ESTRUCTURAS NO LINEALES EN LA NARRATIVA

(LITERATURA, CINE Y MEDIOS ELECTRÓNICOS)

CARMEN GIL VROLIJK

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Literatura

Bogotá, Marzo, 2002

ESTRUCTURAS NO LINEALES EN LA NARRATIVA

(LITERATURA, CINE Y MEDIOS ELECTRÓNICOS)

Monografía de Grado para optar al título de Magíster en Literatura

NOMBRE: CARMEN GIL VROLIJK

DIRECTOR: CRISTO RAFAEL FIGUEROA

Bogotá

Facultad de Ciencias Sociales

2002

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Ciencias Sociales

Rector de la Universidad: R.P. Gerardo Remolina S.J.

Decano Académico de la Facultad: Jaime Alejandro Rodríguez

Decano del medio universitario: R.P. Enrique Gaitán S.J.

Director de la maestría en literatura: Cristo Rafael Figueroa Sánchez

Director de la monografía: Cristo Rafael Figueroa Sánchez

Del reglamento de la Universidad

Artículo 23 de la resolución número 13 de Julio de 1946

"La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus tesis de grado. Sólo velará por que no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica, y por que las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales, antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia".

INDICE

INTRODUCCION 7

1. SURGIMIENTO Y EVOLUCION DE LAS ESTRUCTURAS NO LINEALES. CONSIDERACIONES CIENTIFICAS Y FILOSOFICAS. 13

1.1. No linealidad desde la prehistoria hasta el siglo XIX. 13

1.1.1. Cavernas, leyes judías y tintas mágicas. 13

1.1.2. Tristram Shandy: lápidas, páginas en negro, sermones, dibujos y un héroe sin aventuras… solo opiniones. 19

1.1.3. El siglo XIX, dos revoluciones, una desilusión. 27

1.1.3.1. La ciudad 29

1.2. El siglo XX: disrupción del tiempo, aparición de la memoria, escritura experimental.

1.2.1. En busca de las magdalenas de Proust: memoria involuntaria, retazos que conforman recuerdos… una nueva forma de contar historias. 32

1.2.2 Cuando el arte y las letras se fusionan; modernismo y vanguardias literarias. 39

1.2.2.1. Los desperdicios y la incoherencia. 40

1.2.2.2. Una odisea en un día y una canción de borrachos. 42

1.2.2.3. Cadáveres y sueños. 45

1.3. Teorías filosóficas y científicas sobre la no linealidad. 50

1.3.1. Patafísica (la ciencia que no puede ser ciencia) y física cuántica (la ciencia que no parece serlo) 51

1.3.2. Orden en la sala! Hay una mariposa y se perdió un clavo. 55

1.3.3. El filósofo Borges; los sorprendentes laberintos y los prodigiosos rizomas 59

2. ESTRUCTURAS NO LINEALES EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA. 73

2.1. Literatura. 73

2.1.1. Beat, Beat, Beat, Cut, cut, cut?… Corte! 73

2.1.2. Con un juego de niños, la literatura se debate entre el cielo y el infierno. 82

2.1.3. Trip, trip, trip… si un gato está borracho es muy posible que vea las cosas así… (como deberían ser). 89

2.1.4. Pájaros, laberintos, atrocidades, castillos, y un diccionario de religiones 96

2.2. Cine. 103

2.2.1. La majestuosa puerta al imperio de la multiplicidad. 104

2.2.2. The path of the righteous man… Pulp Fiction y una nueva tradición. 106

2.2.3. Que tal si… 110

2.2.4. Todo al mismo tiempo o todo al revés. 111

2.3. Medios Electrónicos. 114

2.3.1. El artefacto que revelaría el futuro: Memex 115

2.3.2. Generación BIT. 117

2.3.2.1. Cyberpunk. 117

2.3.2.2. Cuando Hamlet llegó al ciberespacio. 118

CONCLUSIONES 129

OBRAS CONSULTADAS 133

INTRODUCCION

En los últimos años las expresiones narrativas como el cine y la literatura han sufrido grandes cambios en su estructuración; la utilización de la no linealidad como recurso para contar historias le ha aportado un nuevo aire a la narrativa interesando a un nuevo público en la complejidad de este tipo de relatos; sin embargo, esta aparición no es algo tan reciente, aunque ha sido impulsada por el advenimiento de los medios electrónicos, los sistemas multimediales y el hipertexto e influenciada por los descubrimientos de la física cuántica que replantean las estructuras espacio temporales; la no linealidad existe desde la antigüedad.

El presente trabajo estudia la historia de lo no lineal desde sus expresiones más antiguas, su aplicación en la literatura, su evolución hacia el cine y su inminente participación en los contemporáneos medios electrónicos, mediante un recorrido por historias que utilizan cruces de tramas, desviaciones, paralelismos, simultaneidades, etc., y que a su vez permiten diversos tipos de lectura y por lo tanto diversos tipos de lectores. Estas historias desafían las concepciones de principio y fin, cuestionan los limites de la autoría y a la vez plantean la posibilidad de ser continuadas y conectadas con otras historias, formando un extenso mapa de posibilidades de recorridos y conceptos.

La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la mutimedialidad y las redes de conexión en el ciberespacio.

Desde las más antiguas representaciones gráficas como las que se observan en las cuevas de Lascaux y Altamira, los misteriosos jeroglíficos egipcios y algunos objetos griegos, se nota una inclinación por romper el orden estricto de desarrollo de una historia, tal vez en un afán de ocultar algunas cosas y evidenciar otras, o tal vez como una emulación del pensamiento humano y su multiplicidad de posibilidades de interrelación y conexión; tal vez y puede que esta sea la opción más romántica para que cada persona construya la historia como le gustaría que fuese.

Los hebreos utilizaron recursos no lineales para la codificación de sus leyes, este sistema les permitió actualizar constantemente sus registros en una época en la que no existían segundas ediciones. En la edad media con los manuscritos de los monjes y la posterior aparición de lo que se conoce como palimpsesto aparece una metáfora de los textos que se transforman con el transcurrir del tiempo.

Sin embargo la no linealidad como tal en la literatura no aparecería si no hasta la publicación de Tristram Shandy en la segunda mitad del siglo XVIII, en su obra Sterne tergiversaría todos los patrones de la novela, incluyendo gráficas, canciones, cartas, testimonios y un variado número de recursos que convierten a la novela en un epíteto de la escritura experimental.

En el siglo XIX la experimentación en las artes lograría un grado muy alto y la interdisciplinariedad permitiría la aparición de una nueva forma de comunicación en la que se integrarían la plástica y la literatura con la fotografía y demás artes. Con el crecimiento de las ciudades y la aparición de la cultura metropolitana los sistemas de desplazamiento y comunicación producirían un cambio radical en el pensamiento y en los valores estéticos del hombre.

Al iniciar el siglo XX el panorama de las artes y las ciencias se sacudiría desde sus más profundos cimientos, las vanguardias artísticas cuestionarían el significado y la validez

del lenguaje y establecerían nuevos métodos de composición como la escritura automática y el cadáver exquisito; mientras en las ciencias el descubrimiento de la física cuántica probaría que la percepción que se tenía del tiempo y del espacio hasta entonces no era una verdad absoluta.

Paralelamente se desarrollaban los postulados de la teoría del caos, los cuales enunciaban que no todos los sistemas poseían comportamientos predecibles y aparecerían leyes como la entropía, la cual osaría medir el caos y los fractales, ecuaciones matemáticas para representar dicho caos fastuosamente.

Con la aparición de todos estos cuestionamientos en el orden de la naturaleza y del pensamiento humano, el terreno estaría abonado para personajes como Proust, quien escribiría desde la memoria y los recuerdos utilizando el monólogo interior, mientras otros como Joyce, Eliot y Woolf, acudirían a los más profundo de la mente humana y tomarían elementos del pasado implantándolos en su presente modernista para crear obras sin precedentes que establecerían la circularidad, la intertextualidad y los flujos de conciencia.

Mientras, Borges plantea los laberintos, los espacios infinitos contenidos en recipientes del tamaño de una cáscara de nuez y una nueva filosofía literaria sobre la existencia del ser humano y de los misteriosos mundos que están eternamente conectados.

Después de dos guerras el mundo vería nacer una rebeldía popular y una creciente oposición a los sistemas totalitarios ya fuesen ellos de orden social, moral, político o artístico. En la década del cincuenta Norteamérica advertiría con terror la aparición de una contracultura que rendía homenaje a la música estridente, a las drogas y al camino: los Beat. Entre los salvajes ritmos del Jazz y las locas noches de vicio, un personaje como William Burroughs incluiría lo profano en el arte, la jerga callejera, el sexo, los

vicios… todo esto escrito desde una técnica arriesgada: el corte de textos y su reorganización aleatoria.

Con la filosofía post-estructuralista un concepto como el de rizoma enunciado por Deleuze y Guattarí mostraría que la mente humana funciona como un cultivo de rábanos (por hacer una analogía); es decir interconectándose en una red infinita en la que cada componente aunque se relacione con otros es autónomo; y que el establecimiento de mapas individuales y calcos eran característicos de este tipo de sistemas. Una idea similar había sido enunciada por Vannevar Bush a mediados de la década del cuarenta, proponiendo un aparato llamado memex, el cual se asemejaba a lo que podría ser el cruce entre un computador y una biblioteca.

Con estos modelos de pensamiento propuestos era lógico que nuevas formas de comunicación surgieran y mientras las redes de información y los computadores que en un principio habían sido desarrollados con fines estratégicos hacían su debut en el mundo de las comunicaciones, autores como Cortázar jugarían con el orden de lectura de un texto y otros como los integrantes de Oulipo con el orden de escritura y de las palabras; para ese entonces, los medios masivos de comunicación se apoderaban del mundo.

Para mediados de la década del ochenta la aparición de MTV y la existencia de programas de TV como Plaza Sésamo prepararían a una generación para comprender mejor la revolución que vendría: la interactiva. Por esos mismos días aparecería el hipertexto el cual vendría a reconfigurar la literatura y las posibilidades de lectura, Michael Joyce con su obra Afternoon haría real la posibilidad de que un texto literario fuera único para cada lector, en otro lugar William Gibson delineaba los conceptos de ciberespacio y matriz en un mundo apocalíptico de avances tecnológicos, implantes y

clonación, plagado de personajes extraños que recordaban los extintos punks de Leicester square en Londres.

Con la llegada de la nueva década el computador personal comenzaría su imperio el cual aún se está gestando. En el 94 Tarantino estrena su Pulp Fiction y en el proceso arrastra a un público dividido entre el pasmo y el éxtasis; un protagonista muerto a la mitad del filme que regresa vivo al final, varias historias que se cruzan rompiendo el orden temporal lógico, una estructura en forma de capítulos; recursos que se verían repetidos en los años venideros, (algunos de manera más afortunada que otros) y que hoy son parte de la expresión del nuevo milenio; vendrían Groundhog day, Corre Lola corre, Magnolia, la magistral Memento contada al revés, Amores perros, Snatch, etc. Todas estableciendo nuevas formas de contar historias no linealmente.

En lo electrónico los mud's y los juegos de rol conformarían un nuevo tipo de historias, creadas por los mismos jugadores tras la máscara que permite lo virtual. Hacia el nuevo milenio se proponen otras posibilidades: el netArt o arte en la red, integrando texto, video, fotografía, animación, etc.; se convierte en una promesa para el futuro de la narrativa, bajos costos de producción y la posibilidad de llegar a un amplio público convierten a este medio en un gran relator de historias.

Al finalizar este recorrido se encontrarán los principales recursos que permiten una ruptura de la linealidad y las formas en las que ésta se presenta, para definir lo anterior el trabajo explorará cada uno de los temas mencionados anteriormente, en ocasiones analizará y explicará ciertos conceptos y fenómenos, en otras ocasiones ilustrará, en otras solo disfrutará.

El dedo que se mueve ha escrito: y, habiéndolo hecho

Sigue adelante; ni toda vuestra Piedad ni Sabiduría

Han de atraerlo de nuevo para cancelar media línea,

Ni todas vuestras lágrimas borrarán de ella una Palabra.

Rubaiyat de Omar Khayyam

1. SURGIMIENTO Y EVOLUCION DE LAS ESTRUCTURAS NO LINEALES. CONSIDERACIONES CIENTIFICAS Y FILOSOFICAS AL RESPECTO.

"En todas las ficciones,
cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas,
opta por una y elimina las otras;
en la del casi inextricable Ts'ui Pên,
opta –simultáneamente- por todas.
Crea así, diversos porvenires, diversos tiempos,
que también proliferan y se bifurcan."
Jorge Luis Borges, El jardín de senderos que se bifurcan.

1.1. No linealidad desde la prehistoria hasta el siglo XIX.

1.1.1. Cavernas, leyes judías y tintas mágicas.

Cuando se habla de no linealidad existe una tendencia a considerarla como un nuevo recurso, producto de la hibridación entre la comunicación y las artes del siglo XX; si bien este recurso ha sido utilizado incesantemente durante los últimos años, las estructuras no lineales se hacen presentes en la comunicación humana desde la antigüedad.

Según Bárbara Davison la transmisión de ideas entre humanos comenzó con objetos decorados previos a la existencia de cualquier alfabeto codificado, ejemplifica su teoría con un pasaje de Heródoto en el que Darío rey de Persia recibe regalos por parte del

gobernante de los Escitas, estos presentes acomodados de cierta forma transmitirían un mensaje, reorganizados en otra forma comunicarían uno completamente diferente.[1]

" habían representaciones de un pájaro, un ratón, una rana y siete flechas. Los objetos fueron interpretados simultáneamente cómo un mensaje de rendición o de desafío.

La interpretación dependía de la posición de los objetos así como del énfasis que se hiciera sobre cada uno de ellos. Albertine Gaur describe estas interpretaciones como rendición; comparando el ratón con los Escitas, la rana con sus caballos y las flechas con sus armas que estaban a punto de entregar o como un mensaje de desafío; los persas serían asesinados por las flechas si no volaban como pájaros, se escondían como ratones o saltaban al agua como ranas"(Davison,3).

En la isla de Creta en un palacio minoico se encontró el Phaestos 1500 a.C., un disco grabado por sus dos caras con varios dibujos entre los que se distinguen: figuras humanas, animales, lo que podrían ser casas y figuras diversas, el patrón de distribución de los signos es una espiral y se encuentran también divisiones verticales;

[1] Como fue mencionado anteriormente, para Barbara Davison la tradición no lineal se hace presente a lo largo de toda la evolución de la comunicación y cita en su texto el libro del profesor Ernst Ponser , titulado "Archivos en el mundo antiguo". El profesor explica que la mayor parte de la comunicación escrita por la humanidad se ha hecho sobre arcilla, este record sobrepasa toda la producción escrita en pergaminos en la Europa medieval; el profesor a la vez recuerda que tal vez sea demasiado pronto para analizar ciertos hechos históricos como absolutos y definitivos, teniendo en cuenta que ocupamos una muy pequeña posición al final de la línea de tiempo de la humanidad. "La linealidad como la conocemos es un invento demasiado reciente".(Ponser, 50)

sin embargo el Phaestos es una rareza, ya que nunca se ha podido descifrar. Sus signos no guardan ninguna relación con los sistemas de escritura de la época; para los estudiosos bien podría ser una historia, un hechizo, un acontecimiento importante o simplemente un inventario.

Así, a lo largo de toda la antigüedad se observan diversas representaciones que conforman desde mensajes hasta narraciones; pasando por las cuevas de Altamira y Lascaux, los granos decorados de la cultura peruana Mochica, los cinturones wampum de los indígenas Iroqueses, las conchas grabadas de los nigerianos Yoruba, etc.; se encuentra una amplia gama de formas de comunicación que se podría llamar iconográfica; este tipo de comunicación aunque pueda parecer primitiva sigue siendo muy común en la actualidad; señales de tránsito, gráficos explicativos, interfases de computador, logotipos, etc.

Las cuevas de Lascaux y Altamira son consideradas hitos en las historias del arte y de la comunicación, son tal vez uno de los ejemplos más interesantes y el de mayor antigüedad, hace aproximadamente 20.000 años durante el período paleolítico, humanos primitivos dibujaron en las paredes de las cavernas diferentes escenas: animales como bisontes, felinos y ciervos, escenas de caza, impresiones de sus propias manos, etc., conformaron algunos de los primeros intentos por comunicar ideas. En Lascaux se puede distinguir una composición narrativa conocida como la escena del pozo, en la que aparece una figura antropomorfa con cara o tal vez máscara de pájaro,

en lo que parece ser una lucha mortal contra un bisonte herido; en un área cercana se pueden observar también un patrón de puntos, un rinoceronte, y un palo con lo que podría representar un pájaro encima. Este tipo de imagen es llamado pictograma.

Por su parte, la escritura cuneiforme aparecería mucho después aproximadamente hacia el 4000 a.C. Hacia el 2000 a.C. aparecen los jeroglíficos (palabra que traduce escritura de los dioses), los cuales son conformados por ideogramas y fonogramas; signos que expresan un ser, una idea, un objeto o bien un sonido; sus diversas combinaciones podían ser leídas de diferentes formas, para lograr múltiples significados.

En un principio se podría pensar que no existe ninguna relación entre los jeroglíficos, las pinturas rupestres y la narración no lineal; sin embargo es necesario comprender que la comunicación y en especial los primeros intentos por contar historias no han obedecido únicamente a las estructuras de linealidad que se dan por sentadas en occidente, ni a la literatura; la imagen siempre ha jugado un papel muy importante. En oriente existe la escritura de derecha a izquierda, o de arriba hacia abajo, existen también los ideogramas y otras formas de leer como la japonesa o la hebrea.

El primer ejemplo de una estructura literaria no lineal que se puede observar un poco más adelante en la historia es el Talmud; conformado por sesenta y tres volúmenes el Talmud es el conjunto de libros que contienen las leyes judías y comentarios sobre ellas. Fue recopilado en Babilonia cerca del año 500 de la era cristiana, con el fin de preservar para las generaciones futuras los preceptos, análisis y discusiones de rabinos y estudiosos. Los libros aunque inicialmente pueden parecer una enciclopedia normal están concebidos para tener una función adicional que se podría llamar hipertextual, el cuerpo de la hoja está formado por una caja de texto central rodeada de diversas cajas de diferentes tamaños y tipos de letra, estas cajas “menores” son las que contienen los comentarios sobre el texto central, temas que van desde asuntos extra legales, regímenes alimentarios, notas sobre comportamientos sociales, etc., añadidas con el paso de los años van conformando el primer hiperlibro[2] de la historia que puede ser

[2] Para Christopher Keep, Tim McLaughlin y Robin Parmar, editores del Laberinto electrónico, es importante aclarar la diferencia entre hiperlibro e hipertexto, el primero alude a cualquier obra literaria que presente

leído de diversas formas y que a su vez se va convirtiendo en una estructura infinita ya que cada vez le son añadidos más comentarios (en un sistema digital esto se denominaría actualización).

Los manuscritos de los monjes de la edad media guardan alguna semejanza con el Talmud, ya que ellos utilizaron los márgenes para hacer anotaciones y se hicieron traducciones posteriores entre renglones. Pero aún más extraña es otra forma de no linealidad que se dio accidentalmente durante este período, precisamente existen dos hipótesis sobre el surgimiento del palimpsesto, la primera es que en ocasiones ante la escasez del pergamino o los altos costos de producción de nuevas piezas se recurrió a borrar los que se tenían almacenados y que carecían de importancia, la otra es que la iglesia católica en su afán por erradicar cualquier rastro de paganismo borró todos los documentos que no promulgaran la fe católica; en los pergaminos borrados se escribían

---

alteraciones en su estructura física o conceptual que cambien la noción básica de libro como estructura lineal, el segundo se refiere más exactamente a las nuevas tecnologías y sus posibilidades.

nuevos manuscritos. En ocasiones el pergamino anterior no había sido bien borrado, en otras la tinta reaparecía, esto dio como resultado textos superpuestos que conformaban un nuevo texto diferente de los anteriores.

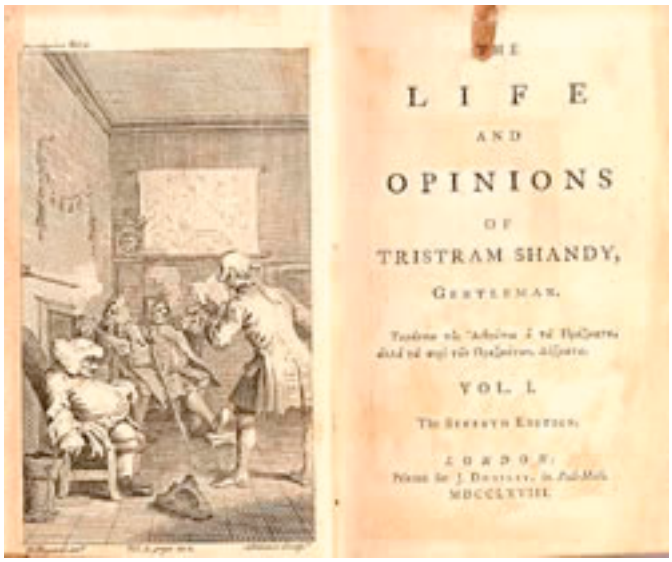
Ahora bien, la aparición de la imprenta de Gutenberg hacia el año de 1435 masificó lentamente la producción de libros y unificó su estructura física, haciendo casi imposible la innovación en cuanto a forma. No sería hasta casi tres siglos después que se empezarían a presentar innovaciones en cuanto a estructuras narrativas.

Mientras tanto en 1585 aparece la novela con la publicación del Quijote de Cervantes y comenzaría su reino que tendría lugar hasta finales del siglo XIX.

1.1.2. Tristram Shandy: lápidas, páginas en negro, sermones, dibujos, y un héroe sin aventuras… solo opiniones.

Con la aparición de la novela de Laurence Sterne: La vida y opiniones de Tristram Shandy, caballero; la cual comprendía nueve volúmenes, los cuales fueron publicados entre 1759 y 1766, se presenta una nueva concepción de la estructura narrativa en una obra poco convencional para su época. Utilizando un humor irónico Sterne plantea un héroe, si puede ser llamado así, que cuenta su vida a través de diferentes pasajes, juegos de espacios, recursos de diagramación, reflexiones de la gente que le rodea y alteraciones en la estructura temporal. A la vez plantea una reflexión sobre el proceso de lectura y la función de la novela. Tristram Shandy tuvo

gran influencia en escritores del siglo XX tales como Virginia Woolf, Samuel Beckett y James Joyce.


THE
LIFE
AND
OPINIONS
OF
TRISTRAM SHANDY,
GENTLEMAN.
VOL. I.
THE SEVENTH EDITION.
LONDON:
MDCCLXVIII.

La acción de la obra cubre el período de 1680 a 1766, sin embargo su cronología no es lineal; Sterne utiliza recursos como la mezcla de diferentes historias, la inclusión de ensayos, sermones y documentos legales, entre otros para lograr una obra de mayor complejidad. Los primeros seis volúmenes cubren la concepción, nacimiento, bautismo y circuncisión accidental de Shandy, aclarando que su nacimiento solo se produce en el volumen número tres; en los volúmenes anteriores se pueden encontrar eventos y personajes previos a este hecho; las obsesiones de su padre por lo que él cree es correcto para el futuro de un hombre como el nombre que se le da al nacer; las peripecias de su tío Tom Shandy herido en la guerra o la muerte de Yorick, (nombre que hace una clara referencia al Yorick de Hamlet), el clérigo del pueblo.

Los demás volúmenes cubren varias tramas, pero principalmente la historia del tío de Tristram, Toby Shandy, quien es herido en la ingle durante la guerra, su recuperación tardaría cuatro años, luego se mudaría a una granja y se obsesionaría con la idea de

reconstruir a escala la escena de la batalla en la que fue herido, al final se enamora de la viuda Wadman con la que termina sosteniendo una relación.

Así mismo el personaje de Shandy, quien es también el narrador, no relata los acontecimientos en estricto orden lineal y utiliza su derecho como autor para ir hacia adelante y hacia atrás en la obra, esta fractura del tiempo le otorga un dinamismo y una complejidad muy interesantes.[3] En efecto, dislocando la secuencia de las historias e integrando otros elementos ajenos a la prosa novelesca, Sterne logra una yuxtaposición temática que conduce a otro nivel interpretativo: la libre asociación de ideas. Su acertado título: opiniones de Tristram Shandy, aparte de lograr una novela que por primera vez no habla de la vida y aventuras del personaje, es lo que ayuda a que la obra se transforme en un catálogo de ideas que son transmitidas al lector como una gran red de hilos muy sutiles. Sterne logra por medio de Shandy convertir a un lector antes pasivo en parte activa de la obra; esta situación crea un precedente para las obras que vendrán en el futuro y servirá de base para los conceptos de muerte del autor y de texto abierto.

"Sterne disfrutó con la destrucción del orden normal de las cosas y con la creación de una exagerada apariencia de desorden, pero esto sucedió con el único fin de enlazar las piezas en una forma más interesante" (Jefferson, 225-248).

Los puntos más destacados de la obra que la convierten en un hiperlibro, son la inclusión de gráficas y por ende de diagramación y de textos diversos no necesariamente literarios.

[3]"De acuerdo con Robert Spector, es difícil para el lector inexperto comprender que hay un tipo de línea narrativa en determinada historia que maneja el tiempo como si fuera un juego de rayuela en el que los numeros se han dispuesto al azar y en el que el autor se entromete, con instrucciones sobre la composición y la lectura. (Spector, 49)

Como ejemplos de esto en el capítulo doce del primer libro, aparece la primera gráfica:

Alas, poor YORICK!

Esta se refiriere al epitafio de Yorick, el clérigo; la página siguiente es completamente negra.

En el capítulo quince del mismo libro se observa una línea en otro tipo de fuente diferente al resto del texto; recuerda los manuscritos medievales:

"And this Indenture further witnesseth..."

A partir del capítulo veinte, los juegos de inclusión de textos se vuelven más complejos; para ilustrar una discusión sobre el bautismo de un niño que aún no ha nacido, Sterne recurre a un documento presentado ante los doctores de la Sorbona en el año de 1734; el texto habla de la posibilidad de bautizar a un niño en el vientre materno por medio de una inyección, también hace referencia a las opiniones de Santo Tomás al respecto.

En los capítulos doce y diecinueve del segundo libro, aparecen unas pequeñas manos señalando párrafos importantes:

La primera apunta a una recomendación útil para padres y gobernadores, la segunda para pintores.

En el capítulo treinta y cinco del libro tres aparece un Excomunicatio o comunicado en latín con traducción a inglés:

Maledictus sit[n] ubicunque fuerit[n], sive
in domo, sive in agro, sive in viâ, sive in
semitâ, sive in silvâ, sive in aquâ, sive
in ecclesiâ.

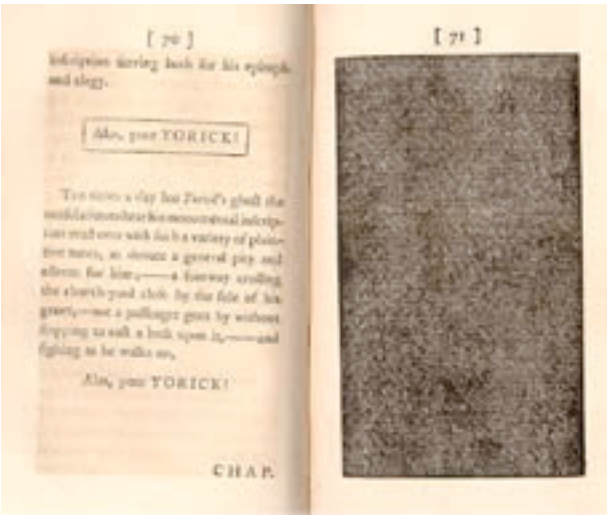
Maledictus sit vivendo, moriendo, --
---- --- --- -- --- --
-- --- --- --- --- ---
---- -- --- --- --- --
---- --- --- -- -- ---
--- --- --- --- --- --
-- - --- - - --- --
---- --- --- -- --- --
--- --- -- --- --- ---
manducando, bibendo, esuriendo, siti-
endo, jejunando, dormitando, dormiendo,
vigilando, ambulando, stando, sedendo,
jacendo,

``heavens and earth, and all the holy
``things remaining therein, damn him,"
(Obadiah) ``or her," (or whoever else
had a hand in tying these knots.)

`May he (Obadiah) be damn'd where-
``ever he be, -- whether in the house or
``the stables, the garden or the field, or
``the highway, or in the path, or in the
``wood, or in the water, or in the church.
`` -- May he be cursed in living, in dying."
[Here my uncle Toby taking the advan-
tage of a minim in the second barr of his
tune, kept whistling one continual note
to the end of the sentence ---- Dr. Slop
with his division of curses moving under
him, like a running bass all the way.]

``May he be cursed in eating and drink-
``ing, in being hungry, in being thirsty,
``in fasting, in sleeping, in slumbering,
``in walking, in standing, in sitting, in
`lying, (Sterne, 310)

En el mismo libro, capítulo treinta y seis, Shandy hace una disertación en la cual insta al lector poco instruido a lanzar el libro lejos de sí, bajo riesgo de no entender la moral de la página siguiente, la cual es la famosa página de mármol “emblema abigarrado de mi trabajo”. (Sterne, 312). También habla de la imposibilidad de este tipo de lector para entender su página negra “…que el mundo con toda su sagacidad no ha sido capaz de develar las muchas opiniones, transacciones y verdades que todavía yacen escondidas místicamente bajo el oscuro velo de la negra”.(Sterne, 316).

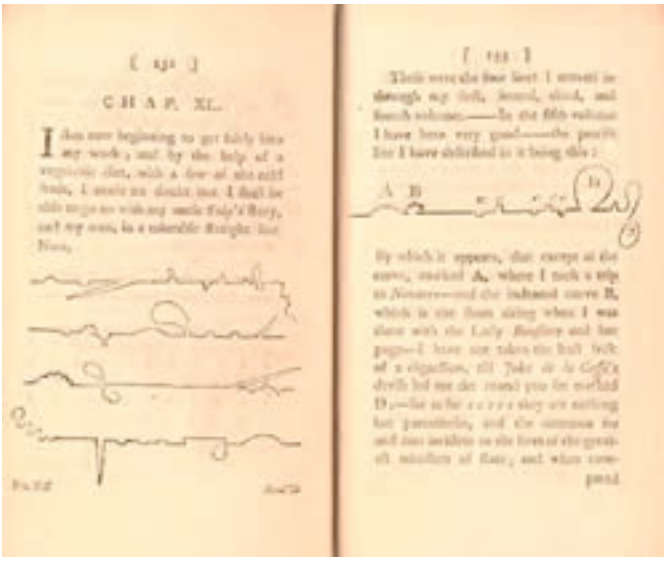


La inclusión de este tipo de gráficas sobrepasa el umbral de lo meramente literario para pasar al terreno de lo artístico, sin más preámbulos se puede decir que en este punto de la novela el lector se enfrenta a un primer esbozo de lo que será el arte conceptual tan popular 200 años mas adelante. Con la frase anteriormente expuesta el lector se ve en la necesidad de hacer una interpretación de lo que una página negra puede significar; muerte?, olvido?, vacío?. Mil y una posibilidades de interpretación yacen “bajo el oscuro velo”.

Más adelante en el libro, Sterne recurre a la enumeración, al listado, a la correspondencia, a la utilización de canciones populares y hasta partituras. Tristram

Shandy se convierte así en un álbum de retazos y fragmentos recolectados casi delirantemente.

Para finalizar el análisis de los componentes no literarios de la obra es necesario detenerse en el Capítulo cuarenta del libro número cuatro: Tristram Shandy hace un recuento de la forma en que se han desarrollado sus volúmenes anteriores; como resultado de este análisis se encuentran unos gráficos de líneas que representan estructuras no lineales y que a su vez hacen una divertida reflexión sobre el proceso de escritura de la obra.



> "Estas eran las cuatro líneas por las que me moví a través de mi primer, segundo, tercer y cuarto volúmenes. En el quinto he estado muy bien, la precisa línea que he descrito en el es esta; (…) En este último volumen todo ha funcionado mejor (…) escasamente me he desviado una yarda fuera del camino. Si mejoro a este ritmo, no es imposible (…) que pueda llegar a la excelencia de seguir por el camino, que es una línea dibujada tan recta como pudiese dibujarla (…) sin desviar ni siquiera a la derecha, ni siquiera a la izquierda (…) esta línea correcta; el camino para que los cristianos caminen! Dicen los divinos. El emblema de la rectitud moral! Dice Cicerón. La mejor línea, dicen los

> cultivadores de repollos, es la más corta; dice Arquímedes, la que puede ser dibujada de un punto dado a otro (…) Os ruego que me digáis--- esto es sin furia, antes de que escriba mi capítulo sobre líneas rectas --- por cual error, quien os dijo o cómo ha llegado a vuestro saber, vosotros hombres de ingenio y sabiduría habéis todos confundido esta línea con la línea de la GRAVITACION" (Sterne, 418).

Es clara la posición que expresa Sterne a través de las palabras de Shandy, con respecto a las estructuras estrictamente lineales.[4] No deja de ser sorprendente como en esta obra se prefiguran características presentes en la comunicación contemporánea tales como la no linealidad, el carácter enciclopédico y el carácter multimedial.

Sterne con Tristram Shandy logra transgredir la barreras de lo unívoco para planear un *multiverso* de posibilidades que mas de doscientos años adelante en el tiempo apenas comienzan a ser dilucidadas.

[4]"Aún cuando Tristram detiene su acción y llama la atención sobre sus deliberadas fragmentación y disrupción del evento, también revela su frustración y ansiedad ante el poder superior del simple tiempo cronológico" (McCrea, 94-100)

> “El sentido del azar y del accidente, el papel de la casualidad, los principios de lo absurdo, las confusiones en la comunicación, el tono de autor y la dirección; todos ellos fluyen naturalmente con la descripción de una novela cuya intención es crear un mundo de ficción que sea paralelo al mundo de las realidades de la experiencia” (Spector,49-54).

1.1.3. El siglo XIX: dos revoluciones, una desilusión.

Es bien sabido que el siglo XIX trajo grandes cambios en la mentalidad de los artistas de la época. Hija de dos revoluciones; la francesa y la industrial, esta era se caracteriza por la búsqueda de nuevas expresiones y por el desafío a las convenciones preestablecidas.

El XIX comienza con un gestante malestar hacia el academicismo en todas sus formas; aparece el romanticismo que promulga: el retorno del hombre a la naturaleza y a la vez la correlación de él con ella; dicha naturaleza implica un amor por la patria, por los ideales y por el compromiso con una causa determinada. Proyectos e ideales que no subsisten, por el surgimiento de lo que más tarde llegaría a llamarse decadentismo.

Con el nacimiento de varios movimientos en las artes, las letras y la música, artistas apoyados por la aparición de nuevas corrientes filosóficas y por una nueva forma de percibir el mundo y en especial la ciudad, produjeron una de las obras más prolíficas y perturbadoras de la historia.

El XIX fue un siglo que conjugó muchas posibilidades; desde el retorno del hombre a la naturaleza por medio del romanticismo, hasta la degradación y el *ennui* del ser humano en la ciudad decadente. En esta época se dieron cita mitos, descubrimientos geniales, máquinas extravagantes, alucinaciones fantásticas, ángeles y demonios. Los artistas se

independizaron, y dejaron de trabajar para las cortes que estaban casi extintas, creando un nuevo estilo de vida, *la bohemia*. A mediados de siglo y luego de una gran experimentación en todos los campos las artes, las letras y la filosofía comienzan a fusionarse.

En 1848 en Londres, se forma la hermandad Prerafaelita bajo la inspiración y tutela del escritor John Ruskin e integrada por Dante Gabriel Rossetti, William Morris, John Everett Millais y William Hollman Hunt; su temática se originaba en los legendarios textos medievales y en una integración de las artes plásticas, las decorativas y las letras. Fuertemente influenciados por la obra de William Blake quien casi cien años antes habría iluminado manuscritos como en la edad media tratando de devolverle al libro su carácter único, los prerafaelitas establecen una pequeña sociedad dedicada a diversas actividades, entre ellas la publicación de un magazín que reflejara las teorías poéticas y artísticas del grupo; aunque el magazín tuvo una corta vida sigue siendo la primera publicación de un movimiento de vanguardia.

"Rossetti rompió con la tradición inglesa de la asociación de texto/imagen concebida en una forma puramente ilustrativa. Los textos incluían poemas, noticias y escritos teóricos sobre arte y crítica". (Des Carrs, 20-24).

Inglaterra vivía la era Victoriana. Literariamente convivieron el romanticismo y la novela gótica. Lord Byron, Shelley y Keats, morirían jóvenes encarnando el mito de la eterna juventud y sumiendo a la poesía en el estupor de tener que enfrentarse a un nueva concepción del arte que prefigurarían Mary Shelley en Frankenstein y Oscar Wilde en su (para los parámetros de la época) descarada, escandalosa e inmoral obra. Se dibuja la dicotomía del ser humano vs. la industrialización en un mundo que comienza a deshumanizarse y fragmentarse.

Mientras tanto en Francia los ecos de la revoluciones dejan una juventud desgastada, hastiada y desilusionada de los ideales que promulgó la famosa *"liberté, egalité, fraternité"*; los preceptos de la revolución francesa habían desaparecido y una encarnizada lucha de poderes había sumido al pueblo en la misma miseria que lo azotaba antes de la revuelta. Mientras Balzac escribía sus novelas realistas retratando toda la *"Comedia Humana"*, en el hervidero de la ciudad que se recorría incesantemente se gestaban Baudelaire y sus "Flores del Mal"; en este punto es necesario citar a Baudelaire ya que es el primer autor que convierte a la ciudad, con sus redes y caminos en protagonistas de la literatura. La ciudad en los años por venir configurará una nueva visión y una nueva estructura de pensamiento. Aparece la fragmentación.

1.1.3.1. La ciudad.

Con la industrialización ocurrida durante el siglo XIX las ciudades crecerían vertiginosamente obligando al ser humano a cambiar su estilo de vida; la velocidad se incrementa, el caos florece y las distancias se agrandan.

Los caminos desaparecen, ya no se va de un pueblo a otro en una carreta, siguiendo la misma vía trazada generaciones antes. La ciudad crece y se retuerce como un gran pulpo absorbiendo al hombre en el proceso; se hacen necesarios los mapas y los trazos para desplazarse en esta nueva estructura, cada hombre dibuja su camino, el cual es un camino propio que ningún otro hombre caminaría con los mismos pies o vería con los mismos ojos. La estructuras no lineales se trasladan a la mente humana convirtiéndose en parte de su diario acontecer.

Con esta nueva cultura urbana la individualización se hace mucho más evidente; con la industrialización aparece la clase trabajadora y con ella vienen la miseria, la pobreza y la enfermedad. Mientras la Europa elegante ve nacer a los *dandies*, hijos del vicio, de lo

extremo y de la perdición envueltos en una atmósfera de pieles y terciopelo, en los suburbios también se vive la decadencia pero sin ese toque mágico. Las fábricas, los crímenes, la prostitución, convierten a la ciudad en un nuevo monstruo, que velozmente superpone y capas y capas de información, aparecen los pasquines, los semanarios, los panfletos y entre arduas horas de trabajo y largas horas de vicio, el individuo empieza a crear mundos internos individuales en los que cada paso que se da en el día, cada texto que se lee, cada imagen que se observa va formando mantos diferentes de significados en cada mente.

"Pluvioso, irritado contra la ciudad entera
Vierte, de su urna, en olas un espantoso frío
A los pálidos huéspedes del cementerio próximo,
Y reparte la muerte en los brumosos barrios"(Baudelaire, 42)

La ciudad se convierte en musa de muchos artistas, pero es el parisino Charles Baudelaire con sus odas a la vida urbana y a todo lo que ella envuelve, el encargado de impulsar esta nueva visión estética.

"La calle atronadora aullaba en torno mío.
Alta, esbelta, enlutada, con un dolor de reina
Una dama pasó, que con gesto fastuoso

Recogía, oscilantes, las vueltas de sus velos, (…)

Un relámpago. Noche. Fugitiva belleza

Cuya mirada me hizo, de un golpe renacer

¿Salvo en la eternidad, no he de verte jamás?”

(Baudelaire, 120)

La ciudad tendría su efecto en las demás artes, con los impresionistas la pintura cambia radicalmente y en el corazón del grupo mientras algunos se dedican al paisaje, otros como Renoir, Pisarro y Monet plasmarían escenas citadinas en sus obras.

En Londres se inaugura el primer metro el 10 de enero de 1863, con este acontecimiento aparte de la percepción de una ciudad diferente, se inaugura una mentalidad reticulada, el mapa, las conexiones y el territorio adquieren un nuevo significado. Al finalizar el siglo XIX, el mundo se había hecho mucho más pequeño, pero a la vez mucho más complejo, las ciudades crecían, nuevos métodos de transporte aparecían y el cambio hacia un nuevo siglo despertaba grandes esperanzas.

El advenimiento del cine estaría avocado a producir un nuevo lenguaje que conjugaría diferentes tipos de expresión (lo literario, la moda, la música, etc.) se darían la mano para crear uno de los inventos más influyentes en el desarrollo de la comunicación contemporánea.

1.2. El siglo XX: disrupción del tiempo, aparición de la memoria, escritura experimental.

El cambio de siglo produjo un gran desbalance en la mentalidad artística de la época; en una era de industrialización creciente y deshumanización rampante dos grandes guerras cambiarían la actitud del hombre ante el mundo y ante si mismo. Con el auge de la psicología, la aparición de las vanguardias en el arte y el crecimiento de los medios de comunicación modernos, un vuelco estético sacudiría los cimientos de la creación artística.

1.2.1. En busca de las magdalenas de Proust: memoria involuntaria, retazos que conforman recuerdos… una nueva forma de contar historias.

> "(...) Pero cuando nada subsiste ya de un pasado antiguo, cuando han muerto los seres y se han derrumbado las cosas, solos, más frágiles, más vivos, más inmateriales, más persistentes y más fieles que nunca, el olor y el sabor perduran mucho más, y recuerdan, y aguardan, y esperan, sobre las ruinas de todo, y soportan sin doblegarse en su impalpable gotita el edificio del recuerdo". (Proust, 250).

Cuando Marcel Proust murió tenía cincuenta y un años y había dedicado los últimos diez de su vida a escribir "En busca del tiempo perdido".

Su obra cumbre, marca un hito en la concepción de la novela, a la vez que influye enormemente en el surgimiento del modernismo en la literatura.

Aunque la obra de Proust es muy densa y difícil, hay unos puntos clave que pueden dar luces sobre su importancia para el panorama de las letras y las artes.

La obra está compuesta por dieciséis volúmenes que conforman siete partes: Por el camino de Swann (1913), cuya primera edición fue sufragada por el propio Proust y prácticamente pasó desapercibida. A la sombra de las muchachas en flor (1919), que resultó un gran éxito y obtuvo el prestigioso premio Goncourt. El mundo de los Guermantes (1920-1921). Sodoma y Gomorra (1921-1922). La prisionera (1923, Póstuma). La desaparición de Albertina (1925, Póstuma). El tiempo recobrado (1927, Póstuma).

Si bien la obra "considerada por algunos como la culminación de la novela del siglo XIX, y por otros como precursora del XX", (Rey, 2); constituye el documento más fiel acerca de la vida y costumbres de la Francia anterior a la I guerra mundial, su importancia no radica únicamente en su historicidad. En busca del tiempo perdido, marca un cambio en la literatura, aunque en ocasiones haya sido criticada por su superficialidad, no en vano Proust fue un dandy que frecuentó regularmente los salones de la época en un tiempo en el que cuestiones políticas tan importantes como el caso Dreyfus[5] empañaban el panorama de la naciente república.

No obstante, no se puede decir que su obra es completamente vana, existe un gran número de referencias a obras de arte, literarias, musicales, etc., la conjugación de estos temas logra un palimpsesto literario que ha sido causa de miles de estudios.

[5] Importante caso que tuvo lugar en Francia entre 1894 y 1906; en él se vieron envueltos los monarquistas, los republicanos, la iglesia católica y el ejército. El capitán del ejercito francés Alfred Dreyfus, de origen judío, fue acusado injustamente de espionaje a favor de Alemania y condenado a prisión en la Isla del Diablo. Doce años después se reconocería su inocencia. El caso Dreyfus es uno de los antecedentes más claros del nacimiento del antisemitismo en Europa. Emile Zolá hizo público el caso con su obra J'acusse.

> “Proust consideraba que en el texto de todo escritor hay otro anterior escrito por el tiempo, escrito por la vida, que él sólo tiene que interpretar, como un traductor interpreta el texto de otro a su propio idioma, de forma que utilizando sus propias palabras *“el deber y el trabajo de un escritor son el deber y el trabajo de un traductor*””.(Escobar, 4).

En su novela, Proust utiliza descripciones extremadamente detalladas, frases muy largas (hasta de páginas enteras), también utiliza nuevas técnicas de narración como el flujo de conciencia o monólogo interior y la memoria involuntaria.

> “Las reminiscencias intactas despiertan inmediatamente otras, que llaman a otras. Para saborearlas mejor, Proust las profundiza, las aclara, las convierte en algo inteligible con un estilo de frases largas y atormentadas, que responden a la voluptuosidad de dar vida artificial a las memorias muertas. ''En busca del tiempo perdido'' crea una nueva dimensión en la novela moderna. Es la verdadera vida, que Proust la encuentra oculta bajo las apariencias de los seres y las cosas”. (Hoy digital, 3).

La escena más conocida de la obra, es en la que Marcel al comer una magdalena se transporta automáticamente a su infancia y recuerda un episodio recurrente de dicha época cuando su tía le daba magdalenas remojadas en infusiones. Este evento desata su conciencia de la memoria involuntaria, algo que aprovecharía enormemente durante toda la obra.

El orden cronológico de la novela no es fácil de seguir, saltos en el tiempo, recuerdos cortos, memorias, etc., y el constante tono de monólogo interior, hacen que la obra sea un epíteto de la no linealidad. Como se ha dicho anteriormente, Proust publicó el primer tomo a sus expensas, ya que Andre Gide aconsejó a la casa editorial Gallimard rechazar la propuesta del autor; su reputación de frívolo le ayudó cuando Gide al hojear el manuscrito, solo vio, confirmando sus sospechas, historias de duquesas, paseos, trajes y fiestas. Una vez más como en la mayor parte de la tradición literaria antigua, se observa como una obra con estructura diferente a la lineal es considerada de menor calidad.

Pero no todo fue malo para Proust y su primer libro, el mediano éxito de la publicación fue impulsado por ciertos personajes como E.M. Forster, quien aunque tuvo sus dudas, también tuvo fe. “El libro es caótico, mal construido, no tiene y nunca tendrá forma externa; sin embargo se sostiene porque está cosido internamente, porque contiene ritmo” (Forster, 258).

La obra no posee una trama continua; el narrador es Marcel, pero no es Proust, aunque se parece en muchos detalles a él mismo. La novela juega también con otro elemento estructural: al final de la obra Marcel se prepara para escribir el mismo libro que hemos acabado de leer, con este recurso aparecen la circularidad y los juegos de cajas chinas, tan populares en la literatura oriental y que serían muy recurrentes en la literatura Borgesiana.

La memoria ocupa el papel más importante en la novela ayudando a resolver la gran preocupación de Proust influenciada por las teorías de Henri Bergson[6], por el tiempo.

---

[6] En Materia y memoria Bergson estudia la relación mente-cuerpo. Sostiene que la memoria recoge y conserva todos los aspectos de la existencia, y que es el cuerpo, y especialmente el cerebro, el medio que permite recobrar los datos mnémicos haciendo aflorar recuerdos de forma concomitante a percepciones, o de forma más libre en los sueños. En cualquier caso, la concepción de la memoria en Bergson es

Otros puntos importantes en la obra son el desarrollo psicológico de los personajes, así como los detalles que a simple vista parecen insignificantes.

> "Cuando Proust trazó la trayectoria de su héroe desde la feliz infancia hasta el compromiso romántico de su propia conciencia como escritor, buscaba además verdades eternas, capaces de revelar la relación de los sentidos y la experiencia, la memoria enterrada que de pronto se libera ante un acontecimiento cotidiano, y la belleza de la vida, oscurecida por el hábito y la rutina, pero accesible a través del arte. Trató el tiempo como un elemento al mismo tiempo destructor y positivo, sólo aprehensible gracias a la memoria intuitiva…"

Para Proust el presente y el pasado poseen la misma importancia y en ocasiones hasta parecieran confundirse; en la filosofía bergsoniana, la experiencia humana no percibe la vida real como una sucesión demarcada de estados concientes progresando sobre una línea imaginaria, sino como un flujo continuo. Bergson diferencia el concepto de tiempo (el tiempo para la física es una sucesión de objetos) y su experiencia como tal, ésta es presentada bajo el concepto de duración: un eterno proceso del fluir; Bergson también argumentó que el *"tiempo real"* es experimentado como duración y aprehendido por intuición más que por operaciones intelectuales

---

radicalmente nueva: según él no vamos del presente al pasado; de la percepción al recuerdo, sino del pasado al presente, del recuerdo a la percepción. El cerebro no es, pues, el órgano del pensamiento y de la memoria o su depositario, sino solamente un instrumento que permite traducir los recuerdos en movimientos, y enlazar lo psíquico con lo corporal. Mientras la dimensión psíquica es propiamente la totalidad de lo vivido, pura espontaneidad y creatividad, el cuerpo se centra en lo presente y está orientado hacia la acción. (Herder Enciclopedia, versión CD rom, Herder 2000).

Con respecto al transcurso cronológico de la novela se han hecho muchas clasificaciones, siendo una de las más notables la que hace Gérard Genette en “La narrativa del discurso”, sin embargo la siguiente organización reúne la cronología de Genette con la de Mark Calkins[7], gran estudioso de la obra de Proust.

Por el camino de Swann:

Overtura; posterior a 1925

Combray I;1883-1892

Episodio de la magdalena; 1904

Combray II; 1883-1892

Swann enamorado; 1877-78

Lugares y nombres, el nombre; 1892-1895

Episodio del Bois de Boulogne; 1903

Madame Swann en casa;1892-1895

Lugares y nombres, el lugar; 1897

El camino de Guermantes; 1897-1899

Sodoma y Gomorra; 1899-1900

La prisionera; 1900-1902

El tiempo recobrado

Tansonville: 1903

La guerra; 1914, 1916

Como se puede observar por la estructuración planteada anteriormente, las analepsis (o flash forward) son frecuentes en la obra, sin embargo al leer el compendio de todos los tomos no existen rupturas significantes, ni desviaciones incoherentes en la trama.

[7] Calkins, Mark. “"A la recherche de l'unité perdue: Genre, Allegory, Irony, Dilation and Decadence in Proust", http://tempsperdu.com/, 2001

Proust al final de su obra, logra una gran colcha de retazos que sirve de tapete a una nueva generación de transgresores que manejarían el tiempo y el espacio de una nueva y refrescante forma.

> "Y de pronto el recuerdo surge. Ese sabor es el que tenía el pedazo de magdalena que mi tía Leoncia me ofrecía, después de mojarlo en su infusión de té o de tila, los domingos por la mañana en Combray (porque los domingos yo me salía hasta la hora de misa) cuando iba a darle los buenos días a su cuarto. Ver la magdalena no me había recordado nada, antes de que la probara; quizás porque, como había visto muchas , sin comerlas, en las pastelerías, su imagen se había separado de aquellos días de Combray para enlazarse a otros más recientes; quizás porque de esos recuerdos por tanto tiempo abandonados fuera de la memoria, no sobrevive nada y todo se va disgregando". (Proust, 189).

1.2.2. Cuando el arte y las letras se fusionan; modernismo y vanguardias literarias.

Con la finalización de la I Guerra Mundial, el mundo artístico se encontró situado ante una gran encrucijada; para T.S. Eliot "el inmenso panorama de futilidad y anarquía que es la historia contemporánea"(Keep, McLaughlin, Parmar, 255), obligaba al escritor a buscar nuevas formas de expresión. El modernismo surge trayendo grandes cambios en la estética y el concepto de las letras; rompiendo todos los parámetros socio-morales de la época victoriana, rechazando su optimismo y presentando al mundo como un lugar adverso y al hombre como un antihéroe víctima de su entorno.

En literatura el movimiento modernista se asocia con las obras de Eliot, James Joyce, Virginia Woolf, W.B. Yeats, Ezra Pound, Gertrude Stein, Franz Kafka y Knut Hamsun, entre otros.

Su utilización de diversas técnicas y tácticas y sus principales características, se pueden resumir en el siguiente fragmento de: La literatura del relleno de John Barth.

> "La disrupción radical del flujo lineal narrativo, las frustración de las expectativas convencionales concernientes a la utilidad y coherencia de la trama y carácter, por lo tanto su cusa y efecto; el despliegue de yuxtaposiciones irónicas y ambiguas para cuestionar el significado moral y filosófico de la acción literaria; la adopción de un tono epistemológico de auto burla que apunta a las ingenuas pretensiones de la racionalidad burguesa, la oposición de la conciencia interna al discurso racional, público y objetivo; y la inclinación a la distorsión subjetiva para señalar la evanescencia del mundo social burgués del siglo XIX"(Liang,2).

1.2.2.1. Los desperdicios y la incoherencia.

En el año 1922 The Waste Land (La tierra baldía), hace su aparición; en ella T.S. Eliot, considerado el padre del modernismo expresa la lucha de una generación que siente más muerte que vida y que ha quedado muy impactada por lo sucedido en la guerra. La obra es uno de los primeros ejemplos de intertextualidad, recurso que se hará presente a lo largo de toda la obra de los escritores modernistas.

En una época en la que muchos creían que los valores se habían perdido, en la que todo era desolación y muerte, Eliot escribe una exploración del alma y de su búsqueda eterna de regeneración.

La obra dividida en cinco secciones, comprende una serie de monólogos polifónicos que combinan imágenes mortuorias con rituales de fertilidad y existencia, fusionándose sin límites y lanzando ideas multidireccionalmente; Eliot funde toda clase de lenguajes, desde el erudito hasta la jerga callejera, pasando por canciones populares; desde referencias históricas, mitológicas y literarias, hasta escrituras sagradas budistas. Hace recorridos por espacios físicos londinenses y por espacios mentales universales.

Para su escritura, T.S. Eliot utiliza como inspiración y en ocasiones incluye fragmentos de diversas fuentes, entre ellas: La divina comedia de Dante, La leyenda del santo grial, La rama dorada y Las flores del mal.

Para Eliot hay un significado oculto en todo y para cada poeta cada palabra es algo diferente, existe una historia detrás de todo y todo puede ser parte de una nueva historia.

> " La mente del poeta es de hecho un receptáculo para atrapar y almacenar, un sinnúmero de sentimientos, frases, imágenes, que permanecen allí, hasta que todas las partículas que puedan ser unificadas para formar un nuevo compuesto se encuentren presentes".(Pegasos, 5).

En la novela modernista se hace explícita la ciudad que desde el siglo XIX venía perfilándose como protagonista; finalizada la I guerra mundial, se percibía como una figura que podía dar y quitar vida. La belleza yacía oculta bajo las ruinas que había dejado la guerra; el concepto baudelaireano de hermosura era mucho más contundente y una nueva estética se apoderaría de las letras.

Es necesario comprender que en un mundo en el que los valores que antes se consideraron absolutos han desaparecido, el autor recurre a metáforas de lo que vive para expresarse.

"Por eso, el ritmo de La tierra baldía es disonante y entrecortado, poliglósico, lleno de citas y alusiones herméticas, verbalmente siempre al borde de la incoherencia, oscuro y trágico, poseído por una fría pasión". (Oviedo, 3).

1.2.2.2. Una odisea en un día y una canción de borrachos.

Los escritos de James Joyce han sido calificados a la vez como los más complejos y los más grandes de la literatura moderna, sus dos principales obras, Ulises y Finnegans Wake se caracterizan por la experimentación con el tiempo y el lenguaje, respectivamente.

Aunque Joyce sufrió los rechazos de los editores, la censura de la crítica y la incomprensión de los lectores; sus innovaciones al mundo literario son muy importantes. Considerado un modernista, Joyce utiliza los mismos recursos presentes en Eliot y Woolf (como el monólogo interior), no obstante su gran aporte es la utilización de una compleja red de paralelos simbólicos, (que aunque ligeramente dibujada en Eliot, en Joyce se convierte en algo mucho más explícito) que toma elementos de la mitología, la historia y diversas fuentes literarias, creando un lenguaje único lleno de juegos de palabras, términos inventados e intertextos.[8]

Ulises es el relato de un día en la vida de tres personajes; Leopold Bloom, su esposa Molly y Stephen Dedalus, quienes son la contraparte de Ulises, Penélope y Telémaco.

[8] El intertexto más notable en la obra de Joyce es el mismo Ulises, ya que su alusión a la Odisea es completamente explícita. Sin embargo en toda su obra es común la alusión intertextual a diversas fuentes.

La historia paraleliza con los acontecimientos principales relatados en La Odisea; al igual que en la obra de Homero aparecen sirenas, pero en forma de empleadas de un bar, Bloom visita el mundo de los muertos cuando asiste a un funeral, su camino constantemente se cruza con el del joven Dédalus y al final regresa a su hogar, luego de haber sufrido varios infortunios. Sin embargo los acontecimientos en el Ulises de Joyce tienden a re-acentuar, subvertir o distorsionar los de la Odisea, Joyce busca con su obra cuestionar la obsesión occidental por las interpretaciones y los significados; en este punto es importante tomar nota que una de las contribuciones principales de Joyce es la posibilidad de que el lector interprete libremente lo que lee; según sus propias palabras había puesto tantos enigmas y rompecabezas en su obra para asegurarse de que los profesores estuvieran ocupados por lo menos durante tres siglos estudiando su novela, así garantizaría su inmortalidad.

Se ha escrito mucho sobre Ulises pero es Finnegans Wake la obra en la que más tiempo invirtió Joyce y la que menos se ha estudiado.

El libro está basado en gran parte en la psicología freudiana de los sueños y busca la circularidad (inspirado por la teoría cíclica de Giambattista Vico). En la primera frase del libro se lee: "riverrun, past Eve's and Adam's, from swerve of shore to bend of bay, brings us by a commodious vicus of recirculation back to Howth Castle and Environs,", la última palabra es “the”, la cual automáticamente envía al lector al la primera línea y así *ad infinitum*.

La vida humana se ve como algo fragmentario y la continuidad de la trama es casi inexistente, los personajes cambian constantemente y se pueden presentar de diversas formas (animal, vegetal o mineral). Según el propio Joyce el libro recontaba la historia de la humanidad de una nueva forma, centrado en una familia primaria, en el concepto

de la noche y por medio de los sueños; no obstante su único comentario acerca del soñador fue que éste era un hombre muriendo, (wake o velorio).[9]

Los personajes son H.C. Earwicker, su esposa Anna Livia Plurabelle y sus hijos Shem o Jerry y Shaun o Kevin y la hija Lissy. Joyce a lo largo de todo el relato experimenta con el lenguaje, crea nuevas palabras, combina consonantes sin lograr sentido alguno, utiliza juegos de diagramación por medio de símbolos para referirse a cada uno de los personajes, etc.

Se dice que Joyce utilizó una técnica de fusión para la escritura de la obra, tomando fragmentos de historia, literatura, geografía, etc.

Como se ha visto anteriormente, las estructuras de tipo no lineal, admiten la inclusión de diversas fuentes, permitiendo a cada lector hacer un recorrido único y propio, logrando una interpretación diferente a la de los demás; uno de los objetivos del modernismo.

Así pues, con la memoria de Proust y la intertextualidad de Joyce y Eliot, se han reunido elementos que configurarán más adelante la nueva narrativa.

En sus últimos años el modernismo fue acusado de ser demasiado elitista y dirigido a un cierto público erudito y complejo, abandonando los compromisos sociales en pro de un narcisismo por la exploración de la forma y el estilo.

En el campo político la mayoría de sus autores se verían implicados si no activamente por lo menos ideológicamente en el fascismo, haciéndolos menos agradables ante el público al finalizar la II guerra mundial.

---

[9] Se sabe que el nombre Finnegans Wake es un compuesto en parte tomado de una canción popular irlandesa, en la que un hombre llamado Tim Finnegan que ha caido de un techo estando borracho se levanta de su ataúd durante el velorio y de Finn McCool, un héroe popular también, el cual regresará de la muerte en un futuro para salvar a Irlanda.

1.2.2.3. Cadáveres y sueños.

Mientras el modernismo hacía de las suyas en el mundo de las letras; en el de la plástica se gestaban dos nuevas revoluciones: Dadá y surrealismo; las dos estarían destinadas a cambiar el panorama de las artes y a fundirlo con el del las letras.

En 1916 en el cabaret Voltaire propiedad de Hugo Ball, un grupo de jóvenes liderados por un poeta rumano llamado Tristan Tzara se reúnen y escriben un manifiesto en el que condenan la guerra, las masacres sin sentido, la falsa moral burguesa y promulgan el automatismo, la irracionalidad, la anarquía y el cinismo.

> "Denunciar las opciones peligrosas de una sociedad demasiado segura de si misma y, a la vez, procesar a todas las artes que hasta el momento han fracasado en su tarea de crear valores capaces de lanzar el espíritu sobre nuevos caminos, es lo que los miembros de Dadá quieren hacer comprender a todos a través de sus locas veladas".(El arte del siglo XX, 225).

El grupo establece un punto crítico sobre los modelos de poder y comunicación regentes en la sociedad y las artes de la época; por medio de canciones, bailes, puestas en escena, actividades físicas, etc., plantean un nuevo modelo plástico que vendría a integrar todas las artes y a borrar las barreras entre lo literario y lo netamente artístico. Todo se vería reflejado en su manifiesto:

> "Dadá no es locura, ni sabiduría ni ironía, mírame, gentil burgués. El arte era un juego color de avellana, los niños reunían las palabras que tienen repique final, luego lloraban y gritaban la estrofa, y le ponían las bolitas de las muñecas, y la

estrofa se volvió reina para morir un poco y la reina se convirtió en ballena, y los niños corrían hasta perder el aliento". (El arte del siglo XX, 315).

Los métodos de creación de Dadá fueron muy diversos; utilizaron la escritura automática, se inspiraron en el ritmo de la música, en el teatro, etc.; no obstante Dadá no se puede desprender completamente del surrealismo, sobre todo por su conjunta creación de lo que en la historia del arte se vendría a conocerse como: *"cadáver exquisito".*[10]

Ambos grupos, unieron esfuerzos al final de la década del veinte y aunque existieron algunas diferencias entre sus postulados (en especial porque los surrealistas se basaron principalmente en el mundo onírico para la inspiración de sus obras y opusieron un cierto positivismo al nihilismo de dadá[11]), existen fronteras muy diluidas entre ellos; ambos grupos utilizaron las escritura automática para sus creaciones ya

[10] El juego se llamó así, debido a la primera frase que se generó por medio de este método, ella fue: "El cadáver exquisito beberá el vino nuevo"

[11] Aunque el surrealismo se asocia generalmente con el mundo de los sueños, también exploró temas como el inconsciente por medio de teorías Junguianas y Freudianas, y se expresó por medio de montajes y yuxtaposiciones que buscaban trascender el orden de lo lógico para revelar profundos niveles de pensamiento y significado.

fuesen ellas literarias o plásticas, si bien dadá era un grupo más literario y en especial poético, los surrealistas también escribieron.

Y son precisamente estos métodos que han perdurado como hitos en la historia de las artes, los que más polémica causaron en su época.

El que utilizaba Tristan Tzara para escribir sus poemas era muy simple:

Para hacer un poema dadaísta,

- Tome el periódico
- Escoja un artículo tan largo como fuere a ser su poema
- Recorte el artículo
- Recorte cada palabra que conforma el artículo y póngalas todas en una bolsa
- Saque los recortes y acomódelos en el orden en el que salieron de la bolsa
- Copie
- Y ahí esta! Usted es un escritor, infinitamente original y dotado de una sensibilidad encantadora más allá del entendimiento vulgar.

Tristan Tzara. (Brotchie, 15)

En la década del sesenta William Burroughs utilizará una técnica bastante similar para la creación de sus obras, ese tema se retomará más adelante.

Un punto común entre el modernismo y las vanguardias, pero más en general de todo el arte del siglo XX es la reutilización o reinterpretación de conceptos, ideas y temas; y su yuxtaposición con otros más contemporáneos; los cubistas recurrirían al collage y más adelante en el siglo el advenimiento de los medios masivos de comunicación harían reconocer como algo familiar la cultura del reciclaje. Las técnicas de escritura de los dadá y los surrealistas serían las primeras en plantear los conceptos de arte sobre arte

y de arte del reciclaje. La discusión que se generó alrededor de esto, sobre todo en los círculos de la crítica fue bastante extensa; el debate giró en torno a la originalidad y su supuesta pérdida, y a la falta de respeto ante las grandes tradiciones de maestría y obra. Sin embargo los surrealistas abogaron por expresarse en nuevas formas que aún siguen influenciando a un gran número de artistas y por permitir que cualquier persona pudiera producir una obra de arte.

El caso de la escritura automática servirá para ejemplificar el punto preliminar.

Instrucciones:

> "Siéntese en una mesa con papel y pluma, en un estado mental "receptivo"; comience a escribir. Continúe escribiendo sin pensar en lo que aparece bajo la pluma, escriba tan rápido como pueda. Si por alguna razón el flujo se detiene, deje un espacio en blanco e inmediatamente recomience la escritura, escoja la siguiente letra por ejemplo si ella es t, comience todas las nuevas frases con t.
>
> Aunque en la versión pura del automatismo no deben existir las correcciones o la reescrituras el material producido puede ser utilizado como base para otras composiciones. Lo crucial es la no premeditación y la libre asociación que conforman el texto básico".(Brotchie, 20)

Mientras el modernismo buscaba el elitismo en la literatura, los surrealistas hicieron que por lo menos el concepto de la creación artística fuera algo más accesible. El surrealismo estructuró su método por medio de juegos; el rescate de lo lúdico como forma de inspiración y su relación con la libertad y con lo místico del accidente se reflejaron en sus técnicas; jugaron con el tema de las historias sin principio ni fin, en las que cada participante del juego podía añadir algo ya fuera al principio o al final de lo que

ya estaba escrito; este concepto sería muy utilizado en algunos hipertextos y multimedias en la década del ochenta y el noventa.

Otro juego que exploró los límites de la noción de autor fue el más recordado de los surrealistas, el cadáver exquisito. Este juego inspirado en un antiguo juego de salón, que bien sirvió en el campo literario como en el plástico, se desarrollaba de la siguiente forma: se reunía un grupo generalmente de cuatro personas, en el caso de la escritura se doblaba un papel en cuatro partes y cada participante escribía una frase, dejando visible en el próximo trozo de papel solo una palabra; el siguiente participante debía iniciar una nueva frase de esa palabra y así sucesivamente. Al final se obtenía un escrito completo; en ocasiones se podían utilizar estructuras gramaticales.

En el caso de la plástica el papel era divido de la misma forma, pero cada participante debía dibujar una parte de un cuerpo y un par de líneas como guía para el siguiente dibujante (Ej.: cabeza, tronco, órganos sexuales y extremidades). El resultado era un ser híbrido que pasaría a formar parte del bestiario surrealista.

Pero el cadáver exquisito no era sólo un juego de niños, de éste método de creación se desprenden diversas teorías; frases tales como:

“El dormitorio de pequeñas niñas puso la odiosa caja bien”

“La ostra de Senegal comerá el pan tricolor”

Revelaban para los surrealistas y sus estudiosos fragmentos de la realidad inconsciente en la personalidad del grupo o bien un inconsciente colectivo.

Max Ernst llamó a este proceso “contagio mental”. (Brotchie, 30)

Como es bien sabido, el grupo fue gran admirador de Lautreamont y de sus conceptos de collage verbal y de que la poesía debía ser hecha por todos, no por uno; ellos llevaron estos conceptos a la práctica en el campo colectivo.

Breton afirmaba:

"Todo nos lleva a creer que existe un determinado estado mental en el que la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incomunicable, la altura y la profundidad no son ya percibidos como contradictorios" (Breton, 55).

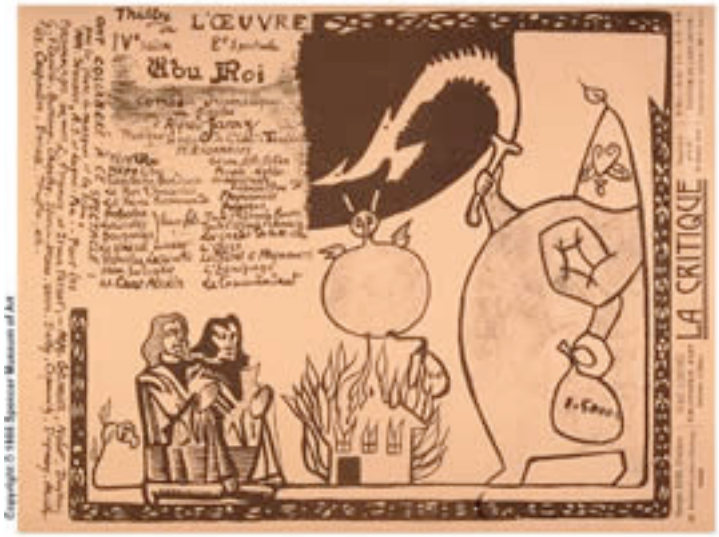
Los casos anteriormente analizados arrojaran luces para comprender el origen y la dirección de algunas prácticas comunes en la nueva narrativa del finales del siglo XX.

1.3. Teorías filosóficas y científicas sobre la no linealidad.

El afán humano por explicar fenómenos científicos, expresiones artísticas y curiosidades sociales, ha producido teorías extraordinarias que si bien no dilucidan completamente ciertas materias, por lo menos abren caminos para que el pensamiento transite por rumbos desconocidos.

Desde finales del siglo XIX, varias vertientes han analizado fenómenos como la memoria, lo no lineal, lo múltiple y el caos. De la mano de la ciencia y la tecnología han ido evolucionando ideas que parecían descabelladas y que han probado su estabilidad apoyadas en los nuevos procesos de comunicación.

En ciencia un sistema no lineal es aquel que tiene una tasa de cambio inconstante. La mayoría de sistemas existentes en el mundo no son lineales.



1.3.1. Patafísica (la ciencia que no puede ser ciencia) y física cuántica (la ciencia que no parece serlo).

Aunque el nombre de Alfred Jarry no es muy conocido, se le recuerda como el creador de una de las teorías más revolucionarias y que en cierta forma predeciría los postulados de la física cuántica. Jarry nació en Francia en 1873, dramaturgo de oficio y precursor del teatro del absurdo; practicó la bebida (según sus propias palabras) como disciplina. La oscura leyenda alrededor de su vida lo describe como un pequeño y extraño hombre vestido de ciclista y armado con dos pistolas; el cual amenazaba a los transeúntes en la calle, pescaba su almuerzo diario del río Sena y habitaba en el curioso apartamento número dos y medio de un edificio en Paris. Según Gillaume Apolinaire, su apartamento era tan pequeño que escasamente cabía él mismo de pie,

sus pequeños muebles: una mesita en la que escribía tirado en el piso y sobre ella un escultura fálica enorme.

En 1896, estrenó su obra Ubu Roi; una caracterización malvada de su profesor del colegio Felix-Frederic Hebert, quien se había convertido en político. En el escenario habían actores caracterizando marionetas, juguetes y muñecas; croando como ranas y un hombre vestido de rey (Pere Ubu), con un cepillo gigante como cetro. La obra no fue bien recibida, generó disturbios y la opinión negativa de la crítica. Sin embargo, el personaje de Pere Ubu, serviría para que Jarry descubriera la patafísica, la cual adjudicaría a otro personaje ficticio; el Dr. Faustroll, un aventurero de la ciencia ficción.

Jarry explicaba la patafísica como la súper o sobre inducción de lo que él denominó epifenómeno sobre un fenómeno. “Es la ciencia de lo súper inducido sobre la metafísica, extendiéndose sobre ella, como ella a su vez se extendió sobre la física”. (Jarry, 12)

Para ser más claros, es la ciencia de lo particular, no de lo general (por esto no podría ser ciencia, ya que la ciencia estudia fenómenos generales y no particulares).

La patafísica estudia las leyes que gobiernan la excepciones y explica los universos suplementarios a este, también puede describir un universo que puede o debería ser el real.

Para Jarry las leyes que han sido descubiertas en el universo tradicional son correlaciones de excepciones frecuentes pero accidentales, las cuales al ser reducidas al estatus de excepciones dejan de poseer la virtud de la originalidad, por lo tanto la patafísica es la ciencia de las *soluciones imaginarias*, y en su particular punto de vista; la historia es una de las soluciones más imaginarias que ha logrado la humanidad.

“La ciencia contemporánea se basa en el principio de inducción, la gente ve que cierto fenómeno precede o sigue a otro y concluye que esta es la única realidad y que siempre será así. (Jarry, 18)

Aparte de otras consideraciones, esto es cierto en la mayoría de los casos, dependiendo del punto de vista y es codificado solo por conveniencia.

En lugar de formular la ley de caída de un cuerpo hacia un centro, qué tan distante sería formular la ley de ascensión del vacío hacia la periferia, siendo el vacío una unidad de densidad positiva como el agua?(…) el asentimiento universal es ya milagrosa e incomprensiblemente perjudicial (…) Debemos admitir que inevitablemente la *horda* común (incluyendo mujeres y niños) se halla demasiado *embrutecida* como para comprender ecuaciones elípticas y que sus miembros se encuentran en un universal seudo-asentimiento porque solo son capaces de percibir curvas desde un único punto de vista focal”.(Jarry, 20).

Para Jarry el universo se compone de imposibles, de elipses y de todo lo oculto que el individuo corriente no percibe; por esta razón sus ideas en una época que apenas salía del racionalismo eran descabelladas; con el paso de los años, la física cuántica la cual es considerada como una ciencia, se encargaría de demostrar que Jarry no estaba tan equivocado.

Al ser la patafísica la ciencia de todas las posibilidades, es también la ciencia con la que cada persona puede construir el mundo, de acuerdo a sus necesidades ya que permite estudiar lo que se sale de los parámetros conocidos. La patafísica presagia lo que propondría la física cuántica, en tanto ella es la primera ciencia en reconocer que el caos y el azar forman parte del comportamiento de la materia.

La física cuántica estudia el comportamiento de los componentes más pequeños del átomo como los electrones, las acciones subatómicas y las partículas que conforman los protones y neutrones del átomo; como los quarks (palabra tomada del Finnegans Wake de Joyce: " Three quarks for Muster Mark!...") y los gluones.

Para explicar el comportamiento de estas partículas es necesaria la matemática compleja porque el mundo subatómico es muy extraño y está lleno de posibilidades cuánticas[12] y caos organizado. Por ejemplo; la posición y velocidad exactas de un electrón son algo difícil de calcular puesto que para hacerlo hay que alterar otras partículas y haciendo esto es afectada la velocidad de los electrones, por lo tanto los resultados son inútiles; el papel de la física cuántica es proporcionar probabilidades *estadísticas* de la posición del electrón en un momento dado.

Heisenberg descubrió que la velocidad y posición de las partículas subatómicas no podían ser medidas al mismo tiempo, su teoría no fue muy bien aceptada porque introducía un margen de probabilidad y de azar en una ciencia que debía ser exacta, más adelante con los estudios de Erwin Schrodinger se llegó al nuevo modelo atómico, en el que los electrones están distribuidos en diferentes niveles de energía y la mínima cantidad de ella se llama quanta; estos niveles o capas se mueven alrededor del núcleo de un modo azaroso pero predecible; cada nivel de energía tiene una forma (llamada cápsula o concha) que es establecida por la posible localización de los electrones.

[12] En física, ciertas magnitudes consideradas por muchos años como continuas, en realidad están compuestas de cuantos elementales. La energía es una de estas magnitudes que al estudiar los fenómenos del mundo de los átomos, se detectó que su naturaleza no era continua sino discreta y que existe una unidad mínima o cuanto elemental de energía. Este fue el descubrimiento de Max Planck con el que se inicia la teoría cuántica.

Cuando dos átomos se encuentran para formar una molécula las cápsulas se superponen y se fusionan.

Para ilustrar su teoría de las probabilidades; Schrodinger desarrolló el afamado experimento del gato. El experimento constaba de una caja cerrada en la que se encontraba un gato; un isótopo radioactivo, un detector y un gas venenoso, el isótopo tenía una posibilidad de 50/50 de disparar el detector que liberaría el gas y mataría al gato. Como el gato no se podía ver, se generaba una situación de incertidumbre, el animal se encontraba vivo y muerto a la vez (por supuesto el gato en la caja era de papel). Solo al abrir la caja se sabría algo a ciencia cierta.

1.3.2. Orden en la sala! Hay una mariposa y se perdió un clavo.

Como lo expone Omar Calabrese en La era neobarroca; a lo largo de la historia occidental han existido “dos nociones: la de orden, regla, causa, cosmos, finitud, etc., y la de desorden, irregularidad, caos, azar, indefinido, etc.” (Calabrese, 132).

En su ensayo; “Una introducción al caos matemático y a la geometría fractal”, Manus J. Donahue III, expone como el mundo de la matemática siempre ha estado confinado al mundo lineal. “Matemáticos y físicos han pasado por alto los sistemas dinámicos por ser aleatorios e impredecibles” (Donahue, 3), tan solo los sistemas que podían ser comprendidos bajo la premisa de causa-efecto y que poseían patrones de comportamiento predecibles eran valorados.

Funciones, ecuaciones, álgebra, programación, etc., todas funcionaban por el método lineal. No obstante, como se ha dicho anteriormente, pocas cosas en el mundo son

lineales; claro que la pregunta surge y es ¿cómo cambiar una tradición que por siglos ha condenado los sistemas dinámicos por considerarlos imperfectos?

Con la aparición de nuevas teorías científicas y entre ellas la teoría del caos, (la cual comenzó a gestarse a finales del siglo XIX) y el concepto de entropía, las nociones de orden, estabilidad, rigidez, etc., se transformaron completamente. Con el reconocimiento y proliferación de los sistemas no lineales en varias áreas se hizo necesaria la creación de una teoría que estudiara el *desorden* que se apoderaba del mundo. En este sentido, la teoría del caos (aunque en su nombre sea un oximorón) estudia dichos sistemas, es decir sus patrones y organización.

Los sistemas no lineales se caracterizan por su impredecibilidad (el clima, la población, el mercado de valores, etc., son sistemas de este tipo). Una definición aceptable es que dicha teoría estudia el comportamiento aperiódico en sistemas dinámicos, o sea, que cambian sobre una variable inconstante e irrepetible, por lo tanto todo tipo de predicción sobre su comportamiento es inútil.

Un ejemplo de este sistema es la historia, en la cual existe un parámetro o patrón pero no puede existir una copia exacta del acontecimiento.

Cuando se habla de la teoría del caos, es muy común escuchar el término *efecto mariposa*, el cual resume la noción principal de la teoría.

Para ilustrar el efecto generalmente se utiliza la frase *"una mariposa aletea y el clima cambia en la China".*

Sin embargo hay una canción popular que lo ilustra mejor:

Por un clavo se perdió una herradura,

Por una herradura se perdió un caballo

Por un caballo se perdió un caballero

Por un caballero se perdió una carta

Por una carta se perdió una batalla

Por una batalla se perdió un reino

Y todo esto pasó porque un clavo se perdió.

(Canción popular).

Así pues, pequeños cambios en una fracción de un sistema no lineal, producen grandes mutaciones en el resultado. Precisamente, el efecto mariposa ocurre bajo dos condiciones: el sistema debe ser no lineal y cada estado en él es producto del estado inmediatamente anterior.

También es importante anotar la aparición de la entropía, la cual es la tercera ley de la termodinámica[13] y dice que en todo sistema caótico existe una medida de esa magnitud de caos. (A mayor entropía mayor caos en el sistema).

La entropía es aplicable en física y en teoría de comunicación; para los científicos el universo está evolucionando hacia un nivel de mayor entropía (ej. las diferencias térmicas empiezan a desaparecer), el universo llegará a un punto en el que todas la fuentes de energía se nivelen y desaparezcan por falta de generadores y receptores.

[13] La termodinámica es el estudio de varias formas de energía, como el calor y el trabajo y las conversiones de una tipo de energía a otra. Se rige por dos leyes principales, la primera es que la energía no se crea, ni se destruye; se transforma. La segunda habla de la dirección natural que posee la energía, por ejemplo el calor fluiría de un objeto caliente a uno frío. (estos procesos son irreversibles).

En comunicación la entropía se refiere al grado relativo de aleatoriedad en un sistema. A mayor entropía, mayor posibilidad de errores de transmisión; la entropía es directamente proporcional al ruido y al ancho de banda.

Otra figura muy importante en el universo del caos son los fractales, las formas fractales pertenecen a una dimensión que no es ni la segunda ni la tercera, como su nombre lo dice (adjudicado este por el matemático francés Benoit Mandelbrot, fractal viene del latín fractus que significa fracturar), aunque las formulas matemáticas para definir los fractales son muy complejas su forma es muy fácil de comprender; el ejemplo más común es tomar una costa. Un accidente como un golfo visto más de cerca poseerá un mayor número de accidentes casi con la misma forma; cada accidente estará conformado por unos más pequeños y similares y así sucesivamente; lo mismo sucede con los árboles, las nubes, los copos de nieve, etc.

Para Calabrese los objetos fractales poseen tres propiedades principales:

La casualidad; por asociárseles a la aleatoriedad, se organizan en una nueva disposición pero predecible estadísticamente.

Su carácter gradual; su forma irregular se repite siempre en la misma estructura.

Carácter teragónico o monstruoso; poseen un número altísimo de lados. (Calabrese, 135).

Con el auge de las gráficas digitales la representación visual de los fractales se ha hecho muy común, no solo por la magia de su definición, si no también por su belleza.

En las expresiones artísticas de la década del noventa se hizo muy habitual la utilización de conceptos como caos, entropía y fractales, para significar e ilustrar los procesos que se percibían en los medios de comunicación y en las estructuras sociales. Con el auge del hipertexto y de los sistemas mutimediales, conceptos como aleatoriedad y caos, han ayudado a crear una nueva estética y una nueva percepción en los interactores.

1.3.3. El filósofo Borges; los sorprendentes laberintos y los prodigiosos rizomas.

Para el laberintólogo Pierre Rosensthiel; la palabra laberinto en su acepción inglesa es *maze*, de *amaze* (asombrar, maravillar) (Calabrese, 146), esta expresión tan acertada ilustra en una sola palabra la misteriosa figura que ha acompañado al ser humano durante gran parte de su historia.

La fascinación y magia que producen los laberintos han servido de inspiración para un gran número de artistas, escritores y pensadores que han tratado de esclarecer los misterios que éstos encierran. En efecto, desde la antigua Grecia con el célebre laberinto de Creta (el cual encerraba al minotauro), hasta el contemporáneo laberinto que es Internet; el hombre ha desarrollado este tipo de estructuras tal vez en un afán de hacer su camino en la vida más complejo y divertido. Jorge Luis Borges (personaje obligado cuando de laberintos se trata), solía decir que los hombres pasan su vida

buscando la salida del laberinto, si logran salir sólo se dan cuenta de que están circunscritos en otro laberinto de mayor tamaño y así sucesivamente.

La representación gráfica más común que se conoce del laberinto es la cretense, en la que se aprecia una vista en planta, en ella siempre se puede hacer un recorrido y buscar fácilmente la salida, sin embargo para Iván Almeyda esta no es la representación real de lo que el laberinto es, en su ensayo: Borges o los laberintos de la inmanencia; el autor plantea que su representación debería ser la de un extenso corredor con múltiples bifurcaciones, en el cual nunca se sabe para dónde se va, es decir; verlo desde el punto de vista que podría tener Teseo.

Para Omar Calabrese el sentido del laberinto radica en que representa un caos ordenado e inteligente. (Calabrese, 156). El reto que plantea la pérdida de orientación al ingresar a una forma laberíntica impulsa al hombre a buscar, no solo la salida, sino también a percibir algo más que el ansia que produce el saberse perdido, entonces el placer del laberinto no radicaría en encontrar la salida, sino en el recorrido que se hace buscándola.

En las estructuras no lineales de narración, el lector, interactor o espectador se encuentra ante una desordenación en la cual su tarea es dilucidar un sentido más que una solución. No en vano, Borges solía citar a Joyce como uno de los “arquitectos de laberintos” y especialmente a Finnegan’s Wake obra que tal vez tuvo en mente para describir el laberinto de Ts’ui Pen.

En “El jardín de senderos que se bifurcan”, Borges plantea la estructura laberíntica más perfecta ya que además de ser doble (proyecta un laberinto físico), es infinita pero se puede contener en un simple libro.

Borges sitúa su jardín en la I guerra mundial. Es bien sabido que en tiempos de guerra suelen ocurrir sucesos extraordinarios, el deseo de poder, la ambición y el compromiso; llevan a los seres humanos a cometer actos inverosímiles y a la vez a perderse en el laberíntico mundo de sus decisiones que cada vez los llevan más a extremos inimaginables. Un ejemplo de esto se observa en el Jardín; un espía Chino: Yu Tsun, descendiente del *desequilibrado* Ts'ui Pen (desequilibrado, ya que según sus contemporáneos habría de retirarse de la vida pública para escribir un libro y construir un laberinto); posee un secreto clave para los alemanes y es el nombre de la ciudad inglesa donde se encuentra el parque de artillería británico. Yu Tsun es perseguido por el Capitán Richard Madden quien se encuentra al servicio de la corona británica y que a su vez ha asesinado a una de las últimas piezas claves de la conspiración alemana (Viktor Runeberg). Yu Tsun busca desesperadamente la forma de hacer llegar el mensaje al cuartel general en Alemania e idea una estrategia peligrosa pero brillante.

Viaja a Ashgrove a buscar al sinólogo Stephen Albert y al llegar a la estación un grupo de niños que allí se encuentra le explica que para llegar a la casa del Dr. debe doblar a la izquierda en cada encrucijada del camino, Yu Tsun recuerda que este es el método más común para encontrar el patio central en un laberinto. En este momento Borges ubica al lector en un laberinto físico, para luego crear uno más complejo y menos tangible. Mientras se dirige a casa del Dr. Albert, Yu Tsun recuerda a su antepasado Ts'ui Pen, el cual abandona todo "para edificar un laberinto en el que se perdieran todos los hombres". (Borges, 136)

Al llegar a la casa del sinólogo, Yu Tsun descubre el misterio del laberinto de su antepasado; Albert posee una carta en la que a grandes rasgos se da a entender que el laberinto y el libro son uno mismo.

"–Aquí está el Laberinto –dijo indicándome un alto escritorio laqueado.

–¡Un laberinto de marfil! –exclamé –. Un laberinto mínimo...

–Un laberinto de símbolos –corrigió –. Un invisible laberinto de tiempo.

A mí, bárbaro inglés, me ha sido deparado revelar ese misterio diáfano.

Al cabo de más de cien años, los pormenores son irrecuperables, pero no

es difícil conjeturar lo que sucedió. Tsui Pên diría una vez: Me retiro a escribir

un libro. Y otra: Me retiro a construir un laberinto. Todos imaginaron

dos obras; nadie pensó que libro y laberinto eran un solo objeto. El Pabellón

de la Límpida Soledad se erguía en el centro de un jardín tal vez intrincado; el hecho puede

haber sugerido a los hombres un laberinto físico.

Tsui Pên murió; nadie, en las dilatadas tierras que fueron suyas, dio

con el laberinto; la confusión de la novela me sugirió que ese era el laberinto.

Dos circunstancias me dieron la recta solución del problema. Una:

la curiosa leyenda de que Tsui Pên se había propuesto un laberinto que

fuera estrictamente infinito. Otra: un fragmento de una carta que descubrí"

(Borges, 140)

Borges introduce un nuevo universo: el de los laberintos verbales. La representación laberíntica tradicional cretense muestra esta figura como un camino enredado y sin encrucijadas, que después de un largo recorrido lleva a la salida o a la muerte. Rosensthiel indica que lo que usualmente se conoce como laberinto es, en realidad, la representación del hilo de Ariadna, es decir, de la solución.

Retomando las teorías de Calabrese en La era neobarroca, el placer del laberinto no radica en salir sino en perderse y esto es algo que Borges hace evidente; el laberinto de palabras que construye Ts'ui Pen es un legado para las futuras generaciones (no para todas) , en este libro se podrían encontrar todas las claves de la existencia, por lo tanto

todas las preguntas y todas las respuestas; una vez más la cuestión no se reduce a qué contiene el libro, si no a cómo se debe leer.

Por su parte, en “El inmortal” de Borges, el personaje Joseph Cartaphilus opone al laberinto el caos; entendiendo laberinto como la noción de agrupación de todos los posibles para ser recorridos por alguien.

“ Pensé en un laberinto de laberintos, en un sinuoso laberinto creciente que abarcara el pasado y el porvenir y que implicara de algún modo los astros” (Borges, 143).

Albert se pregunta cómo puede llegar a ser infinito un libro? Tal vez si tiene un lomo circular, tal vez si es un volumen cuya primera página sea igual a la última y recurre a la historia de Las mil y una noches, en la que Shahrazad refiere textualmente la historia del la mil y una noches, corriendo el riesgo de llegar a la noche en la que habla.[14]

Los laberintos para Borges son infinitos, son lugares de los que no se puede salir, por eso el hombre se pierde a veces innecesariamente, la toma de distancia (la vista aérea), ayuda a encontrar la salida; pero es una salida sin sentido. Si el hombre fuera capaz de dilucidar los misterios del laberinto, tal vez moriría, como le sucede a Homero en “El inmortal”, si ya todo se ha visto... que queda?

[14] Para algunos teóricos esta historia sí está incluida en Las Mil y una noches y es la número 601.

Es tal vez por esto que Albert muere, porque ha descubierto el secreto del laberinto (es asesinado por Yu Tsun) y de esta forma los alemanes se enteran que la ciudad que deben bombardear se llama Albert.

En el libro, Ts'ui Pen refiere historias con múltiples posibilidades de resolución, no solo opta por una salida, sino por todas las variables que un problema presente. Es entonces donde se comprende el sentido de la narración no lineal, cada persona tiene su propio abanico de posibilidades para recorrerla.

Para Borges el libro-laberinto de Ts'ui Pen "Crea así diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela".

Surge una idea clave para el estudio de la estructuras no lineales y es la delineación de los conceptos que están presentes en el hipertexto y en la interactividad en la obra de Borges; a finales del siglo XX surgieron nuevas formas de almacenamiento de información y sistemas de comunicaciones que en un principio se utilizaron en los cuarteles militares y en los programas de estrategia y espionaje; las redes cuyo soporte eran las plataformas electrónicas. Una red, tiene la posibilidad de abarcar un número casi infinito de documentos y el hipertexto o los enlaces permiten conectar un documento con otro y este a su vez con otro más, o mejor volver al documento inicial y tratar otro recorrido, así aparece una estructura rizomática y de acuerdo con el concepto de Gilles Deleuze y Félix Guattarí, el rizoma es un sistema en el que todos los puntos que lo conforman se conectan entre sí y la ausencia esporádica de uno de ellos representa una ruptura asignificante para el sistema en general, el rizoma crea un mapa, una telaraña o bien sea dicho un laberinto y el libro de Ts'ui Pen es todo lo anterior, mapa, telaraña y laberinto.

> "Leyó con lenta precisión dos redacciones de un mismo capítulo épico. En la primera, un ejército marcha hacia una batalla a través de una montaña desierta; el horror de las piedras y de la sombra le hace menospreciar la vida y logra con facilidad la victoria; en la segunda, el mismo ejército atraviesa un palacio en el que hay una fiesta; la resplandeciente batalla les parece una continuación de la fiesta y logran la victoria" (Borges, 143).

El anterior episodio, pareciera ser el planteamiento de un interactivo de escogencia múltiple, en el que cada acto que se realiza es el resultado de los anteriores y el cual sin embargo, puede presentar más opciones. Escoger, parecería ser el mensaje de Borges, si el movimiento es hacia la izquierda aparece un camino, si es hacia la derecha el mismo, ligeramente distorsionado. Así los laberintos borgeanos representan los procesos de la mente humana.

Comenzando un nuevo milenio, surge una gran pregunta: Ha cambiado la forma como se concibe la mente humana? Tal vez la repuesta sea afirmativa. Como se planteó anteriormente, Borges habla de un mundo laberíntico en el que el hombre habita, del que quiere salir y sin embargo, cada intento de salida lo encierra en otro laberinto, cada vez mayor. Por eso, las estructuras múltiples y los espacios infinitos contenidos en un espacio mínimo, son característicos en algunos cuentos del autor.

Con el nacimiento de los nuevos medios electrónicos (sistemas multimediales, Internet, etc.), la pregunta sobre el espacio, lo laberíntico, lo múltiple, reaparece. Algunos autores recurren a Borges para explicar el funcionamiento (no técnico) de los medios electrónicos. En efecto en dos de sus obras: La biblioteca de Babel y El libro de Arena estos conceptos se encuentran delineados. La mente humana es algo muy complejo, en épocas pasadas se creía que los seres humanos pensaban linealmente, es decir, que el

tren de ideas era producto de una ecuación lineal causa-efecto. En definitiva en la obra de Borges se percibe un pensamiento complejo, laberíntico y rizomático.

En la década del sesenta aparecen dos pensadores franceses, Gilles Deleuze y Félix Guattarí; estos dos pensadores en su libro Mil mesetas dedican un capítulo al Rizoma; éste es una estructura tomada de la naturaleza; en botánica una raíz rizomática es aquella compuesta por una gran cantidad de bulbos de los cuales se desprenden innumerables raicillas que se conectan con otros bulbos y así sucesivamente.

El pensamiento del ser humano es rizomático; es el producto de múltiples conexiones que no son lineales y en dicho pensamiento toda clase de conexión es posible.

Las estructuras rizomáticas se comportan de acuerdo a los siguientes principios: Posibilidad de conexión múltiple de cada punto. Heterogeneidad de los componentes del sistema. Multiplicidad sin unidad generadora. Ruptura asignificante. Cartograficidad. Decalcomanía. (Deleuze & Guattarí, 15).

Las obras de Borges plantean universos en los que virtualmente toda conexión es posible; por ejemplo; en el Zahir Borges traslada al lector de un lugar a otro y de éste a otro más; partiendo de algo tan aparentemente sencillo como una moneda, abre un universo de múltiples conexiones donde no hay puntos aislados y donde existe un gran contenedor que abarca todo y que puede ser del tamaño de una moneda.

> “La creencia en el Zahir es islámica y data, al parecer del siglo XVIII... Zahir, en árabe quiere decir notorio, visible; en tal sentido es uno de los noventa y nueve nombres de Dios; la plebe, en tierras musulmanas, lo dice de “los seres o cosas que tienen la terrible virtud de ser inolvidables y cuya imagen acaba por enloquecer a la gente”. El primer testimonio incontrovertido es el del persa Lutf Alí

> Azur(...) ha narrado que en un colegio de Shiraz hubo un astrolabio de cobre, "construido de tal suerte que quien lo miraba una vez no pensaba en otra cosa" (...) Más dilatado es el informe de Meadows Taylor (...) Taylor oyó en los arrabales de Bhuj la desacostumbrada locución "Haber visto al tigre" *(Verily he has looked on the tiger)* para significar la locura o la santidad". (Borges, 180).

Borges muestra así, un infinito número de posibilidades conectivas de ideas y conceptos que son necesarios para lograr una obra universal y un proceso comunicacional complejo que apunte a retar la inteligencia del lector. No es casual que las estructuras no lineales y en especial las multimediales e Internet, sean formas de comunicación que apelen a lo laberíntico y a lo rizomático para poder comunicar; en Internet es posible hacer recorridos que para cada individuo son diferentes, es necesario crear un mapa mental, físco o virtual, en el que se lleve un registro de los lugares que han sido visitados. En el mundo contemporáneo las ideas y conceptos son el producto de una gran cantidad de imágenes y valga la redundancia, de ideas y conceptos previamente asimilados.

Para Borges entonces no existe nada nuevo sobre la faz de la tierra, pues todo está dicho; el valor de las cosas consiste en retomar lo que queda en la mente y rescribirlo buscando significar algo. (Lo muestra en Pierre Menard quien rescribe el Quijote palabra por palabra y aunque es el Quijote de Cervantes, también es el Quijote de Menard).

En estos términos, aparece un problema ético - estético: dónde queda el concepto de originalidad?

Desde finales del siglo XIX se hizo muy común escuchar en el campo de las artes la discusión sobre el original y la copia. Situado en esta frontera, Borges recurre a cientos de referencias, en algunos casos reales, en algunos ficticias, para contar historias.

En fin, con el siglo XX los muros de la originalidad se derrumbaron y ciertas técnicas se agotaron, con la aparición de las vanguardias aparecieron nuevas formas de expresión que sin embargo aludían a los mismos temas que trataba el arte clásico. Lo que hicieron las vanguardias, fue plantear algo aparentemente nuevo, que no era más que la hibridación de conceptos e ideas preexistentes.

Los medios electrónicos son la plataforma en la que la hibridación se hace más evidente; un medio en el que se pueden conjugar imágenes, animación, video, sonido, texto, etc., parecieran mostrar algo nuevo, pero apuntan al pensamiento de un ser más complejo. En años anteriores apareció en psicología el término **ADD:** attention déficit disorder o desorden de atención dispersa (Pearce, 150), mientras que en algunos niños representa un problema muy grave, para otras personas que crecieron rodeadas por publicidad, televisión, cine, video, música puede representar una ventaja ya que se desarrolla cierto tipo de capacidad para captar diferentes realidades y estímulos a un mismo tiempo.

En las estructuras no lineales, existe la posibilidad de escoger un camino por el que se va a transitar, se corre el riesgo de volver al mismo punto de partida o se puede volver a comenzar el recorrido, al igual que las posibilidades que tiene el ejército de el jardín; en un interactivo las posibilidades son infinitas y van trazando un mapa de redes laberínticas en el que cada espectador o interactor sigue un recorrido diferente.

Hay que recordar que para contar la historia del Tsui-Pen, Borges recurre a la utilización de diversos medios; parte de un libro, que es a la vez el laberinto y en el que se

encuentran historias planteadas desde diferentes puntos de vista, en el libro se conjugan disciplinas, artes, ciencias, etc.

> "No juzgo verosímil que sacrificara (Tsui Pen) trece años a la infinita ejecución de un experimento retórico. En su país la novela es un género subalterno; en aquel tiempo era un género despreciable. Ts'ui Pen fue un novelista genial, pero también fue un hombre de letras que sin duda no se consideró un mero novelista. El testimonio de sus contemporáneos proclama (...) sus aficiones metafísicas, místicas. La controversia filosófica usurpa buena parte de su novela. Sé que de todos los problemas, ninguno lo inquietó y lo trabajó como el abismal problema del tiempo". (Borges, 146)

En "El jardín" se plantea la posibilidad de conjugar disciplinas, tiempos y espacios obteniendo una obra que no funciona únicamente de manera lineal, sino que funciona en planos verticales, horizontales y diagonales, creando un tejido.

Viene al caso "El libro de Arena" que aparece en "El jardín" y en el relato del mismo nombre; un libro infinito, tal vez de lomo circular en el que las hojas son tan delgadas que existe un número infinito de ellas y si se abre el libro en una página X y luego se deja ir, se corre el riesgo de no volverla a encontrar.

Una vez más la figura de Internet puede ser similar; un gran número de páginas de las cuales si no existe registro es prácticamente imposible volver a encontrar algunas de ellas.

Pasando al caso de "La biblioteca de Babel" y siguiendo el paralelo de Borges y las estructuras no lineales y en especial de los sistemas de comunicación multimedial e Internet; aparece un espacio infinito, compuesto por miles y millones de hexágonos en

los que se encuentran libros *(información),* un sistema de hexágonos que contienen datos es como la matriz que contiene muchos nodos con información a la que es posible o no acceder.

"El universo (que otros llaman la biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales" (Borges, 112)

La matriz es el gran contenedor virtual de información que no posee una ubicación espacio-temporal fija, sino que se compone de todos los datos que transitan por el sistema, no se puede medir, se puede acceder a ella por medio de algunos dispositivos pero es imposible recorrerla completamente. Para un interactor desprevenido es difícil encontrarle sentido, sobre todo si no sabe como desplazarse; la biblioteca de Borges es igual, es un espacio infinito en el que no todos los libros son comprensibles para todos los hombres, un espacio que no se puede recorrer completamente, pero que existe por encima de todo.

> "Cuando se proclamó que la biblioteca abarcaba todos los libros, la primera impresión fue de extravagante felicidad. Todos los hombres se sintieron señores de un tesoro intacto y secreto. No había problema personal o mundial cuya elocuente solución no existiera (...) Miles de codiciosos abandonaron el dulce hexágono natal y se lanzaron escaleras arriba, urgidos por el vano propósito de encontrar su Vindicación. Esos peregrinos disputaban en los corredores estrechos, proferían oscuras maldiciones, se estrangulaban en la escaleras divinas..." (Borges, 119)

En Borges, se prefigura también el peligro del mal manejo de la información y lo que ella puede hacer en la humanidad. Sin una directriz apropiada es fácil naufragar en un mar de información. En el caso de los hoy llamados sistemas multimediales; Borges ha sido uno de los primeros autores en plantear la posibilidad de realidades y universos paralelos, en los que la realidad no es lo que parece y en los cuales los recorridos no son lineales.

La concepción de la mente humana como un simple sistema lineal ha cambiado y ahora se concibe como un entretejido de posibilidades y laberintos, los cuales habían sido planteados por Borges hace más de cincuenta años.

La importancia de Jorge Luis Borges no solo para la literatura universal, sino también para otras disciplinas es innegable, es un autor que enriquece inmensamente el panorama del pensamiento humano.

En cuanto a las obras anteriormente mencionadas, se observa cómo la posibilidad de crear historias con múltiples soluciones o la posibilidad de navegación de un sistema no son conceptos exclusivamente relativos a los nuevos medios. Las historias paralelas sus diferentes modos de lectura, el infinito como sistema de información, ya eran posibles antes de la aparición de los medios electrónicos.

Pierre Macherey en su texto “Una teoría de la producción literaria”, hace un estudio de lo que él denomina narrativas sofisticadas; propone que los conceptos consignados en este tipo de historias no pertenecen exclusivamente a ideologías pre-existentes. Para el teórico los textos literarios están llenos de silencios y ausencias que el autor no ha puesto deliberadamente, aunque el texto haya sido escrito con un propósito determinado llegan a coexistir en él contradicciones, brechas, silencios, etc.; y es la

labor del lector crítico no pasar por alto estos accidentes; si no examinar dichos conflictos para entender mejor el texto y lo que lo rodea.

> "Así el silencio del libro no es una carencia que deba ser remediada, una faltante que haya que compensar. No es un silencio temporal que pueda ser abolido. Debemos distinguir la necesidad de silencio. Por ejemplo puede demostrarse que es la yuxtaposición y conflicto de varios significados que producen la otredad que da forma al trabajo: así los conflictos no son resueltos o absorbidos, simplemente exhibidos (…) de esta forma la obra no puede hablar de la mayor o menor complejidad de la oposición que la estructura; aunque es su expresión y encarnación. En cada partícula, la obra manifiesta, descubre, lo que no puede decir. El silencio le da vida".(Macherey, 52)

Para Macherey el lector crítico es como un psicoanalista, quien debe descubrir la motivación oculta del paciente.

2. ESTRUCTURAS NO LINEALES EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA.

2.1. Literatura.

2.1.1. Beat, Beat, Beat, Cut, cut, cut?… Corte!

A finales de la década del cincuenta un pintor prácticamente desconocido (que sin embargo había militado en las líneas del surrealismo por un corto tiempo antes de ser expulsado); Brion Gysin se encontraba recortando una estera sobre un periódico para una de sus obras, accidentalmente recortó el papel y las letras se mezclaron frente a sus ojos, de esta forma nació accidentalmente (como casi todo en el arte) la técnica *cut-up*. Inmediatamente Gysin recordó la noche en la que Tzara propuso este tipo de escritura a los surrealistas y fue expulsado del grupo. Gertrude Stein y John Dos Passos también experimentarían con el método de corte, pero en menor escala.

El artista pronto comenzó a experimentar con la técnica, aplicándola a sus cuadros y a sus escritos; claro que ésta no quedaría oculta, Gysin pensó que sería un maravilloso regalo para su mejor amigo William Burroughs quien la aprovecharía en la obra que se encontraba escribiendo, ya que poseía un volumen considerable de trabajo y este nuevo sistema sería de gran ayuda.

Gysin alteró la técnica de corte para producir lo que llamó: poemas de permutación; en ellos una frase eran tomada y repetida en muchas ocasiones alterando el orden de las palabras, la mayoría de estas permutaciones serían realizadas utilizando un programa generador de secuencias al azar, escrito por Ian Sommerville.[15]

---

[15] El profesor Ian Somerville es catedrático de la U. de Lancaster en el área de ingeniería de software para textos. Desarrollo junto con Gysin La máquina de sueños, la cual era un medio terapéutico para producir relajación, su utilización se prohibió debido a que podía provocar ataques de epilepsia en algunos pacientes.

RUB OUT THE WRITE WORD
RUB OUT RIGHT WORD THRE
RUB OUT WORD RITE THRE
RUB OUT THE WORD RIGHT
RUB OUT RIGHT THE WORD
RUB OUT WORD THRE WRITE

RUB THE WORD RIGHT OUT
RUB THE RIGHT OUT WORD
RUB THE OUT WORD RIGHT
WORD OUT RIGHT
RIGHT WORD OUT
OUT RIGHT WORD

RUB WORD RIGHT OUT THE
RUB WORD OUT RIGHT THE
RUB WORD THE RIGHT OUT
RIGHT THE OUT
OUT THE RIGHT
THE OUT RIGHT

WORD RUB THE RIGHT OUT
RUB RIGHT OUT THE
OUT RIGHT THE
THE OUT RIGHT
RIGHT THE OUT
OUT THE RIGHT

WORD RIGHT RUB THE OUT
THE
OUT
RUB
THE
OUT

Brion Gysin junto con William Burroughs, Sinclair Beiles, y Gregory Corso publicaron un compendio de este tipo de poemas titulado *"Minutes to go".* Gysin también experimentó la técnica de corte con sonidos; en particular produjo una pieza llamada "Pistol Poem" en la que se escuchaban diferentes cortes y montajes del sonido de un disparo, estas grabaciones fueron hechas en los estudios de la BBC utilizando diferentes amplitudes; durante los años sesenta realizó experimentos en el campo del cine[16] en la compañía de Burroughs y del director Anthony Balch en filmes como: *Towers Open Fire, Cut-Ups, y Bill and Tony*.

No hay que olvidar que la técnica de corte ya había sido utilizada aparte del cine, en la pintura por los cubistas y en el jazz de improvisación. Para Gysin al igual que para Tzara la técnica de corte situaba a un nivel más accesible la creación artística; cualquier persona podría producir un poema. Gysin pertenecía a la generación Beat, la cual

[16] La escuela rusa y en especial Sergei Einsenstein habían formulado la técnica del montaje la cual buscaba producir un efecto determinado en el espectador (miedo, asombro, ternura) por medio del corte y yuxtaposición de diferentes imágenes en una obvia ruptura con la linealidad del cine de la época; esta técnica se puede observar en filmes como el Acorazado Potemkin (1925) y en los experimentos de Lev Kuleshov.

estaba en contra de cualquier elitismo en el arte y en lo social; además las técnicas de corte eran una apología al caos, tema en el que los beat eran expertos; más adelante en la historia con la aparición de la teoría del caos y de la reevaluación de la patafísica de Jarry estos métodos tendrían una mayor aceptación por parte del público y de la crítica.

En una entrevista, Gysin admite que al principio la técnica no tuvo mucha acogida; en esa época Burroughs y él vivían en Paris y por la naturaleza del idioma el corte no era de tan fácil asimilación, ya que la estructura de las frases resultaba casi completamente incoherente; sin embargo seis meses después de la aparición de “Minutes to go”, surgió una obra en dos tomos perteneciente a unos poetas norteamericanos titulada Locus Solus (que aunque no daba crédito a Gysin por su invento, utilizaba cortes); poco tiempo después la técnica se difundiría con obras de poca trascendencia, pero al iniciar los setenta la música se encargaría de difundir este método como una forma de creación. (Du Vernois, 23)

> “Este método el de CORTES SIEMPRE DESDE QUE COMENZAMOS CON EL y el nombre es tan bueno como cualquiera. No es un descubrimiento nuevo. Tristan Tzara, el hombre de ningún lugar, divinizó a dadá desde un diccionario con un cuchillo, sacó las palabras de un sombrero y hubiera quemado el Louvre si no se hubiera desviado al pánico comunista del ala artística de la conspiración freudiana autodenominada surrealismo bajo André Breton. No queremos ver que esto suceda de nuevo. Por encima de todo (…) No hay juego sin dos jugadores. En otras palabras, podría. Pero este es un Banco Abierto—estos monos escuchan mucho y ven mucho y hablan casi todo lo que saben. De cualquier manera aquí está el truco. Corta todo lo que esté a tu vista. Haz de tu vida entera un poema. No puedes perder hombre. No puedes perder
> porque no tienes nada que perder más que esa basura inútil sobre la que estas sentado. Sal de ese refrigerador azul y Vive.” (Gysin & Burroughs, 45).

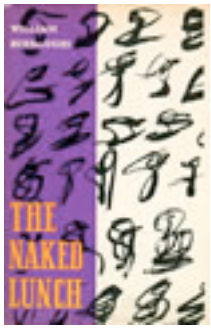
Sin embargo, el autor que mayor provecho sacó de la técnica de corte fue William S. Burroughs; escritor tardío, Burroughs empleó el *Cut-up*, como un método para organizar los apuntes que venía realizando desde hacía muchos años y que estaban basados en sus propias experiencias de viaje en busca de drogas y en su lucha contra la adicción a la heroína. Publicada en Paris en 1959 “The Naked Lunch” es una obra extremadamente polémica[17], Burroughs enfrentó un juicio por obscenidad en los estados unidos por el gráfico contenido sexual, abuso de drogas y violencia retratados en la novela. Al final la obra fue absuelta de todos los cargos.

[17] “La extensiva utilización de cortes en Nova Express, El tiquete que explotó y otros libros hicieron que el método de corte fuera altamente controversial en el mundo literario. Existieron ciertos rumores sobre la mala influencia que ejercía Brion , un loco, un pandillero, anarquista chorrea dadá, cuya teoría del alto arte estaba corrompiendo una autentica voz americana. Con el tiempo la técnica de corte se colocó en un altar y se utilizó como una estrategia alternativa para tratar con las palabras; estudiada y empleada por poetas y novelistas y hasta representando un papel en la música pop, como una ayuda e inspiración para artistas como David Bowie, Iggy Pop, Mick Jagger y Keith Richards”. (Palmer, 12).

El nombre del libro es “el almuerzo desnudo” ya que para Kerouac (quien sugirió el título); “llega un momento congelado en el que todos ven lo que está al final de cada tenedor”. El almuerzo desnudo, muestra la adicción de un hombre a los opiáceos, su tratamiento con apomorfina[18]y posterior cura. La novela puede ser vista como el recuento de las alucinaciones que sufre el hombre por su abstinencia.

En la introducción se enmarca la historia y en la primera parte una instrucción sobre como leer el libro. Hay una recapitulación de Junkie, obra que narra las experiencias de Burroughs con la heroína; termina en Tangier lugar que fue residencia del autor por largo tiempo. Tangier se transforma en la “interzona” la cual es una especie de *“ciudad compuesta”* que unifica todas las locaciones por las que transitan Burroughs y su alter ego en busca de drogas.[19]

“La interzona es la ciudad moderna como una tierra de desperdicios, en la que todas la ciudades, gentes y gobiernos del mundo están combinados en una gigante colmena de comercio, sexo, adicción, manipulación política y rivalidad”.(Skerls, 15).



En la obra no existe esperanza de trascendencia, para Burroughs todos los seres son adictos a algo; sexo, poder, drogas. Junkie es una palabra aplicable a cualquier

[18] Las inyecciones de apomorfina fueron un tratamiento muy común durante las décadas del cuarenta y cincuenta para curar las adicciones al alcohol y a ciertas drogas, el mismo Burroughs recibió este tratamiento y fue su defensor; consistía en inyecciones de un derivado de la morfina que eran aplicadas al paciente cada dos horas.

[19] La interzona es una de las principales influencias en la literatura cyberpunk y su concepción del espacio; en la década del ochenta autores como William Gibson utilizarían figuras similares a la interzona, tales como el “ensanche” compuesto por varias capas de información, de lugares y personajes.

persona. El almuerzo desnudo es una obra que marca un importante hito en la literatura del siglo XX ya que es producto de la cultura pop; no sólo integra esta imaginería en su cuerpo: historia detectivesca, ciencia ficción, pornografía, periódicos; también explota sus personajes; el detective alienado, el científico loco, los monstruos, los viajes en el tiempo y el espacio, fantasías sadomasoquistas, etc.; y además con el transcurso del tiempo llegaría a convertirse en literatura de culto[20], completando el ciclo del pop.

Gran parte de esto se debe a la experimentación de Burroughs con la forma; la literatura de corte no lineal obedece al esquema de los rompecabezas, es algo así como un *hágalo usted mismo*, postulado que también estaría implícito en varias obras pop como las de Andy Warhol. Con la figura del rompecabezas se diluye la barrera autor-lector y se ingresa a un nuevo terreno de co-producción.

Con la yuxtaposición que utiliza Burroughs, la estructura se convierte en un montaje de *viajes* o mini películas y es la tarea del lector unificarlas y darles un sentido. Por la escasa presencia de una trama las imágenes dibujadas poseen mayor expresividad y ostentan un nivel más alto de libre asociación. Burroughs busca re-crear las imágenes en la mente del lector.

En el *prefacio atrofiado* Burroughs advierte sobre la estructura de la obra:

"Usted puede cortar en el almuerzo desnudo en cualquier punto[21] de intersección" (Burroughs, 5)

El principal misterio de la obra, radica en la complejidad de su estructura, la cual es a la vez tan simple como para que cada fragmento funcione por si solo, este es un principio básico en los sistemas multimediales e hipertextuales y Burroughs lo presiente: "La

[20] Las obras de culto son aquellas que traspasan la barrera del tiempo y las modas y se convierten en parte de la subcultura y en puntos de referencia e inspiración para otras artes y fenómenos socio-culturales. Aparecen generalmente en el cine, la música y la literatura.

[21] Para Deleuze y Guttari en su teoría del Rizoma un sistema "rizomático": se puede cortar en cualquier lugar y sigue funcionando sin perder el sentido total. Esto se explicará en detalle más adelante.

Palabra está dividida en unidades[22] que existen todas en una pieza y deben ser así tomadas, pero dichas piezas pueden ser interpretadas en cualquier orden".

Con estas indicaciones el autor pone al lector en un papel activo y cada frase que se lea será vista con otros ojos y asociada por medio del corte, el montaje, el collage o la yuxtaposición, para crear un nuevo tipo de imagen mental. Burroughs utiliza monólogos, diálogos, episodios, descripciones, chistes, transcripciones de grabaciones de audio, fragmentos de filmes, y programas de televisión y conforma cierta especie de *rutinas* (Skerls, 18), que recuerdan aquellas improvisaciones de Charlie Parker y otros músicos del *be bop* en el jazz; una estructura rítmica de fondo y pequeñas alteraciones en la melodía, ritmos, temas, un clímax, un retorno al ritmo, etc. No hay que olvidar que la música de la generación beat fue el jazz y éste ejerció una gran influencia en sus obras.

Al parecer los capítulos de el almuerzo no poseen orden alguno, sin embargo existe un orden hasta en el desorden, y la obra obedece a una estructura psicológica similar al pensamiento de un adicto. De esta forma se presentan al lector el monólogo interior, la ampliación de la perspectiva de comprensión y la sátira. El autor soluciona la sensación de desorden con una disposición que contrarresta el espiral que se presiente, mediante instrucciones y una especie de mitología a la que pertenecen los capítulos.

> "Solo existe una cosa sobre la cual el escritor puede escribir: y es lo que está frente a sus sentidos en el momento de la escritura… soy un instrumento de grabación… no presumo de imprimirle una "historia" a la "trama"…" (Gysin & Burroughs, 52).

[22] Se pueden asociar estas unidades con los conceptos de Memex y de Lexia (los cuales serán explicados en detalle más adelante); ambos fragmentos de algo mayor pero que sin embargo encierran significados en si mismos y ofrecen pistas para comprender el total.

Burroughs desarrolló su propia teoría sobre el corte la cual al igual que todas sus otras teorías se basaba en los mecanismos de poder, control y adicción; en su teoría el lenguaje ejerce un control sobre la mente humana. Las drogas, el sexo y el poder controlan el cuerpo, pero la palabra y la imagen controlan la mente; ellas encierran al hombre en un patrón de comprensión, interpretación, percepción, pensamiento y habla; y estos predeterminan su interacción con el ambiente y la sociedad. Entonces el método de corte se convierte en un reto al sistema, en una forma de liberación y de independencia; una alteración de la conciencia del autor y del lector. El método de corte es como un viaje en el tiempo y el espacio.

"Para Burroughs como artista, el corte es un método impersonal de inspiración, invención y arreglo que redefine la obra de arte como un proceso que ocurre en colaboración con otros y que no es propiedad única del artista" (Skerls, 21)

Contemporáneamente se realizaron experimentos como el action painting, los happenings de fluxus y la música aleatoria, los cuales en algún momento comparten algunos principios similares, como la improvisación, el ritmo y el desafío a las estructuras convencionales.

> "páginas de texto son cortadas y reorganizadas para formar nuevas combinaciones de palabra e imagen en la escritura de mis dos últimas novelas (…) he utilizado una extensión del método de corte que llamo "el método del doblez" una página de texto mío o de alguien más es doblada por la mitad y puesta sobre otra página. El texto compuesto es leído a través de la mitad de un texto y la mitad del otro_ El método del doblez extiende a la escritura la analepsis utilizada en los filmes, posibilitando al autor el movimiento hacia atrás y hacia adelante en su línea de tiempo, por ejemplo tomo la página uno y la doblo en

la página cien, inserto el resultado como página diez, cuando el lector lea la página experimentará una prolepsis a la página cien y una analepsis a la página uno- El fenómeno deja vu puede ser producido del mismo modo para ordenar (Este método es por supuesto utilizado en música donde continuamente somos transportados hacia delante y hacia atrás en el registro temporal por medio de la repetición y los arreglos de los temas musicales).

En la utilización del método del doblez, edito, borro y reacomodo como en cualquier otro método de composición. He tenido la experiencia frecuente de escribir ciertas páginas de texto estrictamente narrativo que al ser dobladas fueron más claras y comprensibles que los textos originales. Prosa perfectamente clara puede ser producida utilizando el método del doblez. Los mejores resultados son usualmente obtenidos situando en yuxtaposición páginas que traten materias similares". (Burroughs, 231).

De esta forma se comprende como Burroughs no solo fue irreverente en sus temas, sino también en sus métodos creativos; mientras establecía una reflexión en torno a ellos y a los procesos de comunicación y su interrelación con otras expresiones artísticas como la música y el cine, creó una obra de recorridos infinitos y gran fuerza estética que serviría de influencia a varios campos de las artes.

Con la técnica de corte en El almuerzo desnudo, William Seward Burroughs logra una obra de gran importancia en las letras, dicha importancia radica en la creación de imágenes que en libre asociación con otras producen en el lector la impresión de estar experimentando las mismas sensaciones del autor y recreando la obra en una forma única y personal, de acuerdo a su propio bagaje cultural y popular. Con la posibilidad tácita de cortar la obra en cualquier lugar, el lector se sitúa ante una libertad seudo creadora y un nuevo panorama se presiente en la creación literaria de los próximos

años. El caso de Brion Gysin, es fácil encontrar uno de los primeros experimentos literarios cuyo soporte es el computador.

2.1.2. Con un juego de niños, la literatura se debate entre el cielo y el infierno.

En 1960 en Francia se creó el Taller de literatura potencial, (Oulipo) el cual contaba con miembros de las matemáticas, la literatura y la lógica; como Raymond Queneau, François Le Lionnais, Claude Berge, Georges Perec e Italo Calvino. El grupo produjo obras como: "Cien mil millardos de poemas", libro que actualmente presentaba dicho número de poemas.[23]

Su principal objetivo era liberar a la literatura de parámetros fijos establecidos (ellos mismos se describían como ratas que habían construido su propio laberinto y ahora buscaban la salida). Emplearon métodos como la permutación, la repetición, los cortes, etc.

Mientras esto sucedía, agotando casi totalmente los recursos dadá y las técnicas que ya había empleado Burroughs, Julio Cortázar se encontraba trabajando en su obra máxima; Rayuela, la cual ve la luz en 1963. Este libro desde su publicación, generó una gran número de críticas positivas y negativas. La opinión se dividía en porcentajes iguales; existían detractores quienes decían que la obra era un adefesio, un atentado

[23] Oulipo, grupo que en la actualidad sigue reuniéndose, utilizó técnicas como el S+7, en la que un sustantivo o nombre escrito en un poema era reemplazado por el que se encontrara siete lugares más adelante en el diccionario.

contra la literatura y una burla a la *"institución"* literaria, la otra mitad de la opinión cayó en un enamoramiento a primera vista con la obra.

La polémica generada alrededor del libro, obedece de nuevo a una estructura no lineal y a la recreación de conceptos, como el cuestionamiento del lenguaje; que aunque presente en Joyce, en Cortázar alcanza su máxima expresión con la invención del Glíglico.

> Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes. Cada vez que él procuraba relamar las incopelusas, se enredaba en un grimado quejumbroso y tenía que envulsionarse de cara al nóvalo, sintiendo cómo poco a poco las arnillas se espejunaban, se iban apeltronando, reduplimiendo, hasta quedar tendido como el trimalciato de ergomanina al que se le han dejado caer unas fílulas de cariaconcia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tordulaba los hurgalios, consintiendo en que él aproximara suavemente su orfelunios. Apenas se entreplumaban, algo como un ulucordio los encrestoriaba, los extrayuxtaba y paramovía, de pronto era el clinón, las esterfurosa convulcante de las mátricas, la jadehollante embocapluvia del orgumio, los esproemios del merpasmo en una sobrehumática agopausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Volposados en la cresta del murelio, se sentían balparamar, perlinos y márulos. Temblaba el troc, se vencían las marioplumas, y todo se resolviraba en un profundo pínice, en niolamas de argutendidas gasas, en carinias casi crueles que los ordopenaban hasta el límite de las gunfias."
>
> (Cortázar, 403).

Pero el glíglico no es el único aporte de Rayuela a las letras; la obra desafía el orden cronológico de los acontecimientos literarios, el manejo de los personajes, el espacio, el

tiempo, el ritmo y la forma de leer. El mismo Cortázar en sus ensayos posteriores a la publicación de Rayuela habla del tema:

"La literatura es siempre una expresión de la realidad, por más imaginaria que sea; el solo hecho de que cada obra esté escrita en un idioma determinado la coloca de entrada y automáticamente en un contexto preciso."(Cortázar, 243).

Uno de los planteamientos más importantes de la obra es el desafío a las formas de lectura convencionales; éste se encuentra implícito en las instrucciones para leer Rayuela.
Hasta el año de 1963, (exceptuando a algunos orientales y a los hebreos), todo el mundo leía igual; comenzando en la primera página y siguiendo una dirección lineal hasta la última; no había nada nuevo que incorporar al sistema.

Cortázar plantea:

" TABLERO DE DIRECCION"

A su manera, este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado ***a elegir*** una de las dos posibilidades siguientes..." (Cortázar, 4).

es entonces cuando cambia la estructuración del proceso de lectura y aparece el primer boceto de una disposición de lectura hipertextual[24].

Aparece la forma corriente de lectura la cual termina en el capítulo 56 donde aparecen las 3 *vistosas* estrellitas que equivalen a la palabra FIN.

Como segunda opción Cortázar plantea el famoso tablero que abarca todo el libro llevando al lector de un lado al otro, como en un diccionario o una enciclopedia.

Por último se presenta la tercera opción; (como el lector lo prefiera).

[24] Es importante diferenciar la acepción de la palabra hipertexto como teoría, ya que no se limita únicamente a esto, la hipertextualidad es un nuevo método de lectura y de organización de conceptos,

Estos tipos de lectura son posibles gracias a la forma en la que Cortázar estructura su obra. El siguiente segmento analiza esta estructura y sus implicaciones.

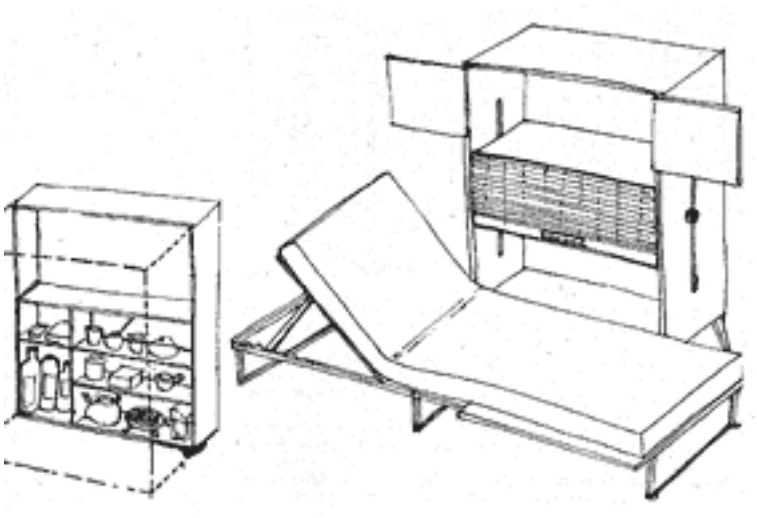
> " Vivimos en una época en que los medios de información y comunicación nos proyectan continuamente más allá de los hechos en si mismos para situarnos en una estructura más compleja, más variada y más digna de nuestras posibilidades actuales de cultura. Abrir un periódico o la pantalla de la televisión significa entrar en dimensiones que se expanden en diagonal iluminando sucesivamente diferentes zonas de la actualidad para que cada hecho aparentemente aislado sea visto como un elemento dentro de una estructura infinitamente rica y variada; esto es evidente en materia de política mundial, de economía, de relaciones internacionales y de tecnologías. Porqué habría de escapar la literatura a esta necesidad muchas veces patética, puesto que es imposible satisfacerla plenamente, de abarcar no solamente los hechos sino sus interrelaciones?" (Cortázar, 322).

Se presiente un Cortázar visionario, que en la misma época en la que Marshall McLuhan formula sus teorías sobre los medios, el mensaje y la aldea global; comprende la magnitud de los nuevos sistemas comunicacionales y su posible impacto en una nueva mentalidad. Cortázar advierte un cambio en la percepción y busca una mutación en lo literario, para ello, la solución es apropiar las estructuras que los medios manejan, (redes, nodos, canales, sub-nodos); así se estructura Rayuela.

Rayuela presenta un punto de partida (un nodo) que se conecta con otro, ese con otro y así sucesivamente, no importa de dónde se haya partido, todo se conecta entre sí. Al igual que en las estructuras rizomáticas, si suprimimos alguno de los capítulos, la obra no sufre daño alguno, sigue funcionando. En uno de los capítulos de Rayuela, uno de sus ayudantes le pregunta a Morelli qué pasaría si se equivocan en la editorial con el orden de los capítulos de su libro, él responde que nada, porque el orden en el que lo envía es el orden de Morelli y dado el caso de que llegasen a equivocarse , tal vez el libro resulte en el orden correcto.

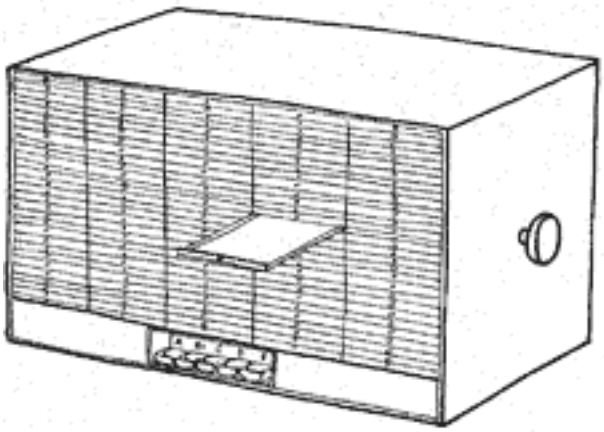
---

similar a los procesos mentales, vale la pena añadir que ella no solo está presente en las obras cuyo soporte es el digital.



En La vuelta al día en 80 mundos aparece el Rayuelomatic, el cual es una máquina diseñada por el “instituto de altos estudios patafísicos de Buenos Aires” ésta máquina se ha desarrollado como una ayuda para leer Rayuela. El Rayuelomátic vendría a ser algo así como el computador contemporáneo, Cortázar explica que es un mueble que ostenta un numero de bandejitas similar al número de capítulos que posee el libro, un cómodo diván, por si el lector colapsa en el intento y otro mueblecito con comodidades tales como alcohol, alimentos y en general adminículos para hacer el instante de lectura más ameno.

Con la máquina se incluye una especie de *diagrama de navegación*, (este es un termino multimedial que sirve para indicar como se desenvuelve un programa interactivo), que según el mismo Cortázar es un gráfico bastante “despatarrado”. (Cortázar, 53).



Claro está que las cosas no se quedan en una cantidad de capítulos y una máquina.
No es demasiado arriesgado decir que Cortázar es uno de los primeros autores en cruzar la barrera de los multimedios y proponer cierto grado de interactividad[25]. Rayuela es un libro diseñado para que el lector piense, recorra caminos, y decida; aunque Burroughs con su cut-up lo logró, las estructuras de Rayuela son mucho más complejas y profundas.

> " Siempre he pensado que la literatura no nació para dar repuestas, tarea que constituye la finalidad específica de la ciencia y la filosofía, sino más bien para hacer preguntas, para inquietar, para abrir la inteligencia y la sensibilidad a nuevas perspectivas de la realidad" (Cortázar, 328).

Ha surgido una pregunta: Cuál es la edad literaria ideal para leer Rayuela?
Tal vez la respuesta sea ni muy joven, ni muy viejo; entendiendo por joven un lector inexperto y por viejo un lector que rechace lo arriesgado. El lector de Rayuela (el mismo Cortázar lo dice, es el lector *activo* -cabe decir que se arrepintió de los calificativos macho-hembra que había utilizado previamente), es un lector inteligente, que sepa tomar decisiones y que sepa recorrer los caminos, más que tratar de llegar a un final.
En esta obra se plantea nuevamente la duda que acechaba las obras de la literatura modernista; existe cierto elitismo intelectual en este tipo de obras? Al igual que con las nuevas tecnologías, el lector o interactor se encuentra ante un tipo de obra que maneja cierto lenguaje y es necesario estar familiarizado con el. Sin embargo no es necesario ser un experto en el tema para comprender lo que se plantea.

Existen ciertos objetivos que se buscan en el diseño de un interactivo o de un hipertexto y son:
Hacer que el interactor[26] se sienta desafiado intelectualmente, no insultado.
Hacer que su recorrido sea ameno.

---

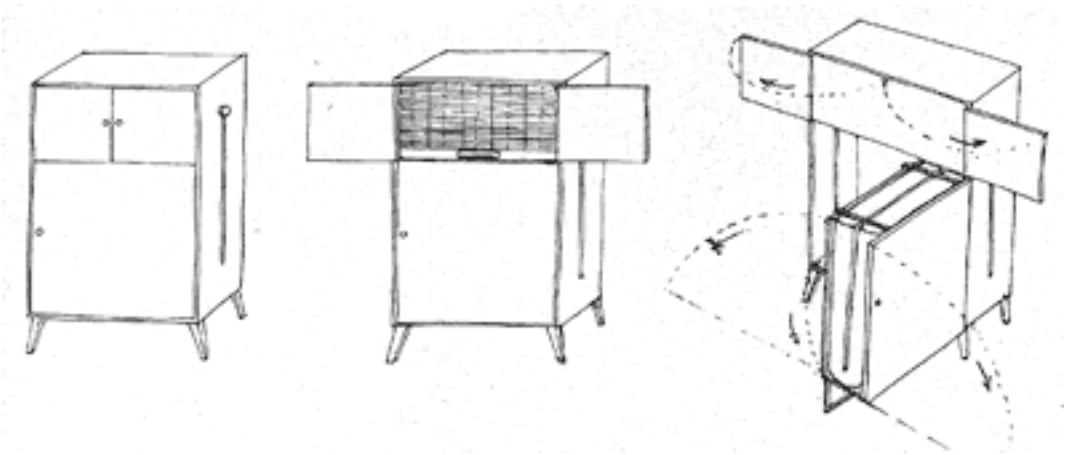
[25] Lev Manovich expone en su obra: El lenguaje de los nuevos medios, lo que denomina el mito de la interactividad la cual se ha malinterpretado en los últimos años, achacándola exclusivamente al área del computador. Para Manovich, la interactividad se da en muchos campos y desde hace mucho tiempo en las artes y las comunicaciones, las obras abiertas, los silencios en un texto, etc., son ejemplos de ella
[26] Para la autora norteamericana Celia Pearce, la interactividad es una nueva revolución:"La revolución interactiva es el antídoto a la revolución industrial cuyo postulado era convertir al hombre en máquina al servicio de la máquina, el computador personal ha revertido ésta involución: la máquina está al servicio del hombre".

Que pueda decidir cuándo sale.

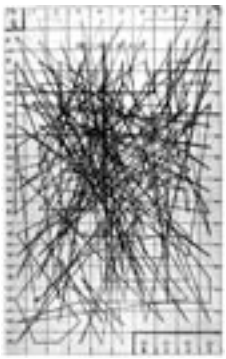
Que pueda personalizar su recorrido.

Hacer que sienta que las decisiones que ha tomado impliquen algo importante; que lo lleven a algún lugar.

Rayuela las cumple todas.



En fin, alguna vez un hombre le dijo a Cortázar que su libro le había producido inmensas carcajadas, que lo había hecho feliz y Cortázar le respondió: Gracias, eso era lo que buscaba cuando lo escribí.



2.1.3. Trip, trip, trip… si un gato está borracho es muy posible que vea las cosas así… (como deberían ser).

En 1993 el escritor Colombiano Rafael Chaparro Madiedo publicó su obra Opio en las nubes, una vez más aunque la obra tuvo gran acogida, sobre todo en las nuevas generaciones; en los círculos críticos se armó gran revuelo, debido a su *disparatada e inconexa* resolución. Desafortunadamente Chaparro murió en 1995 siendo aún muy joven y privó a las letras latinoamericanas de una de las obras que mejor supieron plantear la multisecuencialidad,[27]tema que será analizado en detalle más adelante.

Opio es una novela que cuenta una historia, muchas historias y ninguna; todo a la vez.

La novela narra las aventuras de Amarilla y sus gatos Pink Tomate y Lerner, junto a su novio Sven. La condena del asesino Gary Gilmour, su amistad con Max (cuyo oficio es alimentar palomas); la vida de Max en prisión con su madre la pielroja y el guardia Monroe, sus andanzas con la Babosa y Daisy. La historia de amor loco entre Highway 34 y Marciana, los problemas de Carolo, el loco y Suzy; la vida solitaria de Altagracia…y otras historias más.

Opio sucede en una Bogotá ficticia, en la que se presiente un final triste, una Bogotá que se recorre constantemente como un mapa sin sentido en el que todo se conecta con todo… como un gran rizoma; en Opio hay viajes físicos y viajes mentales (drogas), es una obra en constante movimiento, en continuo crecimiento.

---

[27] Se habla de multisecuencialdad en Opio, debido a su construcción; a diferencia de la aleatoriedad presente en la estructura de Rayuela, en Opio en las nubes, existen varias secuencias, que aunque pertenecen a la misma obra, también se pueden abordar de forma independiente y siguen siendo autónomas.

La obra refleja en gran parte el espíritu de la generación de los ochenta - noventa, sus reflexiones, su velocidad, su desilusión, su complejidad mental, sus dramas, impulsos y pasiones, la convivencia con la cultura pop y la dependencia de la música.

Escrita en un estilo innovador para la literatura colombiana, presenta situaciones y espacios fragmentados, los cuales en un principio podrían aparecer como desordenados o incoherentes; sin embargo, se interconectan entre sí en jerarquías variables, conformando una red de múltiples posibilidades de lectura e interpretación, lo cual le otorga una gran riqueza a la obra y a la compresión del lector.En Opio, la ciudad se recorre por medio de la música y de la rumba, de esta forma se comprende una Bogotá que cubre todos los puntos cardinales, diferentes clases sociales y sus comportamientos, convirtiéndose en una ciudad universal, que bien se parece a La Habana, Nueva York o Venecia. En la novela aparece una ciudad en su plenitud, una ciudad que es escenario de memorias, de transeúntes, de fantasmas, de sensaciones y de situaciones violentas.

Una ciudad plagada de personajes pintorescos, como Amarilla y su gato Pink Tomate quienes podrían ser una Alicia en el país de las maravillas con su gato de Chester; Gary Gilmour asesino fusilado en U.S.A. quien es electrocutado en Opio; Sven novio de Amarilla y habitante y narrador del mundo de los muertos; Marciana y Highway 34 hijos de los escritores Beat, hijos del camino.

La obra conjuga mitologías, leyendas urbanas, situaciones históricas y puntos comunes de la cultura popular colombiana.

Hablar de la estructura de Opio no es tarea fácil; a primera vista el lector se ve enfrentado ante una maraña de situaciones y personajes que aparentemente no tienen conexión alguna entre si. En Opio se hacen presentes las propiedades del rizoma

mencionadas anteriormente, los capítulos y sus personajes se vinculan entre si y fácilmente se puede llegar de uno a otro y devolverse para consultar algo en uno anterior. El sistema se compone de personajes diversos que están relacionados por situaciones extrañas. Si se extrae alguna de sus partes, la obra sigue funcionando como un todo y si se lee solamente un capítulo, también se comprende el tono general de la obra.

El narrador principal que es a la vez el eslabón que le da unidad a la historia es Pink Tomate el gato de Amarilla, (cabe aclarar que no hay personajes principales ni secundarios, todos son importantes). Pink comienza cantando borracho (desde un tejado que lo hace dominar la ciudad), Trip, trip, trip que es el estribillo de una canción que se le graba de Amarilla. Trip, trip, trip; porque todos viven en un continuo movimiento ya sea a causa de las drogas o a causa de los constantes desplazamientos por la ciudad. La obra no se estanca en ningún momento, no transmite sensación de quietud, hay transeúntes todo el tiempo, experimentando la velocidad de la ciudad, la pesadez de la vida, el infortunio del amor.

Pink Tomate habla de una ciudad que ha vivido una catástrofe (algo así como una guerra nuclear). El tiempo es inconstante, en ocasiones habla desde el presente, en otras desde el pasado, es entonces cuando el lector es retado a comprender el tono general de la obra. La desilusión.

Los protagonistas de Opio son jóvenes, aquellos que crecieron en la década del ochenta y vivieron intensamente la del noventa, generación de hijos sin futuro, sin horizonte, sin mundo, pero con sentido del humor. Citando a Gonzalo Garcés y su artículo: Los hippies y sus hijos, en el que habla de una generación *poco espectacular*

que busca y no encuentra, que se siente joven e inexperta, pero a la vez vieja y cansada, una generación excluida de todo.

"(...) Amarilla obsérvalo con esos ojos grandes huele el olor de las calles siempre es el olor de la desolación todo parece quieto pero en el fondo todo está muerto todo parece feliz pero es infeliz... Amarilla nada de eso en el fondo todo es un engaño el olor de las calles nos mata lentamente nos atraviesa los huesos con precisión y nos dice que el tiempo está pasando por entre nuestros dedos por entre nuestros ojos y no hay nada que podamos hacer(...)"

Una generación que reflexiona a la velocidad de la luz y que por esa velocidad siente que el mundo es estático, muerto, que se mueve más lentamente que ella.

Chaparro Madiedo logra contraponer las dos sensaciones; velocidad-quietud mediante la falta de puntuación y el tren de pensamiento desbordado, mientras que trata el tema de lo muerto, de lo lento.

El mismo tono de desilusión se presiente en los eternos vagabundeos por la ciudad, en los bares en los que se llega a situaciones extremas de angustia y desesperación, la ciudad parece ser diferente en cada rincón, pero es igual... igual al mundo que no los lleva a ningún lugar.

Se respira una atmósfera de nostalgia y aunque se diga que todo tiempo pasado fue mejor, en Opio el pasado es un presagio de muerte, de destrucción. En la novela todos se van, Amarilla en un bote, Marciana y Highway por la carretera… algunos mueren físicamente, otros simplemente desaparecen.

La ciudad de Opio se vive por medio de la música, la rumba y la droga; surgen referencias a un gran número de agrupaciones musicales, especialmente de rock, (Rolling Stones,U2, Jimmy Hendrix, Beatles, The Doors, Santana, AC/DC, etc.); cada situación se relaciona con una canción (amor, despedida, odio, muerte, etc.) Es de gran importancia el papel de la música en esta generación, en Opio los personajes parecieran estar viviendo en medio de un constante *video clip* repleto de fragmentos que son familiares como personajes de la cultura pop, frases de canciones, objetos y elementos de la idiosincrasia de cada pueblo, historia y demás. Opio se convierte en un testimonio universal de esa generación, que puede ser igual en Bogotá, en Hong Kong... en cualquier parte.

Un punto importante en la utilización de la no linealidad en Opio es su inminente relación con lo multimedial; como se ha dicho anteriormente lo multimedial no es un recurso digital exclusivo; en Opio esto se aprecia en el manejo que hace Chaparro de la música y la imagen por ejemplo.

También aparecen en Opio, diferentes tipos de ciudad y estos se pueden relacionar con la ciudades de las que habla Fernando Cruz Kronfly en "Las ciudades literarias": Ciudad como evocación; Opio fluctúa entre el pasado, el presente y el futuro, nostálgica de lo que fue y de lo que será, los muertos están vivos y los vivos muertos, unos hablan de los otros, como lo dice Cruz K.; “evocar es entrar en un proceso de resurrección” (Cruz Kronfly, 22); se configura la ciudad como lugar para el nuevo nómada, los personajes de Opio recorren la ciudad, son transeúntes, viven en constante desplazamiento, no se encuentran en ningún lugar, existen en el anonimato urbano, en la soledad que permiten las multitudes citadinas; ciudad como utopía, porque siempre se espera algo mejor y la misma ciudad no lo permite, concientes de que ella está en ruinas, de que no

hay a dónde ir, los personajes se trasladan a un tiempo en el que las cosas eran mejores y sin embargo albergan la esperanza de que el futuro pueda cambiar; ciudad como fuente de sensaciones en la búsqueda de experiencias por medio de las drogas y el alcohol, por medio del recorrido desenfrenado por los bares que son cajitas de sorpresas y por último la ciudad como crisis del sentido; el imperio de lo efímero es latente en Opio, nada perdura, todo se hace para beberse, para meterse, para arrasar (vida, amor, pasiones, esperanzas) todo lo aniquila la ciudad; no hay mapa, se recorren un sinnúmero de caminos que conectan todo con todo y al final solo queda el vacío.

En Opio cada personaje, cada situación, encierra una gran cantidad de detalles; Sven, quien habla desde el país de los muertos, quien siempre se creyó muerto; Gary, icono de la cultura norteamericana traducido a la ciudad de Opio, incomprendido y desilusionado; Max, quien nace prisionero y no sabe nada más que alimentar palomas y tenerle miedo a la libertad; Marciana y Highway, hijos del tedio de la vida, recogidos por los Beat y la carretera; Daisy Dick, no sabe si es hombre, mujer o elefante.

Amarilla y Pink Tomate; una extraña pareja… cierta especie de Alicia en el país de las maravillas, escoltada por el inolvidable gato de Chester; Opio se desenvuelve en la misma atmósfera opiácea (valga la redundancia) que se presiente en la obra de L. Carroll. En la literatura de fin del siglo XIX fue común encontrar alusiones a las drogas, a los paraísos artificiales como los llamaría Baudelaire, de ahí en adelante las drogas son un punto recurrente en la literatura del siglo XX, como se vio en El almuerzo desnudo y son tal vez una excusa para poder hablar desde una perspectiva más compleja, más onírica.

En la obra de Chaparro, las drogas son utilizadas de diversas formas, no sólo como el consabido escape que se cree usualmente; las drogas son exploración, son puntos de

contacto que hacen que los personajes se acerquen, se conozcan, se amen y luego se destruyan y se autodestruyan. En la generación de los ochenta-noventa es común encontrar esta situación y es tal vez por eso que en Opio todos se van; algunos se van por la droga, otros se despiden de ella y de lo que conlleva, otros le deben todo lo que son y lo que serán.

Amarilla parte en un barco, tal vez una góndola que se asemeja tanto a un ataúd y parte con sus animales, con su Pink Tomate quien es el que conserva el hilo conductor de la historia. Como el gato de Chester, aparece y desaparece, pero siempre sabe que va a suceder. "Que cosa tan seria" dice Pink y en la (pág. 108) Chaparro dice "todos estamos vueltos mierda", Pink es el que cuenta todo desde su tejado, junto a Lerner, un poco embriagado, un poco alejado.

Pink Tomate vive la lógica del gato (pág. 147), la lógica de las cosas pequeñas, la lógica de la soledad, tal vez por eso habla un gato, por eso habla Pink, porque los gatos como la gente de Opio viven un poco solos... un poco vueltos mierda.

En Colombia apareció otra obra previa a Opio en las nubes, que manejaba la no linealidad. En 1985 Rodrigo Parra Sandoval escribe su Álbum secreto del Sagrado Corazón, la obra es una compilación de canciones populares, dichos de pueblo, cartas, ensayos, poemas, fotografías, etc.; hecha por un seminarista. Sin embargo es Opio la obra cumbre de la no linealidad literaria en Colombia.

2.1.4. Pájaros, laberintos, atrocidades, castillos, y un diccionario de religiones.

Con el paso de los años las estructuras no lineales han ido evolucionando y complejizándose y existe un buen número de obras que lo demuestran, la mayoría de ellas producidas a principio y mediados del siglo XX.

"Un principio y un fin para un libro eran una asunto con el que yo no estaba de acuerdo. Un buen libro puede tener tres principios completamente disímiles e interrelacionados únicamente en la presciencia del autor, y para el caso cien veces tantos finales".

At swim two birds-1939[28]

Para el escritor irlandés Flann O'Brien, así debía ser la nueva estructuración de la novela, innovador como antes lo había sido su compatriota Joyce, O'Brien delinea la tercera historia (la de Finn MacCool, héroe irlandés compartido con Joyce) por el espacio de unas páginas, para luego retomar fragmentos de las otras dos; el lector debe organizar las escenas y hacer conexiones para comprender la obra.

En At swim two birds se pueden leer meditaciones teológicas, antigua poesía celta, citas de enciclopedias jesuitas, fórmulas químicas, cuestiones mecánicas, historia, etc.

O'Brien no solo multiplicó las nociones de principio y fin, también multiplicó las posibilidades del autor, al utilizar un gran número de seudónimos durante toda su carrera.

[28] Swim two birds es el nombre de una pequeña isla irlandesa, la cual aparece en "La historia de los niños de Lir" siglo V d.C.; en esta historia unos niños son encantados por su malvada madrastra y condenados a pasar 300 años en la isla en forma de cisnes.

Alain Robbe Grillet, escritor francés de la "*Nouveau Roman"* y colaborador de Alain Resnais en su filme El año pasado en Marienbad, publicó en 1959 su novela "En el laberinto". En la obra narra la historia de un soldado moribundo que escapa de una derrota militar, lleva consigo una caja con los efectos personajes de un amigo y debe entregarla a algún miembro de su familia en una esquina de una calle determinada, sin embargo no la puede hallar. El soldado busca el punto de encuentro por un trazado de calles que se asemeja a un laberinto, en ese momento le disparan.

Las escenas en la obra varían de la calle a un apartamento donde es atendido o de las barracas para soldados heridos a un café que es el mismo retratado en una pared del apartamento; el secreto de Grillet radica en la utilización del efecto deja-vu, en convertir lo ordinario en misterioso, en jugar con planos de tiempo y espacio y en abrir una dimensión desconocida. Este efecto que emplea Grillet ha sido comparado con el efecto Trompe L'oeil utilizado en arte, el cual simula por medio de pintura volúmenes y espacios que son sólo bidimensionales.

En 1962 Vladimir Nabokov (el padre de la famosa Lolita) escribe su obra "Pale Fire", la cual se encuentra dividida en cuatro secciones; la primera cuenta la historia de Charles Kinbote, quien dice ser un estudioso de la universidad de Zembla; Kinbote se hace amigo de un poeta llamado Jhon Shade y a la muerte de este se apropia de sus escritos y los edita y publica bajo el nombre de "Pale Fire", la segunda sección cubre el poema dividido en cuatro cantos, la tercera son los comentarios y anotaciones de Kinbote y la cuarta es un índice.

Con estos planos de críticas, textos, comentarios personajes e ideas superpuestos Nabokov logra un laberinto que es una reflexión sobre el punto donde realidad y ficción

se convierten en uno. El formato que utiliza (publicación académica) le da la libertad de replantear la estructura de la novela.

Con la difuminación de autores, manuscritos, narradores e historias, Nabokov crítica el proceso de lectura y los alcances del texto literario y desafía la posición del lector. Para Christopher Keep, Tim McLaughlin y Robin Parmar, editores del Laberinto Electrónico, Pale Fire es uno de los precursores de los mecanismos formales del hipertexto en la utilización de materiales dispares conectados por la asociación lógica de enlaces y anclas.

Para 1970 J.G. Ballard, autor que siempre ha trabajado temas y estructuras intrigantes había publicado “The atrocity exhibition”, esta obra compuesta por una serie de historias cortas que el autor denominó “novelas condensadas”, borra las líneas demarcadas entre lo interior y lo exterior y plantea personajes que habitan en un mundo mediatizado y lleno de tecnología y por tanto fragmentado. Es común la presencia de íconos de la cultura pop y escenarios como hospitales y automóviles. El personaje principal (el cual es escasamente un protagonista) cambia de nombre constantemente como los personajes de Joyce en Finnegans Wake, se puede llamar; Travis, Talbot, Traven, Tallis, Trabert, Talbert, Travers, etc.

Ballard utiliza métodos como la indexación para lograr efectos antinarrativos.

En 1976 aparece El castillo de los destinos cruzados de Italo Calvino, basado en las cartas del tarot; en él un grupo de viajeros medievales se ven obligados a pasar la noche en un castillo y su única forma de comunicación es la baraja. Como el mismo Calvino lo explicaba, las cartas constituían la historia, las palabras únicamente pretendían reconstruir e interpretar. Los naipes están dispuestos en filas y columnas,

por lo tanto las historias que salen de ellos se cruzan, pero el significado de cada historia depende de la posición de las cartas.

En 1984 el yugoslavo Milorad Pavic, publicó su obra “Diccionario Jázaro” . El libro cuenta el mito del pueblo Jázaro[29], visto desde tres puntos de vista; el cristiano, el islámico y el hebreo.

El diccionario está compuesto por tres libros (rojo, verde y amarillo), divididos a su vez en catorce, dieciséis y quince partes, las cuales siguen el orden de un diccionario: de la A a la Z. Aunque hay voces autónomas en cada uno de los libros de color, hay otras que, cuando son clave, se repiten, pero con diferente acepción o significado.

El libro es un juego de cajas chinas, compuesto por historias que conforman otras y así sucesivamente.

“Cuando pinto es como si usase un diccionario de colores (...) y el espectador compone con las palabras de ese diccionario las oraciones y libros, es decir, los cuadros. Así podrías hacer tú también al escribir.

---

[29] Los jázaros fueron un pueblo asiático de estirpe turca y posibles ascendientes de los actuales Serbo-Croatas, estuvieron establecidos durante el siglo VII entre el Dniéper y el Volga, teniendo al Norte los pechenegos y al Sur los hunos utrigures y llegaban por el este hasta el Cáucaso. Formaban un gran imperio gobernado por un khan, pero en los siglos VIII y IX tuvieron que luchar contra los árabes y en el X entraron en decadencia, terminando su poderío a manos del príncipe de Kiev, Sviatoslav.
Los jázaros, aunque respetaron el ejercicio del cristianismo y el Islam, se convertirían en masa al judaísmo a finales del siglo VIII, lo que es un caso histórico singular, y según la leyenda, esto sucedió debido a que el Khan hizo que uno de sus sueños fuera interpretado por un judío, un cristiano y un musulmán.
Basado en información de: http://www.iespana.es/rusiaonline/Nivel2/1Estudioso/Nivel31/Invasiones.htm

¿Por qué no podría alguien componer un diccionario con las palabras que constituyen un libro y dejar al lector que cree por sí mismo la unidad? “. (Pavic, 45).

Pavic plantea constantes reflexiones en torno al proceso creador y al establecimiento de significados por medio de asociación de ideas; no obstante hay dos niveles de juego implícitos en su obra. Siendo un diccionario y conociendo las funciones de dicho compendio (enseñar, describir, ilustrar, significar), el autor contrapone esta noción a las visiones de cada religión logrando una polidireccionalidad que permite múltiples formas de acercamiento a la historia y la construcción de una lectura personal de acuerdo a cada lector.

En las notas preliminares al texto, Pavic reitera que cada sección puede ser leída por separado en una forma lineal; alternativamente el lector puede consultar el texto al azar como cuando se explora un diccionario o proceder diagonalmente, siguiendo un término presente en una sección a otra en la que ha transmutado.

> “Ningún tipo de cronología será observado aquí, ninguna es necesaria. Por lo tanto cada lector interpretará el libro para sí mismo como en un juego de dominó o cartas; y como frente a un espejo, sacará tanto de este diccionario como lo que él aporte, porque usted (…) no puede obtener de la verdad más de lo que usted mismo aporta”. (Pavic, 78).

Otra característica del Diccionario Jázaro; es que se encuentran disponibles dos versiones de él: La masculina y la femenina. Aunque la diferencia solo se da en diecisiete cruciales líneas, este pequeño detalle es un giro más en la concepción de Pavic de lo único, que a su vez plantea una polidireccionalidad y un sistema de

comunicación que presiente lo hipertextual, en la medida en que las versiones son características de los medios electrónicos.

Rober Coover reconocido catedrático de la U. de Brown, en su texto “The end of Books”; habla de los nuevos fenómenos que se presentan en la literatura con el advenimiento de las nuevas tecnologías y estudia la obra de Pavic para ilustrar sus ideas. Para Coover la expresión hipertexto no responde específicamente a un sistema, sino a un término genérico acuñado por Ted Nelson, para describir la escritura no lineal que se desarrolla en un espacio no secuencial y que es posibilitada por el computador.

El hipertexto permite múltiples caminos entre segmentos de texto que son comúnmente llamados lexias, sus formas alternadas de interrelación favorecen la pluralidad de discursos y liberan al lector del dominio del autor.

Para Coover la prosa de Pavic presenta un excelente ejemplo de lo que puede ser una estructura hipertextual y los nuevos autores lo consideran como uno de los precursores de la denominada hiperficción.

> “Claro que a lo largo de la historia de la literatura impresa han existido innumerables estrategias para contrarrestar el poder de la línea, desde los marginales hasta el pie de texto, pasando por innovaciones creativas de novelistas como Sterne, Joyce, Queneau, Cortázar, Calvino y Pavic; sin excluir al padre mismo Cervantes.” (Coover, 217).

Para algunos críticos como Knjizevnost las estructuras de Pavic pueden ser comparadas con los videojuegos debido su carácter espacial ilimitado y simulado. Por sus transiciones de un nivel a otro; de abajo hacia arriba, de izquierda a derecha y en forma de rompecabezas, de tal manera que el todo se arma como un gran mosaico y puede solo ser realizado por el que domina el juego. (Knjizevnost, 218).

2.2. Cine.

A finales del siglo XIX surgiría una nueva forma de expresión que integraría las artes y ciencias en pro del entretenimiento; en el proceso se convertiría en parte de la vida y sueños de la humanidad: EL CINE. Cuenta la leyenda que la primera proyección de los hermanos Lumiere en Paris “El tren llegando a la estación” desató un pánico tal que los espectadores que se encontraban en la sala huyeron despavoridos del tren que los aplastaría inminentemente… otros aseguran que esto es un mito; que nada sucedió. El cine se ha encargado a lo largo de toda su trayectoria de contar historias y de explorar todos los temas presentes en la historia del mundo. Desde la era del cine mudo, el principal objetivo de los filmes fue contar historias y en un principio todas ellas eran lineales y presentadas en una especie de plano-secuencia; las variaciones de principalmente en la trama, el vestuario y la escenografía. Con la aparición de la escuela rusa y en especial de Sergei Eisenstein; (como se mencionó anteriormente), la técnica de montaje desarrollada por esta escuela, vendría a romper la linealidad en secuencias simples, su fin era la producción de efectos sensoriales en el espectador por medio de el choque y contraposición de imágenes.

Con el transcurrir de los años la forma de contar historias se complejizaría con el desarrollo de técnicas como la cámara subjetiva, la ortografía cinematográfica y los efectos especiales. Sin embargo estructuralmente sería el filme Rashomon de Akira Kurosawa (1951) el encargado de inaugurar un nuevo formato no lineal que llegaría a ser muy popular durante la década del noventa. Previamente los experimentos en la estructura temporal de los filmes, se reducían a la utilización de analepsis y prolepsis.

2.2.1. La majestuosa puerta al imperio de la multiplicidad.

Existe un libro titulado “Rashomon y otras historias extrañas”, escrito por Ryunosuke Akutagawa y cuenta la historia de Rashomon, la puerta más grande de Kyoto, la antigua capital del Japón; fue construida en el año 789, cuando la capital fue transferida a Kyoto. Con la pérdida de poder de esta ciudad la puerta se convirtió en una ruina que sirvió para albergar criminales y ladrones, mientras era utilizada como botadero de cadáveres.

El filme de Kurosawa, narra la historia de un crimen (una violación y un asesinato), que ocurre en la puerta y que es reconstruido desde la perspectiva de cuatro personajes; la mujer violada, su esposo muerto, el bandido y un artesano que fue testigo.

La versión del bandido es que la mujer se entregó voluntariamente, luego él asesinó al esposo en un duelo de honor; la versión de la mujer asegura que fue violada y luego se vio en la necesidad de asesinar a su esposo debido a su rechazo hacia ella por haber observado la violación; la versión del esposo (interpretada a través de un médium, ya que él está muerto) es que su esposa lo traicionó y manipuló al asesino para que cometiera el crimen; la cuarta y última perteneciente al artesano y posiblemente la real dibuja a la mujer como una manipuladora y a los dos hombres como cobardes. Debido al número de versiones y a la contradicción entre ellas la obra se convierte en algo oscuro y es la tarea del observador descifrar la verdad, ya que el filme no ofrece al final una solución absoluta. El espectador se enfrenta a un filme de estructura abierta.

Con la utilización de una fotografía impecable y escenas que recuerdan el teatro No y el Kabuki, Kurosawa dibuja una atmósfera onírica mientras plantea una de las posibilidades de lo no lineal; la multiplicidad de puntos de vista de un acontecimiento.

Pasarían algunos años antes de encontrar un nuevo experimento estructural, en 1993, aparece “Groudhog Day” o el Día de la Marmota de Harold Ramis; el filme cuenta la historia de un no muy agradable reportero Phil (Bill Murray) quien es enviado a un pequeño pueblo a cubrir el acontecimiento del año (el cual envuelve la aparición de una marmota que pronostica el clima para el resto del año), el reportero queda atrapado en el pueblo debido a una tormenta de nieve y se ve obligado a repetir eternamente el día de la marmota (2 de febrero) hasta que haga las cosas bien. Por medio de divertidas

situaciones Phil comienza a repetir ciertas rutinas diarias y va avanzando en la hora del día dos de febrero hasta que acepta la situación y pasa al día siguiente.

El filme plantea múltiples realidades alternas en una historia que primariamente es lineal y termina conformando una estructura del tipo de una cinta que hace un bucle sobre si misma, para seguir con una base lineal.

2.2.2. The path of the righteous man… Pulp Fiction y una nueva tradición.

En 1994 aparece un filme que cambia radicalmente el panorama del cine de los noventa y que en corto tiempo ha llegado a convertirse en una obra de culto. Pulp Fiction (Tiempos Violentos) del director norteamericano Quentin Tarantino es una obra que hereda la complejidad de Orson Welles, el humor perverso de Kubrick, la tradición del cine negro de los cuarenta, que retoma elementos del cine de acción de Hong Kong cuyo principal exponente es John Woo y forma un entretejido de historias en las que la violencia, las drogas, los conflictos pasionales y el humor se unen para convertir el filme en una obra maestra.

Su nombre Pulp Fiction es una alusión a un tipo de ficción que se popularizó durante las décadas del treinta, el cuarenta y el cincuenta en Norteamérica. Eran historias cortas, de circulación mensual e impresas en pulpa de muy baja calidad; de ahí su nombre. Los

temas variaban de la ciencia ficción, a la detectivesca, el terror, el sexo, la violencia, las drogas, etc. Normalmente estas novelas comenzaban la historia en la carátula, captando así la atención inmediata del comprador por medio de la combinación del texto y de imágenes muy coloridas y llamativas, y en ocasiones hasta escandalosas para la época.

En el filme se distinguen tres historias principales que se entrelazan dinámicamente.

El filme comienza con Honey Bunny y Pumpkin, quienes son dos ladrones de cafetería que se alistan para cometer uno de sus robos, en ese mismo lugar se encuentran Vincent Vega (interpretado por John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) quienes son dos asesinos a sueldo y custodian un maletín (del cual nunca se conoce el contenido) y que pertenece a su jefe Marcellus Wallace (Ving Rhames) cuya esposa Mia (Uma Thurman) terminará en una salvaje sobredosis de drogas por un descuido de Vega, el cual debe salvar su vida por encima de cualquier cosa.

La tercera historia es la de Butch, un boxeador en decadencia que trabaja para Wallace y que por ganar una pelea que debía perder es objeto de una persecución para asesinarlo.

Los protagonistas se enredan en una cantidad de historias aparentemente complejas *tramas múltiples* (en forma de capítulos) que parecen no tener relación entre si, pero

que están íntimamente conectadas y que terminan siendo fáciles de seguir cuando se ve el filme en su totalidad.

El manejo del tiempo es complejo y ayuda a crear una atmósfera inconfundible, para lograr uno de los filmes más influénciales de todos los tiempos que marca a toda una generación; la tarea del espectador es ordenar la estructura con las pistas que se le van facilitando a lo largo de él.

Pulp Fiction podría llegar a ser considerada como la mejor película de los noventa; integra elementos de la cultura popular norteamericana como el juego de cajas chinas en el restaurante Jack Rabbit's en el que los meseros son personajes del cine norteamericano de los cincuenta y además se encuentra Travolta, ícono de la era disco por su filme "Saturday Night Fever" o Fiebre de sabado en la noche.

Tarantino construye su ritmo por medio de una banda sonora espectacular y rompe completamente los parámetros del orden temporal, mientras de una forma sutil destroza el mito del final feliz hollywoodense asesinando al protagonista en la mitad del filme, pero dejándolo vivo en la última escena. Tarantino satiriza la violencia casi hasta el punto de la ridiculización, sus escenas aunque sangrientas y agresivas poseen un toque de humor y sarcasmo.

Con Pulp Fiction la no linealidad se aprecia en la multiplicidad de tramas que se cruzan y que deben ser conectadas por el espectador, para comprender una historia principal a manera de rompecabezas. Los puntos de vista y la percepción, son otro punto importante; por ejemplo en la cafetería se observa a los dos ladrones británicos en la primera escena desde un punto de vista, luego cuando Vincent y Jules estan desayunando se observa el asalto desde la visión de Jules; un mismo acontecimiento, dos formas de verlo. Como se dijo anteriormente las historias son 3 las cuales se

fragmentan para mezclarse unas con otras generando una trama no lineal. Con 5 desplazamientos en el tiempo de la historia se genera un ritmo de 1, 2, 3, 2, 3, 2, 1, los cambios de tiempo se hacen en las tres primeras partes de las historias 1, 2 y 3 luego se retoman la segunda y al final a primera.

Otra interesante obra de Tarantino que maneja la no linealidad es Reservoir Dogs.

La película mexicana Amores Perros de Alejandro González Iñarritu maneja una estructura bastante similar a la de Pulp Fiction, con la diferencia de que aquí las historias se cuentan en orden temporal y al final se comprende que todos los personajes terminan relacionándose entre ellos por *x* o *y* motivo. El acontecimiento central que une todas las historias es un accidente de carro y el factor común entre todas las historias son los perros.

De este corte se encuentran películas como Snatch (Cerdos y diamantes) del Británico Guy Ritchie, filme que maneja una velocidad de yuxtaposición de situaciones y puntos de vista frenéticamente y con un gran sentido del humor, acelerando el tiempo de algunas escenas, congelando el de otras y mostrando las mismas situaciones desde diversos puntos de vista; y Magnolia de Paul Thomas Anderson; en esta magnifica obra se perciben muchas tramas pero una sola historia que conjuga sentimientos, espacios y situaciones en muchas capas como pétalos tiene una magnolia. Reflexiona sobre las situaciones imposibles y las probabilidades de cruce de caminos en la vida de los seres humanos, como éstos afectan fatalmente a unos, mientras otros ni siquiera son tocados.

En la televisión una serie como ER, maneja este tipo de historias pequeñas que forman una mayor que posee personajes definidos mientras los otros son personajes satélite o temporales.

2.2.3. Que tal si…

Otra forma de no linealidad muy común en el cine de los últimos años se da representada por el postulado de *Que tal si…*

Filmes como Smoking no smoking del francés Alain Resnais quien trabajó durante los sesenta con Robbe Grillet, dirige esta película en la que se cuentan básicamente dos historias en las que todo se desarrolla de acuerdo a una decisión, fumar o no fumar.

Resnais cuenta por fragmentos las historias. Que pasaría si se enciende el cigarrillo? Desarrolla la historia hasta un punto y luego vuelve al momento del cigarrillo, cuenta que pasa si no se enciende y luego sigue con otra historia.

Otro ejemplo de esta forma es la famosa obra del alemán Tom Twyker, Corre Lola Corre de 1997; en este filme Lola tiene un par de horas para conseguir el dinero que evitará que su novio Manny sea asesinado, Lola tiene tres opciones para escoger, pero la película comienza linealmente y llega hasta el primer desenlace; en ese momento vuelve al instante de la decisión clave y comienza la segunda opción, así hasta el segundo final y luego la tercera.

En cada historia hay pequeños personajes cuyo destino depende de las decisiones que tome Lola mientras el tiempo es un factor determinante en el desarrollo de las múltiples posibilidades.

Otro punto a favor de Twyker es la inclusión de un héroe femenino que cumple con las características planteadas por Vladimir Propp en su morfología de los cuentos de hadas; éste tipo de figuras es muy común en la estética contemporánea, desde Lara

Croft (Tomb Raider), hasta la Femme Nikita, pasando por la heroínas de la literatura cyberpunk como la Molly del Neuromante; la inversión del rol femenino es una constante. Con una mezcla de fotografía, animación, Corre Lola Corre es un filme que apelando a una nueva forma de contar historias se ha convertido en el ícono de una nueva generación en la que las posibilidades no siempre son unívocas.

2.2.4. Todo al mismo tiempo o todo al revés.

El caso de Timecode de Mike Figgis, no es tan afortunado en su trama, bastante tonta y vacía (sexo, poder, drogas) enmarcada en la decadencia de Hollywood, presenta cuatro historias que se desarrollan simultáneamente en una pantalla fragmentada en igual número de partes. El punto a favor de Figgis es la experimentación con la estructura visual y temporal, que aunque muy acertada e inteligente, por culpa de la historia no llega a una buena resolución. Sin embargo se ve otro tipo de no linealidad, la simultaneidad. Este tipo de intentos fueron muy comunes desde la década del cincuenta, sobre todo en las situaciones en las que dos personas conversaban por teléfono y la pantalla era dividida en dos. El acierto de Figgis es haber experimentado con esta prometedora estructura que en un futuro podría permitir un amplio campo de acción, otro logro de Figgis es haber desarrollado la grabación en tiempo real, cuatro cámaras iniciaron el rodaje al mismo tiempo en cada una de las cuatro locaciones, este rodaje finalizó una hora y media después. Es cierto que se observan algunos errores en las tomas como cables y las otras cámaras, sin embargo el haber logrado la totalidad del filme en tiempo real y sin cortes o edición de ninguna índole es algo muy interesante.

Para concluir pero no con menos importancia es necesario reseñar Memento de Chistopher Nolan, esta refrescante obra maestra que vio la luz en el 2001, es una verdadera odisea estructural y temporal.

Memento cuenta la historia de Leonard Shelby quien debido a un accidente en el que su esposa fue (aparentemente) violada y asesinada y él golpeado; ha perdido su memoria inmediata. Para entender lo que sucede a su alrededor Leonard se ve en la obligación de tatuar su propia piel y escribir sobre fotografías Polaroid los apuntes de la gente que conoce, sus impresiones sobre ciertas situaciones y datos que cree importantes para encontrar a los asesinos de su esposa.

El gran acierto de Nolan es situar al espectador en el mismo punto en el que se encuentra Leonard: sin saber nada. La película está relatada hacia atrás *(estructura reversible);* y por medio de pequeñas escenas se va retrocediendo en el tiempo y por medio de repeticiones del final de la próxima escena (la cual se convierte en la anterior inmediatamente) Nolan rompe todas las estructuras temporales regulares.

Al final de la historia o mejor dicho al principio al espectador le es revelado el misterio, mas no la respuesta. Aparte de la estructura reversible Nolan utiliza analepsis en blanco y negro para diferenciar los recuerdos, del presente en color.

En el sentido de su concepción, Memento es la típica representación de la postmodernidad, con la construcción de una identidad por medio de signos (tatuajes e imágenes fotográficas que hacen que Leonard exista, mientras se genera una auto fascinación por los largos rituales de observación frente al espejo) y la fragmentación de un personaje que aparte de un desorden patológico sufre una crisis de identidad, en otras palabras el perfecto antihéroe-psicópata de fin de siglo que termina despertando la simpatía y sentimientos encontrados del espectador.

Con Memento se cierra prácticamente el ciclo de la no linealidad, el desafío que propone Nolan es tal vez uno de los más interesantes, ya que no solo permite el reto mental de re-estructurar el filme sino que logra una atmósfera de inmersión que hace que el espectador forme parte activa y que siga pensando aún cuando la película haya terminado.

Hacia dónde van las estructuras no lineales en el cine, es una pregunta difícil de responder. Indudablemente ellas son algo más que una moda, pero en los últimos años el séptimo arte se ha visto inundado por experimentos de este tipo, algunos desafortunadamente pasarán sin pena ni gloria. El recurso no hace la obra.

2.3. Medios Electrónicos.

En un principio los computadores eran máquinas muy grandes utilizadas por el ejército para operaciones de inteligencia, cálculos de balística y labores de espionaje. Su función era lo más alejado de lo artístico; como su nombre lo indica el computador era una máquina para contar, al igual que su predecesor el ábaco. En la década del sesenta las ideas de Marshall McLuhan revolucionarían las teorías sobre los medios de comunicación; sus conceptos de *aldea global, medios como extensiones de las facultades humanas y medios fríos y calientes*, son considerados hoy más que nunca puntos clave en la definición y comprensión de las nuevas tecnologías y del desenvolvimiento e influencia de los medios.

ARPANET (Army research projects agency net) el precursor de Internet fue un sistema de redes diseñado para unir terminales distantes en las centrales de seguridad del ejército norteamericano, en pleno corazón de la guerra fría. A comienzos de los setenta ARPANET desarrollo nodos para comunicación entre usuarios y también el e-mail.

A mediados de los ochenta la red comenzó a crecer, mientras era implementada por más instituciones (gobierno, educación, investigación) y en los noventa llegó a su gran boom.

Con el transcurso de los años las barreras entre el computador como máquina para hacer cálculos y el computador como medio de expresión artística se fueron acortando; los primeros gráficos basados en cálculos eran de una gran belleza y se asemejaban a obras de arte. Con la aparición de la interfase a mediados de los setenta, el computador industrial se convirtió en personal y el acceso a él se hizo posible para el hombre común, el cual ya no debía memorizar todas la funciones y códigos de programación para interactuar con el sistema.

Aparece una nueva palabra: Interactividad, es necesario aclarar que la interactividad al igual que la multimedia no son conceptos inherentes únicamente a los medios electrónicos. Lo multimedial existe desde que el ser humano decidió por primera vez combinar varios medios para expresar sus ideas; desde las sombras chinescas, pasando por el drama griego, hasta el teatro contemporáneo, el cine y los conciertos; todos ejemplos de la convergencia de distintos medios y formatos de creación y comunicación.

La interactividad existe desde el instante en el que se establece una comunicación de doble vía entre dos puntos, sin embargo al hablar de interactividad en lo digital, se entiende que es un proceso de comunicación en el que una de las partes da instrucciones y recibe respuestas por parte de la otra.

Para Celia Pearce la revolución interactiva es el antídoto a la revolución industrial, mientras la segunda puso a la hombre al servicio de la máquina, la primera busca devolverle su supremacía ante ella y convertirla en una extensión del cerebro.

2.3.1. El artefacto que revelaría el futuro: Memex

En 1945 apareció un artículo que pocas personas entendieron para la época, en "As we may think" o "Cómo debiéramos pensar"; Vannevar Bush propone un nuevo sistema basado en el pensamiento humano.

> "La mente humana no funciona así, (linealmente de un punto a otro). Ella funciona por asociación. Con un artículo que ha tomado, salta instantáneamente al próximo que le es sugerido por asociación de ideas, de acuerdo a una intrincada red de caminos manejada por las células del cerebro. Por supuesto posee otras características, los caminos que no se transitan se borran fácilmente, los artículos no son completamente permanentes, la memoria es transitoria. Sin embrago la velocidad de la acción, lo intrincado de los caminos, el detalle de las imágenes mentales, es tremendamente inspirador más allá de todo lo que existe en la naturaleza". (Bush, 43).

Con este modelo en mente Bush diseñó un artefacto ideal, el cual llamó memex, su función consistía en hacer las veces de un archivador y una biblioteca, tendría capacidad para almacenar millones de documentos y estaría mecanizado para que el proceso de consulta fuera muy rápido y flexible. Su forma física; un escritorio con pantalla, teclado, botones y lápices.

El usuario (término acuñado por Bush) tendría la posibilidad de establecer un recorrido de los documentos consultados, por medio de un libro de códigos, que resistiría el paso del tiempo.

"Formas completamente nuevas de enciclopedias aparecerán, listas en una maraña de caminos asociativos entre ellas, listas para ser lanzadas al memex y amplificadas". (Bush, 45).

Bush es constantemente citado como el padre del hipertexto, su importancia radica en haber pensado una unidad que cumpliría las funciones similares a las del cerebro humano, la materialización del pensamiento no lineal en este artefacto sería la precursora de sistemas multimediales que se desarrollarían en los años venideros, aunque para la época esta historia parecía ciencia ficción, ahora cada uno tiene su memex en casa; cada uno tiene su computador.

2.3.2. Generación BIT.---------- 12345679202010 10000

2.3.2.1. Cyberpunk:

A mediados de la década del ochenta surge un movimiento literario que influenciaría radicalmente no solo las artes sino también las comunicaciones y las nuevas tecnologías. El *cyberpunk* o ciberpunk, integraría la alta tecnología y la cultura popular subterránea o *underground*, en un compendio narrativo que aún hoy en día sigue siendo revolucionario ya que planteó un futuro más creíble por la conciencia que desarrolló frente a los avances tecnológicos y su repercusión en el futuro, hasta entonces la ciencia ficción se había preocupado por lo marginal, lo bizarro (en el sentido de lo extravagante) y lo increíble.

Con su obra Neuromante, publicada en 1984 William Gibson acuñaría los términos ciberespacio y matriz y hablaría de un mundo en el que las barreras geográficas, sociales y culturales estarían bastante difuminadas por la configuración de una nueva

sociedad conformada por capas de grupos étnicos, sociales y culturales esclavos de un mundo extremadamente tecnologizado y escenificado en una atmósfera post-nuclear.

El cyberpunk, toma elementos de las contraculturas punk y glam de fines de los setenta, las cuales luchaban contra la estética y la sociedad de la época, Gibson reciclaría su vestuario y parafernalia, proyectándola hacia un futuro lejano, en el cyberpunk también hay influencia de la ciencia ficción, la novela negra y el pulp fiction (o literatura barata) de los cincuenta. En las obras de esta corriente literaria es común encontrar implantes, clones, manipulación genética, drogas sintéticas, etc. La única posibilidad de liberación de estos seres es su conexión a la matriz y por ende un desdoblamiento de lo físico hacia lo inmaterial que es el ciberespacio, el cual define Gibson como una "alucinación consensual experimentada diariamente por billones de operadores legítimos en cada nación" (Gibson, 85).

2.3.2.2. Cuando Hamlet llegó al ciberespacio

En 1997 Janet Horowitz Murray, profesora del MIT y precursora de la investigación sobre la evolución de la narrativa en los medios digitales, publicó su libro Hamlet en la holocubierta. La obra llegaría a convertirse en lectura obligada para todos aquellos que quisieran entender el giro que daría la narrativa al cruzarse con el mundo digital. Para Murray el computador es un medio que permite contar historias en una nueva forma, los juegos de galería y los juegos de rol o MUDs (Multi user dungeons) vienen a establecer nuevos parámetros reconfigurando y reestructurando la narrativa y el concepto de personalidad tras la pantalla.

Para Murray las historias multiformes son: "evocaciones del mundo fuera de las experiencias ordinarias, de nuestra propia percepción de los momentos de escogencia que se asocian con

múltiples posibilidades que parecen auténticas, si no en sus “lineamientos cuánticos” en sus lineamientos emocionales”. (Murray, 35)

Según la autora norteamericana las historias multiformes buscan sobrepasar los formatos lineales no solo como un capricho sino como una emulación del pensamiento del siglo XX, el cual percibe el mundo como un “mosaico de posibilidades” (Murray, 40).

A mediados de los ochenta aparecería el hipertexto; experimentos como Afternoon de Michael Joyce, citado como el primer hipertexto literario marcan un cambio en la concepción de la estructura temporal.

Para Susana Pajares Toska; *Afternoon, a story :*

> *“ es la hiperficción más citada en la teoría hipertextual, sobre todo como primer ejemplo de que se puede hacer algo más que "Elige tu propia aventura" en este medio.*
>
> *Lo más parecido a un argumento que puede encontrarse en esta historia es que un hombre ve un coche accidentado que parece el de su ex-mujer, con lo que los cuerpos heridos o quizá muertos que yacen al lado podrían ser los de ella y el hijo de ambos.*
>
> *"Quiero decir que tal vez haya visto a mi hijo morir esta mañana."*
>
> *Pero esto no es ni siquiera el principio de la historia, aunque sí un motivo que aparece constantemente mientras la historia cambia de tiempo, de lugar y hasta de personaje narrador. (…)*
>
> *La estructura fragmentaria se adecúa especialmente bien a un personaje central que tiene miedo de pensar, miedo de saber, con lo que el ensamblaje continúa hasta que el lector quiera. No hay un final fijo, las conclusiones no son fiables nunca, mucho menos en hiperficción”.* (Pajares, 12)

El hipertexto como tal indudablemente marcó un gran cambio en la concepción de la literatura y en sus procesos creativo y comunicacional.

Para Jaime Alejandro Rodríguez, el hipertexto es una herramienta que “configura una nueva situación en la institución literaria, (…) las posibles necesidades de reacomodo y adaptación de la práctica institucional literaria (…) la mejor oportunidad (…) para salir del retraso cultural de la institución literaria”. (Rodríguez, 148).

En los años siguientes a la publicación de Afternoon (montada en el programa Hypercard) siguieron apareciendo varios experimentos hipertextuales entre los cuales se cuentan: Patchwork girl de Shelley Jackson, obra que como su nombre lo indica es una colcha de retazos y juega con la intertextualidad con obras como Frankenstein de Mary Shelley y relata varias historias en las que el interactor debe escoger caminos y recorridos.

> “Y para obligar al lector a coser a su vez todos estos remiendos confeccionando su propia "colcha", el sistema es muy ingenioso. El lector siempre tiene dos ventanas abiertas a la vez: una de texto y otra de mapas, que sitúa el espacio que se lee en un todo más amplio. Los mapas pueden además ser de los cuatro tipos que permite el programa Storyspace, según el lector decida. Esto revela el proceso de composición hipertextual, pues los grupos de texto se presentan diseccionados sistemáticamente propiciando un acceso total del lector al proceso creador”.(Pajares, 17).

Por ser un medio híbrido por excelencia el computador exige la utilización de diversos medios para no caer en la frialdad de la pantalla. Los proyectos de hipertexto en CD rom o en la Red fueron exclusivamente basados en la escritura y el manejo de lexias.

Con el transcurso de los años el hipertexto evolucionaría para permitir la inclusión de elementos multimediales como las gráficas, la animación, el sonido y posteriormente el video y la interactividad avanzada. El futuro de la narrativa en los soportes electrónicos debe considerar la inclusión de un alto contenido multimedial (ergo la idea de filme interactivo es una de las más prometedoras) ya que se sabe que leer en pantalla no es lo más cómodo ni recomendable y el medio *per se* permite experimentos más arriesgados.

El punto más importante de la narrativa en el medio electrónico va de la mano de los objetivos de la interactividad; cuando al interactor se le presenta una obra narrativa interactiva él debe sentir que su función es importante y no debe reducirse al simple papel de observador. La obra bien concebida debe permitir la participación activa del interactor, ya sea con información que él aporte o con espacios vacíos que él debe llenar para completar la historia y estos pueden ser de tipo físico o conceptual.

El éxito de los juegos electrónicos y sobre todo de los juegos de rol, obedece a la participación de los interactores en el desarrollo narrativo de la historia, la identidad se estructura de una forma diferente debido a la facilidad de adoptar una nueva personalidad, los ambientes y las situaciones son detallados por el *dungeon master* y el desarrollo de la trama depende de las acciones de los jugadores.

Existe un gran número de posibilidades narrativas en los ambientes electrónicos:

El hipertexto como tal, el multimedia, el cortometraje interactivo, los juegos como los MUDs o (multiuser dungeons), la animación, etc. Sin embargo todos ellos deberían tener un punto en común, su estructuración multimedial y el desafío al interactor; uno de los problemas comunes que se presentan en la narrativa hipertextual o multimedial es la confusión; una navegación demasiado compleja o una estructura demasiado

enmarañada pueden llevar al interactor a un estado de pánico en el que la solución más común es la salida del sistema sin resolver el conflicto.

El hipertexto ha sido mal interpretado, la mayoría de la gente lo ve como una teoría, cuando en realidad es una forma de lectura:

> "Enfatizando que el hipertexto no es una teoría sino una nueva manera física de leer, la lexía del hipertexto hace sentido a través de una cooperación entre la escritura a nivel de bloques semánticos -es decir, retóricas textuales- y las connotaciones que permiten al lector optar por una u otra divagación del narrador (…) En la noción de retórica textual subyace a primera vista la Teoría del Discurso; detrás está la definición que Julia Kristeva hace de intertextualidad como "mosaico de citas", la manera en que se sale del texto principal para volver "cargado con un botín intertextual" (pero el hipertexto no posee un "texto principal", ni siquiera un texto, sino una multiplicidad); y, en la base, está la polifonía de Mikhail Bakhtin[30], en la que distintas voces -asimilables a las lexías que se contradicen o se eliden (…) El rol democratizador de la polifonía en el hipertexto es aún más eficaz, puesto que a la combinación de voces a nivel oracional se le agrega una combinación de voces a nivel textual". (Labbe, 5).

En S/Z, Roland Barthes describe un texto prototipo que al igual que el memex de Bush predice el funcionamiento del hipertexto, un texto compuesto de lexias las cuales son bloques de texto o imagen, que pueden funcionar conectados con otros o bien

[30] Mikhail Bakhtin estudió fenómenos presentes en la novela; desarrolló los conceptos de Uterancia y Polifonía. Para Bakhtin en la novela polifónica, el significado se construye entre el autor, los personajes y el lector. Otro concepto Bakhtiniano clave es la heteroglosia, la cual se da no solo en la o literatura sino también en los procesos culturales; se caracteriza por la mezcla de lenguajes y puntos de vista sobre el mundo.

independientemente ya que son autónomos. En este texto, coexisten redes con la misma importancia y sin jerarquías como en un gran rizoma.

> "Con 'hipertexto' me refiero a *una escritura no secuencial*, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces, que forman diferentes itinerarios para el usuario". (Nelson, 252)

En los medios digitales la lectura ya no se llamaría *no lineal* sino *multisecuencial* debido al número de posibilidades coherentes que se presentan, al hacer la conexión entre lexias. La multisecuencialidad permite el seguimiento de varias historias, las cuales pueden ser simultaneas explícita o bien tácitamente.

En la década del setenta surgió un programa de televisión con el que han crecido todas las últimas generaciones, Plaza Sésamo. Este programa fue el primero en fragmentar la pantalla y plantear secuencias múltiples con una acción diferente en cada recuadro; con la llegada de MTV en los ochenta el video y sus historias formarían parte de la cultura y costumbres diarias de miles de jóvenes, convirtiendo la antes monótona repetición en una nueva forma de percibir el mundo. Esta cultura de la repetición, producto de años de exposición a la publicidad, a los medios de comunicación y al video clip, hacen que en la estructuración de una narración en soporte digital sea posible plantear la lectura con múltiple posibilidad de escogencia o el simple retorno al inicio de la historia para volver por un camino y seguir alguna otra opción, es entonces donde se debe “diseñar” una participación agradable; si el placer del laberinto es perderse, el interactor debe poder *perderse* en un espacio agradable.

El gran debate que surge es que sucede con el rol de escritor? y con el de artista? y el diseñador? es posible que un escritor trabaje en un medio digital? o que un artista de este medio escriba? Todo es posible en el medio y su misma hibridación exige que la aproximación a él sea desde una posición interdisciplinaria.

Si las barreras entre autor y lector se borran, entonces las barreras entre escritor y artista tampoco deberían existir; el futuro de la narrativa en el ciberespacio exige una mentalidad joven y fresca, que haya crecido en el mundo de la información y que haya logrado sobrevivir.

Uno de los procesos característicos de esta época de glocalización es la descentralización y por ende la pérdida de la estructuras rígidas, para José O. Alvarez; "Tanto Levi-Strauss como Barthes abandonan todas sus referencias a un centro, a un sujeto rígido o a referencias inamovibles en un intento de descentrar el mito para presionar hacia un movimiento espontáneo de pensamiento mítico polidireccional". (Alvarez, 15)

Desde mediados de la década del noventa y con el auge de los híbridos multimediales han aparecido obras muy interesantes que manejan un alto nivel de gráfica, animación y video fusionado con conceptos y textos muy profundos y elaborados, el arte en la red o *"NetArt",* ha pasado a convertirse en el futuro de la narrativa, a continuación algunas opiniones de estos artistas tomadas del artículo "Arte en la Red" publicado por El País de España:

ROBERTO AGUIRREZABALA (España) http://galeon.com/easyone/

"El arte ha experimentado un cambio radical con Internet. Aparece el net.art como el medio más horizontal de expresión. Es muy fácil publicar y gestionar una obra en la red. Los procesos se aceleran velozmente y se estrechan las distancias entre el autor y el espectador. El participante de la obra de Internet es más activo, continuamente tiene que tomar decisiones e intervenir sobre los contenidos. En muchas ocasiones, la autoría se desvanece tras un proyecto que se mueve entre la ambigüedad del ocio, el arte y el servicio a la comunidad de Internet. Resulta fascinante ver cómo la obra se desenvuelve dentro de un entorno compartido con medios como la publicidad, el comercio o los negocios, transformando al artista en un experto comunicador. Internet se convierte así en un soporte abierto y orientado hacia la comunicación multidireccional para la transmisión de ideas".

MARK AMERIKA (USA) http://www.altx.com

"Internet está transformando radicalmente la forma de participar en el mundo de los creadores y los usuarios de arte. El mundo del arte institucional, hasta ahora limitado a las exposiciones de objetos e instalaciones artísticas en espacios físicos, necesita marcar su huella cultural en los espacios virtuales conectados vía Internet. Mi objetivo es transmitir una narrativa multilineal que permita al usuario interactuar de una forma inédita. Esto no significa que la producción literaria sea obsoleta. He publicado varias novelas y seguiré haciéndolo, pero mi objetivo actual es desarrollar nuevos modelos de narrativa. Internet no sólo permite este tipo de experimentación, sino que la requiere".

BEN BENJAMIN (USA)

http://www.superbad.com

"Cuando descubrí Internet estaba realmente excitado. Pensé que todos íbamos a tener la posibilidad de convertirnos en creadores, editores y distribuidores de nuestras propias

ideas artísticas. Ahora me siento decepcionado porque nadie, de hecho, lo está haciendo. La gente está empezando muy lentamente. Están apareciendo cada vez más páginas web, que constituyen obras de arte en sí mismas. Esto me hace feliz, aunque me gustaría que hubiera muchas más".

VUK COSIC (Eslovenia)

http://www.ljudmila.org/~vuk

"El net.art, como área de investigaciones frenéticas y como territorio de innovación, ya no existe. La intensa búsqueda para descubrir la naturaleza de la comunicación y las posibilidades de la representación, ha sido suplantada por el design y el deseo de responder a las expectativas de los curators. Tras el período heroico del net.art, ha llegado el web art, una disciplina artística mucho más estable. Sin embargo, los proyectos interesantes siguen siendo proyectos interesantes".

OLIA LIALINA (Rusia)

http://www.teleportacia.org

"Cuando empecé, pensaba que iba a hacer web-stories, net-filmes y juegos, pero inesperadamente me he encontrado involucrada en el proceso del net.art. He tenido que urdir intrigas, provocaciones y falsificaciones, en una palabra: Historia en vez de cuentos".

MARK NAPIER (USA)

http://www.potatoland.org

"La noción de arte ha llegado a una coyuntura crítica. La red desafía e concepto de que la obra de arte es un objeto precioso y singular que permanece inmóvil en una galería o en un museo. El net.art hace posible que la obra de arte sea algo más comprensivo, que no

sea tan sólo un objeto para admirar, sino que también se convierta en un evento en el que se pueda participar. Ya que la red tiene el poder de combinar las acciones de muchas personas en una composición coherente, el reto para el artista está en utilizar ese poder para fines tanto estéticos como humanísticos. Hoy en día los artistas tenemos muchos obstáculos que rebasar con la creciente comercialización de la red. Tenemos la oportunidad de hacer de la red un espacio cultural en vez de dejar que se convierta en un centro comercial".

Como se puede observar las opiniones son encontradas, sin embargo una cosa es clara todo en el medio está por hacerse y en el proceso, la narrativa en los soportes digitales experimentará importantes transformaciones; una obra como Rashomon Café ganadora del festival flashforward realizado en Amsterdam en noviembre de 2001 es un ejemplo de las nuevas posibilidades de narración, aunque la historia no es muy compleja, el desarrollo del conjunto hipermedial es de una calidad excelente y plantea nuevas posibilidades hacia el futuro.

Una obra que conjuga características y elementos interactivos y no lineales de una forma muy interesante es el filme para la red Fruck Zhiten dirigido por el Colombiano Héctor Mora (2002); en su obra, Mora plantea múltiples posibilidades de escogencia en un filme desarrollado exclusivamente para la red.

"(…) hasta el momento Internet sólo se ha utilizado como medio de difusión, y las características propias que posee no se han aprovechado del todo. De esta forma, la facilidad de hacer click sobre diferentes opciones, que normalmente existe en las páginas web, no se encuentra sobre las historias que normalmente vemos en la red.

> Surge entonces Fruck Zhiten, como una idea que integra una narrativa audiovisual a las propiedades de Internet. Así, no sólo se aprovechan los bajos costos de difusión masiva que se logra a través de la red, sino que también se da al navegante, la posibilidad de hacer click sobre los diferentes momentos de la historia, de interactuar con el contenido que se ve en la pantalla; tal como lo hace normalmente cualquier persona que navegue por Internet. Y es que al hacer click sobre la historia, ésta ya no es una sola, sino muchas, lo cual aumenta el aporte de Fruck Zhiten a la realización de filmes para la red y a la forma de narrar". (Mora, sinopsis filme).

Fruck Zhiten integra video, animación, fotografía y audio, en una historia que gira alrededor de una misteriosa maleta, cuyo contenido no se conoce a ciencia cierta. El interactor tiene varias opciones a escoger y en las películas suceden cosas al mover el mouse sobre ellas, la persona también puede participar en las situaciones que se presentan y escoger entre las múltiples secuencias que hacen que el filme se diferente para cada interactor.

Otro caso interesante es el proyecto hipercubo, creado por los Colombianos: Andrés Burbano y Hernando Barragán; este proyecto que parte de una investigación sobre los medios electrónicos, también desarrolla aplicaciones como browsers y sistemas de navegación que serán montados en la red.

Una de las principales ideas de Barragán es la posibilidad de crear un nuevo tipo de interfase con base en las funciones naturales de los organismos, más concretamente el funcionamiento de un árbol. En su proyecto Barragán configura una interfase en la que capas de texto que se mueven constantemente y que van conformando el corpus que se observa en la pantalla, al abrir un texto nuevo, el anterior crea un espacio automático

para el nuevo, así todos los textos coexisten en el mismo plano en diferentes capas y niveles, se crea así un recorrido personal que rompe con la dureza de los sistemas de navegación típicos y comunes desde hace casi dos décadas.

El planteamiento y la búsqueda de nuevas posibilidades de comunicación y en especial de narración son la constante en el presente e indudablemente hacia el futuro, los medios electrónicos apenas comienzan a tomar forma y a configurar nuevos lenguajes.

CONCLUSIONES.

Las estructuras no lineales han estado presentes en la comunicación y sobre todo en las expresiones artísticas desde la antigüedad; en Lascaux y Altamira se aprecian los primeros intentos del ser humano por contar una historia utilizando medios diversos y lejos de una estructura narrativa lineal; con los jeroglíficos egipcios el misterio de la vida y la muerte es develado solo a los sabios; las leyes judías consignadas en el Talmud establecen un nuevo modelo de actualización y consignación de información, mientras la fascinación griega por los laberintos produce una de las figuras más mágicas del universo. En la edad media con la aparición de los códices y las miniaturas la comunicación se vale de recursos como la iluminación (ilustración) para contar historias

y los palimpsestos crean capas de información y textos sobre textos. El hombre ha tratado de interpretar los procesos mentales e idear estructuras que se asemejen a ellos.

La comunicación y en especial la narrativa no lineal surgen por la necesidad continua del ser humano de concebir retos y juegos mentales que planteen niveles de comunicación más complejos, pero que a la vez permitan independencia mental; si cada persona es diferente y todos ven con diferentes ojos es lógico que el mundo y en especial el arte se permitan ser percibidos de diferentes formas.

Los resultados de esta herramienta van más allá de lo lúdico y se convierten en una posibilidad *heurística* de aprendizaje, en la que el lector o interactor debe hacer uso de toda su inteligencia para crear su propio significado.

Con Tristram Shandy, Sterne desafía toda una época, mientras prepara el terreno para un pensamiento individual que se manifestaría en el siglo XIX en medio de una sociedad que comienza su travesía hacia la inminente revolución industrial y posteriormente tecnológica. Con la vida de la metrópolis el pensamiento del hombre se haría cada vez más complejo y fragmentado y el exceso de información y la deshumanización harían obligado un retorno a la memoria y al silencio que se vería en la obra de Proust.

Con la muerte de la modernidad y ante el creciente sentido de desequilibrio y desesperanza producido por las guerras, el arte se vería obligado a plantear nuevas formas de critica y creación, y la revolución se daría en el cuestionamiento del lenguaje y la palabra, y en la ruptura de los parámetros estéticos de belleza, originalidad y equilibrio. Las vanguardias serían las encargadas de hacerlo.

El siglo XX vería nacer las teorías científicas que concedían la posibilidad de los imposibles y que reconocerían la existencia del caos y de lo irregular.

A mediados del mismo, los medios de comunicación vendrían a influenciar enormemente la capacidad creadora produciendo experimentos como las obras de Oulipo y de la generación Beat; ésta fusionaría las artes y las letras en un nuevo compendio narrativo influenciado por la música, el cine y la cultura pop.

Al comenzar la década del ochenta con la inicial popularización de los computadores personales, la experimentación en este campo sería llevada a cabo por Michael Joyce en su obra Afternoon, en los noventa el cine después de Pulp Fiction explorará las digresiones temporales y los nuevos modelos estructurales multilineales; mientras en la red la hibridación del diseño, la literatura, el arte, el cine y el video producen el netArt.

El nuevo milenio promete un gran cambio en la narrativa; el cine interactivo, los proyectos multimediales en la red, los juegos , el hipertexto y la realidad virtual serán la narrativa del futuro.

El manejo del tiempo y el espacio jamás volverá a ser el mismo.

Se destacan como resultado de la investigación anteriormente realizada algunos puntos principales;

El primero es la búsqueda de los artistas a lo largo de la historia de estructuras que planteen retos mentales y que obliguen al lector, espectador o interactor a formar parte activa de la obra, realizando conexiones mentales que amplíen el significado y alcance de ella y que de paso difuminen los límites entre autor y lector.

El empleo de estructuras no lineales ha colaborado al surgimiento de lo multimedial y este recurso ha sido utilizado como un material de apoyo para diversificar los significados y posibilidades de comunicación.

El segundo, es la utilización de ciertos recursos que funcionan como factores que permiten la disrupción del tiempo lineal y la alteración del espacio; y que aunque

presentes en la narrativa contemporánea han variado para re-conformar nuevas categorías.

Recursos:

- Analepsis o flashback
- Prolepsis o flashforward
- Tiempo reversible
- Bifurcaciones
- Aleatoriedad o randomización
- Tiempo interrumpido o demorado
- Simultaneidad

Tercero: la utilización de estos recursos produce diferentes tipos de estructuras no lineales, éstas categorías cubren todas la variantes que se puedan presentar.

Destemporización: Alteración en el orden de acontecimientos de la historia. (escenas en desorden o en orden reversible, etc.)

Multiformidad: Múltiples puntos de vista sobre un acontecimiento o tramas múltiples que se cruzan.

Multisecuencialidad. Tramas paralelas silmultáneas pueden ser explícitas o tácitas de acuerdo al medio en el que se presenten.

La incógnita hacia el futuro es grande; los medios electrónicos se encuentran en estado incunable como lo estuvieron los libros impresos hace más de quinientos años;

paralelamente se habla de la muerte de los libros impresos; nada más lejano de la realidad; la literatura no puede funcionar exclusivamente sobre soportes digitales, el ser humano es muy nostálgico como para permitir que los libros mueran por lo pronto.

La narrativa explorará en el futuro nuevas posibilidades de expresión que indudablemente seguirán por el camino de lo no lineal y en el proceso, más experimentos y descubrimientos serán hechos.

Hacia dónde se dirige la tecnología y que futuro le espera a las artes y en especial a la narrativa, es algo que solo el tiempo podrá responder.

OBRAS CONSULTADAS

* Aguila, Elena. Las enumeraciones borgeanas http://www.uchile.cl/facultades/filosofia/publicaciones/cyber/cyber14/tx1eaguila.html

* Almeida, Iván. Borges, o los laberintos de la inmanencia. http://www.hum.au.dk/romansk/borges/bsol/laberinto.pdf

* Breton, André. Second Manifesto of Surrealism Galimard, Paris, 1929.

* Arte del Siglo XX, El: Tomo II, 1950-1990, Salvat Ed. S.A. Barcelona, 1991.

* Báez, Fernado. Borges y el pensamiento. http://www.letralia.com/81/en01-081.htm

* Davison, Barbara, History of the Book.

* Baudelaire, Charles. “Les Fleurs du Mal”, A una transeúnte, Galimard, Paris, 1968.

* Baudelaire, Charles: "Spleen de Paris", El Ancora Editores, Santafé de Bogotá, 1994.

* Borges, Jorge Luis. Ficciones. Buenos Aires: EMECE, 1995.

El Aleph. Buenos Aires: Alianza - EMECE, 1994.

* Brotchie Alastair. Surrealist Games, Redstone Press, Routledge, 1978

* Burroughs, William. Naked Lunch, New York, Grove press, 1997.

* Calabrese, Omar. La era neobarroca, Madrid: Cátedra - Signo e imágen, 1999.

* Calkins, Mark. “"A la recherche de l'unité perdue: Genre, Allegory, Irony, Dilation and

* Calvino Italo, The castle of crossed destinies, A hervest Book, 2001.

* Carlos Labbé J./Pontificia Universidad Católica de Chile.

http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/labbe.htm

* Castelli, Aldo: "La Imagen Electrónica" Video Cuadernos # 5, Argentina.

* Celia Pearce, The Interactive Book, Macmillan Technical Publishing, 1997

* Clarke, David B. The Cinematic City. London: Routledge, 1997.

* Cortázar, Julio. La vuelta al dia en 80 mundos (De otra máquina célibe). siglo veintiuno editores, 1986.

* Cortázar, Julio. Obra Crítica.Tomo 3 (Realidad y Literatura en América Latina), Alfaguara, 1996.

* Cortázar, Julio. Rayuela, Alfaguara, 1996.

* Cortázar, Julio: "Cuentos Completos" Vol I, Ed. Alfaguara, Mexico, 1995.

* Cruz Kronfly, Fernando. Las ciudades literarias. Revista de la Universidad del Valle, No.14, Agosto de 1996.

* Chaparro Madiedo, Rafael. Opio en las Nubes, Santafé de Bogotá: Proyecto Editorial, 1998

* D.W. Jefferson. "Tristram Shandy and the Tradition of Learned Wit." Essays in Criticism, I. 1951. 225-248

* “Dadá surge en el cabaret Voltaire”, El arte de siglo XX (1900-1949) Ed. Circulo de Lectores, 1990

* Decadence in Proust", http://tempsperdu.com/, 2001

* Deleuze, Gilles; Guattari Félix, Rizoma. Valencia: Pre-textos, 1977

* Des Carrs, Laurence. “The Pre-Raphaelites, romance and realism”, Thames and Hudson, London, 2000.

* Diccionario Herder en CD rom.

* DuVernois, Michael A, The cut-up method of Brion Gysin

http://www.uni.edu/~keeley/reality/topy-gysin.html

* El poder de la palabra, http://www.epdlp.com/

* Escobar, Julia. “Proust o la memoria recuperada”, Libertad Digital Sábado, 7 de octubre de 2000, http://www.acett.org/10prensa20001007.htm

* Forster, E.M., “Aspects of the Novel”, 1927.

* GUBERN, Román: "La imágen y la cultura de masas", Ed. Bruguera, Barcelona, 1994.

* Gysin, Brion; Beiles, Sinclair; Burroughs, William; Corso, Gregory; Minutes to Go Beach Books, Texts & Documents, 1968.

* HOMERO: "La Odisea",Ed. Progreso, Barcelona, 1960.

* HOY digital siglo XX, enero 23 de 1999, http://www.hoy.com.ec/sigloxx/23enero.htm

* http://www.iespana.es/rusiaonline/Nivel2/1Estudioso/Nivel31/Invasiones.htm

* Jarry, Alfred; Gestos y opiniones del doctor Faustroll,metafísico, novela neo científica. 1911

* Keep, Christopher. McLaughlin, Tim. Parmar, Robin ; “The electronic labyrinth”,

http://eserver.org/elab/hfl0255.html, 1999-2000

* Kerouac, Jack. On the road. New York: Viking Press, 1967.

* Labbé, Carlos J./Pontificia Universidad Católica de Chile.

http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/labbe.htm

* Landow, George P. Hipertexto. Barcelona: Paidós, 1995.

* Liang, Jerry. “Notes on The Literature of replenisment”

http://www.eng.fju.edu.tw/Literary_Criticism/postmodernism/replenishment.htm

* Lipovetsky, Gilles: "El Imperio de lo Efímero)", Ed. Anagrama, Barcelona, 1993.

* Macherey, Pierre. A Theory of Literary Production. Trans. G. Wall. London:

* Manovich, Lev. The Language of new media, MIT press, 2001.

* McCrea, Brian. "Stories That Should Be True? Locke, Sterne, and Tristram Shandy." Approaches to Teaching Sterne's Tristram Shandy. New, Melvyn, ed. NewYork: MLA, 1989. 94-100)

* Motte, Warren F.; Oulipo, a primer potential literature, Dalkey Archive Press, 1986.

* Nelson, Theodor H; Literary Machines, Sausalito, California Mindful, 1992 .

* Oviedo, José Miguel. “1922, Trilce y otros poemas”, de César Vallejo.http://www.arrakis.es/~trazeg/oviedo.html

* Palmer, Robert; prólogo a Gysin, el proceso; New York: The Overlook Press, 1987.

* Pajares Toska, Susana; cuatro hipertextos de eastgate, Univ. Complutense de Madrid.

* Pavic, Milorad. Dictionary of the Khazars, Vintage, Random House, 1989.

* Pearce, Celia. The Interactive Book. New York: MacMillan technical publishing, 1998

* Pegasos, Literature related sources, http://www.kirjasto.sci.fi/tseliot.htm

* Postman, Neil: "Technopoly (the surrender of culture to technology)", Vintage Books, New York, 1993.

* Proust, Marcel; “En busca del tiempo perdido”, Galimard, Paris, 1950.

* Rey, Pierre-Louis. “Marcel Proust o la novela de la memoria” http://www.france.diplomatie.fr/label_france/ESPANOL/LETTRES/Proust/proust.html

* Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro; Hipertexto y literatura. CEJA, Bogotá, 2000.

* Robert Palmer, prólogo a Gysin, el proceso; New York: The Overlook Press, 1987).

* Skerl's, Jenny; William S. Burroughs Naked Lunch: Vision, Form, Style, Impact.

http://www.fb10.unibremen.de/anglistik/kerkhoff/beatgeneration/BurroughsNaked.htm

* Spector, Robert D. "Structure as a Starting Point." Approaches to Teaching Sterne's Tristram Shandy. New, Melvyn, ed. York: MLA, 1989. 49-54

* Sterne Lawrence, “Tristram Shandy”-Great books of the western world, Enciclopaedia Británica, William Benton publisher, London, 1952.