

METÁSTASIS DE LOS SIMULACROS Y METADIÉGESIS DIGITAL EN LA NOVELA *PERFECTA* DE CARMEN BOULLOSA

TERESA LÓPEZ PELLISA

Universitat Autònoma de Barcelona

En el trompe-l'oeil no hay naturaleza, no hay paisaje, no hay cielo, no hay línea de fuga ni luz natural. Aquí todo es artefacto.

Jean Baudrillard

Tales invenciones sugieren que, si los personajes de una ficción pueden ser lectores o espectadores, nosotros, los lectores o espectadores, podemos ser personajes ficticios.

Jorge Luis Borges

“Realidad virtual” se ha convertido en un célebre oxímoron cuya formulación debemos a Jaron Lanier¹. La realidad virtual es un entorno sintético, generado por gráficos computacionales, con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en el “espacio digital”². Tras un minucioso estudio a lo largo de la evolución de la tecnología y el concepto de realidad virtual, he realizado un diagnóstico que me ha llevado a detectar una serie de síntomas, que en numerosas ocasiones distorsionan las verdaderas capacidades de los entornos digitales. Tras detectar una serie de patologías como son el “mis-

¹ Jaron Lanier (<<http://www.jaronlanier.com/>>) es uno de los personajes más relevantes en el desarrollo de la tecnología de realidad virtual y también uno de los más controvertidos. Acuñó el término *Virtual Reality* a principios de los 80 y fundó la empresa VPL Research Inc. (1985) –junto a Thomas Zimmerman–, con la que comercializó el *DataGlove*, el *Eyephone* y el *AudioSphere*. Entre sus proezas en el campo de la simulación se encuentran la creación del primer entorno de realidad virtual en el que podían participar varios cibernautas –RB2 (*Reality Built for Two*)– y el haber acuñado el término “comunicación postsimbólica” para referirse a toda comunicación en la que se intercambian sonido e imágenes a través de las nuevas tecnologías (véase Rheingold, 1994).

² Una breve genealogía de la realidad virtual nos haría pasar por el mundo icónico de Platón, la mimesis pictórica retratada por Plinio el Viejo, la cámara oscura, el *Ars Magna* de Ramón Llull o la perspectiva geométrica introducida en el Renacimiento. Sin olvidar el papel de la linterna mágica, los robots matemáticos de Blaise Pascal y Gottfried Wilhelm Leibniz, la estereoscopia, el Ingenio Diferencial y Analítico de Ada Lovelace y Charles Babbage, así como las tarjetas perforadas de Joseph Marie Jacquard, la evolución del cinematógrafo, las primeras computadoras y el trabajo de Ivan Shuterland o los entornos artísticos de realidad artificial de Myron Krueger (véase Gubern 1987 y 1996, Maldonado 1994 y López Pellisa 2011).

ticismo agudo”, la “esquizofrenia nominal”, el “síndrome de Pandora”, el “síndrome del cuerpo fantasma” y la “metástasis de los simulacros” (López Pellisa 2011), he podido analizar cómo funcionan en los textos literarios y cinematográficos cuya temática gira en torno a la realidad virtual. En este artículo me centraré exclusivamente en el síntoma de la “metástasis de los simulacros”, utilizando como ejemplo de análisis *La novela perfecta* (2006) de la mexicana Carmen Boullosa.

Se define como metástasis a la “propagación de un foco canceroso en un órgano distinto de aquel en que se inició” (*DRAE*). Lo que nos interesa de esta patología no es su adscripción a la enfermedad del cáncer, sino su potencia como metáfora de la propagación y duplicación de niveles virtuales y digitales (células) en los mundos ficcionales. Somos conscientes de las connotaciones del término escogido, pero en numerosas ocasiones la proliferación de simulaciones desvirtúa el concepto de realidad (su referente), hasta hacerlo desaparecer (o no), pero cuando el modelo “implosiona”, nos encontramos con esta patología. Esto sucede cuando se dan las cuatro fases de la evolución marcadas por Baudrillard, en las que el espacio virtual: 1º) es “reflejo de una realidad profunda”, 2º) desnaturaliza esa realidad profunda, 3º) enmascara la “ausencia de realidad profunda” y 4º) “no tiene relación con ningún tipo de realidad: es ya su propio simulacro” (2001: 18).

La patología de la “metástasis de los simulacros” nos sirve como metáfora de la proliferación, propagación, penetración e invasión de los simulacros en el tejido de lo real. La literatura y el cine han reflejado constantemente este síntoma: los textos que presentan diferentes niveles diegéticos generados por tecnología informática, pueden llegar a padecer “metástasis de los simulacros” en aquellas ocasiones en las que las fronteras entre el espacio real textual de los personajes y los espacios digitales textuales en los que navegan desaparecen. Partiremos del concepto de “metadiégesis” de Gérard Genette, utilizando el sintagma “metadiégesis digital”, para referirnos a los relatos de segundo grado producidos por máquinas de tecnología informática.

EL ESPACIO DIGITAL

Lo real no es imposible, sino cada vez más artificial.
Gilles Deleuze y Félix Guattari

Las nuevas tecnologías han propiciado la aparición del mundo digital en nuestro entorno, mediatizando nuestros modos de producción y comunicación. Para discernir los campos semánticos que utilizaré durante la navegación de este viaje textual, acudiré a la terminología de Antonio Rodríguez de las Heras sobre la distinción entre “espacio virtual”, “espacio digital” y “espacio real” (2004: 63). El “espacio virtual” es aquel generado por la actividad cerebral del ser humano. Es el espacio por el que transitamos cuando imaginamos, cuando soñamos, cuando nos relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o cuando abrimos un libro. Al realizar estas actividades navegamos entre los conceptos de nuestras abstracciones cognitivas, vemos imágenes y percibimos las sensaciones de lo acontecido a través del poder sugestivo de nuestra mente y de nuestra imaginación. Por tanto, la literatura y el teatro pertenecen al terreno del espacio virtual. De ahí que términos como el de “literatura virtual” sean un pleonismo

poco preciso para hacer referencia a todos aquellos textos que transcurren en el ciberespacio o en interacción con las nuevas tecnologías, porque toda literatura pertenece al ámbito del espacio virtual, y otra cosa es la literatura digital, multimedia e hipertextual (que además de virtual es digital).

El "espacio digital" "es un espacio virtual creado por la actividad tecnológica" del ser humano (Rodríguez de las Heras 2004: 63), por lo que la diferencia fundamental entre los espacios virtuales del sueño, el arte y la realidad virtual, radica en que el sueño es fruto de la actividad cerebral del ser humano, el arte (además de tener esta característica) surge de la técnica, y en el caso del espacio digital interviene la actividad tecnológica. Sin tecnología informática no podríamos hablar de espacio digital. Por tanto, cuando nos referimos al ciberespacio, la realidad virtual o los metaversos, estamos haciendo alusión a una categoría específica de lo virtual que podríamos describir como "virtualidad digital". De modo que todo lo virtual (o virtualizante) no tiene relación con lo digital, pero en cambio podemos afirmar que todo espacio digital pertenece al ámbito de lo virtual. Por último, el "espacio real" o "natural" es en el que vivimos y nos movemos habitualmente y, a pesar de regirse por leyes espacio-temporales y características diversas al espacio virtual, se relaciona con él, y es en esa intersección donde habitamos (Rodríguez de las Heras 2004)³.

Jesús Palacios (2004) recopila varios textos literarios en los que considera que existen entornos de realidad virtual *avant la lettre*. Diferimos conceptualmente con el escritor y periodista, ya que no consideramos que la mayoría de textos que cita puedan considerarse "plagiarios por anticipación" de la realidad virtual –si utilizamos el término oulipiano⁴–. Nos interesa resaltar esto para marcar una clara distinción entre la generación de mundos virtuales y la generación de mundos tecnológicos (en el mejor de los casos digitales) en los textos literarios. *La mise en abyme* de niveles narrativos virtuales (y virtualizantes) no siempre es un síntoma de la "metadiégesis digital", si entendemos por simulación toda generación de un entorno artificial tecnológico. Al margen de que Jesús Palacios cite como referentes de los entornos de realidad virtual el teatro al aire libre y

³ El teórico Antonio Rodríguez de las Heras describe este proceso: "Nuestro mundo de los sentidos entra en contacto con nuestros mundos virtuales y da como resultado lo que llamamos realidad. Por un lado está la tierra firme de los sentidos y por el otro los mares de las creaciones virtuales, cuando entran en contacto aparece la playa de la realidad, que es continente y mar a la vez. La playa es tierra y agua en un incesante flujo y reflujo. Si nos separamos de la playa y nos vamos tierra adentro, entramos en el estado vegetativo. Si, por el contrario, nos metemos en el mar, nos ahogamos en la ensoñación patológica" (Rodríguez de las Heras 2004: 65).

⁴ El concepto de "plagiario por anticipación" pertenece al Grupo OULIPO para referirse a todos aquellos textos que utilizaban recursos oulipianos antes de que se formara el grupo, y de ahí que podamos hablar de realidad virtual como plagiario por anticipación, ya que todavía no existía la realidad virtual cuando Adolfo Bioy Casares la describía en 1940. Françoise Le Lionnais, fundador del OULIPO, lo definió del siguiente modo: "Il nous arrive parfois de découvrir qu'une structure que nous avons crue parfaitement inédite, avait déjà été découverte ou inventée dans le passé, parfois même dans un passé lointain. Nous nous faisons un devoir de reconnaître un tel état de choses en qualifiant les textes en cause de 'plagiats par anticipation'. Ainsi justice est rendue et chacun reçoit-il selon ses mérites" (1973: 23). Tal y como sostiene Marcel Bénabou, todo gran autor crea a sus antecesores, y la tecnología de la realidad virtual también (a sus tecnologías y literaturas antecesoras).

los bailes de disfraces aristocráticos, nos preocupa especialmente que se refiera a las fantasías “pornográficas y filosóficas del Marqués de Sade” (Palacios, 2004: 35) como realidades virtuales, cuando él mismo afirma que se producen única y exclusivamente en la imaginación del Marqués, y por tanto se trataría de un entorno virtual generado por la actividad cerebral del ser humano (y no por la tecnológica), algo muy alejado del concepto de realidad virtual que manejamos en este estudio.

Entre los ejemplos que analiza Jesús Palacios también se encuentran *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869) y *Viajes extraordinarios* (1863-1879) de Julio Verne, así como *Sin futuro* (1777) de Vivant Denon y *A contrapelo* (1884) de Joris-Karl Huysmans. En las dos obras de Verne a las que hace referencia no consideramos que se pueda hablar siquiera de protorrealidad virtual, ya que el Nautilus es un entorno real textual y el espacio limítrofe generado por las paredes del submarino no puede entenderse como realidad virtual, aunque para Palacios esta tecnología (el submarino) sea “como seleccionar una parte de la realidad, adueñándonos de ella” (2004: 39). Además de sentirnos aislados en el entorno (para favorecer la inmersión) debemos sustraernos del espacio real y en el caso del Nautilus –por muy maravilloso que sea el entorno– esto no sucede. Por su parte, en los *Viajes extraordinarios*, ciertamente, se recrea en la mente del lector toda una serie de lugares y pasajes que podría funcionar como “una réplica literaria de los dioramas y panoramas artificiales” (Palacios 2004: 42), pero no dejamos de encontrarnos con las características de la interacción y la inmersión que experimenta todo lector al abrir la primera página de cualquier texto literario. En el caso de Huysmans y Denon⁵, los personajes crean entornos virtuales polisensoriales en los que se estimulan diferentes sentidos, acercándose al concepto de realidad virtual que manejamos en este trabajo, pero sin la utilización de ningún tipo de tecnología.

Los textos literarios que nos interesa analizar son aquellos espacios virtuales (literatura) que no solo ofrecen al lector diferentes niveles de virtualización al generar diversos entornos virtuales en el texto, sino que además, nos proponen mundos artificiales digitales en el marco del espacio virtual del texto literario, con realidades virtuales que configuran el discurso metadieético en el texto⁶. Para

⁵ En el texto de Vivant Denon la única alusión a la realidad virtual es un pasaje en el que dos personajes se introducen en una sala llena de espejos, de planta elíptica de barroco escénico, que se describe como “una gran caja de espejos, sobre los cuales los objetos estaban pintados con tal arte que, repetidos, producían la ilusión de cuanto representaban. No se veía ninguna luz en el interior; penetraba una claridad suave y celeste, según la necesidad que tenía cada objeto de ser más o menos visto; unos pebeteros exhalaban deliciosos perfumes; cifras y trofeos ocultaban a los ojos la llama de las lámparas que iluminaban de manera mágica aquel lugar de delicias” (Denon 1995: 54).

⁶ Para Gérard Genette todo “acontecimiento contado por un relato está en un nivel dieético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato” (1989: 284). Cuando el personaje de un texto nos narra una historia –en forma de memorias o diario– narra desde el nivel 1 extradieético y aquello que cuenta es el relato dieético. Pero, cuando dentro de la diégesis nos encontramos con otro relato (nivel 2 o relato en segundo grado), nos situamos en el territorio de la metadiegesis. Este relato en segundo grado puede consistir en un sueño, otro texto literario, un recuerdo o un documento iconográfico, y se remonta a los orígenes de la narración épica desde la *Odisea*, Ariosto, *Las mil y una noches* o *Tristram Shandy*

desarrollar la patología de la “metástasis de los simulacros”, nos interesa resaltar la transgresión de los límites ficcionales que se produce a través de la proliferación de entornos virtuales (digitales) en el texto, y para esto nos serviremos de la definición de metalepsis de Genette⁷, que desarrolla con gran claridad Catalina Quesada:

Cualquier intromisión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético, o de personajes diegéticos en el universo metadieгético, supone un cuestionamiento de los límites, la constatación de que las fronteras entre el mundo desde el que se cuenta y el mundo del que se cuenta son movedizas. De ahí el estupor que nos provoca tal figura. (Quesada 2009: 94)

Por tanto podemos hablar, a priori, de varios niveles narrativos que Genette denomina nivel 1 (extradieгético), nivel 2 (dieгético e intradieгético), pudiendo generar este nivel 2 (dieгético) un relato en segundo grado que sería el metadieгético: “la instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadieгético) es por definición dieгética” (Genette 1989: 284). El discurso metadieгético que nos proponemos analizar en este trabajo no es virtual sino digital: ya no se trata de un relato de segundo grado generado por un discurso, un manuscrito encontrado o un sueño, sino de un relato en segundo grado producido por una máquina de tecnología informática. Por lo tanto, en este análisis descartaremos textos como *El hombre en el castillo* de Philip K. Dick para centrarnos en novelas como *Neuromante* de William Gibson. En ambos textos existe un relato de segundo grado y, en consecuencia, un nivel narrativo metadieгético, pero en el primer caso es virtual y en el segundo digital. Esta sería también la diferencia entre el film como *Origen* (2010) de Christopher Nolan y *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg. De ahí nuestro interés por utilizar el concepto de “metadiégesis digital” para referirnos a este tipo de textos y diferenciarlos del resto.

METADIÉGESIS DIGITAL

Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión, la ilusión vital, la ilusión radical del mundo. Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral.

Jean Baudrillard, *El crimen perfecto*

Liduvina Carrera utiliza el término “metaficción virtual” para referirse a todas aquellas ficciones que “producen un entorno artificial-textual, creado con las

(Genette 1989: 287). Genette, desde la narratología, analiza las diversas funciones de estos niveles narrativos metaфictivos.

⁷ En su definición del concepto de metalepsis, Gérard Genette sostiene que “el paso de un nivel narrativo al otro no puede asegurarse en principio sino por la narración, acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación” (1989: 289).

características propias de la realidad virtual" (2001: 36). Consideramos que este concepto no es lo suficientemente preciso por varias cuestiones; en primer lugar, por los propios términos escogidos, ya que "metaficción virtual" es un pleonasma que no aclara la diferencia entre virtualidad y virtualidad digital. Además, consideramos que puede inducir a equívocos, ya que "virtual" (como hemos podido ver en el apartado anterior) es un marbete muy amplio en el que se incluyen numerosas tipologías y propiedades que no pertenecen exclusivamente al terreno de lo "digital". Por otro lado, Carrera sostiene que "la realidad virtual crea un espacio sensorial denominado ciberespacio y se da como producto tecnológico de este fenómeno ilusorio inducido artificialmente" (2001: 36), a pesar de que la realidad virtual nos introduce en un espacio digital, pero no en el ciberespacio. De ahí que me refiera con la patología de la "esquizofrenia nominal" al síntoma que podemos detectar al observar cómo términos como el de hipertexto, ciberespacio o realidad virtual aparecen como hiperónimos de todo lo referente al campo de la informática, y no "todo el monte es ciberespacio" (si me permiten tal expresión). Podemos encontrarnos con un entorno de realidad virtual sin que por ello nos veamos inmersos en el ciberespacio, ya que pueden existir el uno sin el otro: el ciberespacio necesita conexión en Red, pero la realidad virtual no –aunque también puede darse un entorno de realidad virtual *on line*–. Liduvina Carrera sostiene que todo texto de "metaficción virtual" es capaz de crear entornos y ciberespacios en los que los personajes se mueven en entornos construidos dentro de la ficción como cajas rusas:

Con la presencia de la metaficción virtual, los protagonistas construyen su propia imagen mientras permutan su rol y la de los demás entes ficcionales; en otras palabras, desde la matriz textual, surgen seres que interactúan con otros personajes proyectados en un espacio virtual, formado ante la vista de los cibernautas ficcionales, capaces de organizar la quimera desde su propia navegación por el texto. (Carrera 2001: 40)

Sin embargo, consideramos que en algunos de los ejemplos analizados por Carrera como *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Casares, *La ciudad ausente* (1993) de Piglia, *La ley del amor* (1995) de Laura Esquivel o *El sueño* (1998) de César Aira, no podríamos hablar de ciberespacio o de personajes cibernautas, como sí podríamos hablar de entornos de realidad virtual en *La invención de Morel* de o en *Dónde van a morir los Elefantes* (1995) de José Donoso (otra de las novelas que menciona Carrera). Pero en *La ley del amor* de Laura Esquivel, si bien es cierto que la novela se articula en torno a una estructura hipertextual que combina dibujos, textos y música, no podemos hablar de interacción con un entorno de realidad virtual por parte de los personajes, ni de la existencia de ciberespacio. Y en *El sueño* de César Aira no existe un relato en segundo grado en el que se genera un nivel textual artificial, a pesar de la constante presencia de la tecnología con personajes monjas-robots y de una máquina que permite teletransportar objetos de un lugar a otro del espacio real con un "corta y pega".

Por todo esto necesitamos discernir claramente entre virtualidad y virtualidad digital, porque no siempre que se utiliza una estructura hipertextual o

aparecen los *mass media* (literatura intermedial), nos encontramos con entornos cibernéticos de realidad virtual y ciberespacio. Un claro ejemplo de esta distinción entre los diversos tipos de metaficcionalidad lo podemos encontrar en las novelas *La afirmación* (1981) –virtualidad– y en *Experiencias extremas S. A.* (1998) de Christopher Priest o en películas como *Abre los ojos* (1997) de Alejandro Amenábar y *Sleep Dealer* (2008) de Alex Rivera en las que los personajes interactúan con el espacio digital producido por una máquina –virtualidad digital–.

LA NOVELA PERFECTA

La tarea que intento llevar a cabo con éxito es la de
haceros oír, haceros sentir y, por encima de todo,
haceros ver, mediante el poder de la palabra.
Joseph Conrad

Un ejemplo con claros síntomas de “metástasis de los simulacros”, en el que la “metadiégesis digital” engulle el relato diegético, es *La novela perfecta* (2006), que Carmen Boulosa dedica a Adolfo Bioy Casares haciéndole un claro guiño a *La invención de Morel* (1940). El epígrafe de Conrad que encabeza este apartado es irónico, ya que el texto de la mexicana lo que nos propone es una novela sin lenguaje, una narración sin texto escrito: una holonovela. Una ficción “tan real como la vida misma”, cuyos personajes podemos tocar, oler y sentir. Un tipo de literatura similar a la propuesta varios años más tarde por Alex Rivera en *Sleep Dealer* (2008) –coproducida por México y Estados Unidos–.

Este “cuento largo”⁸ narra la historia del ingeniero Paul Lederer y del escritor Alcorta Vértiz. Paul le ofrece a Vértiz la posibilidad de utilizar la tecnología que ha inventado para darle forma a la novela que está intentado escribir. De este modo no necesitará pasar horas frente a la hoja en blanco, sino tan solo pensar e imaginar a sus personajes para que la realidad virtual los reconstituya en el espacio digital. Por tanto, nos encontramos con un nivel 1 extradiegético, en el que Vértiz nos cuenta la experiencia que ha tenido con su vecino Paul, y recrea la historia desde el momento de su primer encuentro en el barrio de Brooklyn de Nueva York (nivel 2 intradiegético). Un encuentro entre los vecinos hace que Paul Lederer le haga una propuesta al escritor, que acepta de buen grado:

¿Para qué matarte escribiendo [...] si luego nadie va a entender o apreciar? Y ¿quién tiene tiempo y espíritu hoy, como están las cosas, para de verdad LEER? Ya no va. Eso se acabó. Ir al cine se va poniendo también fuera de foco. El mundo virtual es a lo que hay que apostarle, pero sin menoscabo de la imaginación, inteligente y literaria. ¿Me sigues? [...] Lo que te propongo es que hagamos tu novela tal cual es, tal como tú la ves en tu cabeza, tal como la cargas íntegra en tu imaginación, sin robarle una frase, un parlamento, una imagen, un sentimiento, una sensación, una idea, sin quitarle un pelo a su atmósfera... Idéntica a sí misma. El espejo fiel, y ya leído, de tu novela. (Boulosa 2006: 24)

⁸ *Un cuento largo* es el subtítulo del texto: *La novela perfecta. Un cuento largo*. La novela se compone de seis capítulos cortos.

De modo que lo que Paul le ofrece a Alcorta es transmitir su pensamiento directamente a la máquina sin recurrir al lenguaje, algo similar a lo que Jaron Lanier denominó “comunicación postsimbólica”. Paul le explica con metáforas cinematográficas cómo la tecnología construirá sus fantasías en el espacio digital, y de este modo lograrán La Novela (¿perfecta?), un texto con imágenes, ideas, emociones y un mundo sensorial completo en el que se incluyen el olfato, el gusto, el tacto, sensaciones, sugerencias, intelecto y palabras, “como tú sueñas que sea una lectura, como tú la ves” (Boullosa 2006: 26). Le coloca un sensor⁹ bajo la lengua y un casco sobre la cabeza –que le permita cambiar de posición sin desconectarse–, para que todas las señales que envíe su cerebro, y que pasan por los nervios situados bajo la lengua, se transmitan a un disco en el que se registrará toda la experiencia: “Ya. Comienza. Dite tu novela, dítela a ti mismo... Imagínala como es. No necesitas ponerla en palabras. No debes ponerla en palabras. Vela, siéntela, huélela: pásala en tu cabeza. Vela, vívela, precísala. Tal como la imaginas” (Boullosa 2006: 39). Jaron Lanier sostiene que la realidad virtual proporciona un lenguaje natural que no necesita de códigos abstractos y encriptados como los que utilizamos en cada uno de nuestros idiomas:

Por lo tanto, si construyes una casa en una realidad virtual, y hay otra persona junto a ti en el espacio virtual, no has creado el símbolo de una casa, ni el código de una casa. Has construido realmente una casa. Es una creación directa de realidad, lo que yo llamo comunicación postsimbólica. (*ápu*d Ryan 2004a: 83)

Lanier considera que este lenguaje sin símbolos permitirá comunicarnos sin una semántica restrictiva, ya que no percibimos el código –ergo los símbolos (binarios en este caso) siguen existiendo–, sino los objetos que manipulamos de un modo natural, como lo haríamos en el espacio real, convirtiendo “lo multisensorial en omnisemiótico” (Ryan 2004: 85)¹⁰. Lo que se proponen Paul y Vértiz es la creación de una holonovela tal y como la describió Janet Murray en *Hamlet en la Holocubierta* (1998). El escritor comienza a utilizar esta máquina de realidades

⁹ Carmen Boullosa incluye en la novela el trabajo del investigador Kevin Warwick en la Universidad de Reading, donde desarrolla sus trabajos sobre la interfaz cerebro-computadora para comunicar el sistema nervioso humano con los ordenadores, tal y como demostró con su primer experimento del *Proyecto ciborg* (1998): “¿Los inocentes se dejan impresionar pensando lo que será acceder a internet sin necesidad de poner el dedo en el cursor y estar cerca de la máquina? Creen que así aprendemos a pensar de otra manera. No estamos lejos, creo que Kewin Warwick anda ya por el mundo con su implante sin tener mayor molestia. En lo que a mí me toca, tanto vivir enchufado a google, como lo de los implantes, suena como a la Edad de Piedra... ¿Crees que el doctor Warwick va a conectarse ahora con su mujer? Ella va a saber cuál es su estado de ánimo, cuál su excitación, cuál su qué y qué... Poca gracia me hace” (Boullosa, 2006: 120). No podemos ocuparnos del concepto de ciborg en este artículo, por lo que remitimos a los trabajos de Haraway (1991), Yehya (2001), Koval (2008) y Broncano (2009).

¹⁰ En la novela de Boullosa el ingeniero cree que la tecnología llegará a transformar la comunicación entre los seres humanos tal y como pronosticaba Jaron Lanier: “Él [hablando de K. Warwick], como yo y muchos otros, creemos que en un futuro próximo podremos comunicarnos con señales que harán innecesaria el habla. Tendremos medios más adecuados para expresar nuestros pensamientos y sentimientos. Solo con los recién nacidos hablaremos con palabras, como hacemos tú y yo hoy. Echaremos mano de las palabras solo antes de volverlos *cyborgs*, para entrenar su cerebro en la preparación inevitable que da la lengua” (Boullosa 2006: 120).

ficcionales, iniciándose la “metadiégesis digital” de un segundo relato que al principio parecía una “novela perfecta”:

¡Era perfecto, perfecto, era lo que yo querría que fuera mi novela! Era una novela perfecta, porque todo era más que legible, porque se transmitía intacto lo imaginado, porque pasaba completo, cargado de emoción, color, luz, olor, presencia, tacto, vivo... ¡Vivo! todo es inútil ahora. No puedo creer en mis palabras, en las palabras. (Boulosa, 2006: 42)

Lederer le propone literalmente hacer su novela -“Let’s do it!”- (19) con un *software* que supera el poder de la palabra -“a mí que no me vengas con que las palabras son the real thing” (21)-, para Paul el lenguaje sirve tan solo para mentir y escribir poesía, porque las palabras no retratan la verdad, no sirven para narrar, “son herramientas torpes para la honestidad, para el cuento” (23). Si se refiere a la narración literaria y las palabras que utiliza el escritor, efectivamente, estaríamos en el ámbito de la mentira, de la ficción y, por tanto, de la imaginación (algo esencial cuando hablamos de literatura). Pero la propuesta literaria de este ingeniero y su máquina, es similar a la de “TRUNDE. El mercado de memorias número uno del mundo” (¿nodos de la verdad?) de la película *Sleep Dealer*. En esta película mexicana Luz Martínez se gana la vida vendiendo historias como escritora, pero se trata de un tipo de literatura testimonial, ya que al estilo de la tecnología SQUID de *Días extraños* (1995) de Kathryn Bigelow, lo que vende son recuerdos de su memoria y las sensaciones de su experiencia. Conecta su sistema nervioso directamente al ordenador a través de un cableado, y por eso la máquina le increpa cuando narra, y le exige “por favor, di la verdad”, ya que puede detectar el ritmo de sus pulsaciones y saber si está mintiendo. Esta tecnología permite transmitir y hacer revivir al lecto-usuario, como si estuviera en una holocubierta, las experiencias personales del (tecno)escritor. Una memoria tecnológica diferente a la propuesta por el episodio “The entire history of you” (diciembre 2011) de la primera temporada de la serie *Black Mirror*, o *La memoria de los muertos* (*The Final Cut*, 2004) de Omar Naim –donde las grabaciones del *eyeborg* funcionan como las de un film y son bidimensionales–.

Lanier entendía que la realidad virtual crearía una nueva conciencia social y nos ofertaría nuevos modos de memoria exenta¹¹. “I believe that if a technology increases human power or even human intelligence and that’s its sole effect, then it’s simply an evil technology at birth. We’re already both powerful enough and smart enough to accomplish a great deal” (1988: en línea)¹², comentaba Jaron Lanier al tiempo que enumeraba, en el mismo artículo, los beneficios de la tecnolo-

¹¹ Lanier consideraba que el entorno digital se convertiría de este modo en una base de datos de nuestras experiencias virtuales y que podríamos acudir en cualquier momento a él, para recordar cualquier sensación o imagen. Sobre las características del espacio digital y la memoria exenta, véase Rodríguez de las Heras (2004b).

¹² “Creo que si un avance tecnológico incrementa el poder humano o incluso la inteligencia y es este su único efecto, entonces es sencillamente un avance perverso. Nosotros somos ya suficientemente poderosos e inteligentes como para llevar a cabo muchísimas cosas”.

gía de realidad virtual junto a sus diferencias con tecnologías como la televisión¹³. Frente a las generalizadas críticas sobre si la realidad virtual es el nuevo opio del pueblo¹⁴, Lanier argumenta que no se trata de una tecnología escapista –ya que actualmente la ropa computerizada es tan sumamente pesada y aparatosa que dificulta la inmersión–. Considera que la realidad virtual renueva nuestra mirada sobre el mundo físico tras la inmersión, tal y como le ocurría al personaje de Allegar Geller en la película *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg: “And that’s one of the biggest gifts that Virtual Reality gives us, a renewed appreciation of physical reality” (Lanier 1988: en línea)¹⁵.

Lederer considera que la tecnología cinematográfica es muy limitada y que su máquina supera las posibilidades del cine. Y al estilo de la tecnología del *Sensorama* de Morton Heiling de los años 60, y el cinematógrafo homónimo de Aldoux Huxley en *Un mundo feliz*, propone una narración tridimensional: holográfica. Cuando Vértiz comprueba el fruto de su trabajo tiene la sensación de que sus personajes están vivos: “Abrí los ojos. Pero creí que era como si los hubiera dejado cerrados, porque enfrente de nosotros estaba: Ana y Manuel, mis dos personajes, en pleno clinch” (40). El relato en segundo grado sería la historia sobre Ana y Manuel que “escribe” Vértiz en la realidad virtual propiciada por la máquina (“metadiégesis digital”). Jaron Lanier describía del siguiente modo la experiencia en los entornos digitales:

Si no lo has experimentado, resulta muy difícil describirlo. Es lo que sientes cuando sueñas con todas las posibilidades que tienes, con que puede suceder cualquier cosa, y es precisamente un mundo abierto en el que tu mente es el único límite. Pero el problema es que eres solo tú [...]. Y después, cuando despiertas, dejas atrás toda esa libertad. Todos hemos sufrido en nuestra niñez un trauma terrible que hemos olvidado, cuando tuvimos que aceptar el hecho de que somos entidades físicas y que aún somos muy limitados en el mundo físico en el que tenemos que actuar. Lo que la realidad virtual tiene de excitante es que nos devuelve otra vez la libertad. Nos da la sensación de poder ser quien somos sin límite alguno, para que nuestra imaginación se objetivice y se comparta con otros. (*ápu*d Woolley 1994: 3)

Lanier percibía las opciones de la realidad virtual como un medio de libertad que nos alejaba de la tragedia que supone el mundo físico debido a nuestra incapacidad para alterarlo. Contemplaba las posibilidades que ofertaba el espacio digital como diversas formas para modelar mundos, para crear mundos posibles:

¹³ Para Lanier la televisión no ofrece interacción, reduce la empatía y no fomenta la responsabilidad en la toma de decisiones. Es simplemente un medio de difusión, frente a la realidad virtual, que es un medio social en el que el espectador debe escoger sus movimientos en relación a la información disponible y la experiencia transcurre en primera persona.

¹⁴ Tesis mantenida por el francés Philippe Quéau en la que sostiene que “la huida de la verdadera realidad y el refugio en realidades de síntesis van a permitir que nuestras sociedades ofrezcan a millones de ociosos forzosos [...] alucinaciones virtuales y drogas visuales, al tiempo que nuevos mercados y formas de control social” (1995: 32).

¹⁵ “Y eso es uno de los mayores regalos que nos da la realidad virtual, un renovado conocimiento de la realidad física”.

“sentí que las imágenes en la pantalla estaban confeccionadas con pequeñas realidades que podían ser cambiadas” (*ápu*d Rheingold, 1994: 167). Pronosticaba que para el 2010 en los hogares tendríamos equipos de realidad virtual, aunque comentaba que el proceso de implantación de esta tecnología se daría en dos fases: una primera en la que solo nos encontraríamos en entornos digitales cuando utilizáramos la ropa computerizada y nos introdujéramos en ellos, y una segunda fase en la que los objetos virtuales y físicos convivirían en una especie de “realidad mixta” (Lanier 1988)¹⁶. La novela de Carmen Boullosa también contempla esta posibilidad de una “realidad mixta” como la que se vive en la casa de Lederer en la que animales, personas y objetos “virtuales” (2006: 63) —a pesar de que el término no le convence al ingeniero—, conviven con personas reales. El ingeniero pasea un perro digital para llamar la atención de Vértiz y su anciana niñera tiene un gran oso de peluche con la voz de Paul para hacerle compañía y darle cariño: “el negocio está en dar compañía virtual a los viejos” (68). Y es cierto, ya que se trata de uno de los proyectos que lleva a cabo Hiroshi Ishiguro en su laboratorio robótico de la Universidad de Osaka, cuyo objetivo retrata con gran sensibilidad la película *Robot and Frank* (*Un amigo para Frank*, 2012) de Jacke Schreier.

Pero volviendo de nuevo a la holonovela (des)escrita en el texto de Carmen Boullosa, nos encontramos con más de un relato en segundo grado. El espacio extradiegéticos (nivel 1), es aquel desde el que Alcorta narra su historia en primera persona. Cuando comienza a utilizar la tecnología de Paul, se desarrolla un relato en segundo grado “metadieético digital” (la historia producida por la máquina), cuya peculiaridad consiste en convertir en imágenes tridimensionales todo lo que el escritor imagina “¿pero en verdad la novela perfecta entraba por el ojo? ¿No era como que toda nuestra percepción participaba en ella, los cinco sentidos, nuestros pensamientos, las memorias? Era. ¡Era!” (43). La tecnonarración de este relato metadieético (A) se centra en el encuentro sexual entre Ana y Manuel. Cuando el visio-lector contemple la holonovela, lo hará a través de la focalización de un Ojo que nos muestra el punto de vista del videotexto en cada momento: se centra en la pareja, luego nos lleva a recorrer la habitación del hotel, luego el Ojo puede bajar a recepción y asomarse por la ventana para que veamos todo lo que sucede en la calle (con todos los detalles del tráfico, el sol, el ruido, etc.). El objetivo de Lederer era el de conseguir una tecnología que permitiera que “todo lo imaginado se vuelva realidad” (120). Un ideario tecnooptimista que impregnó la década de los 90 con las engañosas posibilidades que podría ofrecer el ciberespacio y la tecnología de realidad virtual:

There are a few special things about Virtual Reality to keep in mind, the things that make it important. One is that it's a reality in which anything can be possible, provided it's part of the external world. It's a world without limitation, a world as unlimited as dreams. It's also a world that's shared, like the physical world. It's as shared and as objectively real as the physical world is, no more, no less. Exactly how shared or real that is, is open to question, but whatever the

¹⁶ “Realidad mixta” que se acerca al concepto de “realidad aumentada” que manejamos actualmente.

physical world has Virtual Reality has as well. The thing that's remarkably beautiful to me about Virtual Reality is that you can make up reality in Virtual Reality and share it with other people. It's like having a collaborative lucid dream. It's like having shared hallucinations, except that you can compose them like works of art; you can compose the external world in any way at all as an act of communication. (Lanier 1988: en línea)¹⁷

Este parlamento desprende cierta ingenuidad propia del entusiasmo que despertó la tecnología de la realidad virtual en sus comienzos: "it's a reality in which anything can be possible". Y como era de esperar, este sueño tecnoutópico tiene sus consecuencias y sus peligros. Porque no podemos controlar todo lo que imaginamos, y no podemos controlar el subconsciente. En el capítulo 5 nuestro escritor comienza a imaginar otra historia, otro relato en segundo grado, abriendo un nuevo espacio metadieético (B) en el que describe la historia entre Kaplan (un traficante de diamantes), y una actriz mexicana. Nos cuenta la vida de estos personajes tal y como las imagina en su mente, pero pronto este relato metadieético (B), se cruza con el relato "metadieético digital" (A). En el capítulo 6 se produce un fallo en la máquina de Lederer, los tecnopersonajes se han multiplicado y han invadido la casa del ingeniero. Se mutilan, desgarran y aman sin control, por lo que Vértiz tiene que conectarse para reconducir la historia y deshacer el "nudo de la trama". Pero no puede evitar que el traficante de diamantes Kaplan, su amante y los diamantes con los que trafica (B) participen de la historia de Ana y Manuel (A). La tecnología de Paul genera la corporalidad de las narraciones de Alcorta (sus relatos en segundo grado) y, de este modo, la "metadiégesis digital" termina engullendo el espacio real textual (nivel intradieético 2) y asesinando a su creador. Las fronteras entre los diferentes niveles dieéticos se borran, lo "digital" se convierte en algo "real", y los afilados diamantes digitales tallan la vida de su *tecnopater* a través de una trágica metalepsis:

Ahí estaba: no tenía comparación ni con un lienzo ni con la pantalla, porque tenía toda la textura de lo real sin el resplandor de la luz artificial. Podría ser como una pintura, pero era más que una hiper-realista, más también que una fotografía: era literalmente un trozo de realidad con la salvedad de que representaba algo totalmente irreal, un trozo de realidad que no obedecía las órdenes de lo real, que se había alborotado, que se había deshecho y reconvertido de una manera anómala. (Boullosa 2006: 122)

Una hiperrealidad sin referente porque "la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por

¹⁷ "Existen diversos elementos sobre la Realidad Virtual que debemos tener en cuenta. Uno de ellos es que se trata de una realidad en la que todo puede ser posible, partiendo de la existencia del mundo físico externo. Es un mundo sin limitaciones, un mundo tan ilimitado como los sueños. También es un mundo compartido, igual que el físico. Es objetivamente tan real como el mundo físico [...]. Uno de los elementos más remarcables y bellos de la Realidad Virtual es que se puede compartir con otras personas. Es como tener un sueño lúcido de colaboración. Es como tener alucinaciones compartidas, excepto que se pueden componer como en las obras de arte, y no se pueden crear este tipo de actos de comunicación en el mundo físico".

los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal" (Baudrillard 2001: 9). Baudrillard considera que la realidad virtual ha conseguido llevar a cabo el "crimen perfecto". De este modo el asesinato de la Realidad sería el resultado de una "coartada" que se ha ido gestando durante siglos a través del desarrollo de la ciencia y la tecnología, hasta alcanzar una implosión total de simulacros que nos han sumido en la pérdida del referente de la representación –¿pero alguna vez existió esa víctima?–. Hoy por hoy no debemos escoger si vivir en un simulacro o vivir en el espacio real, a pesar de que Baudrillard afirme que la "ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es" (2001: 47). Consideramos que el tránsito en tiempo escogido de un entorno a otro (real y virtual) es el movimiento natural del homo sapiens versión beta y 2.0. La tecnología de realidad virtual no pretende que reneguemos del espacio real y, por tanto, no consideramos pertinente rechazar las posibilidades ofrecidas por el espacio digital. Pero sobre todo, consideramos que sería un error convertir la Realidad en un fetiche o algo sagrado. Por ello nos parece precisa la analogía de Don Ihde entre la realidad virtual y el teatro, que reflexiona sobre el impacto de esta tecnología en nuestras vidas: "¿Puede la realidad virtual reemplazar a la vida real? Solo en la medida en que el teatro logre reemplazar a la vida actual. [...]. Como el teatro, la realidad virtual contiene dispositivos para mejorar la experiencia y distraernos de los contextos de la vida real" (Ihde 2002: 33). Y al mismo tiempo contiene dispositivos para acercarnos al contexto de la vida real, reflexionar sobre ella e incorporarlos a nuestro día a día: por algo dice la canción que "la vida es puro teatro"...

OBRAS CITADAS

- Aira, César (1998): *El sueño*. Buenos Aires, Emecé.
- Baudrillard, Jean (2000): *El crimen perfecto*. Barcelona, Anagrama.
- (2001): *Cultura y simulacro*. Barcelona, Editorial Kairós.
- Boullosa, Carmen (2006): *La novela perfecta*. México, Alfaguara.
- Broncano, Fernando (2009): *La melancolía del ciborg*. Barcelona, Herder.
- Carrera, Liduvina (2001): *La metaficción virtual*. Caracas, Universidad Católica Andrés Bello.
- Cronenberg, David (1999): *eXistenZ*. Canadá, Reino Unido, Alliance Atlantis, Serendipity Point Films, Natural Nylon Entertainment.
- Denon, Vivant (1995): *Sin futuro*. Barcelona, Destino.
- Genette, Gérard (1989): *Figuras III*. Barcelona, Lumen.
- Gubern, Román (1987): *El simio informatizado*. Madrid, Fundesco.
- (1996): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama.
- Haraway, Donna (1991): "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX". En: Haraway, Donna: *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.
- Ihde, Don (2002): *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona, Editorial UOC.
- Koval, Santiago (2008): *La condición posthumana*. Buenos Aires, Editorial Cinema.
- Lanier, Jaron (1988): "A Vintage Virtual Reality Interview". En: <<http://www.jaronlanier.com/vrint.html>>. Última visita:15.08.2009.

- (2004): "The Top Eleven Reasons VR Has Not Yet Become Commonplace". En: <<http://www.jaronlanier.com/topeleven.html>>. Última visita: 16.08.2009.
- Le Lionnais, Françoise (1973): "Le second manifeste". En: OULIPO: *La littérature potentielle*. Gallimard, págs. 19-23.
- López Pellisa, Teresa (2011): *Patologías de la realidad virtual*. La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares. Tesis doctoral inédita. Universidad Carlos III de Madrid.
- Maldonado, Tomás (1994): *Lo real y lo virtual*. Barcelona, Gedisa.
- Murray, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Nolan, Christopher (2010): *Origen*. Reino Unido, Warner Bros. Pictures & Legendary Pictures.
- Palacios, Jesús (2004): "La caverna de cristal. Realidades virtuales del pasado". En: Sánchez Navarro, Jordi (2004): *Realidad virtual. Visiones sobre el ciberespacio*. Barcelona, Devir Contenidos S. L., pp. 33-50.
- Quéau, Philippe (1993): *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona, Paidós.
- Quesada Gómez, Catalina (2009): *La metanovela hispanoamericana en el último tercio del siglo xx*. Madrid, Arco Libros.
- Rheingold, Howard (1994): *Realidad virtual*. Barcelona, Gedisa.
- Rivera, Alex (2008): *Sleep Dealer*. Estados Unidos, Méjico, Likely Story, Maya Entertainment.
- Rodríguez de las Heras, Antonio (2004): "Espacio Digital. Espacio Virtual". En: *Debats*, n.º 84, pp. 63-67.
- Ryan, Marie-Laure (2003): "Inmersión o interacción: realidad virtual y teoría literaria". En: Vega, María José (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid, Marenostrium, pp. 107-119.
- (2004a): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona, Paidós.
- (2004b): "Ciberespacio, la virtualidad y el texto". En: Sánchez Mesa, Domingo (ed.): *Literatura y Cibercultura*. Madrid, Arco Libros, pp 73-115.
- Wachowski, Andy y Wachowski, Larry (1999): *The Matrix*. Estados Unidos, Warner Bros.
- Woolley, Benjamin (1994): *Universo Virtual*. Madrid, Acento.
- Yehya, Naief (2001): *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Barcelona, Paidós.