

PRESENTACIÓN

TERESA LÓPEZ PELLISA

Universitat Autònoma de Barcelona

The ultimate display would be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the wonderland in which Alice walked.

Ivan Shuterland

Tal y como sostienen Andoni Alonso e Iñaki Arzoz en su libro *La nueva ciudad de Dios*, la tecnología es un factor fundamental en la historia de Occidente, y esto en tres sentidos: como realidad, como proyecto y como sueño. Para elaborar una genealogía de la realidad virtual debemos partir del concepto ampliado de cibercultura de estos dos autores, para los que todo evento mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías informáticas pertenecería al ámbito de la cibercultura. Existe una larga tradición occidental configurada por pensadores, artistas y científicos pertenecientes al ámbito de las humanidades y de todas las ciencias, que podríamos calificar de protocibercultura y que ha dado lugar a la cibercultura tal y como la conocemos en este siglo. La realidad virtual, entendida *sensu estricto* como aquella simulación sintética multisensorial y envolvente con la que interactuamos, no aparece hasta el siglo xx con el desarrollo de las nuevas tecnologías informáticas, gracias a los trabajos de Vannevar Bush, el visiocasco de Ivan Shuterland, el *Sensorama* de Morton Heiling, el guante de datos de Jaron Lanier y Thomas G. Zimmerman, la realidad artificial de Myron Krueger y la Cave Automatic Virtual Environment (CAVE) –entre una larga lista de avances tecnológicos y artísticos–.

A pesar de la existencia de la protocibercultura, es innegable que han sido las nuevas tecnologías informáticas las que han aproximado el espacio digital a nuestra vida cotidiana, y que cada una de nuestras rutinas, actualmente, está

mediada por una interacción con el código binario. Así, nuestra relación con el espacio digital ha transformado el espacio simbólico y cultural en el que nos encontramos inmersos.

En este monográfico hemos analizado, desde la perspectiva de las nuevas humanidades, cómo viene produciéndose dicha interacción en el ámbito de la creación hispana. Los artículos que aquí recogemos tienen como objetivo ofrecer al lector una variada muestra de las diferentes manifestaciones de la cibercultura y la realidad virtual en la poesía, el teatro, la narrativa y los videojuegos. Tomando prestada la clasificación propuesta por Italo Calvino, los seis trabajos del monográfico actualizan todas y cada una de las propuestas ciberculturales para este milenio:

1. EXACTITUD. En el primero de los artículos, Daniel Escandell analiza la transformación de la figura del autor en avatar a través de la blogonovela de Arturo Vallejo, *Diario de una miss inteligente*. Partiendo de la genealogía de la noción de avatar, nos conduce hasta la utilización de esta instancia por parte de algunos escritores contemporáneos. Conceptos como el de autoficción, interacción, realidad y simulacro se convierten en piezas centrales de un texto que nos permite transitar a través de términos clásicos de la cibercultura, como son el de ciberespacio, avatar y blog, hasta llegar al análisis de novedosas manifestaciones narrativas hispanas en la Red.

2. LEVEDAD. En el segundo artículo, María Teresa Vilariño Picos se centra en la poesía digital, para mostrar cómo este tipo de ciberliteratura multimedia conversa con estructuras narrativas que provienen de la oralidad, las vanguardias y la polipoesía de los años 80. Vilariño sostiene que algunas experiencias de poesía digital multimedia, como la obra de Xavier Sabater, funcionan con los códigos de la oralidad y de la *performance* que presuponen un cambio del código lingüístico en el ciberespacio, donde ya no predomina la palabra escrita.

3. RAPIDEZ. El ciberteatro es el objeto de análisis de Anxo Abuín, quien examina la incidencia de las redes sociales en la dramaturgia contemporánea: ¿por qué no disfrutar de Shakespeare en Twitter? En este artículo asistimos a la adaptación de *Romeo y Julieta* en la Red, donde lo teatral se virtualiza para generar una práctica colectiva e interactiva a través de Internet. Abuín se centra en la pieza digital *Such Tweet Sorrow* (2010), que la Royal Shakespeare Company presentó a través de Twitter, y en *Amores prohibidos 2.0* (2012), versión de la Compañía Chévere, protagonizada por los alumnos del Instituto A Cachada (Boiro, A Coruña). La adaptación digital gallega de *Romeo y Julieta* hacía uso de Facebook, Youtube, Twitter y Tuenti, incorporando vídeos y chats de móvil de los lecto-espectadores en tiempo real. Anxo Abuín nos permite asomarnos a este nuevo modelo comunicativo de espectáculo dramático, sobre el que se está experimentando en el ámbito teatral español contemporáneo, y que nos hace cuestionarnos nuestra propia idea de qué es el teatro.

4. VISIBILIDAD. A continuación Lluís Anyó nos ofrece una panorámica sobre el género del videojuego para diseccionar su función como artefacto cultural en la industria multimedia. La de los videojuegos es una de las industrias más importantes del mercado del entretenimiento audiovisual español, y España destaca

como la quinta potencia europea en consumo de videojuegos. Lluís Anyó se centra en el análisis de *La pulga*, *La abadía del crimen*, *PC-Fútbol*, *Comandos: Behind the Enemy Lines* y *Castlevania: Lord of Shadows*, para estudiar el lugar que ocupa la industria española en a la producción de videojuegos y observar cuáles son las características de esta.

5. CONSISTENCIA. El penúltimo trabajo analiza un texto analógico cuya temática gira en torno a la realidad virtual. Amélie Florenchie reflexiona sobre el poder de la imagen digital a propósito de la novela *Providence* de Juan Francisco Ferré. A través del concepto de "realismo de alta definición" de Ferré, nos propone una visión crítica del capitalismo y del consumo de imágenes, para mostrar las características y funciones del simulacro que habitamos a través de la literatura, el cine y el juego que articula la novela.

6. MULTIPLICIDAD. El monográfico se cierra con mi artículo sobre la función de la realidad virtual en *La novela perfecta* de Carmen Boullosa. A través de lo que considero una de las patologías de la realidad virtual, el sintagma "metástasis de los simulacros" sirve de metáfora de la proliferación e invasión de los simulacros en el "tejido" de lo real, en textos cuyas fronteras diegéticas son porosas, tal y como sucede en la novela de la mexicana Carmen Boullosa.

A través de estos seis artículos, el lector obtendrá una panorámica de impregnación de la cibercultura en el ámbito de la creación hispana mediante algunos ejemplos concretos de narrativa (blogonovela y novela), poesía digital, ciberteatro y videojuegos. ¿El análisis de seis propuestas ciberculturales para el presente milenio?