PASAVENTO

Revista de Estudios Hispánicos

VOL. I, Nº 2
Verano 2013

Universidad de Alcalá
ÁREA DE LITERATURA ESPAÑOLA

Directora
Ana Casas (Universidad de Alcalá)

Jefe de redacción
Fernando Larraz (Universidad de Alcalá)

Coordinador de la sección de reseñas
Álex Marín Canals

Redacción
David Conte (Universidad Carlos III de Madrid), Iván Gómez (Universitat Ramon Llull, Barcelona), Teresa López Pellisa (Universitat Autònoma de Barcelona), Javier Sánchez Zapatero (Universidad de Salamanca), Guadalupe Soria Tomás (Universidad Carlos III de Madrid), Natalia Vara Ferrero (Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea)

Comité Científico
José Arroyo (University of Warwick), Julia Barella (Universidad de Alcalá), Eduardo Becerra (Universidad Autónoma de Madrid), Zoraida Carandell (Université Sorbonne, Nouvelle-Paris 3), Geneviève Champeau (Université Michel Montaigne, Bordeaux 3), Julio Checa (Universidad Carlos III de Madrid), José F. Colmeiro (University of Auckland), Wilfrido Corral (Investigador y ensayista), Matteo de Beni (Università degli Studi di Verona), José Luis de Diego (Universidad Nacional de la Plata), Fernando de Felipe (Universitat Ramon Llull, Barcelona), Ángeles Encinar (Saint Louis University, Madrid), Pura Fernández (CSIC, Madrid), Antonio Fernández Ferrer (Universidad de Alcalá), José Luis García Barrientos (CSIC, Madrid), Fernando Gómez Redondo (Universidad de Alcalá), Jordi Gracia (Universitat de Barcelona), Roxana G. Herrera Álvarez (Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto), Juan José Lanz (Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea), Ana Merino (University of Iowa), Catherine Orsini-Saillet (Université de Bourgogne), Xavier Pérez (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona), José Antonio Pérez Bowie (Universidad de Salamanca), Manuel Pérez Jiménez (Universidad de Alcalá), Elide Pittarello (Università Ca'Foscari Venezia), Jaume Pont (Universitat de Lleida), Catalina Quesada (Universität Bern), Luis Rebaza Soraluz (King's College, Londres), Susana Reisz (Pontificia Universidad Católica del Perú), David Roas (Universitat Autònoma de Barcelona), Domingo Ródenas de Moya (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona), Marie-Soledad Rodríguez (Université Sorbonne, Nouvelle-Paris 3), Ana Rueda (University of Kentucky), Domingo Sánchez-Mesa (Universidad de Granada), Mario Santana (University of Chicago), Sabine Schlickers (Universität Bremen), Mary Vásquez (Davidson College)

Secretaría
Verónica Enamorado y Patricia Pizarroso

Diseño y Maquetación
Esther Correa

redaccion@pasavento.com
www.pasavento.com

Universidad de Alcalá
Departamento de Filología, Comunicación y Documentación
Colegio San José de Caracciolos
Trinidad, 5
28801 Alcalá de Henares (Madrid)



PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos

SUMARIO

Monográfico

Realidad virtual y cibercultura
Coord. Teresa López Pellisa

Presentación
Teresa López Pellisa 191

La impostura del avatar: la belleza *intelijente* de Arturo Vallejo
Daniel Escandell Montiel 195

Tecnologías literarias: la oralidad en la poesía digital
María Teresa Vilariño Picos 217

All the web is a stage: twittoperas o Shakespeare más abreviado que nunca
Anxo Abuín González 231

Género y cultura global en el videojuego español
Lluís Anyó 247

El realismo "full hd" de Juan Francisco Ferré
Amélie Florenchie 265

Metástasis de los simulacros y metástasis digital en *La novela perfecta* de Carmen Boullosa
Teresa López Pellisa 283

Miscelánea

Ni mágico ni maravilloso: realismo visceral y fantástico rioplatense en *Llamadas telefónicas*
Paula Aguilar 299

Cuando habla el subconsciente. Grietas de terror gótico en los cuentos de Cristina Fernández Cubas
Miriam López Santos 311

Resistencia y canonización en el microrrelato: de la teoría y crítica a las antologías especializadas
Xaquín Núñez Sabarís 325

El apocalipsis como simulacro postraumático en *Cenital* de Emilio Bueso
Gabriel Saldías Rossel 347

Entrevista

"El argumento general de mi poesía es el lenguaje". Entrevista a José Manuel Caballero Bonald
Juan José Lanz y Juan Carlos Abril 369

Reseñas

Augusta López Bernasocchi y José Manuel López de Abiada (eds.): *La constancia de un testigo. Ensayos sobre Rafael Chirbes*
Álex Marín Canals 381

Palmar Álvarez-Blanco y Toni Dorca (coords.): *Contornos de la narrativa española actual (2000-2010)*
Fernando Larraz 385

Amélie Florenchie e Isabelle Touton (eds.): *La ejemplaridad en la narrativa española contemporánea (1950-2010)*
Ana Casas 391

Ángeles Encinar y Carmen Valcárcel (eds.): *En breve. Cuentos de escritoras españolas (1975-2010). Estudio y antología*
María Jesús Orozco Vera 395

Natalie Noyaret (ed.): *La narrativa española de hoy (2000-2010). La imagen en el texto*, 2 vols.
Fernando Larraz 401

Juan Goytisolo: *Paisajes después de la batalla*. Preliminares y estudio de crítica genética de Bénédicte Vauthier
Natalia Vara 403

Pedro Pérez del Solar: *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española*
Alfredo Guzmán Tinajero 409

Nota sobre los autores 413

MONOGRÁFICO

Realidad virtual y cibercultura

Coord. Teresa López Pellisa

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol I, n.º 2 (verano 2013), pp. 191-193, ISSN: 2255-4505

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 Enviroment (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 intelijente*. 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?

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 195-216, ISSN: 2255-4505

LA IMPOSTURA DEL AVATAR: LA BELLEZA *INTELIJENTE* DE ARTURO VALLEJO

Daniel Escandell Montiel
Universidad de Salamanca

1. El avatar: introducción

El avatar es un término que ha entrado en el sector de la cibersociedad de la mano de la construcción de entidades virtuales gracias al uso de recursos digitales en estructuras relacionales de la web, como el uso de sobrenombres o imágenes de diferente tipo que permiten identificar a un usuario determinado en un conjunto de personas, como por ejemplo un foro o un chat. Por supuesto, el término enlaza con referentes asentados en antiguas tradiciones, algo lógico dado que el lenguaje vinculado a la tecnología informática en general, y a Internet en particular, se caracteriza por un fuerte componente metafórico. El avatar es, en sí mismo, un elemento clave dentro de un proceso que puede ser tanto disociativo como una proyección en la que la propiocepción del individuo (como sentido o capacidad del organismo de ser consciente de la posición de sus partes –como músculos, extremidades, etc.– en relación al entorno y a sí mismo) se desplaza desde la persona hasta la entidad virtual como adopción de otros yo digitales, lo que resulta en una fragmentación en el espacio-red, dado que:

> Muchas manifestaciones de la multiplicidad en nuestra cultura, incluida la adaptación de personalidades online, están contribuyendo a un replanteamiento general de las tradicionales concepciones unitarias de la identidad en este contexto, las experiencias con la comunidad virtual nos ayudan a elaborar estas nuevas visiones del yo. (Turkle 1998: 51)

El "yo" es parcial y fragmentado, se divide y multiplica en la proliferación de espacios digitales no vinculados porque tras cada *nick*, tras cada imagen icónica, hay "otro yo" que no tiene que ser, necesariamente, coincidente con los demás ni con el "auténtico yo", aun cuando todos son –claro– lados diferentes de la misma compleja y poliédrica personalidad de la psique humana. El avatar es un retrato que puede ser visto "hacia adentro, hacia fuera, el rostro como la verdadera máquina del espíritu" (Brea 1991: 106) que es capaz de exteriorizar lo interno-subjetivo de un lado del poliedro del individuo, o incluso varios de ellos, cuando no los totalmente simulados.

Si en el hinduismo el avatar es el descenso de la deidad Visnú al mundo de los mortales en una encarnación física, en el contexto tecnológico esto se convierte en la representación del individuo real en un mundo virtual: el ser real "baja" al mundo digital. Más allá de los elementos visuales o lingüísticos directos, en una concepción más completa y global de lo que sucede intelectivamente, el avatar es la proyección del individuo en un sistema social de cualquier índole, sea este un foro, un videojuego en línea, o una red social. En el contexto tecnológico, el avatar es la representación del individuo real en un mundo virtual: es ahí donde el Visnú divino se hace tecnófilo. Eso sí, esta tecnofilia no impone unas destrezas complejas, artes arcanas de ningún tipo, como ya expuso Dibbell:

> Four years ago, I sat down at a computer, clicked a few buttons, filled out a text box or two, and in a few short minutes created something it takes the most accomplished novelists years to produce: a fictional character with a life of its own. The life in question, as rich with possible directions and desires as any Shakespeare's protagonist, began unfolding within moments. (Cooper, Dibbell y Spaight 2007: 5)

El término, en el contexto informático-lúdico, se populariza a raíz de su uso por parte de Richard Garriot, cuando este lo introduce –en el año 1985– en su videojuego para ordenador *Ultima IV*[1]. En este videojuego, el personaje es denominado bajo el nombre de avatar[2] de forma genérica, una decisión que parece natural si tenemos en cuenta que el título ofrece la posibilidad al jugador de ir configurando a su gusto el aspecto y la psicología del personaje según avanza en la historia, tanto a través de un sistema de Virtudes (vinculadas a la personalidad), como con complementos, ropa y demás objetos virtualmente materiales. El objetivo último es que el jugador vaya haciendo el personaje a su propia imagen y semejanza. Este uso va potenciándose en propuestas posteriores, como en el vi-

[1] En 1979 aparece el videojuego titulado *Avatar* desarrollado en la Universidad de Illinois sobre PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*), un título multijugador en línea que nace como juego sobre texto y luego evoluciona a un sistema gráfico, pero el concepto de *avatar* se queda en el título y no se aplica a los trasuntos de los jugadores en su entorno virtual. La primera versión se realizó entre 1977 y 1979 por Bruce Maggs, Andrew Shapira y David Sides.

[2] Aunque la saga nace en 1981, no es hasta su cuarta entrega cuando se introduce explícitamente el término: el personaje alcanza el objetivo de convertirse en Avatar, y a partir de ese momento el término se hace genérico para referirse a la representación visual del personaje del jugador en el mundo virtual del título.

deojuego en línea *Habitat* (1987) o en el juego de rol de lápiz y papel *Shadowrun* (1989). No obstante, su penetración en el ámbito literario se fecha en 1992, con la novela ciberpunk *Snow Crash* de Neal Stephenson, la misma en la que el autor populariza conceptos como *metaverso*, concepto que, en la novela, hace referencia a la marca comercial de un universo virtual –un mundo sintético– conectado mediante una red de computadoras. En ese simulacro-videojuego, los usuarios asumen papeles diferentes dentro de un mundo de fantasía: la proyección del individuo real en ese mundo virtual es denominada avatar.

Si Gibson populariza el término ciberespacio en *Neuromancer*, Stephenson hace lo propio con avatar en *Snow Crash*. Se constituye, por tanto, como la proyección del espacio del individuo y del individuo mismo en un mundo que es una simulación de algo inexistente, una hiperrealidad que sustituye el mundo real a través de intermediarios demiúrgicos (Baudrillard 1978: 7-80). Con todo, no debemos desestimar la aportación del propio Gibson, pues, aunque no acuña el término sí es el responsable de describir literariamente, por primera vez, la representación visual de un individuo en un mundo virtual en su novela *Count Zero* (1986), lo que permite la socialización entre los personajes del relato en el espacio inexistente de la hiperrealidad intangible. Sin embargo, es Stephenson quien introduce el término de manera definitiva, e incluso lo explica en la sección de "Acknowledgments" que acompaña a su novela en las ediciones actuales, reconociendo asimismo que, aunque en el momento de introducción del término en la novela él no lo sabía, no fue el creador de este uso para el término:

> The idea of a "virtual reality" such as the *Metaverse* is by now widespread in the computer-graphics community and is being used in a number of different ways. The particular vision of the *Metaverse* as expressed in this novel originated from idle discussion between me and Jaime (Captain Bandwidth) Taffe... The words "avatar" (in the sense used here) and "Metaverse" are my inventions, which I came up with when I decided that existing words (such as "virtual reality") were simply too awkward to use... after the first publication of *Snow Crash* I learned that the term "avatar" has actually been in use for a number of years as part of a virtual reality system called "Habitat"... in addition to avatars, Habitat includes many of the basic features of the *Metaverse* as described in this book. (Stephenson 1992: 269-270)

Tradicionalmente, el avatar se ha empleado para hablar, en no pocas ocasiones, de la imagen empleada por el usuario en un entorno virtual, esto es, la proyección gráfica del mismo más que la nominal, aunque se extiende cada vez más la concepción de avatar como el conjunto de rasgos personales de un individuo en un sistema social virtual: el tecnocuerpo del que habló Javier Echeverría (2003: 18). La sociedad digital se asimila a un proceso lúdico de virtualidad alejado, independiente, del juego puro tradicional: "the utopian dream of liberating play from the game, of a pure play beyond the game, merely opened the way for the extension of gamespace into every aspect of everyday life" (Wark 2007: 16), fusionando así la ficcionalidad lúdica y la irrealidad de la propia vida real, dado que, justamente, "la irrealidad de los juegos denuncia que lo real no lo es aún. Son ejercicios inconscientes de la vida justa" (Adorno 1951: 237).

Limitarnos a lo visual, a la entidad figurativa proyectada mediante recursos iconográficos, en el individuo virtual sería tan superficial como hacerlo en el mundo real. El avatar entendido limitadamente como esa representación icónica es una proyección fractal (deliberada o intencionada) que produce un sesgo en la información aportada (al no haber más contexto para reforzar el significado de esa imagen significante). Por ejemplo, un usuario que haya escogido una imagen de una actriz puede haberlo hecho por admiración (o por aversión, según la intencionalidad de la fotografía), porque le parece atractiva, buena intérprete, o un modelo que alcanzar... y aun así seguiríamos sin saber si ese individuo es masculino o femenino. Lo mismo se puede decir del apodo. Sin embargo, combinados, constituyen una unidad, ayudan a transmitir un mensaje de entidad psicológica mucho más completo... pero igualmente sesgado. El avatar, como máscara de la persona que se esconde tras el mismo, puede ser una imagen, un personaje completo, o solo un seudónimo. Mark Stephen Meadows rememora la experiencia de la primera creación de un Nick cuando recibió su módem y se le solicitó un nombre de usuario en 1992:

> Part of the software was a subscription to America Online. I popped in the floppy disk and was asked for my screen name.
>
> On a moment's inspiration I typed in *PigHed*. A friend that day had called me pigheaded, which I am, and pigs have always attracted me because they seem been horrific and adorable [...]. I would have typed in Pig Head, but the system only allowed six characters, so I typed in what I did and, having set a sign on my shiny new virtual forehead, I set out to explore.
>
> AOL's architecture was chartroom based. The interface consisted of boxes with texts in them that were organized so that groups could form around particular discussion topics. (Meadows 2008: 9)

Es el individuo el que escoge qué le representa y, por tanto, decide qué parte de su personalidad (real o impostada) se proyecta ante los demás: es una máscara. Por otro lado, el hecho de que el individuo esté tras la máscara que es el avatar –lo que implica un conjunto de rasgos identificativos virtuales transmutables (que, además, pueden ser diferentes de una red a otra, permitiendo un tratamiento independiente en cada uno de su propia proyección personal)– posibilita que este se centre más en su propia identidad, y no tanto en la homogeneidad colectiva, exaltando valores idiosincrásicos. Esto nos lleva al culto al ego; es posible incluso que defienda ideas que no respaldaría en público, lo que también ha sido vía de escape para diferentes tipos de actitudes éticamente rechazables, cuando no abiertamente delictivas, aprovechando el anonimato y/o la cultura del *alter ego* en la red. Dejando fuera de la cuestión a las mentes enfermizas y a los delincuentes, lo que nos encontramos es que los individuos recurren a una fragmentación de su personalidad, pues proyectan en la red partes concretas de ellos mismos gracias a la facilidad de enmascaramiento que proporciona el entorno social digital.

El avatar se constituye, por tanto, como el ente virtual sobre el que se ejerce la proyección del espacio del individuo –y del individuo mismo– en un mundo

que es una simulación de algo inexistente, una hiperrealidad que sustituye el mundo real a través de intermediarios demiúrgicos. Ante la red se construyen personalidades fragmentadas que son el resultado de un filtro muchas veces autoimpuesto por los usuarios. La propiocepción muta para dar pie a "otros yo": es ahí donde la separación entre el avatar y el enmascarado que se esconde tras el mismo puede alcanzar su punto álgido, como resultado de anular la suma de las partes que conforma la personalidad de cada uno de los individuos. Esto tiene como consecuencia desde la construcción de personalidades muy fragmentadas, fruto de la autoimposición de roles o estereotipos, hasta una impostura consolidada de proyección parcial.

El reflejo avatárico será más bien fruto de la interpretación de un papel. Eso explica que, en comunidades de usuarios, nos encontremos con casos de creación de múltiples identidades, es decir, "habitantes" de una misma comunidad que esconden a una única persona. Esta multiplicación puede deberse a la referida fragmentación para enfrentarse con alguien de esa misma comunidad –de manera ofensiva, aunque no solo por dar rienda suelta al insulto– sin que se asocie ese avatar conflictivo ni con su persona real, ni con su avatar habitual. Lo mismo se aplica a la exposición pública de intimidades potencialmente vergonzantes, incluso cuando la proyección personal en esa comunidad virtual es una máscara avatárica. Es decir, ya son anónimos de base, pero crean una segunda divergencia en esa comunidad, en la que están por el proceso de asociación de identidad con el tecnocuerpo del avatar, debido a una cierta "reputación" de la máscara avatárica que han vestido. En el ámbito tecnológico interactivo, los avatares se han popularizado en el ocio electrónico, y se encuentran en múltiples variantes en entornos virtuales de tipo *metaversal*, como *Second Life*, y también en las interfaces de las consolas de videojuegos.

Partiendo de esta representación visual, complementada con un apodo o seudónimo y otro tipo de información personal, los individuos llegan, ya no a una proyección de sí mismos en el mundo virtual, sino a la constatación plena de un tecnocuerpo identificado con una imagen, un personaje poligonal, o un seudónimo. El avatar puede, por tanto, ofrecer diferentes caras, pues es la proyección deseada, sesgada, que el creador del mismo ofrece de sí mismo. Es una nueva "prótesis" del ser humano (Broncano 2009). Una prótesis en la medida en que el ser humano genera una dependencia de su instrumentos generados a partir de su habilidad intelectual, herramientas que se convierten en inseparables y que le permiten superar sus limitaciones físicas. Esos objetos se acomodan, se amoldan a la vida cotidiana y pasan a formar parte del ser humano como prótesis ortopédicas esenciales, ya sea en la forma de calzado, vivienda o cocina (distinguiéndose de las simples "herramientas", pues estas son únicamente de uso ocasional, no necesario ni constante). No solo eso: son prótesis que van más allá de lo material y se constituyen también en prótesis culturales, destinadas a cambiar el modo de pensar, como por ejemplo la lengua, la escritura o las matemáticas (Broncano 2009: 20-29), ya que nuestra especie ha dejado de vivir en un contexto de oposición entre la naturaleza y la cultura: estas se han hibridado desde siempre como suma de lo material y lo inmaterial (Latour 1991).

Ante las nuevas prótesis del tecnocuerpo debe darse un proceso de adaptación. Si el tecnocuerpo –cíborg de carne virtual– lleva al propietario a un nuevo espacio en el que se ha de habitar inmaterialmente –un no-lugar de la supermodernidad descrita por Marc Augé (1992)–, podemos prever también que derive en desarraigo, exilio y extrañamiento. El avatar lleva al autor a un nuevo espacio que va más allá del *alter ego*[3], y su objetivo no es sustituir una función, sino que está generando otras nuevas en la red como resultado de una reformulación biocultural. Es el fruto de un nuevo entorno socializado y culturalizado en segundo estadio y que va más allá del primero, como resultado de la influencia del ser humano sobre la naturaleza, en un proceso de intervención mediante sus acciones (Broncano 2012: 95). En esa misma línea se avanza hacia el hombre posorgánico, esto es, el hombre que obtiene su poder no de una superioridad orgánica, sino de un dominio del *software* informático como parte de un cambio de paradigma sobre los elementos de poder.

2. Narciso ante el flujo de datos

Más allá de las implicaciones políticas y de establecimientos autoritarios, el paso hacia el mundo posorgánico y la proyección del autor en el mismo a través de la imagen fragmentada del avatar es lo que debe ser tenido en consideración. Es un proceso de melancolía que puede derivarse, como se apuntaba antes, de la sensación de desarraigo al trasladarse al espacio inexistente (virtual) y su distanciamiento de los paradigmas culturales anteriores. "La melancolía es un estado característico de la modernidad cultural, de una época que se pensó a sí misma como exilio y ruptura con lo no moderno, con la tradición" (Broncano 2009: 24-25) y, como tal, en este momento el autor que se ha sumergido en un nuevo paradigma se encuentra en la frontera de dos mundos que chocan: la literatura tradicionalista y todo su aparato industrial y cultural (crítica, editorial, publicidad), frente a los nuevos modelos en red. Son cambios culturales que resultan previsibles como parte de la tradición de renovación, de imposición de lo nuevo sobre lo viejo, ya que:

> Cada forma cultural, una vez creada, es minada por las fuerzas de la vida. Tan pronto como una forma ha accedido a un desarrollo insuperable, comienza a revelarse la siguiente forma; esta, tras una lucha que puede ser más o menos prolongada, triunfará inevitablemente sobre su predecesora. (Simmel 1918: 316)

Por otro lado, el autor de blogs muestra una tendencia narcisista que le conduce a sociedades microgrupales en las que revolotean en torno a intereses

[3] Se vincula, por tanto, con los morfos descritos por Mark Dery. El avatar se convierte en la proyección tecnocorpórea y, como tal, crea una sintonía entre la propiocepción y la imagen –incluso cuando es puramente virtual– del individuo, algo que sucede también en el mundo físico mediante las alteraciones que se derivan de la cirugía estética y que Dery ilustra con el caso de la transexualidad (1992: 253-255). Esto no solo se limita a mundos sintéticos (Castronova 2005) como los de los videojuegos y entornos de realidad (o alteridad de la realidad) simulada, sino también a redes sociales, foros, etc.

comunes, que son lo que les hace ser parecidos, al tiempo que desarrollan actitudes extimistas[4] (hacer público lo íntimo), en las que, pese a todo, el acto de comunicación es más importante que lo comunicado, generando una fascinación por el propio medio. Esto ha penetrado en esferas de los medios tradicionales:

> En parte porque no hay muchos buenos escritores en la blogosfera, y en parte porque "a cierta distancia, toda vida es de pena", como dice el poeta Francisco Brines, la mayoría de los blogs personales se caracteriza por la insustancialidad; la segunda, que hay un interesante fenómeno de espejos entre los blogs y los otros medios: la página de Bitácoras.com tiene una sección en su página de inicio donde va colgando la repercusión que tienen los blogs en medios "exteriores". (Mora 2006: 56)

En la esfera digital, el blog ha superado ya la fase en la que su función principal era la de ser un diario personal y poco o nada más, gracias al avance que le ha inyectado su dinamismo natural. Este dinamismo lo impulsa a un cambio continuado cuanto mayor es el número de blogs creados y, por tanto, mayor es el número de personas que los emplean como método de publicación digital. El bloguero extimista hace de la bitácora su diario personal no ficcional, su lugar de reflexión propio; el escritor-periodista usará el blog como nanomedio; y el escritor creará obras fictivas. Únicamente los dos primeros casos han conseguido suscitar un interés amplio en los medios generales que no solo crean sus propios sistemas de blog, sino que utilizan los blogs como testimonios. No es tan extraño encontrarse con medios que emplean blogs como fuentes de información, de la misma manera que las redes sociales se han convertido en sustitutos de la nota de prensa.

El autor sigue la tendencia general de Internet (y que incluso se da en redes sociales más o menos cerradas como Facebook) de esconderse tras un seudónimo, obtiene así una libertad mayor: la distancia entre su "yo real" y su "yo escritor" puede crecer porque no hay una asociación directa, se llena de libertad y puede adoptar los cánones de Internet por encima de los de la literatura, lo que conlleva situaciones en las que los autores se otorgan el derecho de trabajar con una libertad sin precedentes sobre los textos de los demás, anulando el concepto clásico de autoría, pues:

> Los textos de los otros son memes[5] también y están en su derecho de "especie" (ojalá pronto en vías de extinción) de reutilizarlos como si fueran pura información y no conocimiento artístico o, según el caso, sabiduría. Si tenemos en cuenta que, según la teoría aristotélica, los textos son una *imitatio* de la realidad, nos encontramos con que los textos posmodernos son un[a] Realidad

[4] Concepto de origen lacanista que ha sido usado más habitualmente por psicólogos y psicoanalistas (Tisseron 2001) que, como deja intuir el juego de palabras, significa hacer pública la propia intimidad a través de un medio de comunicación de masas, ya sea la televisión con los *reality-shows* (y afines), o Internet con los blogs y las redes sociales. En el contexto literario-digital contemporáneo ha sido aplicado por Laddaga (2007) y Sibilia (2008).

[5] En las teorías sobre la difusión cultural, la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro o de una mente a otra (o de una generación a la siguiente). El término

> Virtual literaria, una mímesis de segundo grado: imitación de otra imitación. (Mora 2006: 167)

No solo el texto es esa mímesis de segundo grado a la que alude Mora, pues el propio autor ya no se proyecta sobre la obra como un reflejo de sí mismo, sino de la personalidad, posiblemente fragmentada, que genera en el blog. Esto puede suponer una liberación, y quizás a través de la fragmentación avatárica, la distancia impuesta entre ese filtro que es el avatar y quien está tras éste (expresada físicamente por la pantalla del ordenador y por la deslocalización y ubicuidad de la red), sea cada vez mayor. Al mismo tiempo, la reutilización de materiales y el cambio en la perspectiva del creador modifican el concepto de autor "original": "por lo tanto, anacrónicas son también [...] sus reclamaciones de autoría, su vindicación de propiedad intelectual, su salario" (Mora 2006: 167), algo previsible puesto que es la perspectiva misma del bloguero. Son, en plena acción, los semionautas de Bourriaud:

> Who produce original pathways through signs. Every work is issued from a script that the artist projects onto culture, considered the framework of a narrative that in turn projects new possible scripts, endlessly. The DJ activates the history of music by copying and pasting together loops of sound, placing recorded products in relation with each other. Artists actively inhabit cultural and social forms. The Internet user may create his or her own site or homepage and constantly reshuffle the information obtained, inventing paths that can be bookmarked and reproduced at will. (Bourriaud 2002: 18)

Esto puede ser ofensivo para algunos[6], pero el autor de literatura en blog, en particular asume que el acto de creación en línea es un acto de comunicación en el que la obra se regala a la comunidad, muchas veces anónimamente, porque eso es también parte del juego: esconderse tras la máscara del avatar como en un baile de máscaras o en un juego del escondite, sobre todo cuando el autor ya puede ser reconocido, sea por los agentes culturales tradicionales o los nuevos generados en la Web 2.0. Mantener el disfraz, el avatar, en el que se esconde es un triunfo, un ejercicio creativo equiparable al de la gestación literaria y, de hecho, inseparable de esta. No es publicar una novela bajo un seudónimo, sino

---

es acuñado por el genetista Richard Dawkins en 1976 en el libro *The Selfish Gene* proponiendo un modelo evolutivo de desarrollo y de cambio culturales basado en la replicación de ideas, saberes y demás información cultural mediante la imitación y la transferencia, por lo que su definición de meme postulaba cambios biológicos reales de las neuronas cerebrales cuando los memes infectan el cerebro (Lankshear y Knobel 2003: 211). Esto último fue discutido intensamente, y en 1999 Dawkins revisó su teoría retrospectivamente, señalando que el término era aplicable a canciones, eslóganes, modas...

[6] En el ámbito de la literatura impresa hay recientes ejemplos de esta situación. Los más populares en los últimos tiempos han sido en torno a Jorge Luis Borges y las demandas de la viuda María Kodama, cuyas amenazas hicieron que Alfaguara retirara el libro *El hacedor (de Borges)*. *Remake* de Agustín Fernández Mallo a finales de 2011, alegando la empresa que la retirada se hizo voluntariamente (Rodríguez Marcos 2011). En un caso similar contra el argentino Pablo Katchadjian por su libro *El Aleph Engordado*, este sí llegó a juicio con acusaciones de plagio, pero los cargos fueron sobreseídos (Tomas, 2012).

generar un autor virtual que se enfrenta en el día a día al escrutinio de los lectores y debe lidiar con estos: desde el momento mismo en que se sospecha que el autor no es quien dice ser, desvelar el engaño y hacer que las máscaras dejen ver el rostro real es parte del ejercicio de lectoautoría que establece el receptor de la obra:

> The writer is then the protagonist, personifying the role as would an actor in a process of assimilation which transforms the main character in an avatar. There is, hence, a strong hoax component in the narration and creation of the protagonist so as to deceive the reading public, always masking the writer: to hide his identity, and to convince the public that what they are reading is actually being written by an anonymous blogger, just as any else, are some of the main artistic objectives of the blognovel, which we cannot and must not confuse with the serial novels published in blogs. (Escandell 2010b: 128)

En cualquier caso, el lector de un blog no debería sentirse ofendido por el hecho de que el autor opte por esconder su identidad real a través de un avatar, pero sí puede buscar sacar a la luz su personalidad real; no por malicia, sino porque es un reto intelectual al que posiblemente ya ha estado expuesto en otros soportes de Internet. Hasta ahora, un lector podía afrontar una obra como una novela sabiendo que era una ficción con autor reconocido, anónimo o tras un seudónimo, aunque siendo conocedor de que era una ficción, desde el momento en que lo adquiría en la librería alejado de los estantes (y listas de ventas) de no ficción; ahora, esto ya no es así. La blogoficción en general –y con ella las blogonovelas– es fruto de la pulsión por esconder la ficción disfrazándola de aparente verdad, por lo que el lector va a encontrarse en la situación de no saber realmente si está asistiendo a la obra fictiva de un autor, o a la pulsión extimista de un usuario anónimo en el océano de Internet. Se trata de la "suplantación de lo real por los signos de lo real" (Baudrillard 2007: 11), y un "fingir tener lo que no se tiene" (12), que puede, asimismo, destruirse al ser descubierta. Se reproduce, entonces, la ironía de la etnología: al observar el objeto de estudio, este se altera y destruye en su estado natural, haciendo imposible su contemplación pura (20-22). No obstante, Casciari sugiere que "más tarde, cuando el lector ya esté habituado y no le importe –cuando hayamos conseguido 'transportarlo'– podremos quitar algunos velos sin peligro" (2006: 174), hasta tal punto que algunas de sus obras han sido desenmascaradas antes de su conclusión y, sin embargo, han seguido adelante hasta el desenlace.

3. *Hoax* antes que avatar blogoficTivo

Por supuesto, el uso del avatar como recurso literario para la creación de personajes impostados tiene precedentes en comportamientos sociales de la red, siendo particularmente significativo el caso de Kaycee Nicole Swenson, una adolescente moribunda que tenía un blog, pero que jamás existió:

> On May 14, 2001, a popular weblogger died of an aneurysm related to treatments for leukemia. She and her mother had been chronicling their ex-

> periences for almost a year in their journals, *Living Colours* [...] and *Journey Towards the Rainbow* [...]. Webloggers mourned the passing of one of their own, writing their thoughts in their weblogs, flooding her mother with condolences and posting messages about he run message boards. But a few observers had doubts, and their questioning sparked a storm of controversy leading to a full confession: the writer of the weblog, Kaycee Nicole, was not a real person. (*shirobara* 2001)

Todo empezó en 1998. La hija de una ama de casa residente en Kansas (EE. UU.) creó, junto a algunos amigos, un perfil para una chica que no existía en la web *College Club* (en la actualidad <http://www.teen.com>) usando la foto de una jugadora de baloncesto en un equipo local. No hay constancia de que la acción de los menores fuera a más; sin embargo, cuando Debbie Swenson descubrió en 1999 lo que había hecho su hija, decidió coger ese perfil y darle "vida" en forma de una adolescente enferma de leucemia que era una pequeña estrella local en su equipo deportivo.

Durante la encarnación de este personaje, Debbie estableció una relación próxima con los responsables de la web *College Club* y generó un amplio círculo de amistades digitales, en buena medida por las muestras de apoyo que recibía por su enfermedad. Como contaba en multitud de ocasiones, Kaycee tenía leucemia y, aunque en un primer momento había obtenido resultados con el tratamiento consiguiendo la remisión del cáncer, este finalmente había regresado.

El personaje, que había nacido en un contexto de web social, se pasó al blog en el año 2000, cuando uno de los amigos del personaje –Randall van der Woning, al que, lógicamente, solo conocía digitalmente– se ofreció a crearle un blog, *Living Colours*, que ya no existe. En el blog se contaban las hospitalizaciones, problemas e ilusiones de la joven, normalmente ella misma –es decir, por el propio avatar–, pero a veces también por su madre, llamada Debbie (pues la autora asumió también el papel de la madre de una hija enferma).

La bloguera, que contaba su vida y el devenir de su enfermedad, alcanzó definitivamente la fama cuando fue entrevistada telefónicamente el 10 de agosto de 2000 por el prestigioso *The New York Times*. El artículo se publicó asumiendo que Kaycee Nicole Swenson era un personaje real. En la misma, Kaycee se definía como una chica en el último año de instituto, llena de ilusión por empezar la universidad al año siguiente. Fue en mayo de 2001 cuando el mismo rotativo publicó un artículo en su sección de tecnología explicando cómo todo había sido un fraude (Hafner 2001).

El weblog propició el nacimiento de varios movimientos de apoyo en la red, generando toda una comunidad de seguidores que ignoraba que Kaycee era un personaje inventado. La debacle del personaje empezó en abril de 2001, cuando comentó que su hígado estaba fallando. Entonces, Randall van der Woning, el chico que le creó el blog, insistió en visitarla pues estaba realmente preocupado por ella, ignorando que no era una persona real. Aunque inicialmente Debbie consiguió aplazar el encuentro, la madre de Kaycee llamó entre lágrimas a Randall el 15 de mayo de 2001 para contarle que su hija había muerto por un aneurisma. Simultáneamente, se publicada en el blog un mensaje comunicando la muerte de

la joven: "Thank you for the love, the joy, the laughter and the tears. We shall love you always and forever. Kaycee Nicole passed away May 14, 2001, at the age of 19" (Hammond 2001).

La dramática historia de la enfermiza Kaycee había llegado a su fin, aunque pronto empezaron las sospechas. Aunque en el pasado Kaycee había aceptado regalos físicos que le habían sido remitidos por correo, ahora no había rastro alguno de dirección postal. Además, Debbie le dijo a Randall que Kaycee había sido incinerada y que ya había tenido lugar el funeral apenas dos días después de su fallecimiento. Cuando esto trascendió entre la comunidad de seguidores, una bloguera, Saundra Mitchell, publicó un artículo en el que evaluaba casos de personas que habían fingido enfermedades en Internet. Se inició entonces un torrente de especulaciones, observaciones sobre elementos peculiares de este caso y, además, múltiples usuarios comentaron que el estilo de escritura de Kaycee y de su madre era virtualmente idénticos. Se señaló también que Kaycee hacía referencia a elementos de cultura popular (como canciones) de los años 70, algo que parecía poco coherente con el aparataje cultural de una adolescente.

Finalmente, el 19 de mayo Debbie Swenson contactó telefónicamente con Randall y le confesó que Kaycee no era su hija biológica, sino una hija adoptiva y le pidió que no desvelara esta información. Sin embargo, al no hacerlo, la comunidad de usuarios de Internet siguió investigando y se descubrió que eso era también mentira. La confesión real en la que Debbie admitió que absolutamente todo había sido falso tuvo lugar el 20 de mayo de 2001: Randall fue quien publicó en el blog *Living Colours* el mensaje público confirmando que Kaycee Nicole no había existido jamás. Debbie se defendió alegando que el personaje estaba basado en tres personas diferentes que había conocido y que habían muerto por diferentes tipos de cáncer.

Aunque este suceso ha sido considerado un precedente de la blogoficción, hay que tener en cuenta que popularmente se ha vinculado con aspectos propios de patologías asociadas al síndrome de Münchhausen por Internet. Sus características fueron descritas en 1998 (Feldman, Bibby y Crites), aunque no fue hasta 2000 cuando el doctor Feldman le puso ese nombre en el artículo *Munchausen by Internet: Detecting Factitious Illness and Crisis on the Internet*[7]. Consiste en la traslación del clásico síndrome de Münchhausen al entorno de las comunicaciones virtuales. En este caso no es necesario enfermarse de verdad (en la patología clásica, el paciente puede incluso producirse lesiones o somatizar síntomas), sino que basta fingirlo en entornos de comunidades digitales, como una red social, para obtener la respuesta de apoyo ante la enfermedad que persiguen las personas afectadas por este síndrome. De hecho, el "incidente" de Debbie Swenson estaría, en todo caso, más cerca de un hipotético síndrome de Münchhausen por poderes, haciendo que enferme una persona próxima, solo que, en esta ocasión, era un personaje ficticio creado en Internet por ella misma[8].

---

[7] Debo agradecer al Dr. César Serrano, del Brigham and Women's Hospital de Boston, su orientación y consejo para las observaciones relativas a aspectos médicos en este artículo.

8 El síndrome de Münchhausen implica fingir síntomas que no se tienen con conciencia plena de

Cabe preguntarse, entonces, si esta proyección avatárica respondía a una voluntad creativa con intencionalidad fictiva o si era una pulsión derivada de una enfermedad. No podemos negar que recoge aspectos que serán considerados relevantes para la definición de la blogonovela y parte de la blogoficción, destacando la creación de un personaje avatárico y la impostura mantenida hasta el desenlace. Con todo, la historia que se desveló tras descubrirse el engaño y el hecho de que la propia autora eliminara el blog poco después, parecen apuntar, más bien, a intenciones alejadas de la creación y exploración literaria o ficcional. Otra cuestión, por supuesto, es que, fuera de esa intencionalidad, este caso represente una nueva senda para la realización de obras autofictivas o de desarrollo de una literatura sustentada en el aprovechamiento de los parámetros de publicación y creación de identidades digitales.

En esa misma línea, es importante señalar que la autora "ni durante ni después de terminada la historia ha reclamado su autoría sobre el producto ni ha mostrado interés alguno en resaltar el carácter artístico de su *performance*" (Cleger 2010: 352-353), aunque en sentido contrario se ha defendido el recurso a la suspensión "involuntaria" de la credulidad como parte del proceso de recepción del texto:

> Why shouldn't Kaycee continue to be a symbol of gallantry? We take heart from fictional people all the time. Movies, books, TV shows; we use them to think about human values. Narratives help us work through abstract notions like loss and pain and love and grace.
>
> Seems to me Debbie Swenson was an artist using the tools at her disposal. She was a writer who wanted an audience, and she found a way to get one. Sure she lied a little –have you never lied to get a job you really wanted? Did it even matter once it was clear that you could do a good job?
>
> Everyone agrees that Debbie Swenson did a good job. Why should people feel cheated? Their emotions were real; their tears were real; the sense of hope they experienced was real. Was that not worth the unwilling suspension of disbelief? (Carroll 2001)

Desde luego, solo mediante una fuerte suspensión de la incredulidad es posible aceptar como ciertos algunos de los –en ocasiones, delirantes– argumentos de las blogonovelas, aunque la cuestión reside en si esta suspensión es voluntaria (el receptor sabe que es una obra fictiva y decide entrar en el universo literario) o involuntaria. Esto último supondría que no se realiza un pacto de ficción con el autor, pues no es posible asumirlo en la medida en que no se sabe de ante-

manipulación para conseguir un objetivo concreto, por lo que no es un proceso delusivo como la hipocondría. En el caso del síndrome de Münchhausen por poderes, se obliga a una persona a fingir síntomas. En el síndrome de Münchhausen por Internet se fingen esos síntomas, pero no hay razón para impostarlos realmente porque la comunicación es virtual. En el caso de Debbie Swenson, puesto que no hay una persona real sobre la que se ejerza el síndrome, no puede tratarse *stricto senso* de ninguna variante de esta enfermedad, sino, en todo caso, de una suerte de impostura consciente o inconsciente del síndrome de Münchhausen por poderes en Internet, más por los paralelismos con la descripción aportada por el Dr. Marc Feldman que por un caso real del síndrome.

mano que la obra es ficticia. Luego, ¿es el planteamiento de la historia de Kaycee tan delirante como aceptarse solamente tras una suspensión (in)voluntaria de la incredulidad? De la misma manera, hubo una gran comunidad de visitantes que aceptó como real su historia, así que quizá entre en juego un comportamiento gregario en el que se asume que, puesto que un colectivo da por ciertos unos hechos, esos se conciben automáticamente también como reales. Entendemos que la blogonovela "solo es posible cuando ese 'falso yo' se convierte en encarnación real de un tecnocuerpo, proyección avatárica del bloguero/autor al otro lado de la fibra óptica" (Escandell, 2010a: 41), derivada de una concepción teatralizante del papel del autor que consiste en un acto performativo y figurativo, donde este debe engañar a sus propios lectores, haciendo de la propia narración un ejercicio de *hoax*[9].

Quizá no había una intención explícita de crear literatura en el "fraude" de Swenson, aunque esa voluntad de asumir una impostura es, definitivamente, compartida con la blogonovela. Esta, a su vez, basará su relación con los lectores no en la firma de un pacto de ficción, sino en el poder nutrirse de su credulidad. Sea como fuere, sí es cierto que el caso de Kaycee Nicole, inspiró el mismo mes que se supo la verdad de la creación de *Plain Layne* (el blog ya no existe), la historia de Layne Johnson, una mujer que había conocido a un bailarín español y se había enamorado perdidamente de él. Durante los dos años de su blog (2001-2003), acogió a la hija embarazada de su prima y posteriormente al bebé, conoció a sus padres biológicos, fue violada en México, conoció a una compañera de trabajo de la que se enamoró, inició una relación sentimental y se prometió (aunque luego se rompió la relación), etc. Pero Layne no era real: todo fue fruto de Odin Soli, novelista y abogado especializado en temas latinoamericanos, administrador de bases de datos y gestor de webs. De esta manera, aunque fuera solo como una influencia del poder de convicción, de sustitución del espacio personal por personajes ficticios, observado a raíz del caso de Swenson, Soli exploró el blog como vía para ofrecer un culebrón que atrapó al público:

> While everyone flounders around clumsily experimenting with fake Friendster profiles and finding their voices on blogs and journals, this guy has created two entirely plausible and entertaining online characters, fleshing them out over a series of months in living, evolving narratives. A round of applause is in order here. (Kottke 2004)

El avatar es la ejecución virtual del hombre posorgánico, sometido a una tecnología virtual como proyección última del personaje creado por el autor para su narración en la blogonovela. No obstante, el blog demanda al escritor que el personaje exista no solo dentro de la realidad de la ficción literaria, sino en el mundo real de los lectores, para interactuar con ellos, y, por tanto, debe tener una

[9] Voz inglesa referida a la distribución de información falsa a través de Internet, con el objetivo de divulgar lo máximo posible el engaño, hasta tal punto que algunos se han convertido en memes o leyendas urbanas. Aunque pueden esconder intereses como la recolección de datos (cuentas de correo electrónico), o iniciar una campaña de publicidad viral, no es extraño que algunas nazcan con la simple intención de confundir a los crédulos.

entidad propia, yendo más allá de todas las implicaciones que se puedan realizar entre este concepto y el del seudónimo.

4. La *miss intelijente*

En el proceso de construcción avatárica, el autor se ve obligado a construir el personaje como un actor construye un papel para una obra teatral, adoptando el rol de su avatar para interactuar con los lectores y construir un entorno ficticio pero verosímil que sea el contexto vital del personaje, algo que deberá ser asumido como cierto o como parte del pacto de ficción por los lectores. El recurso creativo es dar voz a un personaje que es impostura y máscara, ya que debe asumirse en los contextos de uso que construyen la producción de presencia digital. Esto implica no solo una modificación del estilo y hábitos de escritura para llevar a cabo el fingimiento de ser otra persona, sino también aprovechar los recursos y estrategias de producción de espacio personal que ofrecen las bitácoras, ya que:

> La función-autor no es en efecto una pura y simple reconstrucción de segunda mano que se hace a partir de un texto dado como un material inerte. El texto lleva siempre en sí mismo un determinado número de signos que remiten al autor. Esos signos son bien conocidos por los gramáticos: son los pronombres personales, los adverbios de tiempo y de lugar, la conjugación de los verbos. Pero hay que señalar que esos elementos no actúan de la misma manera en los discursos que están provistos de la función-autor y en los que están desprovistos de ella. En estos últimos, tales *shifters* remiten al locutor real y a las coordenadas espacio-temporales de su discurso (aun cuando pueden producirse algunas modificaciones: como cuando se relatan discursos en primera persona). En los primeros, en cambio, su papel es más complejo y más variable. Sabemos bien que en una novela presentada como el relato de un narrador, el pronombre de primera persona, el presente del indicativo, los signos de la localización nunca remiten exactamente al escritor, ni al momento en que se escribe ni al gesto mismo de su escritura, sino a un alter ego cuya distancia con respecto al escritor puede ser más o menos grande y variar en el transcurso de la obra. (Foucault 1969: 28)

La blogonovela, como usurpación del espacio bloguero, realiza el ejercicio de impostura también del idiolecto y, a través de esto, de lo local. Es decir, el avatar se expresará empleando los rasgos regionales propios del personaje que refiere. No debe extrañarnos, por tanto, encontrar expresiones muy localistas dentro de estas obras, hecho que ha generado modificaciones necesarias en las posteriores ediciones impresas, orientadas a públicos nacionales más definidos, como en el caso de las ediciones impresas del blog *Weblog de una mujer gorda* –obra posteriormente conocida como *Más respeto, que soy tu madre* (2003-2004)– de Hernán Casciari, que presenta variaciones estructurales y lingüísticas en sus diferentes ediciones internacionales (Argentina, España y México). Se da, así, un predominio de lo local en el que el propio lenguaje debe ser completamente coherente con la variedad diastrática, diafásica y, por supuesto, diatópica del per-

sonaje asumido como vertebrador de la estructura narrativa: solo así se consigue la creación avatárica que es eje de la blogonovelización.

El predominio de lo local-particular queda reflejado claramente en la imposición del idiolecto parodiado de las modelos en *Diario de una miss intelijente*[10], blogonovela escrita por Arturo Vallejo. La obra no duda, ya desde el título, en recurrir al tópico del bajo nivel formativo de este colectivo, lo que, al fin y al cabo, es también un elemento recurrente de las acciones avatáricas: forzar el *hoax* y, con él, la capacidad de aceptación de la realidad presentada ante los lectores. En este caso, la obra propone la historia de Marta[11], una miss de pueblo que llega a Madrid tras el popular certamen de belleza de Miss España. Sus intenciones son claras: quiere triunfar en la moda y nos va contando sus aventuras y desventuras en un blog personal. Como tantas obras dentro de la blogoficción, tiene en la sátira su *leitmotiv* principal, ya que es un recurso empleado por el autor para explorar los límites de la credulidad de sus lectores.

En este caso, la obra deja paso a importantes marcas de oralidad mezcladas con rasgos epistolares que constituyen un aspecto recurrente junto a otros elementos específicos, como la ausencia de tildes, entre otros errores ortográficos que definen al personaje. Podemos apreciarlo, sin ir más lejos, en el capítulo "El montaje", <http://soyunamiss.blogspot.com.es/2006/04/el-montaje.html>, del 30 de abril de 2006[12]:

> Hola a todos y a todas,
>
> Que hoy os voy a explicar una cosa muy mala que he hecho pero que la he hecho por necesidad y porque me lo recomendo mi manager A. F. y ahora estoy muy arrepentida porque llevo todo el fin de semana con toda mi familia llamandome por telefono y diciendome que soy una fresca [...]. (Vallejo 2006b)

Esto es una constante en toda la obra, donde también se abordan temas que podrían ser considerados tabú con el mismo desparpajo y naturalidad. Así, el 20 de octubre de 2006 se resuelve una trama previa sobre un posible embarazo por parte de la protagonista en la entrada "Que alegria al verme los chorretones" (<http://soyunamiss.blogspot.com.es/2006/10/que-alegria-al-verme-los-chorretones_20.html>). La continuidad de la trama (reforzada por

---

[10] El blog nace en la URL <http://blogs.ya.com/soyunamiss/> [no disponible] y se traslada posteriormente a <http://soyunamiss.blogspot.com.es/>.

11 Aunque el blog nace en 2005, no es hasta verano de 2006 cuando se le atribuye finalmente nombre (Marta) a la miss, con motivo de una entrevista que va a realizarse en una emisora de radio argentina. Como expone el autor, "quienes se han dedicado a husmear en la página de Miss España en busca de parecidos con la fotografía del blog han terminado llegando a la conclusión de que quien más se parece a la miss de todas las candidatas a la corona de 2005 es una chica llamada Marta. Ya que tengo que elegir un nombre cualquiera prefiero escoger uno que fomente la discusión" (Vallejo 2006a: 239). La ficha de bloguera del avatar indica que su nombre es "La más guapa": <http://www.blogger.com/profile/15272200466997424105>.

[12] En todas las citas extraídas de la obra se ha optado por respetar la ortografía original sin introducir ningún tipo de corrección. Dada la proliferación de desviaciones de la norma, para facilitar la lectura no se han marcado en modo alguno –por ejemplo, con [sic]– con el objetivo de no entorpecer la lectura.

la ausencia del referente anafórico inicial en el contexto inmediato) pauta una proximidad con el lector habitual, pero que se resuelve pronto aportando la información necesaria, todo ello reforzando esos aspectos de oralidad y escritura poco o nada reflexionada y, desde luego, escasamente hábil:

> Hola a todos y a todas,
>
> Que al final no lo estoy porque esta mañana que ya me iba a hacer la prueba para ver si estaba embarazada pues cuando me he despertado me he visto que tenia las sabanas manchadas y que al final eso es que me ha bajado la regla osea que he tenido mucha suerte y no estoy embarazada que habria sido muy malo que lo estuviera porque si eres una miss joven como yo que tienes aun mucha carrera por delante pues es una desgracia que tengas un niño porque ya no te cojen para desfiles si lo tienes y solo puedes hacerte fotos de embarazada como hacen algunas famosas que se las hacen desnudas pero enseñando la barriga.
>
> Y quiero daros las gracias por los apoyos que me habeis mandado estos dias que he estado tan nerviosa pero que ahora ya no lo estoy y que de celebracion pues os pongo una foto sexy que os lo prometi si al final no me habia quedado embarazada y es una foto de este verano en la piscina que tambien hacia top less pero mejor os la pongo sin top less que tambien es sexy. (Vallejo 2006b)

Como vemos, la entrada sirve también como excusa para presentar una imagen de la protagonista, modificada con un filtro. Este retrato alterado sigue la línea de composición avatárica y las que el propio Vallejo reconoció como necesarias para la construcción de este personaje-narrador blogofictivo:

> El ponerle cara al *blog* fue fundamental para conseguir una incertidumbre que, a su vez, se tradujese en credibilidad. Desde el primer momento la fotografía fue objeto de debate y fueron muchos los que se dejaron los ojos intentando identificar a la chica de la foto. Me preguntaron una y mil veces de qué provincia había sido miss y nunca respondí, no podía hacerlo. La fotografía en cuestión era el retrato de una modelo, creo que de origen checo, dedicada al mundo de la pornografía que encontré en Internet. Recorté su cara, reduje la calidad de la fotografía con el fin de hacerla menos reconocible y crucé los dedos para que la dueña de aquel rostro no visitara nunca mi web. (Vallejo 2006a: 6-7)

La construcción del personaje va más allá del lenguaje y los recursos fotográficos esenciales, pues la definición de la persona avatárica se ejecuta también en las opciones de configuración de la bitácora. En el caso de esta reina de la belleza resulta especialmente significativo que el *blogroll*[13] sea denominado "Aqui pongo a algunos amigos con webs muy bonitas", toda una declaración de intenciones ingenuas y simplistas que, sin embargo, logra retratar con éxito la imagen

[13] Colección de enlaces de blogs, normalmente presentada en una columna lateral. Los autores de blogs pueden definir diferentes y variados criterios para incluir otros blogs en sus *blogrolls*. Habitualmente, el listado de otras direcciones de blogs se compone de direcciones que los propios autores visitan con asiduidad o a veces simplemente de páginas de blogs de amigos o cercanos.

generalizada de este colectivo en nuestra sociedad. Todo el diseño de la web se pone, de hecho, al servicio de las intenciones ficcionales del autor, pues aunque la bitácora es un espacio de publicación definido y razonablemente estandarizado, hay espacio para la personalización en múltiples aspectos (como color, tipografías, etc.), y eso define también la capacidad de uso tecnológico del avatar, así como su percepción estética del mundo:

> En cuanto al diseño del blog quise que fuera tan simple como el propio personaje. En el centro de la página aparecieron mis comentarios seguidos de las réplicas de los lectores. En el margen izquierdo coloqué la fotografía de la supuesta miss seguida de esta leyenda: "Soy una miss que aunque no ha ganado Miss España creo que tengo cualidades para abrirme camino en el mundo de la moda y de la televisión que es lo que me gusta". (Vallejo 2006a: 6-7)

El autor debe, de esta manera, emplear todas las herramientas digitales a su disposición para construir la realidad del personaje avatárico y su entorno, pero también las herramientas de la narración tradicional. A las faltas de ortografía y la creación de un idiolecto propio de la miss se sumó, por tanto, la ocupación de los espacios de inscripción: descripción, fotografía, etc., para convencer al lector o, al menos, para que surja la duda. En la conquista del espacio del personaje, el avatar domina el espacio de inscripción propio del bloguero-autor hasta tal punto que es el personaje quien puede interactuar, no solo con los lectores del blog en el mismo, sino fuera de él. Esto fue puesto en práctica por Vallejo cuando en 2006 se publicó una entrevista a la protagonista (es decir, al personaje, no a él) en el diario *20 minutos*. Como un actor en el escenario, el personaje se mantiene en todo momento, incluso fuera de la vida y el espacio bitacórico, porque es un acto teatral de impostura absoluta por parte del escritor, que asume e interpreta el papel del personaje que ha creado para su blogonovela. No hay, en definitiva espacio para el autor: el avatar devora la inscripción del creador, pues es este mismo en un ejercicio de interpretación total, dentro del weblog, y también en las vías de promoción de la obra. La simulación, e incluso la suplantación, del personaje sobre el autor, es total. En dicha entrevista, publicada en junio de 2006, el avatar, la modelo, suelta perlas como "Soy una mujer con algunas luces... y con sombra en los ojos cuando me maquillo. Y llevo más de un año saliendo del anonimato", o que cuando "empecé el blog quería romper el trópico de que las rubias somos tontas y podemos tener un blog y ser inteligentes... Y yo lo he conseguido, porque si pones *intelijente* [sic] en Google te salgo la primera" (Repiso y Hernández 2006). El propio Vallejo comenta el impacto en los medios en la edición impresa del blog, y hace referencia a esa misma entrevista:

> Días después de que el blog salga reseñado en el periódico *Gaceta Universitaria* y de que propongan a la miss aparecer en un reportaje en la revista *Glamour* (reportaje que finalmente se frustra supongo que porque la reportera se da cuenta de que la miss no es más que un personaje), me entrevistan para el periódico *20 minutos*. Aparezco tanto en la edición de papel como en la digital. La entrevista, que resulta bastante divertida, va ilustrada con una foto de la miss.

> Sorprendentemente, un periódico argentino se hace eco de la misma y publica una reseña contando la historia de una miss que hace furor en España gracias a un blog. Desde luego no me apresuro a desmentirlo. De la prensa, la noticia del blog de la miss española, salta al telediario del canal televisivo America 2. Ese día recibo más de diez mil visitas en mi blog y más de quinientos nuevos usuarios intentan hablar conmigo a través del Messenger. Desde ese momento Argentina se convierte en un argumento. (Vallejo 2006a: 226)

La participación del avatar en este tipo de intervenciones en los medios de comunicación se ve limitada por los requisitos de presencia física que pueden requerirse. Hernán Casciari compuso *Yo y mi garrote* (2006-2007) como blogonovela en la que él se encargaba de la parte textual, pero se acompañaba de unos vídeos que eran realizados por un colaborador compinchado desde el principio para encarnar esa vertiente corpórea del avatar, llamado Xavi. Además de constituir un doble ejercicio interpretativo del avatar, la presencia física de un actor encarnándolo en vídeos reforzaba el *hoax* más allá de lo que podría conseguirse con imágenes, como en otras blogonovelas de Casciari o en el caso de Vallejo. Sin embargo, Marta, la miss, también fue encarnada por una tercera persona en una entrevista de radio que hizo el periodista argentino Andy Kusnetzoff en 2006, en el programa *Perros de la Calle* (Radio Metro, Argentina). Como explica el autor, "al tratarse de una entrevista radiofónica y no escrita, tengo que recurrir a una voz femenina que me suplante en el papel de miss" (Vallejo 2006a: 239). Vallejo, tras la entrevista, decide contactar con ellos y revelar la verdad del personaje, aunque no obtuvo una respuesta por parte del presentador y ni de la productora: "Sospecho que sienten que en vez de ser ellos los que se han burlado de la miss (todo el tono de la entrevista tiene un tono burlón y despreciativo), es la miss quien se ha burlado de ellos" (239). Esta es la visión de la entrevista que aporta el autor, pero el avatar lo convierte en un fragmento de su blog: se cuelga el audio de la entrevista para su mayor difusión, y la miss la narra a su manera en la entrada 23 de junio de 2006, <http://soyunamiss.blogspot.com.es/2006/06/la-entrevista-de-la-radio-que-la_23.html>:

> Y yo digo Hola y el me dice Hola que tal Marta que haces? y yo respondo que lo que hago es oirlos por la radio que es lo que llevo un rato haciendo porque me habian dicho que esperara y digo que oigo como juntan a la gente y como le buscan novio a los chicos y a las chicas de Argentina que es lo que habian estado haciendo la hora antes porque esa debe ser una seccion de su programa y entonces Andy se queda un poco cortado porque alomejor pensaba que yo estaba haciendo otra cosa como por ejemplo el pino o jugando al baloncesto y me responde si hacemos eso y muchas otras cosas mas ahora estamos charlando y haciendo una nota sobre la miss intelijente y el otro el del descubrimiento dice que tienen cien mil proyectos mas que a mi me parece muy bien que los tengan porque yo no habia dicho que no los tuvieran y entonces Andy sigue y me dice pero antes que nada contanos algo de vos que a si te podemos conocer o contanos algo de tu y se queda un poco callado y dice seria de tu pero en realidad esta queriendo decir de ti porque en argentina se dice el vos y en españa el tu y en vez de contanos algo de vos aqui se diria contanos algo de ti pero da igual porque Andy lo hace con muy buena intencion y yo se lo

> agradezco de mil amores y entonces sigue diciendo contanos antes de nada como se te ocurrio hacer esto y si te esperabas tener tanta repercusion y a que te dedicas y entonces yo respondo que me dedico a ser miss que es a lo que me dedico y a intentar que me vaya bien en el mundo de la television y tambien del cine y tambien de la pasarela osea la moda y le digo que los blogs son como un diario y asi que lo cree para contar las cosas que me pasan por la cabecilla y entonces andy se queda callado un poquito. (Vallejo 2006b)

La interacción del lector en la blogonovela es directa, con una influencia que será determinante en la construcción de la obra. Es un lectoautor que no puede modificar el texto (pues no cuenta con los permisos necesarios para acceder a las herramientas de publicación del blog), aunque eso no le convierte en un lector pasivo tradicional, ya que abre el diálogo directo con el avatar del autor, puede cuestionar su existencia, dar consejos, apoyarle, denigrarle..., interactuar con él como si fuera un personaje real que expone su intimidad en un blog. El avatar puede, en consecuencia, mantener ese diálogo directo con el colectivo de lectores, los visitantes de la bitácora, tanto en los comentarios (que son tan parte de la narrativa como el propio articulado) como en los artículos, *a posteriori*. No se trata de una hiperficción colectiva, aunque hay que señalar que sin el papel del lectoautor no hay blogonovela. El camino del personaje narrador se cruza con sus lectores, y la psique del avatar debe reaccionar ante estos, pues no puede mostrarse inerte, ya que nadie lo es, a los comentarios recibidos, aun cuando estos provienen de desconocidos que se esconden tras seudónimos y la pantalla del ordenador, al igual que el autor. El creador ha cedido el espacio de reivindicación propio al avatar. Adapta los sistemas de inscripción del blog a los del avatar, el autor/narrador ficcional, y él queda fuera, también en la relación con los lectores y los medios.

La simulación puede peligrar, precisamente, por la relación con los lectores o por colaboradores en el simulacro avatárico. En el caso del *Diario de una miss intelijente*, se publicó una foto de un compinchado con una chica que se dijo que era la *miss*, pero que era un fotomontaje. Explica Vallejo que alguien decide desvelar que el personaje no es real, sino una ficción al contar con las fotografías originales, haciéndolas públicas en el sistema de comentarios del blog. Vallejo explicó que "cada vez que lo hace censuramos sus comentarios pero su insistencia se convierte en un problema" (2006a: 212), pero esta situación se salvó cuando el otro implicado en el fotomontaje –Rafael Fernández– decidió asumir públicamente que él había sido responsable de trucar la imagen dejando como inocente a la *miss*, perpetuando así la simulación.

Por supuesto, la mascarada se destruye –casi siempre– en la publicación de estas blogonovelas en formato libro, donde aparece ya definitivamente el nombre del autor real, con apenas excepciones. En la edición impresa de este *Diario de una miss intelijente* se opta por publicar la historia con un prólogo firmado por el autor. El libro se llama *Diario de una miss intelijente. Crónica de un año de no reinado* y fue publicado por El Tercer Nombre en 2006. La portada indica tanto que es un blog en su origen como el nombre del autor, Arturo Vallejo. A diferencia de lo que sucedía en el blog, ejercicio de simulacro, el libro no esconde su origen

como *hoax*, pero la estructura es la propia de una bitácora, con su estructura cronológica como elemento dominante. Los capítulos –las entradas del blog– indican incluso la hora de publicación original y se integran los comentarios. Los visitantes son parte del libro: son lectoautores plenos a través de sus seudónimos y sus comentarios muchas veces ocupan más páginas que los breves capítulos firmados por la miss de ortografía distraída. En este caso, se respeta la ortografía de los comentarios, sin haber introducido modificaciones en los mismos, por lo que el lector no puede esperar un texto limpio. Es una traslación lo más pura posible de la bitácora al papel, donde solo la limitación física impide la integración de hipertextualidades. Arturo Vallejo, autor de *Diario de una Miss Intelijente*, explicó en el epílogo del blog, al presentar el libro, que:

> Quienes la odiaban y quienes la amaban se lo hacían a ella, porque en ambos casos, unos y otros, se creían que el personaje era real. Me decían: "Analfabeta, vete a estudiar, inteligente es con G", y quienes eso decían se lo decían a una chica que creían tonta porque no eran capaces de darse cuenta de que un InteliJente escrito con jota en un título, no era más que una provocación. (Vallejo 2006b)

Obnubilados por la belleza de la *miss intelijente*, o quizá dejándose llevar por la capacidad aurática de inscripción real del diario personal, del retrato imposiblemente honesto del yo bloguero, la simulación del avatar resistió a los medios y a los lectores. El *hoax* queda inscrito, por tanto, en todos los niveles desde el espacio digital hasta que se destruye, finalmente, en el libro, como crónica no solo del blog, sino de los recursos empleados por Arturo Vallejo para construir el personaje: la última provocación de la miss.

Obras citadas

Adorno, Theodor W. (1951): *Minima moralia. Reflexiones desde la vida dañada*, trad. de Joaquín Chamorro Mielke. Madrid, Akal, 2006.

Augé, Marc (1992): *Non-places. An introduction to supermodernity*. Londres, Verso.

Baudrillard, Jean (2007): *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós.

Bourriaud, Nicolas (2005): *Postproduction. Culture as screenplay: How art reprograms the world*. Nueva York, Lukas & Sterling.

Brea, José Luis (1991): *Nuevas estrategias alegóricas*. Madrid, Tecnos.

Broncano, Fernando (2009): *La melancolía del ciborg*. Barcelona, Herder.

——— (2012): *La estrategia del simbionte*. Salamanca, Delirio.

Carroll, Jon (2001): "The sad yet untrue story of Kaycee". En: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/The-sad-yet-untrue-story-of-Kaycee-3314994.ph>. Última visita: 13.01.2013.

Casciari, Hernán (2006): "La ficción *on line*. Un espectáculo en directo". En: Cerezo, J. M. (dir.): *La blogosfera hispana: pioneros de la comunicación digital*. Madrid, Omán Impresores/France Telecom, pp. 171-179.

——— (2003-2004): *¡Más respeto, que soy tuy madre!* En: <http://mujergorda.bitacoras.com>. Última visita: 13.01.2013.

Castronova, Edward (2006): *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago, The University of Chicago Press.

Cleger, Osvaldo (2010): *Narrar en la era de las blogoficciones*. EE. UU., The Edwin Meller Press.

Cooper, Robbie y Dibell, Julian (*et al.*) (2007): *Alter Ego. Avatars and their creators*. Londres, Chris Boot.

Dery, Mark (1998): *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, trad. de Ramón Montoya Vozmediano. Madrid, Siruela.

Echeverría, Javier (2003): "Cuerpo electrónico e identidad". En:Hernández Sánchez, D. (ed.): *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp. 13-29.

Escandell Montiel, Daniel (2010a): "El escritor convertido en actor: el blogonovelista en su teatrillo". En: *Despalabro. Ensayos de Humanidades,* vol. IV, pp. S39-S43.

——— (2010b): "The Writer Seeking Vengeance: Blognovelism and Its Relationship with Literary Critics". En: Bibb, S. C. y Escandell, D. (eds.): *Best Served Cold. Studies on Revenge*. Oxford, ID-Press, pp. 127-136.

Feldman, Marc (2000): "Munchausen by Internet: Detecting Factitious Illness and Crisis on the Internet". En: *Southern Medical Journal*, vol. 93, n.º 7, pp. 669-672.

Feldman, Marc, Bibby, Maureen y Susan Crites. D. (1998): "«Virtual» factitious disorders and Munchausen by proxy". En: *Western Journal of Medicine*, vol. 168, n.º 6, pp. 537-539.

Foucault, Michel (1969): *¿Qué es un autor?* Buenos Aires, Ediciones literales.

Hafner, Katie (2001): "A Beatiful Life, an Early Death, a Fraud Exposed". En: <http://www.nytimes.com/2001/05/31/technology/a-beautiful-life-an-early-death-a-fraud-exposed.html?pagewanted=all&src=pm>. Última visita: 29.12.2012.

Hammond, Graeme (2001): "Fooled by a web of lies". En: *Sunday Herald Sun*, 27 de mayo, p. 11.

Kottke, Jason (2004): "Seems that Plain Layne 'is' a hoax". En: <http://kottke.org/04/06/plain-layne-update>. Última visita: 29.12.2012.

Laddaga, Reinaldo (2007): *Espectáculos de realidad. Ensayo sobre la narrativa latinoamericana de las últimas dos décadas*. Rosario, Beatriz Viterbo Editora.

Lankshear, Colin y Knobel, Michele (2008): *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid, Morata.

Latour, Bruno (1991): *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires, Siglo XXI.

Meadows, Mark Stephen (2008): *I, Avatar*. Berkeley, New Riders.

Mora, Vicente Luis (2006): *Pangea*. Sevilla, Fundación José Manuel Lara.

Repiso, L. y Hernández, C. (2006): "Miss Intelijente: «Cuando empecé el blog quería romper el 'tópico' de que las rubias somos tontas». En: <http://www.20minutos.es/noticia/128840/0/intelijente/blog/miss/>. Última visita: 29.12.2012.

Rodríguez Marcos, Javier (2011): "Los peligros de 'rehacer' la obra literaria de Borges". En: <http://cultura.elpais.com/cultura/2011/10/01/actualidad/1317420001_850215.html>. Última visita: 29.12.2012.

Shirobara (2001): "The Life and Death of a False Warrior". En: <http://www.kuro5hin.org/?op=displaystory;sid=2001/5/22/11120/1650>. Última visita: 29.12.2012.

Sibilia, Paula (2008): *La intimidad como espectáculo*. El Salvador, Fondo de Cultura Económica.

Simmel, Georg (2000): "El conflicto de la cultura moderna". En: *Reis*, n.º 89, pp. 315-330.
Stephenson, Neal (2003): *Snow Crash*. Nueva York, Bantam Spectra.
Tisseron, Serge (2001) : *L'intimité superexposée.* París, Ramsay.
Tomas, Maximiliano (2012): "Que nadie se atreva a tocar a mi Borges: María Kodama y la industria del juicio". En: <http://www.lanacion.com.ar/1465418-que-nadie-se-atreva-a-tocar-a-mi-borges-maria-kodama-y-la-industria-del-juicio>. Última visita: 10.01.2013.
Turkle, Sherry (1998): "Repensar la identidad de la comunidad virtual". En: *El Paseante*, n.º 27-28, pp. 48-51.
Vallejo, Arturo (2005-2006): *Diario de una Miss*. En: <http://blogs.ya.com/soyunamiss/>. Última visita: 3.09.2011.
——— (2006a). *Diario de una miss intelijente*. Madrid, Editorial El Tercer Nombre.
——— (2006b): *Diario de una Miss Intelijente pero el segundo año*. En: <http://soyunamiss.blogspot.com/>. Última visita: 13.01.2013.
Wark, McKenzie (2007): *Gamer Theory.* Cambridge, Harvard University Press.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos

Vol I, n.º 2 (verano 2013), pp. 217-229, ISSN: 2255-4505

TECNOLOGÍAS LITERARIAS: LA ORALIDAD EN LA POESÍA DIGITAL

María Teresa Vilariño Picos
Universidade de Santiago de Compostela

La voz es un querer-decir y una voluntad de existencia.
P. Zumthor

Mobile textscapes are, metaphorically speaking.
J. Strehovec

En la década de los años sesenta, Marshall McLuhan señalaba cómo la escritura había ejercido un gran peso en la conciencia del hombre, concibiendo un sujeto como entidad autónoma, inmóvil frente a la evanescencia de la palabra hablada. Las relaciones entre los registros oral y escrito siempre han conllevado una buena dosis de conflicto. Por un lado, parece evidente que vivimos en un contexto sociocultural en el que la palabra, escrita, se asocia a un tipo intelectual prestigiado y dominante. Por otro lado, la filología y la lingüística contemporánea se han encargado, durante las últimas décadas, de invertir esa jerarquía, señalando que el registro escrito no es más que un conjunto de convenciones socialmente aceptadas que intentan, siempre con un éxito parcial, reproducir la enorme vitalidad del registro oral (Mayans i Planells, 2002: 44).

Frente a esta dualidad establecida, y ya desdibujada, entre oralidad y escritura, la irrupción del ciberespacio conduce a una reformulación de estas nociones y al acto de observar, precisamente, el modo en que el Yo se ha revisitado a sí mismo, así como la clase de cultura (oral, escrita o tecnológica) que ha surgido asociada a estos nuevos paradigmas. La denominada por Pierre Lévy (1994: 256) cibercultura, o tecnociencia, y su ciberespacio, genera una evolución acelerada y caótica de la sociedad contemporánea. En este mundo de las tecnologías digitales, el conocimiento no está encerrado, sino que lo invade todo, se mediatiza, no es ya una pirámide estática sino colectiva que se propaga anárquicamente

como un virus (W. Burroughs) o una metástasis (P. Lévy)[1]. La cibercultura reactualiza las palabras de McLuhan de modo que, como argumenta la ciberpoeta Giselle Beiguelman, "The médium does not count. In these days of nomadic words, the interface is the message" (2007: 103)[2].

La denominada por Ong *Post-Tipography: Electronics* (1982: 135) supone un movimiento de la conciencia a una nueva era de la que califica como "oralidad secundaria", en la que la palabra se ha mudado al ciberespacio. Esta oralidad secundaria, que Anxo Abuín remodela con el término "oralidad terciaria", que recibe de Gregory Ulmer (1994) y su término *Electracy*, evidencia sus parecidos con la primaria, incidiendo en su carácter social, en su inmediatez, convirtiendo a los oyentes en un grupo no homogéneo para diferenciarse de aquella en que "generates a sense for groups immeasurably larger than those of primary oral culture –McLuhan's «global village»" (Ong, 1982: 136). Abuín (2010: 5) se pregunta si podríamos aceptar el concepto de oralidad terciaria para referirnos a las obras nacidas a partir de esa irrupción de las nuevas tecnologías y dedica varias páginas de su artículo (2010: 6-8) a mencionar los paralelismos que halla entre las características que Walter Ong atribuye a la literatura oral para rastrearlas en los nuevos medios electrónicos. De este modo, el concepto "additive" de Ong (1982: 37) lo encuentra en la determinación de las *lexias* que conforman el lenguaje hipertextual, que permiten la coexistencia de varios niveles conceptuales, artísticos o culturales; el carácter "aggregative" (Ong 1982: 38) lo reconoce en el modelo rizomático y multilineal o multisecuencial que acompaña a las creaciones digitales; el elemento "redundant" (Ong 1982: 39) se refleja en la tendencia a la cita y a la intertextualidad de las obras electrónicas; su estatuto interactivo o "empathetic and participatory" de Ong (1982: 45) es evidente en la capacidad cocreadora del espectador-lector; y, finalmente, su función "situational" (Ong 1982: 49) se traslada al concepto de "tiempo real".

Si, como decía Ong, la escritura no puede prescindir nunca de la oralidad, los textos están hechos para que hablen y encierran un oralidad oculta (Havelock 1986: 76); tampoco puede hacerlo la ciberliteratura, que surge, desde mi punto de vista, como una disciplina que regresa a la oralidad y subvierte los espacios sistemáticos, rigurosos, lineales y ordenados de la escritura. Las tecnologías son máquinas memorísticas que ayudan a preservar el conocimiento, que potencian su espacialidad, su performatividad, a través de códigos multimedia, que conciben obras mutables y nómadas que no se acomodan a ninguno de los géneros clásicos, que encuentran su existencia, muchas veces, en su entidad abierta y fragmentaria, promoviendo la interactividad, la sociabilidad y el trabajo coral.

Partiremos de la concepción de que para que una obra sea oral debe contar con la intervención del oído, la imagen, el sonido o el ruido, la gestualidad,

---

[1] Este artículo se enmarca en el proyecto del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte *Narrativas cruzadas: hibridación, transmedia y performatividad en la era digital*, dirigido por el profesor Anxo Abuín González. Referencia: FFI 2012-35296. Veremos como las performances poéticas de Laurie Anderson, como *United States*, utilizan canciones que se basan directamente en Burroughs, en obras como *Let X=X* o *Language is a Virus* (Howell 1992: 24).

[2] Su página web es <http://www.desvirtual.com/info.htm>.

la corporalidad y la voz para germinar y comprenderse. La voz, el pilar de la oralidad, sobrepasa la palabra, es palabra sin palabras, "es consciencia pero no habla ni piensa verdaderamente, simplemente trabaja para no decir nada" (Zumthor 1983: 13-14), es "logorrea" (Kruglanski 2007: 77) y logofagia (Blesa 1998). La voz es una *facultas* o "posibilidad simbólica ofrecida a la representación [...] que constituye en el transcurso de los siglos una herencia cultural transmitida (y 'traicionada') con, en y por el lenguaje y los otros códigos que el cuerpo humano elabora" (Zumthor 1983: 12). Por su parte, la poesía digital, o *new media poetry*, golpea al lenguaje y lo sacude trasladándolo hacia territorios de experiencia verbal que no habían sido vistos con anterioridad, a pesar de la larga tradición de poesía experimental, del modo en que existen ahora. El trabajo de los poetas digitales, como sostiene Eduardo Kac (2007: 11), guía al lenguaje más allá de los confines de la página impresa y explora una nueva sintaxis "made of linear and no-linear animation, hyperlinks, interactivity, real-time text generation, spatio-temporal discontinuities, self-similarity, synthetic spaces, immateriality, diagrammatic relations, visual tempo, multiple simultaneities, and many other innovative procedures".

Gran parte de los géneros de poesía digital se caracteriza por su carácter antimimético; como sostiene Jean Strehovec (2010: 70), en la línea de Zumthor, ni imita nada, ni dice nada, ni habla de nada, sino que promueve un evento lingüístico "in the 'artificial life of language', meaning it is rich also in terms of performance". Muchos de los textos de poesía digital están vacíos de contenido lógico, se recrean en la repetición, en la artificialidad de la forma y en los efectos sonoros[3]. Es el caso del grupo español *Epimone* (<www.epimone.net>), formado por Luis Calvo y Pedro Valdeolmillos, cuyo proyecto consiste en la creación de poemas que reiteran palabras en voz alta, a distinta velocidad, con variadas texturas y entonaciones para relevar su significado. La palabra que los poetas quieren que se repita una y otra vez es la de "creación" o "recreación". Cada efecto vibracional de los sonidos produce un impacto y cada uno de sus ecos se conecta con cada palabra que pronunciamos, cada sílaba se asocia a su significado eterno que "reverbera" en el aire (Williams 2003: 58). En muchas ocasiones, estas palabras se sitúan en el centro de la pantalla u ocupan distintas posiciones intercambiables, oscilando, superponiéndose, singularizándose por sus colores y por sus efectos sorpresivos; asumen, en ocasiones, la parte por el todo recurriendo al recurso de la metonimia que es muy representativo en la poesía digital: "in the digital medium the reader has access to the "whole" by activating a hypertext link". Es lo que Alexandra Saemmer denomina "the metonymic action of hyperlinks" (2010: 102-103).

Toda esta poesía digital, *new media,* es heredera de las conquistas formales de grupos y movimientos poéticos del siglo XX, desde las aproximaciones racionales y antirracionales de los movimientos de Vanguardia de la primera mitad de siglo (Futurismo, Cubismo, Constructivismo, Dadaísmo y Letrismo), hasta los movimientos de la segunda mitad, como el Espacialismo, el Concretismo, L=A=N=G=U=A=G=E, Beat, Poesía visual, Fluxus o el Poema/Proceso (Kac 2007: 11).

---

[3] *Vid.* mis artículos titulados "La cultura digital en los Estudios literarios: Ciber/textual/especialidades poéticas" (2009) y "La hermenéutica en el ciberespacio: de William Gibson a Roman Ingarden" (2011).

Recordemos como los poetas dadaístas, que constituyen un referente inexcusable en el campo de la poesía digital, exploraban aspectos sonoros como la simultaneidad y el ruidismo en una concepción múltiple del fenómeno poético que adoptaba como ingredientes básicos la danza, la *performance*, la música o la religión. Podríamos recuperar igualmente los trabajos de Francisco Cangiullo, pintor, escritor, performista y diseñador gráfico de los años veinte, adscrito al futurismo italiano, como su *poesía pentagrammata*, destinada a ser leída modulando la voz según las distintas marcaciones del pentagrama. Por otra parte, el concretismo paulista del grupo Noigrandes (Decio Pignatari y Augusto y Haroldo de Campos) valora la palabra en su dimensión lingüística, visual y fónica (en su *verbivocovisualidad*), con una naturaleza espacial que recurre a imágenes y espacios en blanco, rompiendo con las reglas sintácticas, atomizando y redistribuyendo las distintas partes del poema (Gache 2006: 17, 46-47, 127 y 133)[4].

La polipoesía, cuyo conocido manifiesto aparece por vez primera en el ensayo "Polipoesia, dalla lectura alla performance di poesia sonora", dentro del catálogo *Visioni, Violazioni, Vivisezioni*, en marzo de 1983, encuentra un gran desarrollo en el contexto posmoderno, como balanza y equilibrada mezcla de diversos lenguajes, priorizando la poesía sonora como guía de los demás lenguajes propios del espectáculo.

El género hunde sus raíces en la fenomenología de Husserl y su intencionalidad se dirige a la primacía de lo oral, porque tal poema "está pensado-concebido-realizado en función de lo real, y teniendo en cuenta el grado de conciencia con que el poeta llega a esta elección, en otras palabras, es necesario sentir la urgencia, la esencia indispensable de la trasmisión oral" (Minarelli 1987). El manifiesto de *polipoesía* condensaba en seis principios básicos la concepción que Minarelli poseía con respecto a la suma de poesía, oralidad y nuevos medios. El primero de ellos incide en que el avance de la poesía sonora se conseguirá únicamente por el desarrollo de las nuevas tecnologías, los medios electrónicos y el ordenador. La segunda característica es que la palabra, la voz, se convierten en el objeto de experimentación de los polipoetas para liberar su sonoridad. En este sentido, y es el tercer principio, la elaboración del sonido no admite límites, ligándose con el ruidismo. Todo ello se sitúa en un tiempo (cuarto aspecto) recuperado por su sensibilidad, que queda sometido al montaje. El quinto rasgo insiste en el carácter rítmico de la lengua y, por último, la *polipoesía* es imaginada y realizada para el espectáculo en vivo, sus fuentes son la poesía sonora, la musicalidad, la mímica, el gesto, la danza, la imagen, la luz, el espacio, los vestidos y los objetos (Minarelli 1987) .

En los años noventa adquiere un gran impacto la presentación en el Centro George Pompidou de las *Tres mitologías de un poeta ciego* del poeta que acuña el concepto de *poesía combinatoria*, J. P. Balpe. *Trois mythologies et un poète aveugle* fue una creación acústica y musical, presentada el 14 de noviembre de 1997 y suponía un diálogo en tiempo real entre un autómata de generación de poemas,

[4] Y en los años cincuenta encontramos producciones como los poemas estocásticos de Theo Luz, en los sesenta, los trabajos de Nanni Balestrini, con su *Tape Mark 1* (1961), los poemas electrónicos del grupo Fluxus, con Emmett Williams.

elaborado por el poeta Jean Pierre Balpe y un autómata de generación musical, concebido por Jacopo Baboni Schilingi. Mediante la puesta en escena de Gérard Assayag, el grupo constituido por tres poetas, los lectores, un pianista, un percusionista y una soprano, generaban una y otra vez un sinnúmero de textos, a partir de las proposiciones de dos autómatas, atendiendo al estilo del poeta ciego, al de Balpe, al de Henri Deluy y al de Joseph Guglielmi. En este intercambio oral, el lenguaje adquiere el poder de exorcismo, con el diálogo, a veces sordo, "autista", dice Gache (2006: 199), de los ordenadores.

En los márgenes del siglo xx, y continuando los planteamientos de la *polipoesía* para combinarla con las nuevas tecnologías, ejerce su creatividad el artista español Xavier Sabater[5]. En "Susurros de invierno", un poema elaborado de la mano del realizador argentino Gonzalo Marcuzzi Iglesias, se nos presenta un ciberpoema que es una mezcla de rasgos de la poesía *underground*, social, oral, sonora, fonética, electrónica, visual, polipoesía y vídeo poesía[6]. Si accedemos a su reproducción en el canal DocuMentalidades, oímos, y vemos, al poeta recitando el texto, mientras que se proyectan a su espalda, detrás de sus ojos, vídeos muy rápidos sobre contenidos dispares y, de vez en cuando, se ven reflejadas en la pantalla ciertas palabras del poema. Al mismo tiempo, el poema está acompañado de sonido y música procedente de una fuente externa, como la radio, o de una voz en *off* que usa otras lenguas para sumarlas al español. El poema termina, aunque se prolonga de forma acústica, con el sonido interminable de un tocadiscos sin vinilo.

Otro de sus poemas, "IncoHerencia", un vídeo poema realizado en 2006 con Marcuzzi, a partir de otro texto de Jacobo Sucari, se convierte en un poema fonético trabajado con un procesador de efectos aplicado a la voz, y acompasado con la música del chileno Maxi y el montaje nuevamente de Marcuzzi.

La poesía digital es en sí misma un género que aúna las tradiciones de la Vanguardia y Neovanguardia, la poesía visual y concreta, las vídeo instalaciones artísticas, el arte conceptual, el *Net Art*, el *Software Art*, y subgéneros como la poesía cinética y animada, la poesía ergódica (siguiendo la terminología de Espen Aarseth), la visual digital, la digital sonora (*digital sound poetry*), la *interactive*

---

[5] <http://www.cyberpoem.com/poets/sabater.htm>. Sabater ha publicado una colaboración en la que enumera los principales seguidores españoles de la polipoesía. Se refiere a nombres como Albert Subirats, Antón Ignorant, Carlos Romero, Enric Casassas, Jordi Pope, Josep Ramón Roig, Carles Hac Mor, Xavier Canals, J. M. Calleja, Rosa Grau, Flautus Voicis Trí, Poliphonética Dinámica y otras agrupaciones, como el Laboratorio Informal de Actividades Diversas, la Sección de Investigaciones Sin Sentido, Il·logic Art Company y LA PAPA (Performers, Artistas y Poetas Asociados), Accidents Polipoètics (<http://usuarios.multimania.es/accidents/>), Human Trash + La Pubilla Daltònica: Polipoesia-clown / cabaret literario, Poliposeídas: Projectes Poètics sense Títol: Festival Experimenta Club. Destaca igualmente la labor de otros poetas que, si bien no se acercan tanto al campo de la polipoesía, su labor puede confundirse con ella: Javier Maderuelo, Carles Santos, Anna Ricci, Fernando Millán, Llorenç Barber y Bartolomé Ferrando. Podemos señalar también la influencia de la polipoesía en R. Kostelanetz, Diamanda Galas, Lydia Lunch, Larry Wendt, Tracy Splinter, Mark Sutherland, los franceses Gerard Jacquet, Bernard Heidsieck, Christian Prigent o Nathalie Quintana, los portugueses Fernando Aguiar o el grupo lisboeta *Copo*, el poeta ruso Valeri Scherstjanoi, los japoneses Nobuo Kubota, Suzuki Takeo y Seiji Shimoda, o el brasileño Philadelpho Menezes (<http://www.poesiavisual.com.ar>).

[6] <http://www.dalealplay.com/informaciondecontenido.php?con=13504>.

poetry, la *code poetry*, los generadores de poesía (*poetry generators)*, así como los *digital textscapes* e instalaciones con las *performances* poéticas (Strehovec 2003).

De este modo, y tal y como adelantábamos, a día de hoy, en la trayectoria marcada por todos estos creadores, que desemboca en la poesía digital, multimedia, electrónica o performativa, ya no se mantiene la contraposición de los universos semántico verbal, visual y sonoro, en un deseo de romper con los determinismos del lenguaje. Las obras digitales, y en especial las poéticas, combinan distintos sistemas semióticos, provocan una contaminación entre ellos y ponen en paralelo lo lingüístico, con lo visual y lo fónico. Se trata de un proceso que Gunther Kress calificó de sinestésico: "A new theory of semiosis will have to acknowledge and account for the processes of synaesthesia, the transduction of meaning from one semiotic mode in meaning to another semiotic mode" (1998: 76).

La oralidad de los medios electrónicos mueve a la acción, es una "llamada, un grito", una transacción interpersonal, una explicación, interpretación o hermenéutica de un interlocutor hacia otro u otros (Ong 1988: 267), es un espectáculo acústico, visual y hablado, un *talk show* (Havelock 1986: 63), un *Speech act* (Ong 1995) que deja abiertas las puertas mediante su fluidez, como sostiene J. D. Bolter (1991), a una constante revisión. Se desarrolla, así, una nueva hermenéutica de los textos electrónicos que debe tener en cuenta no solo la palabra, sino también la imagen, los gráficos, el sonido, la proxémica y la quinésica: "the texts [...] have been transformed into kinetic textscapes with an emphasis on visuality (and tactility), for which the main purpose is to attract a hybrid reader-listener-viewer as a voyeur" (Strehovec 2010: 4)

Esta es la hermenéutica que debemos aplicar, por ejemplo, a la *Action Poetry* que enfatiza la noción de "nomadismo" como una parte importante del trabajo de los actores-poetas. En ella, el cuerpo se convierte en un vehículo de transmisión expresiva en el que la espacialidad adquiere resonancias clave. La *Action Poetry* suma el arte visual, las instalaciones multimedia y la "living body poetry", recuperando un cierto componente de rito a través de la sonoridad y la danza (Frangione 2006)

Los nuevos medios resultan una mezcla entre las convenciones culturales más antiguas de representación, acceso y manipulación del conocimiento y las convenciones más modernas de los mismos procesos. En palabras de Lev Manovich, "The 'old' data are representations of visual reality and human experience, i.e., images, text-based and audio-visual narratives-what we normally understand by 'culture'. The 'new' data is numerical data. As a result of this mix, we get such strange hybrid as clickable 'image-maps', navigable landscapes of financial data, QuickTime [...], animated icons [...], and so on" (2003: 19). La cultura electrónica, visual, digital, en fin, conjuga elementos orales y escritos, literarios o no literarios, "exploding the reductionist arguments sometimes posited in oral/literate dichotomies" (Mason 1998: 307)[7].

[7] En el terreno de la poesía digital destacan los certámenes de la *E-Poetry*, que tienen lugar desde 2003. En cuanto a los dedicados estrictamente a la poesía oral sobresale el más antiguo de todos: *Poliphonix*, celebrado de forma itinerante en diversos lugares del mundo, el *Festival de Polipoesía*

Las obras digitales son obras espaciales liberadas por la voz, son mutables y fluyen como *performance*, escapan al tiempo, que se vuelve reversible. El tiempo es policrónico, un viaje que se va haciendo, "not by the view or the path, but by the changing of the view, the diverging of the path; not by the archive or database, but by the ever re-contextualized act of retrieval. It is, then, not stasis, not velocity, but a new sort of time connection: what speeds me up, what slows me down, what hangs (Strickland 2007: 26).

Por su calidad de orales, además de visuales y auditivas (multimedia, en definitiva) nunca son exactamente repetibles, se refrescan continuamente. La *performance* es la acción compleja por la que un mensaje poético es simultáneamente transmitido y percibido, aquí y ahora, por un enunciador y un destinatario, en unas circunstancias compartidas, haciendo coincidir los dos ejes de la comunicación social: "el que une el locutor al autor y aquel por el que se unen situación y tradición" (Zumthor 1983: 33). En la poesía digital y performativa el oyente también crea la forma de la obra, puesto que su cometido es igual de importante que el del intérprete. Se convierte, como sostiene el poeta electrónico Ph. Bootz, en un "reader as «en jeu»" (2010: 25), puesto que las actividades del "autor" y del "lector" han sufrido un desplazamiento, un giro, un *loop*, de modo que el lector ya no es solo aquella figura a la que se dirige la obra, sino su coautor, a pesar de las limitaciones que necesariamente puede tener. Esta confrontación del lector-espectador con sus constricciones es lo que Bootz denomina "ritual work" (2010: 20).

Veamos tres ejemplos.

Muchos de los modelos de poesía digital y performativa, como los de Cin Salach, se acercan a la cultura popular de la poesía oral. Su poesía, como la de Laurie Anderson o Hedwig Gorski[8], se asocia al ritmo, lo respiratorio, la acción, la actitud, el movimiento, la idea de cuerpo, de *performance*, encuadrándose en una oralidad mediatizada, diferida en el tiempo y en el espacio (Zumthor 1983: 37)[9]. Cin Salach, poeta multimedia desde 1987, se singulariza por su creación del *Loofah Method,* una conjugación de *spoken word*, poesía, percusión y teatro que se asoció al compositor y músico Mark Messing, en un primer momento, y a Sue Walsh y Kurt Heintz, en un segundo, para poder trabajar con la fotografía y el vídeo. Una de las primeras obras del grupo fue estrenada en 1989 e incorporaba *performance art*, danza, música, cine, imágenes generadas por ordenador, sonido y vídeo. A partir del *Loofah Method*, desaparecido en 1995, Salach da origen a la *Bob Shakespeare Band*, junto con Sheila Donohue, Kendall Dunkleberg o Marc Smith hasta llegar, solo con Donohue, al dúo *Betty's Mouth*. Ya en los años noventa, Salach crea *Ten Tongues*, en el que recupera a miembros del *Loofah*

---

de Barcelona, *Intersignos* de Brasil, *Yuxtaposiciones* de Madrid, el *Festival de Polipoesia* de Bolonia, *Bobeobi* de Berlín o el ya desaparecido *Proposta* de Barcelona.

8 <https://sites.google.com/site/hedwiggorskisite/>..

9 Podríamos destacar igualmente otros nombres dentro de la *Performance Poetry,* como los de Marc Smith, Dwight Okita, Jean Howard, Morgan McCabe, Jeff Crissman, Tattoo Taboo y John Giorno, que creó la *Environment Poetry* y fue uno de los primeros autores en combinar poesía y *performance*.

Method para experimentar más con lo acústico, en detrimento de los programas tecnológicos.

La artista estadounidense Laurie Anderson, que se autonomina como "Storyteller" (Howell 1992: 9), constituye uno de los ejemplos más representativos de *Performance Poetry* mediante la utilización de un instrumental muy variado, en el que su cuerpo se convierte en la principal herramienta y su voz en el vehículo que encauza sus reinvindicaciones de "resistencia" frente al sistema político, social y cultural establecido. Se ha interpretado su trabajo como un salto de la creación individual, autónoma, en soledad y autoritaria, a ese trabajo coral que mencionábamos líneas atrás y que remite al ejercicio de una enunciación colectiva. La definición que Birringer proporciona de Anderson describe la identidad desdibujada de una artista "displaced and delayed: like the vocal 'delays' and electronic distortions of her voice, her own body and gender identity are set afloat in the multitrack audiovisual 'choreography' to which she (ironically) refers as the 'Language of the Future' in Part I of United States" (Birringer 1993: 222). La labor de Anderson combina, una vez más, un ejercicio multimedia en el que la tecnología supone una reformulación de la cultura basada en el concepto de "mediación":

> But the interesting is that Anderson has an ambiguous relationship to technology. Through technology, she mimes the process of mediation itself, as Auslander observes, "through her manipulation of communication technologies, she addresses many issues, including gender representations, and the social implications of our mediatized environment. (Gonçalves s.a.)

Lo más característico de Laurie Anderson es la distorsión de su voz mediante los elementos electrónicos para duplicarse en sus dobles, en sus *dummies (*Mackenzie, 1997), creando nuevos personajes que ya no le pertenecen, los sonidos especiales que emiten sus instrumentos, así como el tratamiento digital de las imágenes que se proyectan a su espalda. En la obra de Anderson, la tecnología es el elemento estético que se vincula siempre con el lenguaje por lo que, como ha estudiado F. Gonçalves (2005: 194), sus instalaciones y performances se crean a partir de la relación que surge con los dispositivos técnicos, que producen un efecto estético y, sobre todo, hacen sobresalir ciertas condiciones del discurso.

Hedwig Gorski, por último, reaviva el término *Performance Poetry* para describir su trabajo oral, grabado en directo mientras actúa. Uno de sus últimos libros, *Intoxication: Heathcliff on Powell Street* (2009), es un archivo/memoria de su teatro experimental de los años setenta, una obra titulada *Booby, Mama!*, calificada como "a cut-up *neo-verse drama*", precursora de la *Performance Poetry* y del *Slam*. Otra de sus obras es el *radio drama Thirteen Donuts*, un tributo a los inmigrantes polacos en New Orleans. La artista-poeta-performer se proclama heredera de arte conceptual y la poesía *Beat* y de autores específicos como Mayakovsky, Khlebnikov, Warhol, Philip Glass, John Cage o Jim Jarmusch.

La inmediatez y procesualidad de la obra performativa se refleja en su estado irrepetible:

> ... un acto único, fugitivo, irreversible... e individual, ya que se puede dudar de que la misma *performance* se viva de manera idéntica por dos oyentes. [...] El

> oyente, como el lector enfrentado al libro, desde que acepta el riesgo, se implica en una interpretación cuya perfección nadie le asegura. Pero más que el lector, su sitio es inestable: ¿oyente?, ¿narrador? En el seno de las costumbres orales, las funciones tienden sin cesar a intercambiarse. (Zumthor 1983: 240)

La obra digital tiene sus propios códigos, sus algoritmos, su "performative life" (Turkle 2004: 6), su "codexspace" (Cayley 2007: 105-125). Podríamos mencionar, por ejemplo, el caso de los *chats*, como estudia B. L. Mason, o de los Muds (*vid*. Janet Murray o Sherry Turkle), los *sms*, en los que son necesarios unos pocos caracteres para indicar la totalidad de la conversación. La escritura se ha subvertido, la puntuación se transforma en emoticones, las mayúsculas se tambalean en la pantalla y emiten sonidos o ruidos, las líneas, las frases y los párrafos se convierten en opcionales, por lo que el concepto de texto escrito, rígido y estable, se convierte en un *Text Escape*, una fuga textual. Con los hipertextos, los blogs o los *transmedia* se produce, en palabras de Alexandra Saemmer, una "new semantic proximity, maybe even a faithful translation, between words and images", en la que la palabra adquiere nuevas cualidades gráficas, es transportada a nuevos estadios y adquiere una nueva "aura" (2010: 94-95).

Manejamos textos de varias dimensiones que oponen distintas formas de expresión, como la imagen fija, la imagen animada, el sonido, las simulaciones interactivas, las cartas interactivas, los sistemas periciales, las ideografías dinámicas, las realidades virtuales o las vías artificiales. Pierre Lévy, exponente de la cibercultura, crea el neologismo *cosmopedia* para referirse al nuevo tipo de organización de los saberes, asentado en las posibilidades que ofrece la informática para la gestión de conocimientos. La *cosmopedia* es un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas y supone una confrontación de imagen y texto, sea escrito, oral, o una mezcla de los dos. Porque esta *cosmopedia* desmaterializa las separaciones entre los saberes, disuelve las diferencias entre especialidades para permitir la pervivencia de las zonas fronterizas difusas, creando una topología continua y dinámica (Lévy 1994: 260-262).

Como comentábamos líneas atrás, los textos de la cultura visual digital son movedizos y nómadas-orales y conciben el tiempo según unos esquemas circulares y el espacio como la dimensión de un nomadismo" (Zumthor 1983: 36). Podríamos mencionar los poemas nomádicos de Giselle Beiguelman, para dispositivos móviles, PDAs y paneles electrónicos, como *Wop Art* (2001), *Leste o Leste? (Did You Read the Easts?* (2002) o *Poétrica* (2003). Estos proyectos persiguen constituirse en ejemplo de la cultura híbrida, combinando lo escrito, con lo posfonético-oral. Para Beiguelman estas son las características que definen sus creaciones:

> The place where the text is located is the reader's non-place, space-time of antiphenomenology and visibility. [...]
>
> Nothing imprisons the text. The prefiguration of writing is always a sordic act, a vile exercise, a mere waste of time within a reading interval.
>
> Interfaces are primordial environments of the arbitrariness of enacted words, betraying language so as to become language. (Beiguelman 2007: 97)

Debido a su estado "en construcción" y a su ansia de transgredir la tradición, ya que las aspiraciones textuales de los autores ya no pueden realizarse físicamente en la página impresa, gracias a su deseo de hacerse fiel reflejo del desorden del mundo que nos rodea, son textos que mezclan los géneros, casi como una revitalización de las ideas románticas, tecnorrománticas, como las han calificado Dioniso Cañas y Carlos González Tardón (2010). Se produce una indefinición fronteriza entre oralidad/escritura/multimedia, una ruptura genérica que no es nueva.

La ciberpoesía conjuga géneros muy diversos, más próximos al *Net Art*, al *Software Art*, o al *Browser Art*, que a la literatura impresa (Strehovec 2010: 68), revitaliza el acto de consumo literario, a veces aminorado por la ausencia de un público lector que ha apartado la lectura de libros escritos a un segundo plano porque está más familiarizado con los ordenadores personales, los móviles o los *ipads*. La poesía digital se ha vuelto, como el *slam*, una cultura de *club*: "That digital poetry can be, in an absolutely adequate manner, represented in clubs and not necessarily inside rooms asigned to the elite culture (libraries, university classrooms, cultural centers, etc.)" (Strehovec 2010: 68).

Y esta brevedad es constitutiva igualmente de la cultura visual digital. Las obras se vuelven instantáneas, rápidas, intensas y repentinas por la condensación de sus palabras, se tornan minimalistas, como podemos observar, por último, en *The Book of the Dead* de Xavier Malbreil y Gerard Dalmon[10].

El saber de la comunidad virtual es ahora colectivo, imposible de reunir en un solo cuerpo (Lévy 1994: 259), es un sujeto abierto a otros miembros, a otros colectivos, a nuevos aprendizajes, que no dejan de componerse y descomponerse, de nomadizarse (una vez más) en el espacio del saber y de la pantalla.

Obras citadas

Aarseth, Espen (1997): *Cybertexts. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/Londres, The John Hopkins University Press.

Abuín González, Anxo (2010): "Espaces acoustiques, textures sonores: Oralité tertiaire et langages électroniques". En: *Recherche Littéraire/Literary Research*, vol. 26, n.º 51-52, pp. 3- 14.

Accidents Polipoètics (1992): *Accidents Polipoètics*. Urgell, Dentro di me.

——— (1997): *Más triste es robar*. Barcelona, Del Khan.

——— (2003): *Todos tenemos razón*. Barcelona, La Tempestad.

Auslander, Philip (1992): *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*. Michigan, The University of Michigan Press.

Balpe, Jean Pierre (s. a.): *Rencontres Medias 1 (1996- 1997). Aspects des nouvelles technologies de l'information*. París, BPI en Actes, pp. 145-163.

Beiguelman, Giselle (2007): "Nomadic Poems". En: *Media Poetry. An International Anthology*. Chicago, The University of Chicago Press, pp. 97-103.

[10] Puede leerse un análisis de esta obra en Luiz dos Santos (2010: 84-92).

Birringer, Johannes (1993): *Thetre, Theory, Postmodernism*. Bloomington, Indiana University Press.

Blesa, Túa (1998): *Logofagias. Los trazos del silencio.* Zaragoza, Universidad de Zaragoza.

Bolter, Jay David (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hillsdale (New Jersey), Lawrence Erlbaum Associates.

Bootz, Philippe (2010): "The Unsatisfied Reading". En: Bootz, Philippe y Baldwin, Sandy (eds.) (2010): *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature*. Morgantown, West Virginia University Press, pp. 11-25.

Cañas, Dionisio y González Tardón, Carlos (2010): *¿Puede un computador escribir un poema de amor?: tecnorromanticismo y poesía electrónica* **.** Madrid, Devenir.

Cayley, John (2007): "Beyond Codexspace: Potentialities of Literary Cybertext". En: *Media Poetry. An International Anthology.* Chicago, The University of Chicago Press, pp. 105-125.

Frangione, Nicola (2006): "Performance Art and Action Poetry – beyond work of Art plural". En: <http://performancelogia.blogspot.com/2007/04/poesa-y-performance.html>.

Gache, Belén (2006): *Escrituras Nómades*. Gijón, Trea.

Gonçalves, Fernando (2005): "Laurie Anderson e as apropiações estéticas da mídia e da tecnologia na arte da performance". En: *Comunicação, Mídia e Consumo*, vol. 2, n.º 4, pp. 183-193. Disponible en <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/view/5130/4749>.

Gonçalves, Fernando (s. a.): "Performing the Trojan Horse: Laurie Anderson's strategies of resistance and the «postmedia era»". En: <http://people.brunel.ac.uk/bst/2no2/Papers/Fernando~Performing%20the%20Trojan%20Horse.htm>.

Havelock, Eric A. (1986): *The Muse Lerans to Write. Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*. New Haven / Londres, Yale University Press. Traducción al castellano de Luis Bredlow Wenda: *La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Barcelona, Paidós, 1996.

Howell, John (ed.) (1992): *Laurie Anderson*. Nueva York, Balliet & Fitzgerald Inc.

Kac, Eduardo (2007): *Media Poetry. An International Anthology.* Chicago, The University of Chicago Press.

Kress, Gunther (1998): "Emerging Literacies. Visual and Verbal Modes of Representation in electronically mediated communication: the potentials of new forms of text". En: Ilana Snyder (ed.): *Page to Screen. Taking Literacy into the Electronic Era.* Londres / Nueva York, Routledge, pp. 53-79.

Kruglanski, Orit (2007): "Interactive Poems". En: *Media Poetry. An International Anthology*. Chicago, The University of Chicago Press, pp. 77-84.

Lévy, Pierre (1994): *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. París, La Découverte. Traducción al portugués de Fátima Leal Gaspar y Carlos Gaspar: *A Inteligência Colectiva. Para uma Antropologia do Ciberespaço*. Lisboa, Instituto Piaget, 1994.

——— (1997): *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologies: cooperation culturelle et communication*". París, Éditions Odile Jacob / Édts. du Conseil de l'Europe.

Luiz dos Santos, Alckmar (2010): "How to read words in Digital Literature". En: Philippe Bootz y Sandy Baldwin (eds.): *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature*. Morgantown, West Virginia University Press, pp. 84-90.

Mackenzie, Jon (1997): "Laurie Anderson for Dummies". En: *The Drama Review*, vol. 41, n.º 2, pp. 30-50.

Manovich, Lev (2003): "New Media from Borges to HTML". En: Noah Wardif-Fruin and Nick Montfort (ed.): *The New Media Reader*. Cambridge-Massachusetts, The MIT Press, pp. 13-25.

Mason, Bruce Lionel (1998): "E-Texts: The Orality and Literacy Issue Revisited". En: *Oral Tradition*, vol. 13, n.º 2, pp. 306-329.

Mayans i Planells, Joan (2002): *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa.

Minarelli, Enzo (1987): *Tramesa d'Art*, Valencia. Disponible en <http://www.3vitre.it/index.html>.

Ong, Walter J. (1982): *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. Traducción al castellano de Angélica Scherp: *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México, FCE, 2009.

——— (1988): "Before Textuality: Orality and Interpretation". En: *Oral Tradition*, vol. 3, n.º 3, pp. 259-269.

——— (1995): "Hermeneutic Forever: Voice, Text, Digitization, and the «I»". En: *Oral Tradition*, vol. 10, n.º 1, pp. 3-26.

Sabater, Xavier (1992): *Polipoesia. Primera Antologia*. Barcelona, Sabater Edicions.

Saemmer, Alexandra (2010): "Textual material in the Digital Medium". En: Philippe Bootz y Sandy Baldwin (eds.): *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature*. Morgantown, West Virginia University Press, pp. 93-104.

Strehovec, Janez (2003): "Text as a loop: On the digital Poetry". Melbourne, *DAC*. Disponible en http://www.hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Strehovec.pdf.

——— (2010): "Digital Poetry beyond the metaphysics of «Projective Saying»". En: Philippe Bootz y Sandy Baldwin (eds.): *Regards croisés. Perspectives on Digital Literature*. Morgantown, West Virginia University Press, pp. 63-76.

Strickland, Stephanie (2007): "Quantum Poetics: Six Thoughts". En: Eduardo Kac (ed.): *Media Poetry. An International Anthology*. Chicago, The University of Chicago Press, pp. 25-44.

Turkle, Sherry (2004): "Collaborative Selves, Collaborative Worlds: Identity in the Information Age". En: James A. Inman, Cheryl Reed y Peter Sands (eds.): *Electronic Collaboration in the Humanities. Issues and Options*. Mahwah/New Jersey/Londres, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 3-12.

Ulmer, Gregory L. (1994): *Heuretics. The Logic of Invention*. Baltimore, The John Hopkins University Press.

Vilariño Picos, María Teresa (2009): "La cultura digital en los Estudios literarios: Ciber/textual/especialidades poéticas". En: Amelia Sanz Cabrerizo (ed.): *Teoría Española con voz propia (Homenaje a José Antonio Mayoral)*. Madrid: Arco Libros, pp. 235-261.

——— (2011): "La Hermenéutica en el ciberespacio: de William Gibson a Roman Ingarden". En: *Ámbitos*, n.º 25, pp. 87-98.

Williams, Saul (2003): "The Future of Language". En: Mark Eleveld (ed.): *The Spoken Word Revolution (Slam, Hip Hop & the Poetry of a New Generation)*. Naperville: Sourcebooks, pp. 58-60.

Zumthor, Paul (1983): *Introduction à la poesie orale*. París, Éditions du Seuil. Traducción al castellano de Mª Concepción García-Lomas: *Introducción a la poesía oral*. Madrid, Taurus-Alfaguara, 1991.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos

Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 231-246, ISSN: 2255-4505

ALL THE WEB IS A STAGE: TWITTOPERAS O SHAKESPEARE MÁS ABREVIADO QUE NUNCA[1]

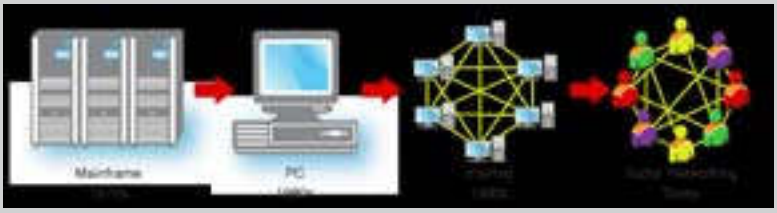
Anxo Abuín González
Universidade de Santiago de Compostela

Quizás fue Gilbert Simondon el primer filósofo de la ciencia en reflexionar sobre el carácter relacional de las nuevas tecnologías, solo entendibles como modelo de una vinculación colectiva a la que a veces ellas mismas instituyen (Simondon 1958: 245). Las nuevas tecnologías mediatizaban el trabajo humano, y el objeto técnico se caracterizaba por su carácter mixto entre el individuo y la naturaleza, pero también por la modificación constante en el ser humano de la percepción del mundo, liberada en el pensamiento de las constricciones de los sentidos gracias al trabajo de la máquina. No pensaba Simondon, a la altura de 1958, en la revolución de la era electrónica, en la edad de las pantallas, que, lejos de complementar simplemente la realidad que nos rodea, la ha sustituido de manera sustancial. Supo ver, por el contrario, que la tecnología solo tiene su razón de ser como formadora de conciencias colectivas, de redes sociales en las que el individuo se interrelaciona en conexiones múltiples e imprevisibles. Seguramente hoy tendríamos una visión más apocalíptica. En el primer episodio de la segunda temporada de *Black Mirror* ("Be Right Back", 2013), Charlie Brooker concibe una aplicación informática que permite a una viuda resucitar a su marido y consolar así su dolor. Solo tiene que permitir el acceso a todos los datos privados y el

[1] Este artículo se enmarca en el proyecto del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, *Narrativas cruzadas: hibridación, transmedia y performatividad en la era digital*, dirigido por el profesor Anxo Abuín González. Referencia: FFI 2012-35296.

programa reconstruye a un personaje con el que dialogar en la pantalla, aunque, sin ánimo de caer en el *spoiler*, enseguida fracasa el experimento, cuando el *alter ego* verbal (y luego corporal) se vuelve predecible y aburrido. ¿Qué pasaría hoy si resucitáramos a Shakespeare y le hiciésemos hablar a través de un ordenador con nuestros contemporáneos? ¿Resultaría aburrido y cargante, por no decir pedante en su metafísica? No podíamos dejar de pensar en esta posibilidad, confirmada más tarde en la segunda entrega de *Black Mirror* ("White Bear"), que renueva la temática metateatral del Bardo: ahora seguimos en un escenario, pero todos ya no somos actores, sino meros espectadores sumergidos en el gran y cruel espectáculo mediatizado, "pantallizado", de la vida actual.

En el mundo de Internet, tal y como hoy lo conocemos, lo importante es el contacto, no siempre los contenidos, esto es, los *partners* que puedes poner en juego en las distintas plataformas multimedia, la creación de espacios interactivos y colaborativos que hoy englobaríamos dentro del universo *transmedia* (Bauerlein 2011; Jenkins 2004). Clara Shih habla de "la era de Facebook", aunque ella concretiza en una sola plataforma "the general social networking phenomenon emerging across the Web" (Shih 2009: 3).



(*Ápud* Shih 2009: 11)

Alguien ha definido Facebook como "the novel we are all writing", y, más allá del exceso de la metáfora, lo cierto es que cualquier nuevo medio se ha convertido potencialmente en un vehículo narrativo para contar historias de una forma multimedial o *cross-media* (Alexander 2011; Shillimburg 2006: 40-41): los blogs (y sus comentarios, por supuesto), Twitter (con la rapidez y espontaneidad, a veces aparente, de sus contenidos, pero también con la exacerbación de un cierto ventriloquismo ficcional), Facebook (como "proscenio" donde cualquier identidad puede buscar personajes para su puesta en escena), Youtube (como espacio de proyectos individuales y colaborativos, originales y transmediales), los Podcasts (como archivo de una *presenteidad* oral que, paradójicamente, ya no está ahí, funcionando casi a modo de eco). Todos esos medios son además interconectables en una trama que puede expandirse casi sin fin, donde la ficción y la realidad pueden constituir un multiverso híbrido y complejo, aunque no siempre afortunado en sus resultados.

En todo caso, como decíamos más arriba, el público también ha cambiado: ¿puede hablarse aún de audiencias?, ¿no se mezclan lo público y lo privado en es-

tos nuevos ejercicios de "extimidad"? "El móvil se ha convertido en el último y definitivo gadget estrella de la cibercultura", advierten los miembros de Cibergolem, Andoni Alonso e Iñaki Arzoz (2005: 100; *cfr*. Zapp 2011), "máquina de máquinas", muy por encima del ordenador personal, artilugio siempre a disposición de "una multitud inteligente". No podemos olvidar tampoco que esa nueva sociabilidad e interactividad tienen que ver precisamente con las *interfaces* utilizadas, que ahora están cada vez menos limitadas al teclado y a una pantalla del ordenador y se han vuelto absolutamente dependientes de *mobile devices*, creando el efecto que da nombre a uno de los últimos libros de Sherry Turkle: "alone together". La creación de realidades mixtas o virtuales depende de ese tipo de "portales" o de "umbrales" que relacionan la dispersión de las identidades ("avatares", diría Turkle 2011: 160) en relación con las tensiones de la vida cotidiana, muchas veces para aliviarlas, es decir, para escapar de sus rutinas o vivir las vidas de otros.

Pero volvamos ahora a Shakespeare. La actualidad y accesibilidad de sus textos sigue siendo un tema fundamental en la incesante avalancha bibliográfica sobre el autor inglés. Yo mismo me he ocupado en parte de la cuestión para el cine (Abuín 2012), pero en realidad las referencias principales remiten primariamente al libro célebre de Jan Kott (1974), más tarde comentado por algunos profesionales del teatro (de Peter Hall a Martin Esslin) en un volumen coordinado por John Elsom (1989), en el que se presenta, no sin alguna voz discordante, a un "elastic writer", capaz de enfrentarse con solvencia a todos los retos, de representar con dignidad todas las fases y condiciones de la naturaleza humana, "universally". Lo cierto es que, en términos intermediales (pienso en el cine y en la televisión), Shakespeare ha sido un producto usado de todas las formas posibles, sin que las maniobras hermenéuticas a que su obra fuera sometida (casi todas de índole actualizadora, en busca de una mayor accesibilidad) garantizasen el éxito crítico o comercial. El libro definitivo sobre estos aspectos, editado por Robert Saughnessy (2007), aborda desde diferentes frentes (el cine, la televisión, la pintura, el cómic, la música…) las relaciones entre Shakespeare y la cultura popular como un relativamente nuevo campo de investigación interdisciplinario interesado en las estrategias de reinvención, adaptación y apropiación de lo literario puestas en funcionamiento por los medios, con independencia de su carácter respetuoso o irreverente. El término "popular" implica en este contexto comunidad, valores compartidos, participación, accesibilidad y entretenimiento, pero también en ocasiones simplificación y empobrecimiento en lo que se refiere a la calidad de los resultados.

La aparición de Internet ha multiplicado estos efectos, como demuestra el artículo de W. B. Worthen, "Performing Shakespeare in digital culture" (incluido en Saughnessy 2007: 227-247), quien no solo se ocupa del impacto de la digitalización de sus textos, sino que reconsidera las cuestiones de transmisión cultural, autoridad o canonización a partir de la manipulación digital de los textos: "To the extent that new technologies both embody and reshape changing social relations, the emerging digital culture will not leave the practice of drama and the understanding of Shakespeare untouched" (2007: 229). Véase por ejemplo la web *MyShakespeare* (<http://myshakespeare.worldshakespearefestival.org.uk/>) defi-

nida como "a place to consider what Shakespeare means to us today", "a creative space to share our thoughts and ideas, revealing how his words, stories and characters continue to influence and reflect human life"; o artículos que enmarcan muy bien estas cuestiones, como el de Tom Chatfield (2012). Esta "recontextualización" o, como diría Douglas Lanier (2002: 74), esta "democratización posmoderna" de Shakespeare se ha asentado frecuentemente en uno de sus textos más accesibles, por conocido a través de sus múltiples versiones, para una audiencia joven: *Romeo and Juliet* cuenta una historia relativamente simple en la que los protagonistas son adolescentes enamorados hasta un final trágico. En otras palabras, *Romeo y Julieta*, o su atractiva y universal historia, la de dos "star-cross'd lovers" (así los llama el Coro en el Prólogo), llega a su público sobradamente transducido, no necesariamente leído, inaugurando quizás lo que el propio Lanier denomina un "Shakespeare post-literario".

El Shakespeare del nuevo milenio debe ajustarse a los intereses narrativos de los medios actuales, manejados especialmente por un público joven que aspira a un consumo rápido e interactivo de productos culturales. En los casos de los que aquí nos ocuparemos podríamos hablar como marco teórico de lo que Shillingsburg (2006: 40-41) denomina "script acts" (que desarrolla como un explícito juego de palabras con la "speech act theory"): se crea un espacio virtual en el que habitan unos personajes y se ofrecen unas ciertas reglas a las que atenerse, una especie de guion que afecta a la escritura y la lectura del producto, pero los lugares vacíos dejan espacio suficiente para la impredecibilidad del resultado. Se trata de una especie de "instrucciones de uso", cuando no de un mapa (nunca único en su configuración final), para evitar el desconcierto del visitante o anular la posibilidad de desconexión, asegurando las "condiciones de felicidad" del proceso:

> ... first, that a literary work is only partially represented in each of its physical manifestations (texts/books); second, that at any point in a work, even a very long one, readers can take in or handle more than one version of a work at a time; and third, that acknowledging the partiality of any one representation of the work along with an attempt to deal with more than one version at a time can change and enhance the way we understand written texts. (Shillingsburg 2006: 41)

El efecto es performativo, en el sentido de que la realidad textual se fabrica en el mismo momento en que se actualiza, *in fieri*, como una construcción de la significación dramática y como un proyecto dentro de sistemas previamente definidos en sus líneas generales. Estamos ante una Nueva Espectacularidad, que se ocupa de los elementos característicos de la experiencia contemporánea de la metrópolis, en una especie de "retribalización" de lo teatral que implica la contaminación tecnológica como estatuto estético propio (Pizzo 2003), al lado de la virtualización del proceso. Como diría Pierre Lévy (1994), el nuevo artista no narra una historia, es arquitecto del espacio de los acontecimientos, ingeniero de los mundos que crea, escultor de una temporalidad virtual. Así son los "techno-storytellers", preocupados por el surgimiento de inteligencias colectivas

y de estructuras "en red" por prácticas colectivas que incluyen al receptor como "lectautor".

Twittoperas

En 2006 comienza a funcionar el servicio de *microblogging* conocido como Twitter. En marzo de 2011 superaba los doscientos millones de ususarios. Más allá de las repercusiones de todo tipo que afectan a lo económico o a lo periodístico, las implicaciones culturales y literarias de esta red social fueron inmediatas, como ha señalado John Muse (2012). Muse desarrolla la idea de "Twitter drama" a partir de dos variedades fundamentales: las piezas que ajustan sus réplicas, lapidariamente, a los ciento cuarenta palabras de cada mensaje (véase la web de The Neo-futurists, @neofuturists: <http://neofuturists.org/>, con miles de ejercicios de este estilo, "nanodramas" originales y adaptados de otras obras); y las que utilizan esta plataforma como un espacio virtual para crear una *performance* en tiempo real, que puede desarrollarse durante un periodo más o menos extendido e intermitente. A este segundo tipo pertenece nuestro primer ejemplo.

En abril de 2010, la Royal Shakespeare Company concibió brillantemente la posibilidad de llevar el argumento de *Romeo and Juliet* al ámbito de las nuevas tecnologías y del mundo-pantalla: ordenadores, tablets y móviles de última generación.



Logo de *Such Sweet Sorrow*



Captura de la página web de *Such Tweet Sorrow*, que ya no puede encontrarse en Internet (<http://thomdibdin.co.uk/æ-news-no-sorrow-for-such-tweet/#more-1459>).

Esta pieza digital, titulada *Such Tweet Sorrow* (un juego de palabras con los versos "Parting is such sweet sorrow / that I shall say goodnight till it be morrow", en la famosa despedida del balcón de la escena segunda del acto segundo),

alcanzó en cuatro días casi cinco mil seguidores a través de Twitter solo para el personaje de Juliet Capulet (@julietcap16), el más importante de los nueve personajes participantes en el elenco. Su perfil está muy bien definido: una chica de quince años a la que le gusta tocar la guitarra y jugar a la DS, además de admirar al protagonista de la saga *Crepúsculo*, de quien no tarda en colgar una foto. Romeo tiene diecinueve y su lema es "Vive el momento", le gusta *Call of Duty* y fumar marihuana con su amigo Mercutio (Yáñez 2011: 327).



Mark Holgate (Tybalt), Geoffrey Newland (Friar), James Barrett (Romeo), Charlotte Wakefield (Juliet), Ben Ashton (Mercutio) y Lu Corfield (Jess) constituyeron el reparto de esta pieza.

Los ciento cuarenta caracteres admitidos por la plataforma se combinaban con vídeos de Youtube, AudioBoo y otras redes sociales a disposición de los participantes. Las dos familias se enfrentan en este caso porque el pintor Montague fue responsable de la muerte en accidente de coche de su amante, Sue Capulet, en el que aquel pierde un ojo. Juliet vive razonablemente feliz en su casa en compañía de su hermana mayor Jess (@Jess_Nurse) y de su hermano Tybalt (@Tybalt_Cap), un auténtico vividor. En vez de usar las palabras de Shakespeare, los personajes hablan como individuos de su edad: los *tweets* de Juliet son frecuentes y rápidos; los de Jess maduros y reflexivos. Todos los personajes dedicaron al menos dos horas al día a interpretar su papel en Twitter, en tiempo real, pero debían estar pendientes en todo momento de las interacciones y *feedbacks* que se producían a través de sus portátiles y teléfonos móviles. Sus réplicas estaban guionizadas por los escritores de la RSC (Bethan Marlow y Tom Wright, dirigidos por Roxana Silbert), que controlaban una especie de "biblia" de los personajes, de manera que todos los acontecimientos se iban incorporando al relato, siempre en pequeñas dosis y con cierta apariencia de improvisación, cuando no de con-

fusión, pues el tiempo verbal era puramente real[2]. A veces esta espontaneidad no elude las faltas de orfografía, como cuando Julieta escribe para quejarse de que no tiene acceso a Twitter en la escuela. Romeo tarda en participar porque "está muy ocupado jugando con su Xbox". El hermano de Julieta, a quien están a punto de expulsar del instituto, se caracteriza por un lenguaje más directo. Uno de sus primeros mensajes rezaba: "Uno puede pasarse setenta años sin follar, pero puede morir en una semana si no evacúa". El perfil detallado de cada personaje implica una determinada manera de hablar. Aún a pesar de la brevedad de los *tweets*, la obra se expandió, de forma que cada acto ocupó más de una semana, convirtiendo las tres mil cincuenta y dos líneas de la pieza de Shakespeare en más de cuatro mil mensajes que intentaban cubrir todos los aspectos de la vida real de los personajes. Como señala Yáñez (2011: 328), esta presumible "logorrea" de los personajes queda atenuada inteligentemente en otras ocasiones, como cuando Laurence le regala a Juliet una *playlist* de música para pinchar en su fiesta de cumpleaños a través de servicios como *Spotify* o *Last.fm*.

La adaptación queda por supuesto muy alejada de la poesía original y se llena de emoticones y otros símbolos visuales de nuestra época, como en el siguiente caso analizado por John Muse (2012: 46):

> It is the lark that sings so out of tune, Straining harsh discords and unpleasing sharps.
>
> Some say the lark makes sweet division; This doth not so, for she divideth us. (Escena V, Acto III)
>
> Gooooooooooood morninggggggg :):):):):):) It happened . . . with THE most beautiful boy alive. . . . IT happened :):):):):).

Aunque en otras ocasiones las cualidades líricas se mantienen, como en la muerte de Julieta:

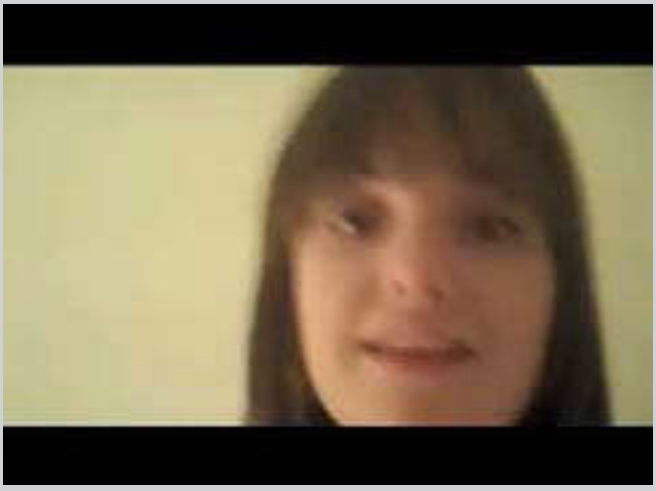


[2] "We also had to imagine these characters in a non-traditional way: what websites are they looking at? What games are they playing? What is their social media? How do they use Facebook? We started to think about characters in that space and because we are working with". Son palabras de la directora del espectáculo, Roxana Silbert. Véase para más reseñas: <http://thomdibdin.co.uk/category/such-tweet-sorrow/>.

El espacio también está virtualizado. Romeo Montague (@romeo_mo) y su mejor amigo Mercutio (@mercuteio) planean la conquista, en un ambiente dominado por el "cannabis dealer" Laurence Friar (@LaurenceFriar), cuyo café, The L-Fek – Laurence Friar's Electric Kool-aid Cafe– tiene su propia web (<http://lfek.wordpress.com/>).



Juliet (Charlotte Wakefield) se presenta a sí misma a través de un inocente vídeo de Youtube:



Y Romeo, de manera más rompedora, a través de un clip de AudioBoo haciendo ruidos y roncando (<http://audioboo.fm/boos/115859-romeo-has-the-horn>) antes de verlo *on-line* a través de su Xbox.



Foto del perfil de Romeo

La audiencia, fundamentalmente juvenil, puede participar en todo momento mientras los acontecimientos se suceden durante cinco semanas en total. Las escenas finales de muerte no siempre se muestran, solo se deducen del contexto verbal de los actores. Sabemos que Merc(utio), uno de los personajes más "seguidos" por el público, muere tras su pelea con Tybalt porque, una vez herido y en el hospital, su Twitter queda en significativo silencio.



Creativos de RSC en acción

El experimento de la RSC, en colaboración con la compañía de Birmingham Mudlark (<http://wearemudlark.com/>), fue nominado en los British Interactive Media Awards y los Royal Television Society Awards, y las reseñas fueron en general positivas. Michael Boyd, el director artístico de RSC, subrayaba el interés de este proyecto en relación a la accesibilidad de los textos de Shakespeare:

> Nuestra ambición es siempre conectar a las personas con Shakespeare y acercar a los actores y al público. Los teléfonos móviles no tienen que ser necesariamente el Anticristo del teatro. Este experimento digital les permite a nuestros actores utilizar sus celulares para relatar su historia en tiempo real y llegar a las personas donde sea que estén en un teatro global. (<http://mundo52.com/cultura/estrenan-twittopera-de-romeo-y-julieta>)

Es lógico que, dado el éxito obtenido, la experiencia de la RSC fuera continuada en otras geografías. Es el caso de *Amores prohibidos 2.0* (*A-P 2.0*), experiencia colaborativa propuesta por la Compañía Chévere, con la ayuda de la empresa A Navalla Suiza (<http://anavallasuiza.com/>), entre el 20 y el 25 de abril de 2012. Los alumnos del Instituto A Cachada (Boiro, A Coruña, una preciosa villa costera de la Ría de Arosa), protagonizaron una muy libre y en absoluto ajustada al texto original versión de *Romeo y Julieta*, utilizando de manera interactiva, no inmersiva, las plataformas Facebook, Youtube, Twitter y Tuenti, mediante la incorporación de vídeos y chats de móvil (López Pellisa 2012).

Romero y Xiana son ahora los protagonistas, rodeados de cuatro amigos que completan el elenco. El experimento está documentado actualmente en redenasa.tv, la web multimedial de Chévere. En este caso entra también en juego, de forma central, el conflicto lingüístico (y político) que subyace en la realidad diglósica de Galicia. Xiana, de origen más rural, usa y defiende el idioma gallego, como miembro de la asociación por la normalización lingüística Arrobaliza, mientras que Romero y sus amigos solo hablan castellano y desprecian el gallego y a sus hablantes. La importancia de manejar el gallego en todos los ámbitos cotidianos, un gallego muy reconocible de la zona, con seseo y *gheada*, es apoyada por la utilización de paratextos en los que intervienen algunas *celebrities* televisivas nacionales:



Los futuros amantes se conocen en una fiesta de cumpleaños celebrada en el pub A Pousada das Ánimas, al ritmo de la música que pincha el DJ Baldo, primo de Xiana, en una *playlist* de música gallega confeccionada después de haber pedido al público *on-line* colaboración, y, para conquistar a su amada, Romero deberá emplear un idioma que desprecia, al menos inicialmente.



Luego pasearán su amor por otros espacios de la pequeña ciudad gallega, hasta escenificar el "chat del balcón". Finalmente, Romero es expulsado del Instituto, tras su pelea con Baldo, y luego readmitido tras una campaña de movilización popular en change.org; Xiana se escapa de casa para vivir una noche de juerga en Santiago, pero el reencuentro inmediato se cierra en final feliz, que no excluye el mensaje directo: "cando falas galego a xente mírate coma se foses un bicho raro; cando se fala castelán elíxese unha opción e cando se fala galego elíxese un dereito, uns idiomas necesitan protección e outros non, e o meu si que a necesita**"**. Desde los móviles, sus compañeros de instituto, entre veinte y treinta alumnos, y otros espectadores suben vídeos y han conversado en tiempo real, comentando los acontecimientos.

Para coordinar el conjunto, se incorpora la figura de Xespir, un narrador o moderador que funciona como "*community manager*", infiltra comentarios activadores del relato ("*Cachadaleaks*") y dispone de su propio blog, en donde publica resúmenes diarios. Aquí vemos algunas ilustraciones que permiten seguir el desarrollo argumental:






Xexpín:
Non. Lamentoo. Unha mágoa, pero todo ten a súa fin. Como autor podería facheridear de que a historia que se viviu estes días na Cachada é unha gran historia, e atribuírme todo o mérito. Pero decídeme esa honra en favor de todos os alumnos, alumnas, profesoras e profesores que participaron na realización da mesma. Con mención especial aos que encarnaron a Xana, Romero, Baldo, Mejuto, Ana e Rossi.
Romeo e Xulieta, a verdade, non me quedou mal. Pero xa era hora de darlle un repasiño. Amores Prohibidos é o glorioso resultado. Cando menos máis comprensible porque ás veces, debo confesalo, vaíseme un pouco a man co estilo.
Ata sempre.

Amores Prohibidos 2.0 se presenta a sí misma como "una obra de teatro participativa e interactiva, adaptada a Internet, que usa como escenario las redes sociales y Redenasa.tv, una red *on-line* de creación y difusión cultural". En *AP-2.0* se apuesta por lo colaborativo: participan veinticuatro adolescentes de entre trece y dieciséis años, profesionales del teatro, del periodismo y las redes sociales, el profesorado del Instituto y algunos padres y madres de alumnos, que se repartieron todas las tareas del proceso (puede verse un *making-off* del espectáculo en <http://vimeo.com/48290087>).

La página web de *Amores Prohibidos* recibió dos mil visitas en los primeros días del espectáculo, que aumentaron a lo largo de la semana. La dirección del proyecto corrió a cargo de Xesús Ron, con el asesoramiento teatral del actor Miguel de Lira y el técnico de María Yáñez. Los guionistas fueron Manuel Cortés y María Yáñez, que ya había investigado antes sobre experiencias similares (Yáñez 2011). Xesús Ron destacaba que en *Amores Prohibidos* "interesounos moito o experimentar con novas formas de crear historias; xa non sabemos se é teatro, se é audiovisual, se é literatura... Para nós segue sendo teatro, porque é unha ficción utilizando elementos comunicativos; é unha representación, a reconstrucción dunha realidade" (<http://praza.com/cultura/285/e-preocupante-que-a-nasa-pechara-coas-cifras-de-publico-que-tina-fomos-utilizados-politicamente/>).



Equipo de la compañía Chévere, con Xesús Ron en el centro,
que contó con la colaboración de María Yáñez, en el ángulo superior izquierdo,
responsable de contenidos de A Navalla Suiza.

Conclusiones

En los dos experimentos analizados, podemos comprobar la existencia de un *Script act* que limita la multidireccionalidad del proceso, algo aun más comprensible tratándose de la adaptación de un texto clásico cuyas líneas argumentales, por muy básicas que puedan resultar, deben respetarse. Podríamos subrayar además algunos otros aspectos:

1. Punto de vista y textualidad. En el caso de *Amores*, el personaje de Xespir actúa como maestro de ceremonias que debe evitar las salidas fuera de arco de

los personajes, aunque el argumento se distancia absolutamente del original. El guión de *Such Tweet Sorrow* está más definido a través del ensayo previo del texto, que se respeta en mayor medida, y del control de los guionistas sobre cualquier desviación de sentido. En el caso británico, el interés máximo es actualizar un texto dando a entender que la tragedia de los dos adolescentes puede suceder en la actualidad, y, de ser así, las redes sociales ocuparían un lugar preponderante. La intención de *Amores* acepta esta premisa y va más allá, al poner sobre la mesa un conflicto sociolingüístico que puede oponer radicalmente a dos sectores de la comunidad gallega, que, como agua y aceite, nunca entrarán en contacto.

2. Contenido emocional. *Amores* parece no preocuparse tanto por las cuestiones de empatía dramática, pero en el caso de *Such Sweet Sorrow* sí encontramos una auténtica búsqueda de un conflicto dramático en todas sus dimensiones, aunque este pueda fracasar en su recepción o en el compromiso activo de los participantes externos. Así lo demuestran las intervenciones de la audiencia, que otorga a la ficción sentimientos con los que identificarse, mientras que la web de *Amores* propone reacciones no necesariamente vinculadas con el conflicto dramático. Las dos *performances* incitan a la participación, pero, en el caso gallego, esta permanece en mayor medida en lo externo de los acontecimientos, esto es, en una perspectiva más reflexiva y crítica.

3. *Crossmedia*. Los dos espectáculos procuran incorporar un buen número de plataformas, en la medida de sus posibilidades circunstanciales. Hay palabra, música y sonido, además de imágenes, a las que da prioridad *Amores*, pero el resultado es poco inmersivo, aunque indudablemente participativo y transmedial.

4. Paradigma. ¿Cómo llamar a este nuevo modelo comunicativo? Según Mark Amerika, en su estilo radical, nos acercaríamos a la la idea de "Remixology" como "the novel production of togetherness" (2011: 179), un flujo constante de discursos heterogéneos propio de la era digital. Henry Jenkins (2006: 4) enmarcaría estos fenómenos en el ámbito de la convergencia cultural como circulación de contenidos mediáticos ("a new media system") a través de diferentes plataformas que dependen de la participación del consumidor. Nicolas Bourriaud vería en el artista contemporáneo a un *semionauta,* que pone formas en movimiento, inventa trayectos preformativos y abandona "las exclusividades disciplinarias" (2009: 59). Es el arte "radicante" que insiste en el itinerario de un relato dialogado, o intersubjetivo, en la construcción y el montaje en negociación con la red:

> Con la práctica del *websurfing* y de la lectura por *links,* la red generó prácticas específicas, que repercuten en los modos de representación y de pensamiento. Este modo de importancia absoluta de lo visual se caracteriza por la presencia simultánea de superficies heterogéneas, que el usuario relaciona entre ellas por un plan de navegación o una exploración aleatoria. La marcha mental que propone esta herramienta, entre una multitud de *links*, de carpetas dispuestas en la superficie de la pantalla u ocultas bajo interfaces, *banners* y *pop-ups,* introduce una manera cinética de elaborar objetos, y que bien podría fundamentar la escritura vistual de nuestra época: la "composición por trayecto". [...] La forma-trayecto se define antes que nada por el exceso de informaciones, que obliga al mirador a entrar en una dinámica y a construir un recorrido personal. (Bourriaud 2009: 136-137)

Es la "condición postmedial" tan querida por José Luis Brea (2002) alrededor de prácticas derivadas de la evidente multiplicación de los canales y ámbitos mediáticos y "la convergencia de las tecnologías de postproducción computerizada y telecomunicación en la red Internet", de manera que se esboza "un mapa de posibilidades de distribución de las formas y prácticas artísticas que podemos calificar de *postmedia*" (2002: 30).

Entramos también en la era del "digimodernismo", una especie de postmodernismo tamizado por la omnipresencia de lo digital. El texto digimodernista se caracterizaría precisamente por la dependencia absoluta del lector ya no para ser interpretado, sino para configurarse físicamente como tal, pues se presenta en forma evanescente, blanda o flexible. Sus rasgos son la creación colectiva, la performatividad, pues se presenta como incompleto y en crecimiento (*onwardness*); una sensación de azar o imprevisibilidad en el desarrollo de las líneas de trama (*haphazardness*); la reformulación de los roles textuales, que no excluye la experiencia con las redes sociales; la fluidez de unos textos que se expanden sin límites. No todas valen en la misma medida para los casos analizados, que, sin embargo, se presentan, a través del uso inteligente de las nuevas tecnologías, como textos que celebran la participación, la narratividad abierta y la complejidad como valores de la realidad discursiva que nos espera en el futuro.

Hoy podemos hablar de "mixed reality performance" como combinación de lo real y lo virtual en Internet, de "extended performances" que aumentan la realidad a través del empleo de interfaces móviles y de la computación ubicua ("*ubicomp*"), lo cual significa el diseño y puesta en escena de actores, espacios y tiempos particulares. Este nuevo paisaje tecnológico obliga sin duda a la reconsideración del concepto de teatro. En los dos casos estudiados, ese diseño se manifiesta de alguna forma en un "script" que implica la existencia de moderadores, o de "orchestrators", como dicen Steve Benford y Gabriella Giannachi (2011). Los elementos performativos, cinemáticos y dramáticos aquí expuestos, desarrollados en el universo de la Red de redes, suponen un reto estético y una exploración en escenarios futuros para la participación de los lectores/espectadores, y una interesante propuesta de renovación del papel del actor o de las nuevas posibilidades de crear constelaciones de contenidos e historias complejas que armonizan lo físico y la presentación *on-line*, ofrecidas como *works in progress* híbridas, colectivas y, al menos intencionalmente, profundamente colaborativas.

Obras citadas

Abuín, Anxo (2012): *El teatro en el cine. Estudio de una relación intermedial*. Madrid, Cátedra.

Alexander, Brian (2011): *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara (Ca), Praeger.

Alonso, Andoni y Arzoz, Iñaki (2005): *La Quinta Columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. Barcelona, Gedisa.

Amerika, Mark (2011): *Remixthebook*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Bauerlein, Mark (ed.) (2011): *The Digital Divide*. Nueva York, Jeremy P. Tarcher / Penguin.

Benford, Steve y Giannachim, Gabriella (2011): *Performing Mixed Realities*. Londres, The MIT Press.

Bourriaud, Nicolas (2009): *Radicante*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Brea, José Luis (2002): *La era postmedial. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, Centro de Arte.

Chatfield, Tom (2012): "Shakespeare: All the web is a stage". En: <http://www.bbc.com/future/story/20120426-all-the-web-is-a-stage>.

Chatzichristodoulou, Maria, Jefferies, Janis y Zerihan, Rachel (2009): *Interfaces of performance*. Farhham, Ashgate.

Coursen, H. R. (2005): *Shakespeare Translated: Derivatives on Film and TV*. Nueva York, Peter Lang.

Elsom, John (ed.) (1989): *Is Still Shakespeare Our Contemporary*. Londres, Routledge.

Ensslin, Astrid y Muse, Eben (eds.) (2011): *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Nueva York, Routledge.

Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York, New York U. P.

Kirby, Alan (2011): *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. Nueva York, Continuum.

Kott, Ian (1974): *Shakespeare, Our Contemporary*. Londres, W. W. Norton & Company Incorporated.

Lanier, Douglas (2002): *Shakespeare and Modern Popular Culture*. Nueva York, Oxford University Press.

Lévy, Pierre (1994): *Inteligencia colectiva. Por una antropologíaa del ciberespacio*. Traducción al español en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>.

López Pellisa, Teresa (2012): "La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?". Copia facilitada por la autora.

Muse, John (2012): "140 Words in Search of a Theater: Twitterplays". En: *Theater*, vol. 42, n.º 2, pp. 43-63.

Pizzo, Antonio (2003): *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*. Venecia, Marsilio.

Shaughnessy, Robert (ed.) (2007): *The Cambridge Companion to Shakespeare and Popular Culture*. Londres, Cambridge University Press.

Shih, Clara (2009): *The Facebook Era. Tapping Online Social Networks to Build Better Products, Reach New Audiences, and Sell More Stuff*. Boston, Pearson.

Shillingsburg, Peter L. (2006): *From Gutenberg to Google. Electronic Representations of Literary Texts*. Nueva York, Cambridge U. P.

Simondon, Gilbert (1958): *Du mode d'existence des objets techniques*. París, Aubier (ed. aumentada 1989).

Turkle, Sherry (2011): *Alone Together.Why We Expect More from the Technology and Less from Each Other*. Nueva York, Basic Books.

Zapp, Andrea (2011): "«A Fracture in Reality»: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action and Dislocation". En: Rieser, Martin (ed.): *The Mobile Audience. Media Art and Mobile Technologies*. Ámsterdam, Rodopi, pp. 181-192.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 247-263, ISSN: 2255-4505

GÉNERO Y CULTURA GLOBAL EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

Lluís Anyó[1]
Universitat Ramon Llull (Barcelona)

1. A vueltas con el género videojuego

Los videojuegos son la primera industria cultural multimedia. Ocupan un lugar central tanto desde el punto de vista económico como social. En un sentido histórico, son la primera producción cultural de masas nacida directamente de las tecnologías informáticas y, en un sentido industrial, su volumen de negocio es comparable al de otras grandes industrias culturales mundiales. También en España el sector de los videojuegos es uno de los que con mayor fortuna está superando los efectos de la crisis económica y financiera global:

> El contexto económico actual ha provocado caídas en los ingresos de todos los sectores del entretenimiento a nivel europeo y global. A pesar de ello, la industria española del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio en nuestro país por volumen de facturación y sitúa a España como quinta potencia europea en consumo. A nivel europeo, el consumo global de *software* mantiene al videojuego como el principal segmento de ocio, superando las cifras de la música y el cine. (ADESE 2012)

Sin embargo, esta situación, aparentemente ventajosa, esconde no pocas sombras, tanto desde el punto de vista industrial como cultural. Abordaremos es-

[1] Agradezco a Marc Previ, de la Universitat de Barcelona, sus comentarios al texto original.

tos claroscuros a través del concepto de género, que no puede definirse sin hacer referencia tanto a consideraciones de tipo formal, es decir, con respecto al texto en sí, como a otras relacionadas con su producción y consumo. Esta perspectiva nos va a permitir situar el videojuego español en el contexto mundial y comprender de este modo por qué carece, en general, de características locales. Centraremos el análisis en cinco títulos ya clásicos del videojuego de producción hispana: *La pulga*, *La abadía del crimen*, *PC-Fútbol*, *Commandos: Behind the Enemy Lines* y *Castlevania: Lord of Shadows*.

Consideraremos los videojuegos como artefactos culturales, en el mismo sentido que consideramos las novelas a partir del momento en que están impresas. En palabras de E. Aarseth, "computer games are games in a new material technology, just as print novels were literature in a new technology 500 years ago. Yet, it seems, we only discovered games as cultural artifacts a few years ago" (2004: 46).

Teniendo en cuenta las dificultades de definición y clasificación con las que podemos encontrarnos, parece necesario poner en cuestión el ámbito mismo de lo que entendemos por "videojuego" o por "juego de ordenador". En este sentido, Aarseth plantea la conveniencia analítica y metodológica de definir el objeto de estudio en términos de entornos virtuales, donde la experiencia del jugador, en relación directa con la jugabilidad, es decir, con el aprendizaje del juego por parte del jugador, se sitúe en el centro analítico:

> Un nombre adecuado sería el de "juegos en entornos virtuales". Esta etiqueta sirve para juegos que van del *Tetris* pasando por *Drug Wars* hasta *EverQuest*, mientras que juguetes computerizados como *Furby* y juegos de dados y cartas como el *Blackjack* quedan excluidos. Juegos de simulación no informáticos como el *Monopoly* o *Dungeons and Dragons* no quedarían excluidos, pero quizás esto sea una ventaja más que un problema. Al fin y al cabo, la similitud entre estos y muchos juegos informatizados en entornos virtuales es innegable, así que tiene sentido incluirlos. (Aarseth 2007: 6-7)

Por supuesto, estamos de acuerdo con Aarseth en que "juegos en entornos virtuales" es un nombre muy apropiado... que la literatura especializada no utiliza. Desde nuestro punto de vista hay que rendirse a la fuerza del término videojuegos, de manera que la mejor solución sea, por un lado, definir los videojuegos en general y, por el otro, establecer una clasificación de géneros que permita diferenciar sus principales tipos.

Según Wolf y Perron (2003: 14-16), cuatro términos definen los videojuegos: algoritmo, actividad de jugar, interfaz y gráficos. Los gráficos son el aspecto más fácil de definir, puesto que se refieren a las imágenes visuales de la pantalla. En este apartado debemos incluir, aunque Wolf y Perron no lo hagan, un aspecto lamentablemente a menudo olvidado en los videojuegos –y dicho sea de paso, también en el cine–: los sonidos y la música, que contribuyen, junto con los aspectos visuales, a completar la representación en los videojuegos. La interfaz no debe confundirse con los gráficos –y el sonido–, puesto que se trata del sistema de entrada y

salida de datos que permite comunicar al usuario con la máquina: es la pantalla interactiva que hace las veces de traductor entre el lenguaje natural del usuario y el lenguaje digital del ordenador. La actividad de jugar, quizás la más característica de un videojuego, consiste tanto en una actividad mental como física, es ergódica –término acuñado por Aarseth– y está estrechamente vinculada a la interfaz, que hace de puente entre los gráficos y los algoritmos. Además, la podemos dividir en dos áreas: la intradiegética, que es la acción de un personaje en el mundo del juego, resultado de la acción de jugar, y la extradiegética, que es la acción física del jugador para controlar el juego. Respecto al algoritmo, este es responsable de cuatro aspectos del juego: representaciones (gráficas y sonoras, incluida toda la simulación de un mundo virtual), respuestas del sistema a las acciones del jugador, reglas que regulan lo que se puede y no se puede hacer en el juego, e incluso el azar (aspectos impredecibles que algunos juegos incorporan como parte de su programación).

En este mismo sentido, una definición de los videojuegos excelente por sintética la encontramos en Juul: los videojuegos son medio-reales [*half-real*], están a medio camino entre las reglas del juego –mundo real– y el mundo de ficción. En un ejemplo del mismo Juul, *Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002), encontramos varios gráficos expresivos que muestran escenarios por donde el personaje-jugador debe viajar para rescatar a su hermana pequeña, secuestrada. Junto a estos gráficos de carácter realista y razonablemente mimético, encontramos también una flecha sobre la hermana, que nos indica a nosotros, los jugadores, que tenemos que interactuar con ella, es decir, esta flecha hace explícitas a través de la interfaz las reglas del juego que debemos seguir y que son externas al mundo de ficción en el que hay que alcanzar una serie de objetivos:

> I have called video games half-real, but an alternative term would be half-fictional. On a formal level, games are themable, meaning that a set of rules can be assigned a new fictional world without modifying the rules. A game can be changed from one setting to another; the gun can become a green rectangle; the players can control wooden figures rather than humanoid characters. Nevertheless, fiction matters in games and it is important to remember the duality of the formal and the experiential perspectives on fiction in games. (Juul 2005: 199)

2. Géneros: del cine a los videojuegos

Ya hemos comentado que no es posible hablar de videojuegos como de un todo homogéneo. No son lo mismo *Pong* (Atari, 1972), primer éxito de masas del videojuego, a principios de los años setenta, que *Pokémon* (Creatures, 1996) de la Gameboy, consola de Nintendo, verdadero éxito del videojuego portátil en los años noventa, o *Doom* (Id software, 1993), éxito *shooter* donde la acción es subjetiva –además de muy violenta– o *Resident Evil* (Capcom, 1996), característico *Survival Horror* y "experiencia cinemática interactiva", como bien dice F. de Felipe citando a los productores (2000: 505).

Además, el uso que se hace de un videojuego concreto y la clasificación social que recibe dependen del lugar que ocupa en la práctica cultural más que de sus características técnicas o incluso de su forma narrativa. Al respecto, puede aclarar esta cuestión el comentario que hace J. C. Herz (1997), historiador de los videojuegos. Para él, desde el punto de vista social, los juegos electrónicos portátiles y las consolas de televisión son cosas totalmente diferentes. Los juegos portátiles eran de colores diversos y divertidos, de pequeño tamaño, funcionaban a pilas, estaban apilados en la caja de juguetes, en la habitación del niño y no en el centro del entretenimiento familiar, con el equipo musical estéreo y el todopoderoso televisor. Los juegos portátiles, de hecho, no eran más que un juguete.

Los criterios más habituales para establecer una tipología de videojuegos son el contenido o tema, la construcción del personaje-jugador y el tipo narrativo con relación a la participación del espectador-jugador. Debemos decir, sin embargo, que ninguna tipología será perfecta, es decir, habrá juegos que puedan presentar características de más de una de las categorías.

Una tipología basada en el contenido será la que más se vincule al concepto de género. En los estudios fílmicos, R. Altman define género en toda su complejidad:

> La industria cinematográfica, respondiendo a los deseos del público, inicia una serie de géneros bien delimitados cuya perdurabilidad responde a la capacidad de satisfacer necesidades humanas básicas. Aunque cambien la forma predecible durante el transcurso de su vida, los géneros mantienen una identidad fundamental a lo largo del tiempo y a lo largo de la cadena que los lleva de la producción a la exhibición y el consumo por parte del espectador. La aplicabilidad de los conceptos genéricos queda garantizada por la gran variedad de significados que se atribuyen al término género así como por la función de conducto que caracteriza a la estructura textual. Desde el punto de vista privilegiado del crítico a distancia, los géneros parecen funcionar a veces como ritual y en otros momentos como ideología. (Altman 2000: 53)

El género en cine no puede entenderse como una construcción que proviene únicamente de la industria, sino que depende al mismo tiempo de la codificación de los autores del texto y de la descodificación compartida por la comunidad de gran tamaño que es el público, de modo que no es posible reducirlos a una construcción ideológica procedente de altas instancias ni tampoco a experiencias rituales elaboradas por el público. Altman define el género como una doble autoría, no adecuado para ser analizado por un modelo de comunicación frontal o lineal. En resumen, es posible que la industria cinematográfica (y, debemos añadir nosotros, la industria del videojuego) se beneficie de las formas genéricas, pero no llegará nunca a controlarlas porque tendrá que compartir la autoría del género con un grupo heterogéneo, cambiante y esquivo de comunidades de espectadores.

De esta manera, debemos tener presente tanto la discursividad primaria de la industria en relación con el texto, como la secundaria constituida por la comunidad de consumidores: si la industria –del cine o de los videojuegos– define los

géneros, la masa de espectadores los tiene que conocer y reconocer o, en caso contrario, el género no es más que una categoría vacía.

Los géneros de videojuegos, pues, a imagen de los géneros cinematográficos, no pueden entenderse como categorías transhistóricas ni tampoco como categorías claramente delimitadas libres de toda hibridación. Al contrario, los géneros son útiles en tanto que ponen en contacto diferentes intereses: regir la producción de acuerdo con un esquema o fórmula, dotar de estructura un texto, en tanto que relato, y de tema, en tanto que historia, facilitar las decisiones de *marketing* con respecto a la comercialización y finalmente permitir una interpretación anticipada y codificada por parte de los públicos y de los críticos, en relación con su contrato espectatorial (Altman 2000: 37 y ss.). En función de estos intereses, la adscripción al género estará poco delimitada y condicionada por el contexto histórico.

La complejidad de la adscripción genérica es, en los videojuegos, particularmente amplia. En primer lugar, por las múltiples relaciones que se establecen no solo entre los juegos de un corpus determinado, sino también entre otras formas de expresión, como, por ejemplo, el cine. En segundo lugar, por el hecho de que los videojuegos son narrativas interactivas y, por tanto, sus contenidos no pueden clasificarse únicamente en función del tema de la historia y el corpus de otros textos similares, sino que hay que tener presente en todo momento la forma en que el usuario participa de la historia, el grado de interactividad, la modalidad narrativa de esta, las convenciones de inmersión, etc. Valga como ejemplo la siguiente crítica aparecida en una revista especializada:

> Hay algo valioso en ser genérico, y *Dead Space* contiene cada una de las características del género de terror, relacionadas con experiencias pasadas que el jugador haya podido tener. Los pórticos aparentemente desiertos y los pasillos de color bronce de *Dead Space* recuerdan a *Alien*, y el terrible miedo que infundía esa película. Las criaturas retorcidas traen recuerdos de *La Cosa* de Carpenter, y de la sensación de asco de las pelis de Cronenberg. (Edge 2006: 25)

3. Géneros de los videojuegos

D. Levis, en el que es quizá el primer texto en castellano sobre el tema, propone una clasificación donde combina de forma implícita criterios de tipo temático con criterios de habilidad del jugador, advirtiéndonos que "los videojuegos pueden ser divididos en géneros, aunque es habitual la proliferación de productos híbridos en los que se mezclan ingredientes provenientes de géneros diferentes" (1997: 165). El resultado es la siguiente tipología: juegos de lucha, *Beat'em Up* o de combate, *Shoot'em Up* o de disparar, de plataforma, simuladores, deportes, estrategia, juegos de sociedad, lúdico-educativos y porno-eróticos. Las descripciones distan de ser sistemáticas, puesto que puede haber un criterio temático, estrictamente de género, bastante detallado, que permita diferenciar juegos *Beat'em Up* de juegos *Shoot'em Up* o de otros como los porno-eróticos, pero también un criterio basado en finalidades y competencias –los lúdico-educativos– u otro basado en habilidades –como los de estrategia–. Por otro lado,

algunos grupos, como los de lucha o combate, están diferenciados de forma muy detallada y minuciosa, mientras que otros, como los de estrategia, incluyen una amplia amalgama de videojuegos de forma indiferenciada. Esto puede explicarse en parte por la fecha del texto. Efectivamente, consideramos que la clasificación genérica de los videojuegos depende del contexto de producción y consumo, y puede cambiar de forma notable en los quince años que han pasado desde el texto de Levis, cuando el desarrollo de videojuegos de rol o de simulación social era mucho menor que en la actualidad y, en cambio, los juegos de lucha, de combate o de disparar eran muy numerosos y estaban bien diferenciados, tanto por la industria como por los consumidores.

Comparemos la anterior clasificación con una más reciente, en la que para empezar se nos explica el criterio utilizado y se nos advierte de las dificultades de la clasificación: "Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta" (Belli y López Raventós 2008: 167). El resultado es un completo listado de diecisiete tipos. Constatamos que diversos tipos de juegos coinciden con la clasificación de Levis: *Beat them up*, lucha, deportes, plataformas; otros se encuentran más detallados: lo que antes era *shoot'em* ahora ocupa cuatro tipos y se divide según criterios diversos: dos según el punto de vista (acción en primera persona y acción en tercera persona), otro en función del tema (infiltración) y, finalmente, el cuarto que responde a un criterio de tipo histórico (*arcade*). También el tipo de simulación de combate y de carreras puede corresponder a la categoría anterior de simuladores; o los nuevos tipos de agilidad mental, educación y *party game* a la rúbrica ya mencionada de juegos de sociedad y lúdico-educativos; por último, los juegos de estrategia de la primera clasificación que son aquí aventuras clásicas y gráficas; aparte se presentan los juegos en línea. Como novedad, tiene categoría propia el tipo de infiltración, definido como un juego basado "en el sigilo, la furtividad y la estrategia en vez de buscar la confrontación directa con los enemigos" (Belli y López Raventós 2008: 168).

En resumen, los mismos problemas de la clasificación de Levis pueden encontrarse en esta de ahora, pues mezcla los criterios temáticos, de finalidades, de habilidades y los históricos. Es útil constatar el carácter diacrónico de la clasificación en géneros, por la aparición, muy reveladora, de los juegos en línea, inexistente en los tipos de Levis por su muy escasa relevancia.

Aun reconociendo que toda clasificación de géneros en los videojuegos va a estar marcada por el contexto cultural de producción y consumo, y que no es posible ni quizás deseable establecer una de tipo ahistórico, ello no impide que resulte útil una clasificación en coherencia de criterios. En este sentido, recogiendo las aportaciones anteriores, proponemos como criterio a tener en cuenta en todos los casos la clase de participación del jugador en el juego, elemento diferenciador de los videojuegos en tanto que artefactos culturales y muy relevante en la orientación del consumo, mientras que el criterio narrativo o temático, el principal sin duda en las clasificaciones de género en el cine, por ejemplo, será aquí secundario.

Dicha participación del jugador en el juego va a incluir, por un lado, la construcción del personaje, es decir, el rol, y, por otro, la construcción de la narración según sea la interacción entre personaje y jugador. En esta misma línea, la propuesta de M. J. P. Wolf es de gran interés, ya que empieza por explicitar sus criterios de clasificación. El iconográfico, a menudo utilizado en cine, no es suficiente en los videojuegos, puesto que ignora su característica diferencial principal: la experiencia de juego: "As narrative games row more complex and cinematic, we will be able to apply iconographic and thematic generic classifications from film more usefully, but interactivity will always be an important factor in the way we experience the games" (2005: 194). Además, en relación con la interactividad, se tendrá también en cuenta si el juego es multiusuario o *single-player* o en línea.

Wolf ordena su lista alfabéticamente, presentando nada menos que cuarenta y dos tipos distintos (2005: 196), absolutamente exhaustiva pero que por supuesto no se corresponde con los géneros habitualmente utilizados por la industria o el mercado. La principal utilidad de esta lista es ofrecer con gran detalle una amplia clasificación de los videojuegos junto con la descripción del principal elemento de participación en la experiencia de juego, lo que sirve como criterio general y se complementa con otros criterios temáticos o iconográficos.

Es necesario, sin embargo, realizar una serie de comentarios a la lista propuesta por Wolf, no para cerrar una clasificación ahistórica, tarea que nos parece tan difícil como inútil, sino para avanzar en el conocimiento del artefacto cultural videojuego y sus géneros hoy en día aceptados. En primer lugar, si comparamos los tipos de Wolf podemos reagruparlos en dos categorías muy amplias, de acuerdo también con la opinión pública no especializada: por un lado, estarían los tipos de videojuegos como tales, así reconocidos por la industria y los consumidores (abstractos, aventuras, plataforma), y, por otro lado, los tipos de habilidades o actividades requeridas al jugador (juegos de capturar, de atrapar, de persecución, de evasión, de coleccionar, etc.). Esta confusión no es rara y responde a la realidad del mercado en que algunos juegos, como hemos visto en las clasificaciones anteriores, aun siendo únicamente una actividad, se han ganado una categoría propia (estamos hablando de los juegos de disparos, combate o lucha). Otras características no relacionadas directamente con la habilidad del jugador también figuran como categoría independiente (laberinto, juego de rol, etc.) y debemos, de igual modo, tenerlas en cuenta. También encontramos, residualmente, tipos poco significativos o de los que podemos dudar, incluso, de que sean juegos (demos, diagnóstico, utilidad, película interactiva...).

4. Industria y género en España

El sector del videojuego fue declarado industria cultural en España en marzo de 2009 por parte de la comisión de Cultura del Congreso de los Diputados (Constenla 2009). Como industria, podemos considerarla la más importante del mercado del entretenimiento audiovisual español por volumen de negocio, ya que supera el consumo de cine, DVD de vídeo o CD de música. Como decíamos al inicio de este trabajo, según datos de la ADESE (Asociación Española de Distribui-

dores y Editores de *Software* de Entretenimiento) en su *Anuario* de 2011, España se sitúa como quinta potencia europea en consumo. Los juegos para consola suponen el 93% del total, mientras que ordenadores personales, móviles u otros soportes se reparten el 7% restante. Pero, aunque la industria del videojuego en España es la primera industria del país en ocio audiovisual desde el punto de vista del consumo, no lo es desde el punto de vista de la producción. Efectivamente, si bien existe un importante número de empresas desarrolladoras, la casi completa ausencia de ayudas estatales –tanto en relación con las ayudas directas como con los incentivos fiscales–[2], explica que en su mayoría estas sean pequeñas empresas especializadas en videojuegos casuales y para plataformas móviles y *tablets*, es decir, aquellos que, en comparación con el desarrollo de videojuegos para consola, requieren una menor inversión de producción y distribución.

Por tanto, podemos decir que el videojuego, a pesar del reconocimiento político, se encuentra desregulado, sin ayudas a la producción local o a la diversidad de contenidos, es decir, sin un reconocimiento de la producción minoritaria o alternativa que permita ir más allá de las grandes producciones multinacionales controladas por empresas no españolas. Ello a pesar de que –es nuestra opinión– los videojuegos deben ser tenidos en cuenta en las políticas culturales no solo porque favorecen el desarrollo económico, sino sobre todo porque son portadores de valores intrínsecos de la cultura, como la identidad y la memoria colectiva, la diversidad cultural, la capacidad crítica, la expresividad y participación social, etc., de modo similar a otras formas culturales, como el cine o la literatura. Como apunta P. M. Moreno en un texto todavía vigente:

> Un caso extremo en suma de concentración vertical *hard* y *soft* y producción y distribución, frente al cual las instituciones nacionales e internacionales reguladoras de la competencia empresarial deberían actuar por la simple evidencia de un abuso sistemático de posición dominante, pero cuyo valor cultural exigiría además una actuación anticoncentración al mismo título que la practicada tradicionalmente en sectores clásicos de las industrias culturales, como el libro, la radio, la televisión o la prensa. (Moreno 2003: 221)

La concentración empresarial en el caso de los videojuegos, también en España, se produce sobre todo por la videoconsola, que, recordemos, supone el 95% del total del consumo en nuestro país. En la actualidad, las videoconsolas existentes en el mercado, tanto de sobremesa –PlayStation 3, XBox 360, Wii–como portátiles –PSP, DS– pertenecen a tres empresas, ninguna de ellas de titularidad española: Sony Corporation, Microsoft Corporation y Nintendo Company. Estas diferentes consolas son incompatibles entre sí y, además, es necesario un acuerdo con la empresa propietaria para desarrollar un videojuego compatible con cualquiera de ellas.

---

[2] En España, la producción de videojuegos se sostiene en la financiación privada –*merchandising*, coproducción, preventas a distribuidores, inversión de capital, *business angel*, etc.–, aunque puede acogerse, por su carácter tecnológico, a convocatorias públicas para proyectos I+D, nacionales y europeas, como los Planes Nacionales I+D+i y otros.

Con respecto a las empresas de desarrollo de videojuegos, existen distintos tipos según su titularidad: empresas de la misma propiedad que la consola, empresas participadas en mayor o menor porcentaje por las propietarias de las consolas o bien empresas independientes, que pueden fabricar para distintas plataformas, siempre a través de acuerdos. Debemos tener en cuenta, además, que la incompatibilidad de las consolas supone uno de los mayores argumentos de fidelización del consumidor, en la medida en que su adquisición supone una inversión doméstica importante.

En resumen, la producción de títulos, directa o indirectamente, se concentra sobre todo en dos países, Estados Unidos de América y Japón, y en las tres empresas, propietarias de las videoconsolas. Esta situación explica en gran parte el contenido genérico de los videojuegos, su carácter fuertemente globalizado, en tanto que no es posible rastrear verdaderas características locales –identitarias con respecto a la diversidad cultural o de otro tipo– incluso en el idioma, que suele ser el inglés o el japonés. Efectivamente, como hemos visto en el caso de los géneros cinematográficos, los géneros de los videojuegos dependerán en gran parte de sus condiciones de producción, que podemos resumir del siguiente modo: grandísima concentración vertical y estandarización de contenidos con explotación serializada de argumentos y personajes que responden a una cierta cultura global, como veremos a continuación.

El concepto de cultura global, que no vamos a desarrollar aquí, puede considerarse sinónimo de cultura mediática o cultura *mainstream* y se encuentra directamente relacionado con la cultura posmoderna o hipermoderna. La bibliografía al respecto es tan amplia como diversa. Diremos solamente que no se trata de un fenómeno fácil de definir, puesto que, si bien desde una cierta perspectiva, considera la cultura unificada y desterritorializada, desde otra, esa misma cultura global contiene fuerzas locales que se apropian de sus significados como forma de resistencia, identidad, etc. Por razones de claridad, limitaremos aquí la idea de cultura global a la primera perspectiva, de modo que la definiremos como "la tendencia a la uniformación de la sensibilidad a través del cine y de la televisión [y, por supuesto, los videojuegos]. Esto se consigue por la distribución de productos generados por un número cada vez menor de industrias culturales colocadas bajo la protección económica (y del gusto) de los patrones estadounidenses administrados por empresas globales" (Coelho 2009: 156).

En estas condiciones, la variación genérica de esos productos globales dependerá, por lo tanto, más del momento histórico, el año de producción y consumo, que de su carácter de producción local, en nuestro caso "española", que será, en todo momento, y como veremos, inexistente o a lo sumo insustancial.

5. Cinco hitos del videojuego español

La pulga es el primer videojuego español, también conocido como *Bugaboo* (Portalo 2009). Lanzado en 1983 originalmente para la plataforma Sinclair ZX Spectrum por la empresa Indescomp, fue creado por Paco Suárez y Paco Portalo, y marca el inicio de lo que se ha dado en llamar la edad de oro del *software* español, como lo declaró así en su momento la revista especializada *MicroHobby* (1987).

Aunque existen distintas versiones del juego, todas ellas tienen en común que se inician con una animación mostrando a Bugaboo, un viajero del espacio con aspecto vagamente parecido a una pulga. El jugador controla a este personaje cuyo objetivo es salir de un laberinto de grutas donde ha quedado atrapado a causa de un accidente. Los gráficos son característicos de los juegos de plataforma de la época, en un solvente 2D, y el desarrollo argumental, que existe, no es relevante. Este es un juego donde prima la acción, la habilidad del jugador para ir sorteando los obstáculos del terreno y al único enemigo, que nos van a poner difícil conseguir el objetivo. Se trata de un juego de acción característico de principios de los años ochenta, es decir, de plataforma. Hemos visto como esta categoría era bien definida por Levis y, según el mismo criterio, por Belli y López Raventós y por Wolf. Es comparable a juegos como *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) o *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985).

La abadía del crimen, del año 1987, es quizá el más importante videojuego de esta edad dorada de los videojuegos españoles, como afirma J. E. Gutiérrez en su excelente historia de la primera década del videojuego español (Gutiérrez 2012). Fue publicado para las plataformas Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX y PC (editado por Opera Soft). Obra de Francisco Menéndez con la colaboración en los gráficos de Juan Delcán, es una adaptación de la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa*. Se trata de una ambiciosa aventura gráfica en perspectiva isométrica que introduce al jugador en una abadía para llevar a cabo, siguiendo más o menos libremente el argumento de la novela, una investigación criminal, de la mano del personaje que el jugador controla en tercera persona, el monje franciscano Guillermo de Occam. La investigación se desarrolla durante siete días, en una dinámica propia de las aventuras gráficas, con diálogos en texto, recopilación de objetos de utilidad para la investigación (llaves, pergaminos, etc.), siguiendo en todo momento el ritmo de vida de una abadía franciscana. El espacio del monasterio nos puede parecer laberíntico, hasta que accedemos al auténtico laberinto del juego, que se encuentra en la biblioteca, donde Guillermo de Occam va a resolver, de nuestra mano, el misterio, si todo va bien.

Pertenece al género de aventuras, en una típica trama gráfica de misterio, donde lo más importante es el desarrollo del argumento, un argumento que depende de la capacidad de deducción del jugador y no de la rapidez de sus movimientos. Con unos gráficos en 3D de una altísima calidad, prima el mundo diegético y la historia, que debemos desentrañar en directa focalización interna fija, de sorpresa en sorpresa; en este sentido, se trata de un videojuego de brillante pátina cinematográfica y literaria. Según la clasificación de Levis, este juego corresponde al genérico de estrategia, pero no da cuenta de sus peculiares características. Sí, en cambio, Belli y López Raventós, que ya observan el tipo de aventura gráfica, así como Wolf, para quien se trata de un juego de aventuras, aunque, dada la amplitud de su lista, también tiene características de laberinto. Es comparable, por la importancia del desarrollo argumental, la capacidad reflexiva del jugador y la interfaz y los gráficos, a otros juegos de la época del tipo *point-and-clic*, como por ejemplo *Maniac Mansion* (1987), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989) o *Monkey Island* (1990), todos ellos de LucasFilms Games /

LucasArts, que junto a Sierra Online fueron las productoras y distribuidoras más importantes del género.

La serie *PC-Fútbol* se inicia en 1992 por la editora Dinamic Multimedia y es mantenida por esta empresa en varias actualizaciones a lo largo de toda la década de los noventa. Se trata de un juego de simulación social donde el jugador dirige un equipo de fútbol, por lo que debe encargarse desde la economía hasta de planificar las tácticas. Con unas simulaciones de juego muy básicas en las primeras versiones, su fuerza se encuentra en la completa y actualizada base de datos de futbolistas y equipos, que el jugador debe gestionar con inteligencia.

Conviene detenerse en la diferencia entre este último videojuego, *PC-Fútbol*, y el anterior, *La abadía del crimen*, puesto que ambos pueden calificarse, en lenguaje común, como juegos "de estrategia". En *PC-Fútbol*, aunque prima la estrategia empresarial, la relación entre jugador y mundo de juego es muy distinta de la que hemos visto en *La abadía del crimen*, ya que que el jugador es un todopoderoso mánager que no puede personalizarse en ningún personaje concreto. Podemos decir que la estrategia de *La abadía del crimen* es intradiegética, que toma la forma de aventura vivida por un personaje de la mano del jugador, que se identifica con él, y en tiempo real, mientras que la de *PC-Fútbol* es una estrategia extradiegética. De ahí que, pese a compartir el carácter estratégico, la experiencia de juego por parte del jugador, elemento principal de nuestros criterios, impone que debamos diferenciarlos claramente el uno del otro. El aspecto fundamental de *La abadía del crimen* es la estrategia en una aventura gráfica mientras que el de *PC-Fútbol* es la simulación de un entorno empresarial y deportivo. Esta distinción, además, se corresponde con la de la producción, la prensa especializada y los consumidores. Wolf es el autor que mejor da cuenta de este tipo de juego, con su gestión simulada [*Management Simulation]* (Wolf 2005: 200), mientras que Levis o Belli y López Raventós no lo diferencian específicamente de otros donde la experiencia de juego es bien distinta, como la simulación de combate o carreras. Es comparable, en este sentido, a otras sagas similares, nacidas en los mismos años noventa, como *FIFA Soccer Manager* (EA Sports, Electronic Arts, 1997).

En este caso, resulta pertinente hacer una consideración más: en tanto que el universo diegético del juego se basa en la liga española de fútbol (aunque determinadas versiones del juego también abarcan ligas internacionales), el contenido sí está aquí determinado por la localidad de su producción y consumo, eminentemente española. Hay, pues, una cierta presencia de elementos de identidad y diversidad, aunque únicamente con respecto a los jugadores y equipos de la liga española, que son gestionados por el jugador.

Commandos: Behind the Enemy Lines es el videojuego español más vendido de todos los tiempos. Creado por Gonzo Suárez e Ignacio y Javier Pérez para Pyro Studios, y publicado por Eidos Interactive en 1998, supuso una revolución en la concepción de los juegos de táctica militar en tiempo real, incorporando exploración, sigilo y acción. Sus gráficos son excelentes y sitúan la acción en diversos escenarios de la Segunda Guerra Mundial, que toman como referentes principales el cine norteamericano. El juego se desarrolla en tiempo real, con vista isométrica. El jugador controla un grupo de soldados, seis en esta versión, que tienen que tra-

bajar juntos para finalizar la misión, ya que se trata de personajes especializados cada uno de ellos en una única habilidad (conducción, camuflaje, disparo, etc.).

Detengámonos en este punto. Hasta ahora, la relación del jugador con el mundo del juego se podía resumir en dos extremos: podía tratarse de una relación intradiegética, directamente con un personaje, o bien de una relación extradiegética, omnipresente. En este caso, no se trata ni de una ni de la otra. El jugador toma el control de un grupo de personajes, en relación intradiegética pero no directamente relacionada con un solo personaje. Esta primera consideración nos da ya la pista del carácter híbrido del juego. Según se van completando las misiones, estas son cada vez más complejas. En ese sentido, es razonable considerar que la táctica militar junto con la destreza en el manejo combinado de los distintos personajes y los distintos objetos (armas, vehículos, etc.) sitúan este juego a medio camino de la acción y de la estrategia. Distinto de *La pulga*, donde primaba una habilidad simple, motriz, y de *La abadía del crimen*, donde la acción era insustancial, o de *PC-Fútbol*, todo estrategia de gestión, aquí nos encontramos con un videojuego de aventura en la variante de la táctica militar con elementos híbridos de los géneros de acción y de estrategia. Por este carácter híbrido es difícil que las anteriores clasificaciones genéricas puedan dar cuenta del juego, a no ser, como hacen Belli y López Raventós, proponiendo una categoría específica: juego de infiltración.

Para nosotros, en cambio, la hibridación genérica, lejos de ser un problema, anticipa una de las características más notables de los videojuegos del siglo XXI: la hibridación de géneros no obliga a pensar nuevos géneros sino, como en el cine, a reconocer esta característica como un rasgo típico de los artefactos culturales posmodernos. Refuerza esta idea el carácter fuertemente referencial que encontramos en la serie *Commandos*, con alusiones directas al cine bélico de Hollywood, como por ejemplo en la configuración de los soldados que deben cumplir las misiones, ya que estos recuerdan a equipos como los de *Where Eagles Dare* (MGM, 1968), *The Dirty Dozen* (MGM, 1967) o *Force 10 from Navarone* (Columbia Pictures, 1978).

En 2010 aparece *Castlevania: Lord of Shadows*, dirigido por Enric Álvarez para Mercury Steam por encargo de la japonesa Konami, propietaria de la serie *Castlevania*. El juego es una buena muestra, desde el punto de vista empresarial, del carácter claramente internacionalizado de la producción española actual, que trabaja no ya para el mercado internacional –cosa que ha hecho siempre–, sino en sistemas de producción y desarrollo globales, sin apenas distinción local de ningún tipo.

Castlevania: Lord of Shadows da gran importancia al mundo diegético en que va a desarrollarse la historia: una provincia medieval imaginaria y apocalíptica, donde el personaje controlado por el jugador, Gabriel Belmont, deberá superar una serie de niveles en lucha contra licántropos, *goblins*, vampiros y otros monstruos terroríficos. Los escenarios, ominosos, refuerzan la opresión y la amenaza constantes. La experiencia principal del jugador con respecto al juego, directamente conectado con el personaje de Gabriel, es la acción, la lucha, la superación de los obstáculos físicos. Sin embargo, y de la mano de unos gráficos

hiperrealistas, el mundo del juego y la historia que nos cuenta, que nos contamos al jugarlo, es fundamental para su disfrute. De nuevo nos encontramos con una cierta hibridación genérica en un juego con importantes elementos de acción –incluso de *beat'em up* en los combates cuerpo a cuerpo– en el marco de un universo diegético muy cuidado, que establece las claves de una relación de tipo cinematográfico entre el jugador y su personaje, y también con el espacio y los otros actores de la aventura. Sin duda, se trata de un videojuego que combina con habilidad los géneros de acción y de aventura. Una hibridación que se refiere, por un lado, como podemos ver, a la propia adscripción genérica del juego, pero también a los referentes que utiliza, como en el caso de *Commandos*, propios de una cultura global fuertemente basada en el cine *mainstream* de origen norteamericano, y, en absoluto, a algún rasgo culturalmente distintivo de acuerdo con su país de producción, ni siquiera el idioma. Así, *Castlevania: Lord of Shadows*, parece retomar para la construcción de su universo diegético elementos de la literatura de fantasía épica, como los clásicos *El señor de los anillos* (1954-55) y *Las crónicas de Narnia* (1951-54) de J. R. R. Tolkien y C. S. Lewis, respectivamente, ambos llevados al cine en la primera década del siglo XXI en productos *blockbuster* masivos y de consumo global.

Castlevania constituye un muy buen ejemplo de lo que estamos comentando. Se trata de una serie iniciada en 1986 siempre bajo la propiedad de la japonesa Konami Corporation, y que sigue en activo, a la espera de la aparición del título *Castlevania: Lord of Shadows 2* para 2013. Los primeros títulos, en consonancia con el año de publicación, son en general aventuras de plataforma, con gráficos en 2D y, en cuanto al elemento diegético, fantasías de terror, puesto que se refieren al castillo del Conde Drácula y la mitología cinematográfica en torno a los vampiros y otros monstruos clásicos del terror. La serie evoluciona poco a poco, en sus diferentes episodios, introduciendo por ejemplo gráficos en 3D en *Castlevania 64* (1999) y *Castlevania: Legacy of Darkness* (1999). En esta última entrega, como hemos visto, los referentes diegéticos, aunque mantienen elementos propios del cine de terror, derivan hacia las sagas de fantasía épica. Su jugabilidad es característica de juegos de aventura-acción, como la saga *God of War* (SCE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2005-13), inspirada en la mitología griega.

Una vez más, pues, las mayores diferencias genéricas entre los distintos títulos de *Castlevania* se explican por su año de producción y no por su país de origen. Esta afirmación puede aplicarse a otros casos como *La pulga*, *La abadía del crimen, PC-Futbol* o *Commandos*. Efectivamente, además de la importancia del momento histórico para situar un videojuego en su género, cabe insistir en su carácter esencialmente marcado por una cultura global, puesto que los videojuegos que hemos analizado, aunque de producción española, se inscriben de forma clara, tanto por lo que se refiere a la jugabilidad como a la diégesis, en relación a otros juegos contemporáneos de producción anglosajona o japonesa y no hispana, e incluso encuentran sus referentes en otras formas expresivas como el cine o la literatura, que también forman parte de esa misma cultura global.

6. Conclusión: hibridación de géneros y cultura global

En estas condiciones, una definición de los géneros de los videojuegos que no tenga en cuenta aspectos locales pero sí históricos se ajustará con probabilidad a la realidad de producción y consumo tanto en España como en otros países europeos y occidentales, sin diferencias significativas entre ellos. A efectos de nuestra propuesta, el concepto de experiencia de juego como forma de participación nos servirá de guía para establecer una clasificación de género, siempre condicionada más por el año que por el lugar de producción.

Habrá que tener en cuenta que el aspecto iconográfico es el que determina con más claridad el momento histórico del juego, por ejemplo para tipos como los de plataforma. Los gráficos hay que relacionarlos con lo que podemos llamar la puesta en escena y la interfaz. En este sentido, la principal diferencia se produce entre un juego de base textual y un juego gráfico y, dentro de este último, en 2D o en 3D.

Asumiendo toda esta complejidad, podemos proponer la siguiente tipología, que toma como criterio principal la experiencia de juego del usuario. Otros aspectos como el corpus temático, el carácter narrativo, la estructura de juego o la modalidad de jugador permiten afinar la clasificación, al mismo tiempo que intentamos que no se aleje de las categorías habitualmente aceptadas por la industria y los consumidores. Se trata, además, de un conjunto de tres grandes géneros que a su vez pueden dividirse en subgéneros específicos:

·Acción: la habilidad principal consiste en tener unos buenos reflejos para combatir al enemigo. El usuario debe reaccionar con rapidez y la atención se encuentra muy focalizada. No excluyen la narración, pero esta no los define. Los podemos subdividir en juegos *shooter*, como *Quake* (Id software, 1996) o *Doom* (Id software, 1993), que normalmente incluyen una violencia muy primaria, narrada en primera persona, incorporan en su configuración espacial el laberinto y se presentan en modalidad de juego multiusuario en línea; juegos de *arcade*, como *Pong* (Atari, 1972) o *Space Invaders* (Taito, 1978), un tipo muy localizado en el tiempo; los de plataforma como *Prince of Persia* (Broderbund, 1989) o *SuperMario Bros* (Nintendo, 1985); los de combate y lucha como *Tekken* (Namco, 1994) o *Mortal Kombat* (NetherRealm Studios, 1992); y los de deporte como *FIFA* (EA Sports, 1993). A esta categoría pertenece *La pulga*.

·Aventura: en un mundo recreado, el jugador debe controlar los recursos y defenderse de los ataques de los enemigos para tener éxito. Prima la reflexión y la duración del juego por encima de las reacciones rápidas. Por su complejidad, incluyen a menudo elementos tales como un espacio laberíntico que hay que recorrer o una serie de enigmas que hay que resolver, con manipulación de objetos (tipo puzle). Presentan un claro desarrollo argumental y de los personajes (complejidad diegética) y la implicación intradiegética por parte del jugador. En este sentido, la inmersión que experimenta el jugador en el mundo de ficción es mayor que en otros tipos de juegos y, por tanto, puede ser tenida en cuenta también como un elemento de diferenciación entre los diversos géneros. En cuanto al desarrollo argumental este es fundamental, como en *Police Quest* (Sierra Online,

1987) o *Manic Mansion* (LucasArts, 1987), auténticas ficciones interactivas. Dentro de este grupo hay diferentes subcategorías según la interfaz (textual o gráfica). También hay variaciones temáticas determinantes, ya que, al ser sustanciales los aspectos diegéticos, el tema, como en el cine, determina en gran medida el género, como por ejemplo la acción-aventura de *Tomb Raider (Core design, 1996), Myst* (Cyan, 1993) o *GrandTheft Auto* (RockStar, 2001), el *Survival Horror* de *Alone in the Dark* (Infogames, 1992) o *Resident Evil* (Capcom, 1996), y la estrategia militar de *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999). Pertenecen a esta categoría *La abadía del crimen* y, en gran medida, *Commandos: Behind the Enemy Lines* así como *Castlevania: Lord of Shadows*. En esta tipología apreciamos una subcategoría con respecto a aquellos videojuegos en los que prima el personaje (aunque el desarrollo argumental sigue siendo importante), como en *Diablo* (Blizzard, 1996) o *Final Fantasy* (Square, 1987). Si es masivo y en línea, se trata de los *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), que, por su importancia, podemos considerar un grupo aparte, como *EverQuest* (Sony Online, 1999) o *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

·Simulación: el jugador actúa como el conductor de una máquina (un avión, un helicóptero, etc.) o bien como el dios de un entorno social más o menos amplio. Prima la estrategia para controlar la máquina o el entorno social, es decir, la habilidad para dirigir o asumir el control de una tecnología o un espacio colectivo, donde el jugador desempeña el papel de figura omnipresente sin una relación directa con un personaje, esto es, sin una relación claramente intradiegética. Dentro de este grupo hay dos subgrupos claramente diferenciados: la simulación tecnológica, como *Flight Simulator* (Psion, 1983), y la simulación social o situacional, como *Age of Empires* (Ensemble, 1997) o *The Sims* (EA, 2000). Pertence a esta categoría *PC-Futbol*.

·Abstractos, tradicionales, educativos: pertenecen a esta categoría independiente los juegos abstractos que a menudo son la adaptación informática de juegos tradicionales (ajedrez, damas, puzzles) o que poseen una finalidad educativa. Quizá el más conocido de este grupo sea el *Tetris* (Elorg, 1985).

Como hemos visto, los géneros en los videojuegos plantean problemas similares a los que podemos encontrar en el cine, acentuados por una mayor complejidad en la relación del jugador con el juego, de modo que los elementos diegéticos, que deben ser siempre tenidos en cuenta, no son lo fundamental, sino que se subordinan a la actividad misma de juego, la relación entre el jugador y el juego. Dicha relación es el criterio principal a tener en cuenta para la clasificación de los géneros en los videojuegos. De esta forma, la jugabilidad debe centrar la reflexión académica como lo hace en la producción y en el consumo y la crítica especializada.

Según este criterio, habría tres grandes géneros, aceptados en la práctica corriente del mercado, que son: acción, aventura y simulación. Un cuarto género, el de los videojuegos abstractos, resulta necesario para completar la clasificación.

Los videojuegos españoles participan, como es natural en una industria totalmente globalizada, de estas mismas características. Además, la hibridación de los géneros es cada vez más una constante en los títulos recientes, en los que

a la jugabilidad se une un completo universo diegético, a menudo de la mano de claros referentes cinematográficos. Aunque antes hemos clasificado en el género de aventura *Commandos: Behind the Enemy Lines* y *Castlevania: Lord of Shadows*, insistimos en que su adscripción es híbrida y participan tanto de la aventura como de la acción.

Los géneros de los videojuegos, como, de otro lado, los de otros artefactos culturales, dejan de ser puros y se hibridan en muy distintas, y, es de esperar, en muy inesperadas combinaciones.

Obras citadas

Aarseth, Espen (2004): "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". En: Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (eds.): *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge, The MIT Press, pp. 45-55.

——— (2007): "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En: *Artnodes*, n.° 7. Disponible en <http://artnodes.uoc.edu>. Última visita: 10.02.2009.

ADESE (2012): "Anuario de la industria del videojuego2011". En: http://www.adese.es/docs/documentacion/resultados-anuales/memoria_adese_2011.pdf. Última visita: 25.01.2013.

Altman, Rick (2000): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós.

Belli, Simone y López Raventós, Cristian (2008): "Breve historia de los videojuegos". En: *Athenea*, n.º 14, pp. 159-179. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/issue/view/16>. Última visita: 23.11.2008.

Coelho, Teixeira (2009): *Diccionario crítico de política cultural. Cultura e imaginario*. Barcelona, Gedisa.

Constenla, Tereixa (2009): "Un respeto para el videojuego". En: *El País* (Suplemento *Vida & Artes*), 26 de marzo, p. 36. Disponible en <http://www.elpais.com/articulo/cultura/respeto/videojuegoelpepucul/20090326elpepicul_2/Tes>. Última visita: 23.05.2010.

De Felipe, Fernando (2000): "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial". En: *Trípodos*, n.º extra, pp. 497-508.

Edge (2006): "Sopa de géneros recalentada. Es necesario renovar el menú". En: *Edge. Video Game Culture*, n.º 28, p. 25.

Gutiérrez, Jaume Esteve (2012): *Ocho quilates. Una historia de la edad de oro del software español*. Barcelona, STAR-T Magazine Books.

Herz, J. C. (1997): *Joystick Nation. How Videogames Ate our Quarters, Won our Hearts, and Rewired our Minds*. Nueva York, Little brown.

Juul, Jesper (2005): *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, The MIT Press.

Levis, Diego (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, Paidós.

Moreno, Pedro M. (2003): "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". En: Bustamante, Enrique (ed.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*. Barcelona, Gedisa, pp. 207-226.

Portalo, Francisco (2009): "Bugaboo, un hito en la historia del Software Español". En: <http://www.bugabootheflea.com/bugaboo.pdf>. Última visita: 25.01.2013.

[s. a.] (1987): "El videojuego español invade Europa". En: *MicroHobby*, n.º 110, pp. 18-21.

Wolf, Mark J. P. (2003): "Introduction". En *The Video Game Theory Reader*. Nueva York, Routledge,

——— (2005): "Genre and the Video Game". En: Raessens, Joost y Goldstein, Jeffrey (eds.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge, The MIT Press, pp. 193-204.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos

Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 265-281, ISSN: 2255-4505

EL REALISMO "FULL HD" DE JUAN FRANCISCO FERRÉ

Amélie Florenchie
Université Michel de Montaigne – Bordeaux 3

Juan Francisco Ferré nació en Málaga en 1962. Es escritor y crítico de cine[1] y literatura[2], autor de varias obras[3], entre la cuales destaca la novela *Providence* (Anagrama, 2009) sobre la que se va a concentrar nuestro estudio. Se le suele relacionar con un grupo de escritores denominados los Nocilla (o también los Mutantes), creado en 2007 a raíz de la publicación de la novela *Nocilla Dream* por Agustín Fernández Mallo. Las etiquetas "nocilla" y "mutante" merecen quizás un breve análisis: la nocilla, además de ser "una mezcla de leche cacao, avellanas y azúcar", como dice el anuncio, también es un símbolo de la sociedad de consumo que emergió en España a principios de los años 70 para toda una generación de jóvenes que se crió con la televisión. Del mismo modo, "mutante" remite a la voluntad de cambio de esta generación y a su aspiración por "reventar la tradición",

[1] Juan Francisco Ferré tiene un blog titulado *La vuelta al mundo* (<http://juanfranciscoferre.blogspot.fr/>).

[2] Doctor en filología hispánica, defendió una tesis sobre la obra de Juan Goytisolo; también fue profesor de Literatura y Cine Español e Hispanoamericano en la Universidad de Brown en EEUU de 2005 a 2011, una experiencia en la que se inspira en gran parte su última novela *Providence*.

[3] Es también autor de las novelas *La vuelta al mundo* (Jamais, 2002), *La fiesta del asno* (DVD ediciones, 2005) –prologada por Juan Goytisolo–, *Karnaval* (Anagrama, 2012) –ganadora del Premio Herralde–, de una recopilación de cuentos titulada *Metamorfosis*® (Berenice, 2006), del ensayo *Mímesis y simulacro. Ensayos sobre la realidad (Del Marqués de Sade a David Foster Wallace)* (e.d.a. libros, 2011), y del catálogo de la instalación de Pablo Alonso Herráiz *I love you Sade* (e.d.a., 2003). También coeditó con Julio Ortega una antología de autores de la nueva generación, titulada *Mutantes* (Berenice, 2007).

según la expresión de Vicente Luis Mora (Azancot 2007). Así mismo se trata de una referencia a la "mutación" que han provocado desde los años 90 las nuevas tecnologías de la información y comunicación en nuestras sociedades, y, en particular, en el sistema cultural y el desarrollo de la cultura de masas. Entrevistado por Nuria Azancot en 2007, Mario Cuenca Sandoval, uno de los miembros del grupo, destaca

> ... además de esa incorporación del mundo de los medios de masas como tejido narrativo autónomo, la disolución de la frontera entre alta cultura y cultura popular. Ponemos en pie de igualdad el mundo del cómic y el de la música culta, por ejemplo. Los mitos que incorporamos son tanto los del mundo clásico como los del cine de zombis. La idea de que hay un centro y una periferia de la cultura parece disuelta por la práctica narrativa de, por ejemplo, Fernández Mallo o Mora. No responde, creo, a un propósito, sino a una forma de mirar. (Azancot 2007)

Un grupo que se define por su doble adscripción cultural: académica y de masas, y, por lo tanto, por el dominio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que la sustentan, situándose más allá –temporalmente– de la posmodernidad definida por Jameson (1991: 35), en una corriente estética conocida como el "afterpop", según Eloy Fernández Porta (2010: 21). Sus paradigmas estéticos son el *remix* o el *sampling*, ambos términos de origen musical, que remiten a la idea de mezcla y abolición de las fronteras culturales. Juan Francisco Ferré forma parte de este grupo de escritores que reivindica la hibridez absoluta de su cultura: en su caso una cultura literaria que sugiere la pasión por la mezcla –influencias de Goytisolo pero también de escritores norteamericanos que reinventan sin cesar los paradigmas de la cultura norteamericana, bajo la influencia de los *cultural studies*, como Thomas Pynchon o David Foster Wallace[4]–. Una cultura académica –referencias a Nietzsche en *La fiesta del asno* por ejemplo–, pero también, una cultura de masas o *subculture*, a través del cine –de los *Blockbusters* al cine independiente, pasando por el cine de bajo presupuesto, y en particular pornográfico (muy presente en *Providence*)–, o del vídeo, de la producción televisiva –desde los anuncios hasta las teleseries, pasando por los dibujos animados, la telerrealidad y los videoclips–, de la música pop –referencias a James Blunt, Britney Spears, etc.– y del videojuego, que ocupa el centro de mi reflexión. De esa hibridación hasta se hace eco la portada de *Providence*: se trata de la versión *pop-art* a lo Warhol de un retrato del escritor H. P. Lovecraft, creador de un universo original, recuperado por la ciencia ficción y la estética *underground*, nacido en Providence en 1890 y en cuya tumba aparece el epitafio siguiente: "I am Providence". Como escribe Juan Goytisolo a propósito de *Providence*:

> Atento lector de Cervantes, Juan Francisco Ferré compendia en *Providence* las manifestaciones artísticas contemporáneas –el cine, la tele, la omnívora Red,

[4] Es también notable la influencia de escritores norteamericanos como Mark Danielewski (*Providence* le debe mucho a *The house of leaves*), J. G. Ballard (véase por ejemplo *Crash*), Philip K. Dick, William Gibson, Robert Coover, William Bourroughs, Breat Easton Ellis o Don Delillo.

> los mitos y falacias de la utopía cultural norteamericana– para machacarlas y mezclarlas en su batidora. Las figuras icónicas del *pop art* y el *hip-hop,* los blogueros apocalípticos y visionarios ocupan el mismo espacio que los referentes literarios de antaño. Lo alto y lo bajo, lo perdurable y lo efímero se confunden en una misma pasta compacta por las paletas móviles de su implacable máquina trituradora. Todo cabe en ella en virtud de una subversiva voluntad igualitaria. (Goytisolo 2010)

Ferré pretende, pues, que no se le escape ni un pixel de la cultura digitalizada ("las manifestaciones artísticas contemporáneas" antes mencionadas por Goytisolo). Su intención es claramente borrar las fronteras culturales con ánimo a veces provocador, para proponerle al lector un juego laberíntico de pistas referenciales, desde una perspectiva intertextual ampliada, digamos intersemiótica, tan característico de ciertas obras de la posmodernidad (pienso por ejemplo en la trilogía de Eduardo Mendoza, iniciada en 1978 con *El misterio de la cripta embrujada*). Pero también dar cuenta de una mutación cultural perceptible en la evolución de la estética realista, que ha dominado hasta hoy bajo diferentes formas (desde el realismo decimonónico hasta el realismo generalizado pasando por el realismo social), hacia lo que Ferré llama un "realismo de alta definición" y que define de este modo:

> Cuando se ha consumado la digitalización de la realidad, es decir, el proceso de desrealización por el que la realidad se sitúa por entero bajo el signo y el imperio de lo virtual, ¿qué otra opción le queda a la narrativa, en este contexto de máxima inestabilidad de los referentes, excepto la de hacerse tan mediática y tecnológica como la realidad? Así, y solo así, podría hablarse de un realismo de alta definición, esto es, un realismo que tome plena conciencia del creciente dominio de lo artificial sobre todos los ámbitos de la realidad. (Ferré 2006: 11)

Entendemos que el realismo de alta definición es totalmente paradójico en sí, ya que se define como estética de lo artificial, o más bien estética de la realidad artificial. En *Providence*, el "dominio de lo artificial" se manifiesta a través de la imagen virtual, en particular del cine[5] y del videojuego; dejaré de lado el cine, aunque sea provisionalmente, para concentrarme en el videojuego porque *Providence* se presenta ante todo como un videojuego experimental. Fiel a su concepción "libertaria" de la cultura, Ferré elige un soporte "ilegítimo" desde el

[5] El primer paradigma cultural de la novela no es el videojuego sino el cine, y las referencias al séptimo arte merecen en sí un análisis sobre el que no podemos ocuparnos en este artículo. La primera de ellas, la encierra el título de la novela, *Providence*, que remite a Howard P. Lovecraft como aprendemos nada más abrirla, pero también a la película homónima de Alain Resnais, aludida en el texto en dos ocasiones. En la primera parte, donde Álex le confiesa al productor francés Gaspard Guimard odiar el cine de Resnais (2009: 37); en la segunda parte, en un momento en que Álex consigna su profundo tedio tras sus primeros días en Providence: "Providence es Providence. Vade retro Alain Resnais" (2009: 151). Esas referencias pueden ser intertextuales (y adoptar diferentes formas: referencias o alusiones a películas, directores, actores, *mise en abîme* de películas, uso de un vocabulario técnico cinematográfico en la narración, etc.), pero también formales, ya que la gran mayoría de los capítulos del texto son "tomas" e "insertos" (en total, veintiocho tomas y diecinueve insertos).

punto de vista de la cultura dominante, y a la vez muy representativo de la (sub) cultura de masas y por ende, del sistema capitalista de la cultura que la sostiene (Jameson 1991: 16), denunciado por Ferré (2006: 231). También lo elige por su carácter eminentemente "simulacral". La calidad de un videojuego, según sus usuarios, estriba en dos cosas: el grado de "realismo" y la relación entre la libertad del jugador y el respeto de las reglas del juego, lo que se denomina *gameplay*. En relación a su dimensión realista, el videojuego no se propone imitar la realidad, basándose simplemente en una estética mimética, sino que pretende imitar (mimesis) la representación que tenemos de la realidad (simulacro), a través de la fotografía, del cine, etc. (Jullier 1998: 82)[6].

Bajo esta perspectiva, Ferré trata de observar los efectos de la revolución digital a principios del siglo XXI, y se pregunta en qué medida la "realidad virtual" es una amenaza para la realidad "real", si entendemos la realidad virtual como una experiencia "multimediática e interactiva" (Diodato 2011: 16)[7], con la que se pretende crear la "ilusión", y no una simple reproducción, de la realidad (2011: 36). En este contexto, el videojuego se convierte en paradigma estético del "realismo de alta definición", así como del funcionamiento de nuestra sociedad "espectacular" (Debord 1967 1988), capitalista, consumista y, según el escritor malagueño, falsamente democrática.

1. Un videojuego llamado Providence(s)

¿En qué consiste Providence? Y, primero, ¿de dónde viene este nombre? El origen de Providence es bastante misterioso y su génesis presentado como si de un enigma se tratase. Al principio, Providence o *Providenz* –cuya zeta final recuerda el nombre del célebre videojuego *Civilization*, que fue uno de los primeros videojuegos de estrategia[8], pero también al film *eXistenZ* de David Cronenberg[9]–, es el título de un proyecto de documental ruso inacabado, interrumpido por la muerte inesperada de sus dos autores, Alentova y Volkov (Ferré 2009: 9-33). Y para Álex, Providence no es más que el nombre de un encargo: en Cannes, después del fracasado estreno de su película en el Festival, una tal Delphine le pide

6 "Les concepteurs d'images de synthèse photoréalistes cherchent moins à imiter le monde que les photographies du monde. On assiste ainsi dans beaucoup de productions 3D à toutes sortes de tentatives pour renvoyer aux arts de l'empreinte [...]. A. Buttard [...] se demande si nous allons vers un néopicturalisme numérique, à l'image des photographes pictorialistes de 1890-1910 qui singeaient les attributs du tableau peint pour faire accéder leur pratique au statut d'art". ("A los conceptores de imágenes sintéticas fotorrealistas les interesa menos imitar el mundo que las fotografías del mundo. Así que en muchas producciones 3D, se encuentran muchas tentativas para referir a las artes de la huella [...]. A. Buttard se pregunta si vamos hacia un neopicturalismo digital, recordando a los fotógrafos pictorialistas de los años 1890-1910 que imitaban servilmente las técnicas de la pintura para alzar su práctica a nivel de arte" [La traducción es mía]).

7 La traducción es mía.

8 *Civilization* es un videojuego en que el usuario debe recrear una civilización entera, desde la Edad del Hierro hasta la carrera espacial.

9 En *eXistenZ* la inmersión en el espacio digital se produce a través de la conexión directa de la consola (la vaina génica) con el sistema nervioso, y, como en *Matrix*, se genera el entorno de realidad virtual en la mente del usuario.

que escriba un guión basado en el proyecto de los dos cineastas rusos, y le propone hacerlo desde la ciudad de Providence, en los EE.UU. Álex descubre posteriormente que el documental se basa en la novela de Arkady (mezcla de "arcade"[10] y Atari) Rubliov (¿trasunto de Isaac Asimov?), también ruso, titulada *Cristal líquido*, en la que se narra la historia de un joven inventor que crea un programa informático que lo mata, absorbiendo su cerebro (94-107). Además, averigua que del documental se ha creado un videojuego experimental peligroso, todavía en circulación (82-94): "un videojuego experimental concebido con la finalidad de poner a prueba la adaptación de los seres humanos a las reglas cada vez más competitivas del sistema económico" (107).

Providence es así un producto del sistema capitalista: es un juego de estrategia que consiste en eliminar la secta rival de la Hermandad de los Amigos del Crimen Perfecto, la Iglesia Escarlata, para apoderarse del control de la ciudad. Ahora bien, la secta de la Hermandad tiene como dios el Mercado, como muestra su profesión de fe (485-490), y considera que "[toda la] energía encerrada en el cuerpo de los individuos [una energía sexual, se entiende] debe ser extraída de algún modo para reinvertirla en el funcionamiento de la maquinaria tecnológica y económica del capital" (543), mientras que la Iglesia aboga por la mera liberación de esa energía sexual... Para llegar a ese fin, Álex tiene que acostarse con el mayor número posible de mujeres, es decir consumir sexo y pornografía.

Pero Providence es también el nombre oculto de un "pacto entre caballeros" (57-70) firmado por Álex y Mohamed Abdullah Al-Razed. En realidad, un pacto faustiano, en el que se le propone a Álex "cambiar de vida" y "tener éxito de verdad" (63), sin que sepa cuál es el precio a pagar. Al presentarle las ventajas del "experimento", el misterioso Al-Razed le dice a Álex que:

> Se le ofrecerán oportunidades exclusivas, le harán propuestas que no podrá rechazar, su vida, incluso las partes más satisfactorias de la misma, mejorarán de manera notable. [...] Será su vida, pero será mucho más que su vida. Una vida más plena, si quiere, mucho más satisfactoria en todo. [...] Habrá entrado en otra dimensión sin darse cuenta siquiera de haber abandonado una anterior. (Ferré 2009: 69)

Providence es, pues, un videojuego a escala humana, en el que se confunden los niveles de "realidad", por lo que deja de ser un juego, incluso un juego de rol, ya que de un juego se puede salir cuando se quiere (Caillois 1958, 1967), mientras que de Providence no se puede salir: no existe frontera entre el juego y el no juego, siendo la realidad virtual un espacio "donde la frontera se vuelve territorio", como bien dice el filósofo Roberto Diodato (2011: 27). Y en efecto, después del trato, Álex no sabe con certidumbre si ha soñado o no:

> Realmente no sé si yo también me quedé dormido entonces sin darme cuenta, y todo lo que sucedió después es producto de un sueño acunado por el ruido

[10] Arcade se refiere en inglés a las salas de videojuegos (*arcade amusement*, *video arcade*) y al videojuego *Arcade Game*.

> de los motores de la piscina, o si mis recuerdos corresponden o no con exactitud a mis vivencias, o han sido fantaseadas por el olvido y la imaginación. No es fácil establecer la diferencia entre todos estos regímenes de la percepción. Las razones por las que pienso que pudo ser un sueño, contra todos los indicios materiales, son obvias. Pero todo sucedió de modo tan real que es imposible resistirse a la idea de que me sucedió en este nivel de la conciencia, donde la experiencia objetiva y la subjetiva se confunden… (Ferré 2009: 56-57)

En este nivel de realidad, donde se confunden conciencia e inconsciencia, lo virtual se ha impuesto a lo real. América no es sino una "plataforma espectral" y la ciudad de Providence es "uno de sus portales más transitados" (547). De hecho, el lema del videojuego es "Esto no es un juego. Es la realidad" (82).

Al final del juego, Álex es conducido al búnker, llamado HD-Rainbow (doble homenaje a la tecnología de alta definición y a *El arco iris de la gravedad*, de Pynchon, sátira sobre la televisión comercial) de un tal "Darth el Deconstructor"; allí, se encuentra frente a un centenar de pantallas que emiten imágenes de Providence y sus alrededores. En este "nuevo orden mediático-militar" (537), la guerra que va a estallar entre las dos sectas, se convierte en un "espectáculo inaudito" donde las imágenes fomentan "la ilusión de que todo está bajo control y, sobre todo, hace[n] de esta ilusión un gran espectáculo consumible por las masas, que son las que fantasean con esta posibilidad para imponer límites a su conducta y a la de los demás" (545).

Providence es un instrumento no solo del capitalismo, sino también de un sistema totalitario cuyo objetivo es eliminar a los seres humanos: en la cuarta parte de la novela, se confirma que Álex ha sido manipulado desde el principio para formar parte de una "red neuronal artificial", capaz de crear "modelos y pautas de representación" (572) para "renovar por completo la realidad, de arriba abajo. Proporcionándole una apariencia de novedad, unos retoques drásticos de cirugía plástica" (577). El objetivo de esta sustitución es por fin revelado: obtener la inmortalidad (573), es decir, conferirle al ser humano lo único que no puede poseer con dinero, o sea, tiempo, la vida eterna. A los usuarios se les promete la eternidad en el mundo virtual, a cambio de su muerte en el mundo analógico, real.

El nombre de Providence remite, por tanto, al documental, al videojuego, a la ciudad norteamericana que le sirve de escenario y a su ciudadano de honor, H. P. Lovecraft –recordemos que la palabra "providence" aparece en el epitafio de su tumba–. Pero también, aunque de manera más críptica, al cine de la *Nouvelle Vague* –*Providence* es el título de una película de Alain Resnais, ganadora del Festival de Cannes en 1978–, y a la filosofía del Marqués de Sade –*Providence* es el título de uno de sus libelos–, de la que Ferré es un gran conocedor[11]. Y finalmente, también remite a la religión cristiana, donde 'providencia' es sinónimo de la protección (por anticipación) de Dios o incluso de Dios mismo. Si nos fijamos en este último sentido, vamos a ver que Providence resulta ser un nombre bastante irónico, pero volveremos sobre este aspecto más adelante… El nombre de Provi-

[11] Planeamos dedicarle un estudio específico a este aspecto en un trabajo posterior en la medida en que es una constante en la narrativa de Ferré que va más allá del caso singular de *Providence*.

dence funciona como unas cajas chinas o, más bien, como una serie infinita de pantallas. Y conforme avanza el relato, Álex descubre que detrás de lo que creía que era Providence, aparece otra Providence, de manera que Providence es un simulacro potencialmente infinito. Cuando al final de la tercera parte, Álex cree haber descubierto por fin lo que es Providence, le dicen: "Cómo puede ser tan ingenuo. Providence es solo un espejo engañoso de otra realidad. Un programa simulado. Una versión autónoma de un supuesto programa inicial" (562). Providence es, pues, un simulacro de simulacro: es el simulacro por antonomasia, se trata de una copia que implica la destrucción del original, y su deformación al ser copiado. Como explica Baudrillard:

> Tal es la simulación, oponiéndose a la representación. Ésta toma como punto de partida el principio de equivalencia entre el signo y la realidad (aunque esta equivalencia resulta utópica, es un axioma fundamental). La simulación, al contrario, parte de la utopía del principio de equivalencia, parte de la negación radical del signo como valor, parte del signo como revés y condena a muerte de cualquier referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como representación falsa, la simulación envuelve todo el edificio de la representación como simulacro[12]. (Baudrillard 1981: 16)

Providence tiene sus reglas como cualquier juego, aunque Al-Razed permanece bastante evasivo al respecto; solo avisa a Álex de que "su obra será la [suya]" y de que "tiene tiempo por delante" antes de que le comuniquen que "ha llegado la hora", que tiene que "pagar su deuda" (Ferré 2009: 69). Es una pareja de misteriosos detectives quienes avisan a Álex de las verdaderas reglas, y de que el juego produce un efecto de adicción que puede ser mortal –véase el "inserto 2" (107)–. En realidad, el juego funciona como un *snuffmovie*, es decir, al final se elimina al jugador absorbiéndole los sesos, como en la novela de Rubliov. En este sentido, el nombre de Providence es más bien irónico, a no ser que garantice, no la protección del jugador, sino más bien del que lo ha concebido…

Para Álex, la dificultad estriba en que desde el principio no es capaz de entender que ha entrado en el videojuego y que lo virtual se está imponiendo a lo real, pese a las advertencias que recibe y pese a ser "un profesional de la imagen". Su ceguera simbólica le lleva a vivir experiencias traumáticas muy violentas, alejándose cada vez más del éxito prometido, y aproximándose cada vez más al caos. Así, salvo un breve periodo feliz donde acumula las experiencias sexuales más diversas (con adolescentes, estudiantes, colegas de trabajo, mujer policía, etc.), no deja de ser violentado según un esquema repetitivo, y a la vez *in crescendo*, que recuerda la estructura *Die&Retry* (literalmente "muere e inténtalo de nuevo") del

[12] "Telle est la simulation, en ce qu'elle s'oppose à la représentation. Celle-ci part du principe d'équivalence du signe et du réel (même si cette équivalence est utopique, c'est un axiome fondamental). La simulation part à l'inverse de l'utopie du principe d'équivalence, part de la négation radicale du signe comme valeur, part du signe comme réversion et mise à mort de toute référence. Alors que la représentation tente d'absorber la simulation en l'interprétant comme fausse représentation, la simulation enveloppe tout l'édifice de la représentation lui-même comme simulacre" [La traducción es mía].

videojuego: es atacado y/o torturado (es incluso violado) por varios individuos o grupos de individuos que lo dan por muerto (129-136, 237, 450-458, 490, 532).

En este sentido, es interesante volver sobre el nombre y el contenido del juego. Al-Razed le propone a Álex "tener", tenerlo todo en realidad, lo que sugiere una de las grafías del juego, "Providens" con "s" (94): una mezcla entre el adjetivo verbal latino en "ens", cuyo equivalente castellano sería el gerundio, y el verbo inglés "to provide", que significa suministrar. Providence es el juego que te lo suministra todo, incluso la eternidad en la muerte, en un espectáculo 3D, una especie de condensado caricaturesco de la sociedad de consumo: "¿no querría ver el Apocalipsis en directo por televisión, con el arco iris multicolor como remate final a lo Canal Disney?" (559), le preguntan a Álex, al final del juego…

Providence sería, pues, una metáfora de la sociedad del capitalismo tardío, fundada en una asociación letal entre capitalismo y tecnología. No puede ofrecerse visión más negativa de la imagen virtual como metáfora de la opresión del individuo por el sistema capitalista… A principios de los años 80, Baudrillard ya asimilaba los EE.UU. a un gran parque temático tipo Disneyland, cuyo ideal democrático había sido pervertido por el sistema capitalista (1981: 25-26)[13]. Veinte años antes de la revolución digital y la aparición de Internet en nuestras vidas, el filósofo francés ya señalaba que el desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información, estaba provocando la sustitución de la realidad por los "signos" de la realidad, la sustitución de la realidad por "el principio de realidad" (1981: 11-12), condenando a muerte nuestra civilización.

Pero la dominación progresiva de Álex por el juego, como metonimia de la superación de lo real por lo virtual, ese proceso de "desrealización psíquica y material" que hace "vacilar nuestras convicciones más arraigadas" subrayado por Ferré (2006: 238) y antes de él por Jameson (1991: 46) y, de nuevo, Baudrillard (1995: 47), se manifiesta a través de varios elementos textuales que me gustaría comentar a continuación.

---

[13] "Disneyland est là pour cacher que c'est le pays 'réel', toute l'Amérique 'réelle' qui est Disneyland (un peu comme les prisons sont là pour cacher que c'est le social tout entier, dans son omniprésence banale qui est carcéral). Disneyland est posé comme imaginaire afin de faire croire que le reste est réel, alors que tout Los Angeles et l'Amérique qui l'entoure ne sont déjà plus réels, mais de l'ordre de l'hyperréel et de la simulation. Il ne s'agit plus d'une représentation fausse de la réalité (l'idéologie), il s'agit de cacher que le réel n'est plus le réel, et donc de sauver le principe de réalité. L'imaginaire de Disneyland n'est ni vrai, ni faux, c'est une machine de dissuasion mise en scène pour régénérer en contre-champ la fiction du réel […]. Ce monde [Disneyland] se veut enfantin pour faire croire que les adultes sont ailleurs, dans le monde 'réel', et pour cacher que la véritable infantilité est partout, et c'est celle des adultes eux-mêmes qui viennent jouer ici à l'enfant pour faire illusion sur leur infantilité réelle" (1981: 25-26). ("Disneyland está presente para ocultar que todo el país real, todos los EE.UU. reales son Disneyland (un poco como las cárceles están presentes para ocultar que lo social en su conjunto, en su omnipresencia tétrica, es carcelario). Se plantea Disneyland para que creamos que el resto es real, cuando todo Los Ángeles y los EE.UU. que la rodean ya han dejado de ser reales, para ser hiperreales y simulacrales. Ya no se trata de una falsa representación de la realidad (la ideología), se trata de ocultar que lo real ya no es lo real, y de salvar pues, el principio de realidad. El mundo imaginario de Disneyland no es real, tampoco es falso, es una máquina disuasoria puesta en escena para regenerar en contrapicado la ficción de lo real […]. Este mundo pretende ser infantil para hacernos creer que los adultos están por otro lado, en el mundo 'real', y para esconder que la verdadera infantilidad está por todas partes, y es la de los propios adultos que vienen allí para hacer de niños y engañarse sobre su propia infantilidad" [La traducción es mía]).

2. El proceso de "desrealizacion psíquica y material" de Álex

2.1. Adicción

Álex muestra una incapacidad cada vez mayor por controlarse debido al consumo de droga. En casa de los Klingon, le suministran *Blue moon*:

> [Una] droga de *alta definición*. No provoca alucinaciones, no te sumerge en ninguna realidad que no sea la que tienes frente a los ojos. Eso sí, te hace percibir sus texturas y volúmenes con una nitidez casi digital. Cuando se pasa el efecto, la realidad te parece insulsa, plana. Bienvenido a la realidad. Por eso hago cine. Es como esta droga poderosa, un transformador de niveles de realidad[14]. (Ferré 2009: 146)

La droga actúa como un videojuego adictivo en el que el jugador se vuelve incapaz de abandonar el partido. Su consumo crece a un ritmo cada vez más rápido, lo que provoca en Álex reacciones inesperadas: puede ser presa de arrebatos de violencia, como ocurre con la destrucción de los carteles de los Klingon (219), o víctima de alucinaciones, pese a lo que dice (véase *supra*). Por ejemplo, la manera en la que Álex vive la fiesta, en el edificio blanco del centro de la ciudad de Providence, y su posterior incendio, muestran que su visión está totalmente deformada: bajo la influencia del recuerdo de las imágenes televisivas del 11-S, y de la película de F. F. Coppola *Apocalypse now*, Álex, que va disfrazado de bombero, simula el rescate de Eva (500-501). Es quizás el momento en que su impostura alcanza una especie de clímax, ilustrando su alienación –en sentido etimológico de ser "otro"–, así como la más perfecta ilustración de que la lógica de Providence es la del simulacro y la del plagio.

En realidad, la droga no es sino una manera redundante de significar la adicción de Álex, su condición adictiva: adicto a la droga, pero sobre todo a la imagen y a la realidad impostada difundida por las imágenes; la droga "de alta definición" es a su vez un sustituto metonímico, un simulacro de la realidad de alta definición, siendo la "alta definición" el concepto clave de la realidad virtual según Baudrillard:

> El concepto clave de esta Virtualidad es la Alta Definición [...]. Por todas partes, la Alta Definición marca la transición, más allá de toda determinación natural, hacia una fórmula operacional –"definitiva" precisamente–, hacia un mundo donde la sustancia referencial se hace cada vez más escasa [...]. La imagen de alta definición. Nada que ver con la representación, menos aún con la ilusión estética. Toda la ilusión genérica de la imagen se halla aniquilada por la perfección técnica. Holograma o realidad virtual o imagen tridimensional, ya no es más que la manifestación del código digital que la genera. Ya no es sino la rabia de hacer que una imagen deje de ser una imagen, es decir justamente lo que le quita una dimensión al mundo real[15]. (Baudrillard 1995: 51)

---

[14] El subrayado es mío.

[15] "Le concept clef de cette Virtualité c'est la Haute Définition [...]. Partout le Haute Définition

La desrealización de la realidad a favor de lo virtual, la desaparición de la "sustancia referencial", encuentra su eco máximo en la evolución de la relación de los personajes de la novela con lo más concreto del ser humano, es decir, el cuerpo; se nota particularmente en el cuerpo a cuerpo de la relación íntima:

> ... en los últimos cinco años la mayoría de mis relaciones habían sido con actrices [...]; amoríos con imágenes en el cristal del espejo o la superficie de la pantalla, no con mujeres reales. Las deseaba como se desea una presencia en una película o una fotografía en un reportaje o incluso un desnudo en un cuadro. Pero siempre faltaba algo, una dimensión esencial, [...] todas esas imposturas creadas por el sistema para saciar la libido entumecida de los consumidores (comenzando por Keeley, mi sucedáneo favorito), no eran [reales] en absoluto. (Ferré 2009: 280)

Si llevamos la lógica del consumo de sexo hasta sus extremos, vemos que, además de estribar en una visión sexista y degradante de la mujer, conduce a una desmaterialización paradójica del cuerpo de esta: sexo con mujeres de carne y hueso que, a causa del poder de las imágenes, llega a convertirse en sexo virtual...

2.2. Un espejo engañoso de la realidad

Del mismo modo, asistimos a la desintegración casi "material" de Álex al volvérsele extraño su propio reflejo. En efecto, la única imagen que no logra reconocer es la que le devuelve el espejo de su cuarto de baño: "frente al espejo del mueble de madera tallado por el macho artesano Klingon, veo mi cara iluminarse al sonreír con gesto luciferino. No soporto esa mirada mucho tiempo. No sé si me pertenece. Me da miedo. Esto no puede sino acabar mal" (Ferré 2009: 144-145) y un poco más adelante: "Antes de acostarme, me sucede algo insólito, demencial. Veo un rostro en el espejo que me aterroriza. No es el mío. Me quedo fascinado mirando mi nuevo rostro, observándolo fijamente, como si no supiera quién era, o me negara a reconocerlo. Es la cara de Mohamed Atta, o de un doble perfecto de Atta, nunca se sabe" (157). Parece sucederle a Álex lo mismo que a Dorian Gray en la novela de Oscar Wilde, como si Álex le hubiera vendido su alma / su cuerpo al diablo... El reflejo de la realidad en el espejo no implica a la tecnología digital, contrariamente a lo que ocurre con el videojuego, pero la imagen que se refleja en el espejo, sí: es una imagen mediática, de origen televisivo (Mohamed Atta es uno de los terroristas implicados en los atentados del 11 de septiembre); como escribe Ferré en *Mimesis y simulacro*: "toda experiencia realista es en esencia una experiencia fantástica [...]. El territorio más fantástico que quepa concebir:

---

marque le passage, au-delà de toute détermination naturelle, vers une formule opérationnelle –'définitive'précisément –, vers un monde ou la substance référentielle se fait de plus en plus rare [...]. L'image de haute définition. Rien à voir avec la représentation, encore moins avec l'illusion esthétique. Toute l'illusion générique de l'image est anéantie par la perfection technique. Hologramme ou réalité virtuelle ou image tridimensionnelle, elle n'est plus que l'émanation du code digital qui la génère. Elle n'est plus que la rage de faire qu'une image ne soit plus une image, c'est-à-dire justement ce qui ôte une dimension au monde réel" [La traducción es mía].

el páramo digitalizado de lo real" (2006: 236). A partir de allí, Álex no deja de vivir momentos de suplantación/desdoblamiento de personalidad, donde se confunde con cineastas famosos a los que dice a modo de despedida: "Vade retro, XX". En total unas trece despedidas a Satanás disfrazado de cineasta: Woody Allen, Alain Resnais, Sam Peckinpah, etc[16]. Progresivamente, Álex pierde su identidad y no ve la realidad sino a través de otros, su percepción de la realidad ya no le pertenece totalmente.

3. De la especularidad a la ceguera

3. 1. Del videojuego al cine y viceversa

En Providence, el enemigo de Álex no es la Iglesia escarlata, ni siquiera Andy Ross, su violador, sino la imagen, una imagen que no deja de reproducirse, y acaba por cegarlo. Como en la ciudad, todo el relato funciona sobre el principio de la *mise en abîme*, que le confiere al texto una dimensión especular paradójica, ya que no favorece la identificación sino que, muy al contrario, produce una diseminación del sentido (Baudrillard 1981: 123-124). Ha llegado el momento de interrogarse de nuevo sobre el soporte subcultural que sostiene el edificio novelesco de *Providence*. En realidad, no se trata tanto del videojuego, como de la imagen del videojuego transmitida por el cine. Al principio de esta reflexión, he mencionado la película de Cronenberg, *eXistenZ*, como referencia posible del nombre Providenz. La película cuenta la inmersión de dos individuos en el mundo virtual de un videojuego gracias a una red alámbrica a la que se conectan desde su cama. Ahora bien, como subraya Alexis Blanchet, no se trata de un simple "juego", y en este sentido se parece mucho a la novela de Ferré, porque "los jugadores de *eXistenZ* están como atrapados por el juego en una especie de confusión e indiferenciación entre su vida real y la experiencia lúdica" (2012: 82)[17]. Del mismo modo, la escena final donde Álex está conectado con el ordenador de Darth recuerda *Johnny Mnemonic* (Robert Longo) o *Nirvana* (Gabriele Salvatores), ambas películas inspiradas en *Quemando cromo*, una recopilación de cuentos de William Gibson que incluye el famoso "Neuromante", y una de las referencias literarias de Ferré. No se trata de hacer aquí un recuento de todas las películas sobre videojuegos que han podido inspirar a Ferré: ya que, además de inútil, resultaría imposible. Pero vemos que dejar de lado el cine, no es sino provisional. Como conjetura, uno de los personajes de *Providence* nos dice que:

> En lugar de que el cine se haya ido pareciendo cada vez más a la realidad, ha sucedido a la inversa y la realidad se ha ido pareciendo más y más al cine has-

[16] "Providence es Providence. Vade retro Alain Resnais" (Ferré 2009: 151); "Vade retro, Larry King" (172); "Vade retro, Steven Spielberg" (177); "Vade retro, Michael Powell" (182); "Vade retro, Bernardo Betolucci" (185); "Vade retro, Joseph Losey"(196); "Vade retro, Dziga Vertov" (204); "Vade retro, Leni Riefensthal. Vade retro, Spike Lee" (209); "Vade retro, Douglas Sirk" (215); "Vade retro, Woody Allen" (224); "Vade retro, Stanley Kubrick" (252); "Vade retro, Sam Peckinpah" (463).

[17] "Les joueurs d'*eXistenZ* sont comme happés par le jeu dans une forme de confusion et d'indifférenciation entre leur vie réelle et l'expérience 'ludique'" [La traducción es mía].

> ta el punto de hacerse indistinguibles [...] si la vida se ha vuelto similar a una película, qué les queda a las películas por hacer. ¿Parecerse a un videojuego? (Ferré 2009: 119)

Y en efecto, los vaivenes entre cine y videojuego son constantes desde la aparición de los videojuegos en los años 70. No es este lugar para una reflexión sobre las relaciones entre esas dos formas de "arte" (el séptimo y el... ¿décimo?), pero es interesante analizar la función de esta *mise en abîme* de la imagen del videojuego en la imagen cinematográfica: es una manifestación particularmente original de la cultura del *remix*, donde Ferré recurre a la representación (mimesis) de un soporte subcultural "simulacral" (el videojuego), por otro soporte subcultural "simulacral" (el cine de videojuego), sabiendo que los videojuegos se inspiran a su vez a menudo en subgéneros cinematográficos como el cine de ciencia ficción, el cine de aventuras, etc. (Blanchet 2012: 125); más allá del resultado, es interesante subrayar la sistematización del proceso de *mixing*, bajo una forma centrípeta en cierto sentido, como rasgo característico de la estética de la mímesis "simulacral".

3.2. Diseminación del sentido

Las huellas de la *mise en abîme* están por todas partes. De manera bastante significativa, Álex, cineasta, no deja de filmar cuanto lo rodea (sus amantes en particular, pero también la casa donde se hospeda, las ardillas del parque alrededor de la casa o una fiesta en casa de estudiantes mexicanos, etc., a lo *American Beauty*) y, cuando no graba, contempla la realidad con la mirada de un director de cine: "Eva se deslizó por mi lado a cámara lenta y me tendió la mano fotograma a fotograma para invitarme a acompañarla..." (Ferré 2009: 294); "Pude ver entonces, en un inserto ralentizado..." (302). Está tan obsesionado por la imagen que la ve incluso donde no está; así es como, en varias ocasiones, está convencido de que lo están filmando (20, 28, 172, 275), u, otras veces, la ausencia de la cámara digital le afecta profundamente, como cuando está con Eva en la isla de Martha's Vineyard: "Alguien debería habernos inmortalizado entonces, con una instantánea o una cámara de vídeo de baja definición, alguna constatación visual de que eso existió, de que algo especial sucedió entre nosotros durante la travesía marítima hacia la casa de la playa" (274). Esta omnipresencia de la imagen dentro de la imagen, bajo todas sus formas, no le da a Álex un horizonte demultiplicado, sino más bien al contrario: lo encierra cada vez más en un mundo virtual. Este encierro lo simboliza un objeto concreto y aparentemente anodino, como son las gafas de sol. Al final de la tercera parte, Álex confiesa echar de menos sus gafas de sol, sin que parezca venir a cuento (505 y 506); y, una vez en el búnker de Darth, tiene que llevar sus gafas de sol antes de sucumbir al "bombardeo mortal de imágenes": "Póngase las gafas de una vez, reclínese en el asiento y deje ya de gimotear, maldito latino quejica. Ha empezado la descarga del programa y no está conectado aún el dispositivo inalámbrico" (559). Parecen un atuendo irónico en estos momentos, pero son otra pantalla más, otro intermedio entre él y la realidad, la

realidad virtual/digital de las imágenes. Pero ese intermedio no funciona como un filtro, sino como una pantalla oscura, opaca, que solo provoca una interferencia, haciendo cada vez más difícil la visión y, por tanto, la interpretación de la realidad:

> No veo nada / La ceguera es un estado normal al principio. No se impaciente. [...] Una descarga acelerada de imágenes aún más abstractas e indefinidas lo ciega en un primer momento, antes de que Álex pueda acostumbrarse otra vez a las condiciones de la visión. Un brillo intenso de tonalidad azul penetra por el borde lateral de las gafas, como una cuña o una astilla iridiscente, y luego vira al rojo y al verde con brusquedad, causándole agudas molestias en el ojo derecho, como incisiones microscópicas en el tejido nervioso, y perturbando de ese modo su capacidad inicial de concentrarse en el flujo de colores, gamas y texturas que inunda ahora sus doloridas retinas. (Ferré 2009: 561-562)

De hecho, Álex no llegará nunca a Providence: "Lástima, Franco, que no pueda verlo, como suele decirse, con sus propios ojos", le advierte Darth irónicamente (563).

4. Virtualidad y totalitarismo

4.1. Abolición del "yo"

Como ya hemos dicho, Providence es, entre otras cosas, un videojuego que pone a prueba la resistencia del individuo frente a un sistema capitalista cada vez más liberticida. Es una crítica de la ideología liberal en toda regla, una constante en la obra del escritor (véase su última novela, *Karnaval*, al respecto). La perdida de la autonomía de Álex, y su falta de resistencia al sistema, se manifiestan también a través de la narración. En la mayoría de los capítulos de la primera parte, se hace uso de la narración en primera persona: Álex es un narrador autodiegético, excepto en algunas ocasiones, en las que la narración pasa a una tercera persona (el relato del origen del juego por Delphine, la visita de los detectives, los insertos en bastardillas sobre las características "técnicas" del juego y el epílogo). En la segunda parte, pasa lo mismo o casi: Álex sigue siendo el narrador principal –sobre todo si se toma en cuenta el hecho de que las primeras páginas de esta parte corresponden a un diario íntimo que se extiende del lunes 4 al sábado 30 de septiembre (Ferré 2009: 139-252)–, pero se multiplican las ocasiones en que la narración pasa a una tercera persona: dos capítulos donde una voz anónima relata el guión de sendas películas/cortometrajes de Álex (284-286 y 366-369), seis capítulos que corresponden a e-mails de Jack Daniels enviados a Álex, un inserto donde está reproducido un artículo sacado de una guía turística de la ciudad de Providence (157-160), y el epílogo, también en tercera persona. En cambio, en la tercera parte, la narración se abre y se cierra con la tercera persona, y la primera solo reaparece en dos ocasiones: en primer lugar, durante la fiesta y el incendio de la torre blanca y en segundo lugar, durante el secuestro de Álex en casa de Vidart. En la cuarta parte, la narración está enteramente a cargo de una tercera persona que actúa como un narrador omnisciente.

La suplantación progresiva de la primera persona por la tercera ilustra perfectamente la sumisión de Álex al mundo virtual. El "yo" lleva cada vez menos la voz cantante, a favor de un "él" anónimo y todopoderoso. Además, conforme avanza el relato, el punto de vista del yo parece carecer cada vez más de credibilidad, siendo el relato de sus experiencias cada vez más extravagantes (me refiero en particular al relato de la fiesta y al posterior incendio de la torre blanca que parecen ser el resultado de una alucinación provocada por la droga como indicamos previamente). De todos modos, el mero hecho de que la tercera persona aparezca en la primera parte, muestra la fragilidad del yo y de su sumisión, aunque inconsciente, a una instancia superior que lo controla todo, incluso la ilusión de autonomía.

4.2. Manipulación de la "obra"

La estructura de la novela imita la de un videojuego. La primera parte de la novela, titulada "El principio Delphine" (juego de palabras: principio del fin) se parece a una "secuencia cinemática", en la que el usuario no puede interactuar todavía con el videojuego: Álex descubre en qué consiste su "falsa misión" (escribir un guión) y qué peligros encierra; en esta "secuencia", Álex es bastante pasivo, sexualmente incluso, como sugiere el hecho de que le hace el amor a una muñeca de plástico.

La transición de la secuencia cinemática al primer nivel del juego se hace mediante un epílogo titulado "Informe 1, PVD" que relata el violento episodio de la detención de Álex en el aeropuerto de Providence, al intentar penetrar en el territorio estadounidense sin visado: esta secuencia parece funcionar como una prueba iniciática antes de entrar en el juego. La segunda parte de la novela, titulada "El movimiento browniano", en referencia a una teoría física sobre el movimiento aleatorio de las partículas de gran tamaño en un medio fluido, debido al bombardeo permanente de estas por las moléculas del líquido, corresponde, pues, al primer nivel del videojuego: una vez en Providence, Álex cambia efectivamente de vida y descubre su éxito entre las mujeres, convertido en *serial-fucker*, si se me permite tal expresión, pero también descubre la violencia y reanuda rápidamente con el fracaso que siempre ha marcado su vida. Su trayectoria vital sigue un movimiento aleatorio, favorecido por el consumo de droga, donde las imágenes desempeñan el papel de las anteriormente mencionadas moléculas de líquido.

El paso del nivel 1 al nivel 2 del videojuego se hace mediante un segundo epílogo, titulado "Informe 2, PVD", que se concluye con un mensaje electrónico encuadrado: "En caso afirmativo, clica sobre el icono 'CTHULHU'. En caso negativo, clica sobre el icono 'P'. Si no pasas de pantalla, reinstala el programa inicial" (Ferré 2009: 409). Este mensaje parece dirigido a Álex, quien afirmaba unas páginas antes que iba a consultar su correo electrónico (386).

La tercera parte, titulada "Conspiración Cthulhu", parece indicar que Álex ha optado por clicar en la P, es decir que ha aceptado seguir jugando a Providence, bajo auspicios más que inquietantes como sugiere la vinculación con el uni-

verso lovecraftiano: Cthulhu es en efecto el nombre de uno de los más famosos monstruos creados por el escritor norteamericano H. P. Lovecraft[18], con cabeza de sepia, tentáculos y alas, y cuya característica es ser enemigo de cuanto existe…

Como ya hemos dicho, este nuevo nivel le resulta demasiado difícil a Álex: su misión es un verdadero fracaso y por tanto, es sacrificado.

La cuarta parte, titulada "Providence. Año uno", no corresponde a un "nivel" suplementario del juego, sino que constituye un epílogo donde las dos protagonistas femeninas del videojuego (Delphine y Eva) comentan la –pésima y triste, según ellas- participación de Álex en el experimento de Providence, y la próxima publicación de una nueva versión mejorada del videojuego (577), algo que ya había sugerido Darth (563). Esta parte parece corresponder más o menos a un *bonus-track* del videojuego, como una especie de anuncio publicitario destinado a promover el futuro producto.

De hecho, cabe subrayar que la novela, de casi seiscientas páginas, se compone dentro de cada nivel de una gran cantidad de capítulos –llamados "tomas" o "insertos", como si de un guión se tratase: ¿el guión de Álex, recuperado por Al-Razed?–, numerados de manera aparentemente aleatoria en eco al movimiento browniano… Un conjunto de veintiocho "tomas", numeradas de 1 a 99 y en la cuarta parte un conjunto de treinta fragmentos numerados de 3 a 142. La fragmentación y numeración del texto sugiere numerosas elipsis, a no ser que se trate de otra forma de manipulación del texto por parte del narrador: puede que haya hecho desaparecer fragmentos del mismo o que nos haga creer que los ha hecho desaparecer… Es imposible saberlo, pero el texto resulta "agujereado". Además, cabe destacar la presencia del capítulo titulado "Inserto 19. Exégesis", que se presenta como tres posibles desenlaces para la historia de Álex, tres finales que, según el narrador, "el infatuado Álex nunca contó" (526).

En este sentido, vemos que Ferré desarrolla hasta sus últimas consecuencias las estrategias de control del texto, así como de camuflaje de la instancia narrativa, en un último simulacro formal; una instancia narradora indeterminada pero dotada de un gran poder, que le permite decidir al final, como en una atracción de feria, "Ahora, todos abajo" (587). Los lectores, como los personajes, parecemos meras fichas en el juego/tío vivo letal de este narrador demiúrgico/diabólico.

Según Ferré, en el sistema actualmente dominante, es decir el sistema capitalista, la realidad se está convirtiendo en un videojuego mortal. No se trata de una reflexión más sobre el poder de la imagen, sino más bien de una reflexión sobre lo que de este poder se hace; la realidad digital, virtual, debería existir como medio y no como fin; y, como tal, cabe pensarla de nuevo como factor de desarrollo de la democracia y no como soporte de un sistema que funciona como cualquier totalitarismo: triturando al individuo y negando su libertad.

Ahora bien, la suplantación de lo real por lo virtual cobra sobre todo un aspecto irónico, por no decir humorístico. Por ejemplo, el nombre y apodo de "Darth, el Deconstructor", antes mencionado, es un doble guiño paródico a *Star*

[18] Aparece en "The Call of Cthulhu", en su *Anthology of weird tales* (1928).

Wars, como ya hemos dicho, pero también a la "French Theory", que encierra probablemente una crítica hacia la teoría de la deconstrucción vista como una impostura / un simulacro comparable al de "Darth Vader" en la película de Lucas... Pero más allá de sus referencias, que son incontables, destaca su crítica de la imagen: no se centra en la imagen en sí, sino más bien en su uso político, como instrumento de consolidación del capitalismo; lo que denuncia Ferré es la imagen espectacular en el sentido de Debord o de Jameson, es decir, como modo de promoción de la Mercancía y, por lo tanto, factor de reproducción del sistema de la sociedad de consumo. De ahí que el final del juego corresponda a una serie de "macroespectáculos" (la fiesta en el edifico blanco, su posterior incendio, la puesta en escena televisiva de la guerra en Providence y, por fin, la fiesta de fin de año que se celebra en ausencia de Álex en la planta ciento cuarenta de una misteriosa torre...). Y por eso tiene tanta importancia el cine como expresión artística en la novela; a través de sus fracasos, Álex es también el garante de que existe una imagen cinematográfica artística y no comercial, mercantil...

Mimesis y simulacro son los dos términos del título del ensayo de Ferré y resumen bien su propuesta estética: su obra no pretende imitar la realidad sino el simulacro en que se ha convertido la realidad, para mejor entenderla. Dotado de un flujo verbal potentísimo, tan potente como "el flujo total" de las imágenes denunciado por Jameson (1991: 125), Ferré pretende que el lector conozca un éxtasis a la altura de la droga que toma Álex, el *bluemoon*, para un *trip* inaudito en los territorios de la nueva literatura.

Obras citadas

Azancot, Nuria (2007): "La generación Nocilla y el afterpop piden paso". En: *El mundo. El cultural*, 19 de julio. Disponible en <http://www.elcultural.es/version_papel/LETRAS/21006/La_generacion_Nocilla_y_el_afterpop_piden_paso/>. Última visita: 11.01.2010.

Baudrillard, Jean (1981): *Simulacres et simulation*. París, Galilée.

——— (1995): *Le crime parfait*. París, Galilée.

Blanchet, Alexis (2012): *Les jeux vidéo au cinéma*. París, Armand Colin.

Borrá Castanyer, Laura (2005): *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona, UOC.

Brea, José Luis (2007): *Cultura_Ram. Mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa.

Caillois, Roger (1958, 1967): *Les jeux et les hommes*. París, Gallimard.

Debord, Guy (1967, 1992): *La société du spectacle*. París, Gallimard.

——— (1988): *Commentaires sur La société de consommation*. París, Gallimard.

De Certeau, Michel (1974): *La culture au pluriel*. París, UGE.

Diodato, Roberto (2011): *Esthétique du virtuel*. París, Vrin.

Fernández Porta, Eloy (2010): *Afterpop: la literatura de la implosión mediática*. Madrid, Anagrama.

Ferré, Juan Francisco (2009): *Providence*. Madrid, Anagrama.

——— (2011): *Mímesis y simulacro. Ensayos sobre la realidad (del Marqués de Sade a David*

Foster Wallace). Málaga, e.d.a. libros.
Garandel, Pascal (2011): "Malaise dans *Civilization*". En: Rufat, Samuel y Ter Missinian, Hovig (eds.): *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. París, Questions théoriques, pp. 124-145.
Goytisolo, Juan (2010): "Literatura en el ciberespacio". En: *El País. Babelia*, 1 de febrero. Disponible en <http://elpais.com/diario/2010/01/02/babelia/1262394740_850215.htm>l. Última visita: 15.08.2012.
Jullier, Laurent (1998): *Les images de synthèse*. París, Nathan Université.
Jameson, Fredric (1991): *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. París, Beaux-Arts de Paris éditions.
Pourriol, Ollivier (2008): *Cinéphilo. Les plus belles questions de la philosophie sur grand écran*, París, Hachette Littératures.
Rufat, Samuel y Ter Missinian, Hovig (eds.) (2011): *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. París, Questions théoriques.
Triclot, Mathieu (2012): *Philosophie des jeux vidéo*. París, La Découverte.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos

Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 283-296, ISSN: 2255-4505

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 Lanier[1]. 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 mímesis 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 esteroscopia, 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 pleonasmo

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 oulipiano[4]–. 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 avions 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 Denon[5], 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 metadiegético en el texto[6]. Para

[5] En el texto de Vivant Demon la única alusión a la realidad virtua.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 diegético 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 extradiegético y aquello que cuenta es el relato diegético. 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 metadiégesis. 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 *Tristam 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 Genette[7], 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 metadiegético, 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 (extradiegético), nivel 2 (diegético e intradiegético), pudiendo generar este nivel 2 (diegético) un relato en segundo grado que sería el metadiegético: "la instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadiegético) es por definición diegética" (Genette 1989: 284). El discurso metadiegético 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 metadiegético, 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 metafictivos.

[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 pleonasmo 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 interaccionan 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 Boullosa 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. (Boullosa 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 sensor[9] 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. (*ápud* 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 cíborg 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. (Boullosa, 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 vengan 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 "TRUNODE. El mercado de memorias numero 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 Naïm –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 exenta[11]. "I believe that if a technology increases human power or even human intelligence and that's it's 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 televisión[13]. Frente a las generalizadas críticas sobre si la realidad virtual es el nuevo opio del pueblo[14], 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. (*ápud* 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" (*ápud* 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 "metadiegético 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 metadiegético (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 Leaderer era el de conseguir una tecnología que permitiera que "todo lo imaginado se vuelva realidad" (120). Un ideario tecnoptimista 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 metadiegético (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 metadiegético (B), se cruza con el relato "metadiegético 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 intradiegético 2) y asesinando a su creador. Las fronteras entre los diferentes niveles diegéticos 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 reconformado 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, Marenostrum, 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.

MISCELÁNEA

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 299-309, ISSN: 2255-4505

NI MÁGICO NI MARAVILLOSO: REALISMO VISCERAL Y FANTÁSTICO RIOPLATENSE EN *LLAMADAS TELEFÓNICAS*

Paula Aguilar
Universidad Autónoma de Entre Ríos
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Tecnológicas (Argentina)

> ... a los latinoamericanos el horror no nos impresiona tanto como a los demás.
> Jacobo Urenda, junio de 1996
> *Los detectives salvajes*

Intentaremos iluminar la propuesta estética de Roberto Bolaño dirigida a discutir y desplazar las tendencias hegemónicas en torno a la década de los 60-70 latinoamericanos a partir de la categoría de "realismo visceral" propuesta por él para explorar sus alcances, reescrituras y transformaciones[1]. El cambio de nombre, del "infrarrealismo" en su juventud mexicana al "real visceralismo" o "realismo visceral" en *Los detectives salvajes*, aunque poco ilumine el registro de su estética, o la índole de su escritura, resulta significativo porque retoma, invierte y reescribe –casi con burla aun cuando el mismo Bolaño poco nos diga– las etiquetas de lo real maravilloso y del realismo mágico, dominantes en el *boom* latinoamericano de los sesenta. Aquella imagen idílica, mágica, maravillosa de América Latina –articulada, en parte, alrededor de la revolución cubana– que algunos perciben en el "macondismo", se quiebra en esta etiqueta del realismo visceral para narrar los restos que dejaron las dictaduras de los setenta, para hurgar en las vísceras de la historia. Lo visceral alude a un doble sentido: a los órganos internos del cuerpo, a las entrañas de la barbarie, y describe una lesión emocional muy intensa, una herida en la subjetividad, permite oscilar entre un relato que debilita las certidumbres de lo "real" y un discurso fuertemente referencial.

[1] Una primera versión de este artículo fue leída en 2012 en el *Coloquio internacional Fines del mundo: narrativas fantásticas en Hispanoamérica*, en el Centro de Estudios Literarios Antonio Cornejo Polar (Lima), como "Espectros de Bolaño: astillas del fantástico rioplatense en la posdictadura del Cono Sur".

En principio el realismo visceral de Bolaño se distancia del realismo mágico o lo real maravilloso en tanto índices de una búsqueda de identidad latinoamericana basada en nociones esencialistas, atravesada por la idea de mundo nuevo forjada desde Europa. Las relaciones entre la historia latinoamericana y la literatura que en la llamada generación del *boom* se tamizaron a la luz de lo mágico o lo maravilloso desde un espacio tropical de profusión y exuberancia se desplazan en la narrativa de Bolaño hacia territorios apocalípticos, de abismos y fronteras[2].

Uno de los quiebres que vehiculiza su escritura recupera la tradición del fantástico rioplatense como un modo más que permite explorar la historia reciente desde una perspectiva que supere lo utópico, incorpore la barbarie y dé cuenta de una complejidad que no puede reducirse a formas estancas. Recordemos que para Alejo Carpentier, lo real maravilloso es algo que el artista toma y transforma pero que está ahí, que "fluy(e) libremente de una realidad estrictamente seguida en todos sus detalles" (Carpentier 1966: 12). Mientras que el fantástico ofrece un sistema de superficie y profundidad, donde tras lo real se esconde algo latente que hiere.

La falta de conflicto que supone el ingreso de lo irreal, lo sobrenatural o lo imposible en el realismo mágico contrasta con la noción de fractura que supone el fantástico. Como tantos otros, Irlemar Chiampi contrasta ambas estéticas y señala que el fantástico desestabiliza, cuestiona o conmueve, mientras que en el realismo maravilloso –tal es la síntesis que la crítica brasileña propone[3]– no hay contradicción, sino contigüidad entre lo real y lo irreal (1983: 69-70). La isotopía que despunta en los modos del fantástico –quiebre, ruptura– permiten a Bolaño articular su realismo visceral con las zonas oscuras que rebasan todo discurso racional.

El realismo visceral funciona, entonces, como matriz para relatar la experiencia del horror y sus significaciones en el presente. Realismo o vuelta a "lo real" definido de un modo por completo nuevo, y que en los noventa contempla el paisaje que dejaron las dictaduras y los fantasmas que convocaron lo que Analía Capdevila denomina "lo inconcebible", "el horror mismo que no encuentra explicación" (2009: 145). Entonces, el efecto de lo real es contaminado por un impulso de lo fantástico que desrealiza objetos, personajes, sucesos, y muestra lo ominoso que pueden ocultar, revela sus vísceras. En los modos que Bolaño utiliza para explorar la opacidad de lo real se apunta a descubrir los dobleces de una realidad cuya superficie solo delata otras capas que es necesario sondear. Así, postulamos que frente a la tradición caribeña de lo real maravilloso, el chileno elige retomar el fantástico rioplatense de espectros y pesadillas.

Sin clausurar los textos de acuerdo con referentes históricos o empíricos (Corral 2011: 98) es innegable que una de las principales obsesiones del autor reside en las muertes, rupturas y herencias de la historia reciente latinoamericana,

[2] Además, el interés por la imago de América Latina que dominó los sesenta no está en Roberto Bolaño pues prescinde abiertamente de capturar un vector de búsqueda de la identidad latinoamericana a través de alguna forma, como lo fue el barroco o lo real maravilloso. En cambio, Bolaño sí persigue un interés por explorar y procesar las dictaduras, los traumas de la historia reciente.

[3] Chiampi argumenta que el adjetivo "maravilloso" –ya sistematizado por la crítica literaria– es más coherente que "mágico", perteneciente a otra serie.

en iluminar diferentes ensayos para pensar los giros de la barbarie y sus reflejos en la cultura, en un marcado interés por explorar las batallas de la literatura y la historia en un arco que une las dictaduras latinoamericanas con otros nudos traumáticos de Europa. Como señala Archimboldi, en *2666*: "La historia, que es una puta sencilla, no tiene momentos determinantes sino que es una proliferación de instantes, de brevedades que compiten entre sí en monstruosidad" (Bolaño 2004a: 993). A partir de las dictaduras del Cono Sur, ciertos "géneros" y "subgéneros" se refuncionalizan, ya no para narrar el compromiso revolucionario de los 60-70, sino para dar cuenta de una experiencia determinada por el horror, la pérdida, el trauma. Bolaño se distancia de los géneros canónicos que vehiculizan la cuestión de la memoria a partir de las posdictaduras en el Cono Sur; es decir, el testimonio y la novela histórica como funcionales a la reconstrucción y las significaciones de la memoria.

Desde el trabajo pionero de Ángel Flores en 1955 la crítica ha discutido prolíficamente las posibilidades del realismo, el fantástico y las adjetivaciones "mágico" y "maravilloso" en la literatura latinoamericana. Las primeras apreciaciones intentan definir una incipiente renovación por un lado, frente al monótono discurso del realismo socialista vertebrado en preceptos decimonónicos, y, por el otro, en el vaivén que la circunscribiría a la literatura fantástica permeada por el surrealismo. La denominada "crisis del realismo", pregonada por Rodríguez Monegal (1952), Xirau (1972) y otros, incentiva nuevas formas narrativas y fomenta intervenciones críticas que deben circunscribir viejas categorías (realismo, fantástico) a nuevas expresiones, actitudes o sensibilidades. Más de una década después, Luis Leal, reconociendo el pionerismo de Flores respecto de su incursión en definir los rasgos del "movimiento" (1967: 231), discute la confusión entre realismo mágico y literatura fantástica. Cita a Franz Roh, reconocido por acuñar la nueva categoría en el arte europeo, para diferenciarlos: si lo sobrenatural irrumpe en la literatura fantástica, en el realismo mágico estaría tras las cosas mismas. Sin decir cómo, habría que "desentrañar", "captar", "adivinar" los "misterios" del mundo externo sin necesidad de justificarlos (234). El nuevo concepto arraiga en América Latina con las intervenciones de Arturo Uslar Pietri y luego, para Leal, con las anteriores de Alejo Carpentier. Así, se identifica al realismo mágico con lo real maravilloso y se lo diferencia del surrealismo y el fantástico. Dejando a Borges de lado, Leal arma su propia lista de realistas mágicos en su mayoría caribeños o "del norte" (como Carpentier, Asturias, Rulfo) aunque incluye a Julio Cortázar dentro de esta "actitud ante la realidad" (232). Los primeros aportes de la crítica respecto del realismo mágico solo dan cuenta de la confusión inicial que significó delimitar una categoría nueva –que además surgía en la pintura[4]– para nuevas propuestas estéticas.

Si en un primer momento se leyó al realismo mágico como una modalidad que hace eco –o no– de tradiciones europeas para luego ir anclándose cada vez más en territorio latinoamericano, será luego un modo de aprehender una realidad diferente, una realidad otra. No vamos a reseñar aquí las discusiones en torno

[4] Abunda la bibliografía explicativa sobre la aparición del sintagma en Europa desde Franz Roh a su traducción en *Revista de Occidente* y su posterior desembarco en América Latina.

a las categorías "realismo mágico" y "real maravilloso" pero es necesario resaltar que, como señala Emil Volek (1970), ambos conceptos se circunscriben geográficamente al espacio caribeño. Si bien representan una visión del continente se enmarcan particularmente en la parte tropical de América.

Otro camino transitó la crítica especializada para explorar el derrotero de la narrativa en el sur del continente y el género fantástico se arrogó un espacio privilegiado en la conformación de una tradición rioplatense que indaga en sus posibilidades estéticas. Se articulan entonces dos líneas diferenciadas, por un lado, los realismos mágico y maravilloso radicados emblemáticamente en la obra de Gabriel García Márquez y el cubano Alejo Carpentier y, por otro lado, el fantástico en el Río de la Plata. Ambas tendencias son consideradas como modos de entender lo real, por fuera de los mandatos del realismo socialista. Annick Louis señala que, en el marco del *boom* latinoamericano, el género fantástico ocuparía un lugar algo incómodo "al insertarse en un universo cultural occidental universalizante, o en todo caso, percibido en menor medida como típicamente latinoamericano" (2012: 126). Además, más allá del "realismo mágico", el fantástico ya se había constituido como un objeto reconocible y es precisamente desde el sur que se lo visibiliza, a través –por ejemplo– de la *Antología de la literatura fantástica* compilada por Borges, Bioy Casares y Ocampo, en 1940, o de los trabajos críticos de Ana María Barrenechea, como *La literatura fantástica en Argentina* de 1957 (Louis 2012: 126-129)[5].

También las lúcidas consideraciones de Ángel Rama iluminan una línea del fantástico que luego se definirá bajo los límites geográficos del Río de La Plata. El crítico uruguayo incorpora tempranamente lo fantástico a América Latina desde el Cono Sur bajo los rasgos de "una especie de rasgadura en la realidad aparencial en que nos movemos (...) una especie de fractura de la organicidad total de la experiencia" (Rama 1970: 42). Con resabios de Darío y Lugones, el primer momento fuerte del fantástico despuntaría en el sur, con Horacio Quiroga, y continúa con Borges y Cortázar, fundando una línea de "fantasmas, delirios y alucinaciones", como indica el título del artículo de Rama[6]. Varios críticos han delineado los rasgos, temas y etapas de la literatura fantástica rioplatense. En general, coinciden en trazar al menos tres fases (que ya Rama había distinguido) desde los precursores, a fines del siglo XIX, bajos las influencias del gótico inglés, los modernistas fascinados por el esoterismo hasta las vitales innovaciones de Macedonio Fernández y Felisberto Hernández, que darán forma propia a los modos del fantástico tradicional (Verdevoye 1980: 293). Jorge Luis Borges y Julio Cortázar coronan el panorama creativo del fantástico rioplatense[7].

---

[5] Pampa Arán las separa a partir de un rasgo que será fundamental también en las lecturas de Bolaño: "en el fantástico ronda siempre *lo ominoso* y por eso no acordamos con la incorporación del realismo mágico" (1999: 39) [las cursivas son nuestras].

[6] Es Noé Jitrik quien resume los postulados de Rama en una intervención que rebalsa la dicotomía realismo/fantástico, racionalización/imaginación: "aquí hay un categoría de racionalidad que ordena la percepción del mundo y que esa racionalidad, en determinados momentos de la historia, pareciera ser insuficiente para explicar lo real" (1970: 55).

[7] Y es el propio Bolaño quien obliga a detenerse en ellos: "Decir que estoy en deuda permanente

El funcionamiento del fantástico en Borges, fundamental engranaje en la máquina literaria de Bolaño, ha sido estudiado por diversos críticos[8], que en general destacan la posibilidad de pensar al fantástico como una superación de la mímesis realista decimonónica, extendida hasta la década del 40, que permite, si no la evasión, una mirada más profunda y compleja respecto de la realidad (Rodríguez Monegal 1976: 188). Más que entender los usos del fantástico en Borges es preciso desentrañar qué implica lo real para el gran escritor argentino. Así, es posible vislumbrar conjeturas respecto de la realidad en un texto de *Otras inquisiciones*, "Nueva refutación del tiempo". Lejos de toda certeza positivista, lo real es una especie de agujero negro que pone en crisis toda teoría, toda matriz de pensamiento que intente dar cuenta del mundo. Cualquier sistema que intente explicar o discurrir sobre los objetos y las ideas tropieza con su propio fracaso cuando el límite es su propio objeto: la realidad. Borges elige desplegar nombres, épocas y páginas que se han dedicado a la cuestión del tiempo para concluir, resignadamente, que las discusiones de la filosofía "son desesperaciones aparentes y consuelos secretos" (1952: 380) que solo nos distraen de una imposibilidad: aprehender la realidad, que no puede ser captada pero *es*[9]. La literatura enuncia esa imposibilidad y los modos del fantástico la asumen abiertamente. Es volver a enfrentarse contra la voluntad de admitir que el desorden de lo real pueda ser capturado fácilmente por un orden discursivo, y desenmascarar la ascesis del artificio. Esta idea nos permite ver cómo las transfiguraciones del fantástico no lo contraponen a "lo real", sino que lo integran generando lo que David Roas denomina "una transgresión del paradigma de lo real" (2011: 263).

Julio Cortázar despliega otras posibilidades del fantástico y resemantiza los rasgos del género. Ya a principios de los ochenta, Barrenechea vislumbró un realismo que, lejos del siglo XIX, replantearía las relaciones literatura-mundo (1982: 378). Si el canon mimético pareciera ser el más adecuado para documentar la experiencia de las dictaduras, el relato que se proponga explorar la opacidad de lo real –en un campo literario signado por la violencia y la barbarie de la historia– exige aproximarse por otras vías. Entonces el fantástico permite nombrar lo que lo real oculta. Julio Cortázar es quien inaugura a partir de la coyuntura de los setenta la irrupción de lo social y lo político desde la lógica de lo fantástico[10].

---

con la obra de Borges y Cortázar es una obviedad" (2004b: 327).

[8] A partir de la lectura inaugurada por Ana María Barrenechea (1957) o Emir Rodríguez Monegal (1976), quien separa al escritor argentino de toda filiación con el realismo (mágico) para esbozar una teoría de la literatura fantástica que, consciente del artificio que define al arte narrativo, elige transitar la causalidad de la magia frente a la causalidad del mundo real.

[9] Así concluye Borges, con su ironía magistral: "Nuestro destino (a diferencia del infierno de Swedenborg y del infierno de la mitología tibetana) no es espantoso por irreal; es espantoso porque es irreversible y de hierro. El tiempo es la sustancia de que estoy hecho. El tiempo es un río que me arrebata, pero yo soy el río; es un tigre que me destroza, pero yo soy el tigre; es un fuego que me consume, pero yo soy el fuego. El mundo, desgraciadamente, es real; yo, desgraciadamente, soy Borges" (2012: 380).

[10] Coincidimos con Goloboff cuando afirma que "impregnado, pues, de esa nueva concepción de mundo y de la vida, habría querido también imprimir a su literatura fantástica un signo acorde con ella" (2000: 6). El texto más citado al respecto es "Apocalipsis de Solentiname" que Edmundo Paz

En este sentido, puede afirmarse que el fantástico en tanto modalidad contamina ciertos realismos y será entonces otro recurso eficaz para, luego de la experiencia dictatorial, procesar los traumas de la historia[11].

Ahora bien, ¿por qué incluir a Bolaño en una lista que define al fantástico rioplatense? En primer lugar, en "Consejos sobre el arte de escribir cuentos", bajo la apariencia de recomendaciones, Bolaño nos prescribe las siguientes lecturas: Quiroga, Felisberto, Borges, Bioy y Cortázar, casi el parnaso del fantástico rioplatense. En segundo lugar, Bolaño recupera del fantástico ese rasgo que Paul Verdevoye señala como común denominador, el freudiano sentimiento de lo ominoso y además puebla sus relatos de pesadillas, "fantasmas, delirios y alucinaciones". El fantástico como un modo literario, tal como lo define Jackson, atraviesa gran parte de la narrativa de Bolaño; nos detendremos en dos relatos de *Llamadas telefónicas,* que reúne cuentos –organizados en tres secciones– en los que la derrota, el fracaso o la frustración se conjugan con la dispersión y la pérdida de un rumbo definido.

Los relatos están poblados de espectros marcados por la melancolía, son sus personajes que aparecen dislocados, ajenos, perdieron su lugar en el mundo y carecen de contención alguna; los valores que sostuvieron las generaciones precedentes se agotaron o fueron destruidos; su vida es una sucesión de derrotas y si tuvieron un pasado, el presente es nada, un continuum hacia la decepción y el fracaso (como los ideales revolucionarios de los jóvenes de la década del setenta). Ya en el comienzo, se nos advierte el tono que permeará las historias y nos involucra, desde el epígrafe de Chejov: "¿Quién puede comprender mi terror mejor que usted?". Así, cuentos como "Sensini", "Detectives", "Compañeros de celda" o "Clara" no solo mencionarán –a veces temáticamente, otras tangencialmente– la asfixia dictatorial o los sistemas totalitarios (como en "Henri Simon Leprince" u "Otro cuento ruso") sino sus herencias, su "después", desde una estética que no reniega de los modos realistas pero los transfigura para incorporar las nuevas aristas de la realidad.

En la primera parte de la colección diversas imágenes de escritor (el comprometido, el militante, el exiliado, el marginal, el fracasado, el vanguardista) sufren las consecuencias de la dictadura, la guerra, o la tiranía de un campo literario que margina, o está centrado en el éxito. En la segunda sección, hay historias mínimas, recordadas o escuchadas en un bar, de vidas vertiginosas, de mujeres-fantasma como paradigmas de una generación fracturada, de hombres solitarios que dejaron de ser lo que eran. Como "El gusano", quien parece haber tenido un pasado interesante pero su presente es el vacío, una "precariedad que lo rodeaba y lo carcomía" (Bolaño 1997: 79), es la nada misma, ya "no discutía nunca, tampoco expresaba opiniones [...] simplemente escuchaba y almacenaba, o tal vez solo escuchaba y después olvidaba, atrapado en una órbita distinta a la de la otra gente" (Bolaño 1997: 78-79). Como Clara o Sofía, estos personajes habitan en

---

Soldán (2008: 11-13) también recupera para pensar a Bolaño.

[11] Al respecto, podemos mencionar, entre otros, los trabajos críticos de Miriam Chiani (2005) sobre Marcelo Cohen, o los de Malva Filer (2000) sobre Ricardo Piglia.

esa zona paraxial donde Jackson ubica lo fantástico, es la región espectral de lo fantástico, entre lo real e irreal, localizado en "alguna parte indeterminada entre ambos" (Jackson 1986: 17).

La narrativa norteamericana de los ochenta podría funcionar como modelo de textualidad para leer los cuentos de *Llamadas telefónicas*, en tanto indagan en las raíces y consecuencias de la violencia a partir de una estética que rechaza los significados totalizadores, en la que predomina la incertidumbre, la vaguedad, al mismo tiempo que la tensión crece[12]. En las historias donde nos detenemos, sin embargo, es el fantástico, sus procedimientos y temas, lo que funciona como matriz narrativa y logra dar cuenta de la impronta que la historia reciente ha marcado en las narrativas latinoamericanas de los últimos años. La crítica se ha detenido en el análisis de los diferentes géneros que Bolaño pone a funcionar en su narrativa (como el policial, la ciencia ficción o las biografías) desde las nociones de margen, desplazamiento o subversión[13]. Respecto del fantástico, las apariciones fantasmales constituyen el rasgo fundamental que Bolaño explota para iniciar sus mecanismos. Si bien el tono desacralizador de Bolaño apunta a la parodia, tal como aparece en algunos relatos, creemos que no es posible reducir el funcionamiento del fantástico a un método de escritura lúdico e irreverente.

"Detectives" y "Compañeros de celda" muestran cómo la lógica del fantasma es también la lógica del fantástico que se filtra en los modos de armar el relato que aparenta anclarse firmemente en lo real (en el registro de las biografías o el tono coloquial, por ejemplo) para abrir zonas oscuras que atrapan al lector y lo conducen al vacío, a la nada. Los relatos se fundan en un movimiento continuo, en desplazamientos que cortan, expanden algo que está apunto de estallar, y nunca sucede. La matriz del género fantástico es entonces otro de los modos a los que Bolaño apela para dar cuenta de las zonas de lo inefable que parece acechar constantemente y enuncia las consecuencias de una experiencia que en los casos que analizaremos está ligada a la violencia histórica.

"Compañeros de celda" cuenta la historia de Sofía, con quien el narrador tiene una extraña relación amorosa. El punto de partida (en el título y primer párrafo) es la experiencia carcelaria que los une en tiempo (noviembre de 1973) pero no en espacio (él padece la dictadura de Pinochet en Chile y ella, la España franquista). Este dato no es menor y desde un principio perturba las leyes de lo aceptado y conocido: ellos fueron "compañeros" de una experiencia pero no compartieron el espacio físico que el lector imagina a partir del título. Y si Borges formulaba una pregunta -"Esos instantes que coinciden ¿no son el mismo?" (1952: 368)-, Bolaño la ratifica. Esta repetición de ecos borgeanos no solo desbarata y confunde la serie del tiempo (368) y elimina la noción misma de espacio, sino que se estrella ante lo concreto de la experiencia traumática que significó la cárcel para ambos personajes. Cualquier conjetura sobre el azar o las prescrip-

[12] Esta huella ha sido señalada por diversos críticos, como Ignacio Echevarría (2007) en una de las primeras reseñas del libro.

[13] Tal es el caso del fantástico, por ejemplo, para Felipe Ríos Baeza, que ingresaría "por razones creativas que le permitirán ulteriormente la utilización del recurso del desplazamiento paródico" (2011: 166).

ciones del tiempo y el espacio se torna fútil y poco esclarecedora. Así lo intuye el narrador de Bolaño:

> A veces me imaginaba a Sofía en la cárcel, en Zaragoza, en noviembre de 1973 y me imaginaba a mí, detenido durante unos pocos pero decisivos días en el hemisferio sur, por las mismas fechas, y aunque me daba cuenta de que ese hecho, esa casualidad, estaba cargada de significados, no podía descifrar ni uno. Las analogías solo me confunden. (Bolaño 1997: 142)

El foco será entonces la presencia cada vez más volátil, lejana de Sofía. Las huellas de su experiencia en el encierro se vuelven visibles a través del relato del narrador, también víctima, y a partir de la lógica del fantástico. Los rasgos que la definen reiteran la fragilidad y el misterio que rodean su figura. Las marcas de su deterioro físico se infieren de su escasa alimentación y una enfermedad que pareciera ser mental, ella misma decía que estaba enloqueciendo (137-138).

El quiebre en el relato se manifiesta cuando el narrador afirma: "Sofía, por entonces, era un fantasma" (142). Su condición espectral ya se anunciaba en los comentarios sobre los encuentros sexuales con el narrador, "una lucha interminable hasta quedar vaciados" (140), en los que el cuerpo de Sofía se parece a un objeto con "el alma en otra parte" (141), cada vez más ausente, más sepulcral[14]. Los dos estados que definen a Sofía, la locura y lo fantasmático, señalan una ausencia y revelan los despojos de un trauma. Parecería como si los ecos de la prisión persiguieran la cotidianidad de Sofía hasta confinarla en el interior de su casa, lúgubre, oscura y silenciosa, donde el narrador la encuentra después de varios meses, desnuda y extremadamente delgada y vuelve a sentir esa cercanía imposible como aquella coincidencia de 1973 (o tal vez, su consecuencia)[15].

Pero esta vez el efecto que Sofía provoca, lejos de volver a unirlos, desconcierta al narrador y lo perturba. Es entonces cuando el misterio en torno a Sofía aumenta así como también crece la tensión en el relato, con la mención de "monstruos, de conspiraciones, de asesinos" (144) y el evento que protagoniza Emilio (el militante comunista ex esposo de Sofía) a quien ella intenta matar. Esto es lo que le cuenta Nuria (actual pareja de Emilio) al narrador, quien siente el impulso de volver a ver a Sofía. Los encuentros subsiguientes continúan con el tono desafectado de las descripciones –los retazos de juventud de un sudamericano pobre, en España, entre intelectuales y militantes comunistas, anarquistas o feministas radicales (139)-, matizado con ese impulso de lo fantástico que se insinúa pero a la vez decepciona. Porque si la casa de Sofía, limpia, oscura y vacía es casi una espacio sepulcral –su misma dueña está "helada como una muerta" (147)– el encuentro final con el narrador termina con una cena en una pizzería. El relato del

[14] El siguiente pasaje lo manifiesta: "Todo su cuerpo ardía, se arqueaba, como un trozo de metal al rojo vivo, pero sus lágrimas eran tan solo tibias y al bajar por su cuello o cuando yo las recogía y untaba sus pezones con ellas se helaban" (Bolaño 1997: 141).

[15] Como si fuese su doble, el narrador percibe a Sofía "en una situación tal de desamparo que en lugar de empujarme hacia ella me enfrió como si las consecuencias de su desnudez las estuviera sufriendo yo" (Bolaño 1997: 143).

narrador antes plagado de incertidumbres o titubeos (como si el recuerdo le costara) estrepitosamente nos coloca en el marco de una relación común, hasta banal, entre amigos: "Después nos vestimos y salimos a cenar a una pizzería" (147). Fin del cuento. Esa presencia espectral que ensombreció el relato de repente se esfuma junto con todos los mecanismos del género antes activados.

El uso del fantástico, entonces, no alcanza para que el cuento cristalice en una clasificación genérica cerrada. Sino que dispara la tensión, la incertidumbre generando un ambiente ominoso que se filtra por las grietas de la historia narrada. La sensación de un misterio aún no develado se instaura e invade personajes, los lugares cotidianos y comunes de modo que todo adquiere una lógica siniestra que no conduce nada, pero permanece como suspendida en los finales abruptos. En la reescritura que Bolaño realiza de esta tradición estética, el efecto no es la sorpresa o la incertidumbre, ni el horror, sino el vacío, la decepción, son los "silencios" que para Rosalba Campra (2008) el fantástico moderno introduce.

El cuento "Detectives" resulta otro ejemplo significativo. A diferencia de otros relatos, aquí se explicita, dramáticamente, el hecho bisagra que se filtra en el resto de las historias: la dictadura militar. A través del diálogo puro, como al paso, dentro de una conversación para matar el tiempo durante un viaje en auto, dos ex militares reconstruyen el pasado en tiempos de Pinochet. El tono prosaico y vulgar de sus voces se vuelve cada vez más alejado de los temas que abordan, armando una oscura red de sentidos: armas blancas, patria, silencio, muertos, violaciones. La charla se ancla en 1973 y el recuerdo es elocuente: "Allí los matamos a todos" (Bolaño 1997: 121). Una de las voces, la del que pareciera el más tonto, Arancibia, expresa un pensamiento lineal, acrítico; el otro –Contreras– parece ser más reflexivo, por momentos hace sospechar un sentimiento de culpa, de remordimiento. Es cuando recuerda la detención de Belano que su registro cambia y aparece el miedo. La escena del espejo, en el cual se miran pero no se reconocen, es el más claro ejemplo de los dobleces funestos que estos detectives encarnan:

> ... me miré y vi a alguien con los ojos muy abiertos, como si estuviera cagado de miedo, y detrás de esa persona vi a un tipo de unos veinte años pero que aparentaba por lo menos diez más [...] vi un enjambre de jetas, como si el espejo estuviera roto, aunque bien sabía que no estaba roto. (Bolaño 1997: 132)

Retomando a Freud, Jackson resume lo siniestro en su doble significado de "descubrir lo que está oculto y así transformar lo conocido en desconocido" (1986: 65); solo así puede expresarse el horror de la experiencia carcelaria y los efectos que provoca en Belano (y en su antiguo compañero de liceo, ahora militar).

Sin embargo, este efecto siniestro se diluye rápidamente cuando volvemos al marco de la anécdota: la descarada charla, acrítica, de dos detectives impunes. Por eso, al final, ya clausurada la modalidad del fantástico, los detectives asumen la posibilidad del asesinato ("me pasó por la cabeza la idea de sacar la pistola y pegarle un tiro allí mismo"), pero luego se retractan y optan por la propia absolución: "Nosotros no hacemos esas cosas" (Bolaño 1997: 133).

Conclusión

La lectura que Bolaño realiza de la tradición latinoamericana le permite reescribir sus líneas más interesantes y transfigurarlas con una mezcla brillante de sentido de humor y melancolía, porque lo que el "realismo visceral", o lo "real visceralista" enuncia es el paisaje desolado, infernal, por el que trashuman los fantasmas de Césarea Tinajero, Auxilio Lacouture o las mujeres asesinadas en Santa Teresa. Bolaño desplaza ese realismo mágico anclado en el mundonovismo que intentaba explorar la naturaleza desbordante, la religiosidad americana hacia los territorios desolados de las dictaduras y la pérdida de la utopía, para articular un realismo visceral, sin épica, cuyo paisaje emblemático es el desierto[16]. Al esparcir estas astillas de espectros, pesadillas y dobles fantasmales, Bolaño no solo recupera una tradición sino que la vuelve a inscribir en una zona geográfica reconocible, aunque expandida. No escribe cuentos fantásticos, pero introduce la modalidad del fantástico para permear el relato con las voces –silenciadas– del horror que muchos conocieron y pocos pronunciaron.

Obras citadas

Arán, Pampa O. (1999): El *fantástico literario. Aportes teóricos*. Córdoba, Narvaja.

Barrenechea, Ana María (1957): *La literatura fantástica en Argentina*. México, Imprenta Universitaria.

——— (1982): "La crisis del contrato mimético en los textos contemporáneos". En: *Revista Iberoamericana*, vol. XLVIII, n.º 118-119, enero-junio, pp. 377-381.

Bolaño, Roberto (1997): *Llamadas telefónicas*. Barcelona, Anagrama.

——— (1999): *Los detectives salvajes*. Barcelona, Anagrama.

——— (2004a): *2666*. Barcelona, Anagrama.

——— (2004b): *Entre paréntesis*. Barcelona, Anagrama.

Borges, Jorge Luis (2012): "Nueva refutación del tiempo". En: *Inquisiciones / Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Debolsillo, pp. 359-380.

Campra, Rosalba (2008): *Territorios De La Ficción: Lo Fantástico.* Sevilla, Renacimiento.

Capdevila, Analía (2009): "Realismo, memoria, testimonio". En: Vallina, Cecilia (ed.): *Crítica del testimonio. Ensayos sobre las relaciones entre memoria y relato*. Rosario, Beatriz Viterbo, pp. 132-148.

Carpentier, Alejo (1966): "Prólogo". En: *El reino de este mundo*. Montevideo, Arca-Calicanto, pp. 7-16**.**

Chiani Miriam (2005): "Sobre el realismo en Marcelo Cohen". Trabajo presentado en *I*º *Congreso Regional del Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana* "Nuevas cartografías críticas: problemas actuales de la literatura iberoamericana", junio, Rosario.

Corral, Wilfrido (2011): *Bolaño traducido. Nueva literatura mundial*. Madrid, Escalera.

[16] Otros caminos abren este concepto tan abordado en la literatura latinoamericana, y particularmente en la literatura argentina (a partir de Sarmiento). El desierto, la pampa es otro núcleo interesante que Faverón Patriau (2008) rastrea en Bolaño desde el paradigma de la literatura gauchesca y sus reescrituras; un tema que, por supuesto, excede los límites del presente trabajo.

Faverón Patrieu, Gustavo (2008): "El rehacedor: 'El gaucho insufrible' y el ingreso de Bolaño en la tradición argentina". En: Paz Soldán, Edmundo y Faverón Patriau, Gustavo (eds.): *Bolaño Salvaje*. Barcelona, Candaya, pp. 371-415.

Filer, Malva (2000): "Funciones de lo fantástico en la narrativa argentina posterior al proceso: La ciudad ausente de Ricardo Piglia". En: *Signos literarios y lingüísticos*, vol. II, n.º 2, julio-diciembre, pp. 153-159.

Flores, Angel (1955): "Magical Realism in Spanish American fiction". En: *Hispania*, vol. XXXVIII, n.º 2, pp. 187-192.

García Ramos, Arturo (2010): *El cuento fantástico en el Río de la Plata*. Madrid, La mirada malva.

Goloboff Mario (2000): "Cortázar revisitado". En: *Orbis Tertius*, año IV, n.º 7, pp. 4-10. Disponible en <http://www.orbistertius.unlp.edu.ar>. Última visita: 25.07.2012.

Jackson, Rosemary (1986): *Fantasy: literatura y subversión*. Buenos Aires, Catálogos.

Jitrik, Noé (1970): Debate en "Ciclo de nueva narrativa latinoamericana". En: VVAA: *Actual narrativa latinoamericana*. La Habana, Casa de las Américas, p. 50.

Leal, Luis (1967): "El realismo mágico en la literatura hispanoamericana". En: *Cuadernos americanos*, n.º 153, julio-agosto, pp. 230-235.

Louis, Annick (2012): "Del rol de la delimitación del corpus en la teoría literaria. A propósito de la Introducción a la literatura fantástica de Tzvetan Todorov y de la crítica literaria hispanoamericana". En: *Badebec*, vol. 2, n.º 3, pp. 118-142.

Paz Soldán, Edmundo (2008): "Roberto Bolaño: Literatura y apocalipsis". En: Paz Soldán, Edmundo y Faverón Patriau, Gustavo (eds.): *Bolaño salvaje.* Barcelona, Candaya, pp. 11-30.

Rama, Ángel (1970): "Fantasmas, delirios y alucinaciones". En VVAA: *Actual narrativa latinoamericana*. La Habana, Casa de las Américas, pp. 39-65.

Ríos Baeza, Felipe (2011): *La noción de margen en la narrativa de Roberto Bolaño*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.

Roas, David (2011): "Más allá de los límites del lenguaje. Lo fantástico como subversión discursiva". En: Honores, Elton (coord.): *Lo fantástico en Hispanoamérica*. Lima, Cuerpo de la metáfora, pp. 263-272.

Rodríguez Monegal Emir (1952): *Narradores de esta América*. Buenos Aires, Alfa Argentina.

——— (1976): "Borges: una teoría de la literatura fantástica". En: *Revista Iberoamericana*, abril-junio, pp. 177-189.

Verdevoye, Paul (1980): "Tradición y trayectoria de la literatura fantástica en el Río de la Plata". En: *Anales de la literatura hispanoamericana*, n.º 9, pp. 283-303.

Volek, Emil (1970): "Análisis e interpretación de *El reino de este mundo* de Alejo Carpentier". En: Giacoman, Helmy (comp.): *Homenaje a Alejo Carpentier*, Nueva York, Las Américas, pp. 147-178.

Xirau, Ramón (1972): "Crisis del realismo". En: Fernández Moreno, César (coord.): *América Latina en su literatura*. México, Siglo Veintiuno / Unesco, pp. 185-203.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 311-324, ISSN: 2255-4505

CUANDO HABLA EL SUBCONSCIENTE. GRIETAS DE TERROR GÓTICO EN LOS CUENTOS DE CRISTINA FERNÁNDEZ CUBAS[1]

Miriam López Santos
Universidad de León

En su origen, el gótico coincidió con el Iluminismo y sus geometrías del saber. Aunque fue, mejor dicho, su costado oscuro, la grieta que, en la arquitectura del orden, se abrió para impedir la calificación del sentido y las jerarquías del pensamiento. Allá en los albores del Nuevo Régimen, el gótico nos recordaba, frente a los rígidos postulados que trataba de imponer una élite ilustrada, que el mundo tenía su cara oscura tras una luz no tan cegadora, un mundo de fantasmas, de muertos que regresan o de apariciones terribles, pero sobre todo un mundo que se desmoronaba, abominable, salvaje e inhumano, que se escondía y sobrevivía latente tras el apelativo de "lo innombrable". Inmersos en la posmodernidad, cobra fuerza una nueva forma de resistencia a las cárceles de la razón y del sentido común. Viejas grietas, nunca cerradas del todo, se abren en el edificio racional, ahora "desde los sótanos más profundos de la psique individual y colectiva" (Negroni 2009: 9), haciendo estallar la significación en direcciones múltiples y ampliando, de ese modo, nuestra visión del mundo. Entre una transgresión de géneros y una contaminación de recursos, la subversión se reactualiza en algunos escritores contemporáneos recuperando gran parte de la mitología gótica clásica.

[1] Aunque las reminiscencias góticas pueden apreciarse en dos de sus novelas, *El año de Gracia* (1985) y *El columpio* (1995), no serán motivo de análisis en el presente trabajo por estar dedicado únicamente a la narrativa breve, cuyas conexiones con el género han sido tratadas en menor medida o desde puntos de vista erróneos.

Un recorrido por algunos de los cuentos de Cristina Fernández Cubas descubrirá que el subconsciente encierra un mundo de terror gótico[2], inquietante y perturbador, en continuo conflicto con el visible.

El género gótico se ha caracterizado, siguiendo la vertiente teórica inglesa y norteamericana (Botting, Frank, Punter, Sage, Kilgour, Clery, Davenport-Hines o Davis)[3], no solo por ser un barómetro de las ansiedades que asolan una cultura concreta en un momento determinado de la historia (Botting 2008), sino por su capacidad para hurgar en el "internal life" (Bruhn 2011: 262). En este sentido, desde la necesidad de entender el gótico no solo desde la contracultura o la subversión, sino comprendiendo toda su complejidad, David Punter y Elizabeth Bronfer señalan: "One premise which is assumed is that it is no longer adequate –if it ever was– to consider Gothic solely under the rubric of the counter-cultural or subversive; Gothic is now canonical in many different ways, but it could be argued that this renders the urgency of examining the ethical implications of our readings of the Gothic all the greater" (2001: 7).

Sin embargo, mientras el gótico clásico se hundía en la retórica de lo extraño, en un movimiento de fuera hacia dentro, las reminiscencias que del gótico pueden rastrearse en la posmodernidad hablan de una recreación en el terreno del inconsciente, proyectando al exterior los devaneos de una mente confusa e inestable. Como manifiesto cultural de una sociedad vulnerable a una destrucción total, este "gótico" se convierte en vehículo conductor de una disolución del individuo moderno fundamentada en el desgaste de valores, de privilegios y, sobre todo, de identidades. Los textos que acudan a esta fórmula manifestarán, por ello, el fracaso del individuo por aprehenderse a sí mismo, y, con él, el de la sociedad, al tiempo que promulgan la dificultad de los procesos de configuración de una nueva identidad deconstruida, que nace en un contexto de tensiones, de autocensuras y de desequilibrios. El "gótico" se convierte, así, en la escritura freudiana sobre los anhelos y temores del inconsciente, más si consideramos que, aunque toda la literatura sea susceptible de someterse a este análisis,

> The Gothic is such a genre, one that is important to psychoanalytic critical inquiry not solely for its ongoing popularity and easily recognisable motifs, but for the affinities between its central concerns and those of psychoanalysis. Psychoanalysis examines how and why our most strongly held beliefs and perceptions are sometimes at odds with empirical evidence. (Massé 2004: 231)

[2] Han sido varios los críticos que han hecho referencia a los aspectos góticos que aparecen en la narrativa de Cristina Fernández Cubas. Daniel Fernández (1984: 39-40), José Ortega (1992: 157-163), Phyllis Zatlin (1996), Shoshannah Rebecca Holdom (2003) o Ana Victoria Goldberg-Estepa (2007: 126-192). Salvo Katheleen Glenn (1992), que asocia la locura que sufren algunos de los personajes desdoblados con el género gótico, Janet Pérez (2005: 130-151) que vincula, a su vez, lo gótico a un estado de "silencing and erasure" y David Roas (2007), que atiende a la las deudas de escritores góticos, los restantes críticos presentan una confusión de conceptos y un conocimiento restringido del género gótico, que apenas queda manifestado en el mero estudio de la atmósfera y el escenario. Véase para una mayor comprensión del género gótico López Santos (2008).

[3] Para la delimitación histórica, genérica y discursiva la novela gótica, véanse Botting (1996), Miles (1993) y Punter (1998).

Como seres humanos, nos recuerda el propio Freud (2011)[4], no somos agentes libres que operen dentro de la voluntad y del auto-conocimiento, sino que conflictos no resueltos, ocultados, consciente o inconscientemente, salen a la luz modificando nuestras conductas. Cristina Fernández Cubas, en su pretensión de conjurar pesadillas cotidianas, asume el papel del texto como delator de lo oculto u ocultado: "Detrás de muchos relatos se esconde una historia secreta, un cuento paralelo que el lector, desde luego, ignora y no siempre el propio autor conoce. La trastienda de la escritura es una habitación inmensa y misteriosa, llena de agujeros negros, trampillas, pasadizos, escondrijos; puertas falsas, ventanas entornadas, escaleras ocultas que conducen a sótanos y azoteas" (2007: 12). Esa será la razón por la que "por encima de todo son los mecanismos del alma lo que me interesa: la locura, la envidia, los celos, la desesperación, el miedo, los engranajes mentales a los que puede llegar una persona en una situación límite, lo que no está nombrado, los sueños... El cuerpo está ahí, pero me preocupa más lo que no se ve" (Fernández Cubas en López-Cabrales 2000: 175).

Parece evidente, de acuerdo con su propuesta teórica, que la escritora catalana no pretende sino sacar a la luz lo oculto, en lo que tiene de poder, para desestabilizar al individuo, personaje, lector o autor, es decir, lo abyecto, que dijera Julia Kristeva:

> ... todo aquello que perturba un sistema, una identidad, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto [...], el crimen premeditado, la muerte solapada, la venganza hipócrita lo son aún más porque aumentan esta exhibición de la fragilidad legal [...]; La abyección es inmoral, tenebrosa, amiga de rodeos, turbia. (Kristeva 2004: 11-12)

Janet Pérez considera que Cristina Fernández Cubas construye las identidades de sus personajes atendiendo a mecanismos de represión o de abyección y también mediante inesperados descubrimientos de lo que subyace oculto y cuyo efecto "undermines the shifting epistemological ground on which a character's

[4] El análisis de la literatura gótica a la luz de las técnicas psicoanalíticas de Freud y sus seguidores ha suscitado diferentes estudios teóricos a lo largo del siglo xx y hasta nuestros días. Desde las novelas primigenias adscritas al género hasta las reminiscencias góticas que pueden rastrearse en los textos posmodernos, el Psicoanálisis ha servido a la crítica para analizar los procesos mentales que subyacen a los comportamientos histéricos de las damas o las obsesiones neuróticas de los villanos. Dale Townshend (2007) aplica la teoría de Lacan al estudio de los textos para caer en un error de conceptos, pues considera que la comprensión de la transformación histórica que subyace al texto diluye el efecto psicoanalítico de sus personajes. Sin embargo, David Punter (1998) analiza desde el punto de vista freudiano la locura, las neurosis y las diversas patologías que configuran el carácter de los personajes góticos, especialmente en textos posmodernos, desde el convencimiento de que estos elementos patológicos son siempre síntomas de ansiedad social. Interesante es el reciente estudio de Ed Cameron en el que parte de las primeras novelas góticas para defender una estructura común e inherente al género, imposible de desligar del psicoanálisis. Habla, por ello, de una "psychopathological structure of the Gothic" que define como una "structure [...] tied to the Gothic's inherent and incessant haunting by its lost past, much in the manner that Freud's most pathological patients were haunted by their own obscure histories [...]. Therefore, my text offers a psychoanalytic study of the unconscious as it is revealed by Gothic fiction, that fiction most interested in revealing what is darkly seen" (2010: 2).

unstable identity has rested" (2005: 131). Sin embargo, ¿cuál es la vinculación real entre la psique del individuo, contaminada por lo abyecto, y las tendencias sociales generales?, y ¿cómo se transcribe en la escritura, desde *Mi hermana Elba* hasta *Parientes pobres del diablo*, el conflicto gótico entre este individuo y la sociedad que lo acoge y lo rechaza?

La supremacía del yo sobre el inconsciente se traduce en un discurso plagado de conflictos sociales. Los cuentos de Cristina Fernández Cubas se convierten en historias individuales de búsqueda personal, en las que una galería de personajes anhela la aceptación de la sociedad, al tiempo que vive un individualismo abyecto; un conflicto que finaliza configurándolos como monstruos que acabarán por abandonarse a los instintos de un inconsciente irracional. "Son individuos incomunicados, atrapados en su propia subjetividad, que ven en los demás (la familia y los amigos principalmente) un obstáculo que dificulta o impide la autorrealización" (Casas 2012: 108). Pertenecen, por tanto, según añade Ana Casas, "a la estirpe de los intrusos o inadaptados [...] que viven atrapados en una inexistencia inauténtica y solitaria" (2012: 118). La pérdida, la ruptura familiar, el tránsito a la vida adulta, la búsqueda constante de uno mismo, al fin y al cabo, se convierten, en muchos de sus cuentos en el origen del trauma[5]. Pues los horrores góticos son en cuentos como "Lúnula y Violeta" (1980), "Mi hermana Elba" (1980), "Los altillos de Brumal" (1983), "Helicón" (1990) o "Ausencia" (1994), entre otros, distorsiones, alucinaciones y pesadillas que proceden de estas experiencias traumáticas, es decir, choques emocionales que producen un daño duradero en el inconsciente de quien los experimenta. Se trata de "patologías que sufren los personajes", como las denomina Janet Pérez (2005: 131), es decir, síntomas de ansiedad social, de la necesidad de aprobación, de ser uno en otros, que serán las responsables de quebrar el orden y apartar de la sociedad a los personajes que experimentan sus síntomas: "in this context of violence, trauma and the ethical: it would imply being «turned towards or truth»" (Punter 2001: 15).

La relación entre el trauma y la realidad social pasa por diferentes fases de construcción. En la construcción de la personalidad del individuo sometido al trauma debe tenerse en cuenta que su evolución deriva del intento continuo por dominar y adaptarse a esa experiencia, al tiempo que, de otro lado, la experiencia lucha por sobreponerse al intento por dominarla. Las dos caras de los personajes desdoblados responden a este intento de lucha interna de superación o de dominación de la experiencia traumática. Así lo explican Punter y Bronfer cuando afirman partiendo de la filosofía de Laplache que:

> The development of the human individual is to be understood as an attempt to master, to translate, these enigmatic, traumatising messages. But if this is so, it must also proceed through a series of encounters with the obverse, with the impossibility of such mastery, with helplessness before the power of the enigma. (Punter y Bronfer 2001: 17)

[5] Bruhn hace referencia a este aspecto cuando afirma: "Time and again the contemporary Gothic presents us with traumatized heroes who have lost the very a psychic structures than allow them access to their own experiences" (2011: 269).

La narradora de "Mi hermana Elba", Adriana-Anairda, en "Los altillos de Brumal", Victoria Luz, de "Lúnula y Violenta", Marcos, protagonista de "Helicón", incluso Elena Vila Gastón, en "Ausencia", se configuran como personajes determinados por una experiencia traumática, más cercana o más lejana en el tiempo, aunque siempre vinculada a la infancia, y asumida o completamente ignorada. La infancia se revela como un periodo de la vida del hombre sin leyes ni códigos en el que las experiencias no son enteramente aceptadas por la falta de fijación de límites. Las experiencias vividas, sin embargo, se enquistan en su subconsciente y logran una confusión que da lugar a una conciencia caótica que Freud (2011) describe como un almacén de los deseos prohibidos, las agresiones y las experiencias dolorosas o aterradoras; una pérdida de la seguridad, que implica una pérdida del ego y con ella una desestabilización que conduce a un proceso absoluto de alienación y de enfrentamiento social[6]: "bodies separated from minds, of minds without a physical place to inhabit, cast adrift on seas of space and time which appear to bear no relation to the moral life" (Punter 1998: 17). Los personajes se quedarán solos y en su soledad únicamente les queda enfrentarse, cada uno con sus recursos, a lo más oscuro de sí mismos.

En "Mi hermana Elba", la protagonista relata, desde un punto de vista infantil[7], sus experiencias, junto a su hermana, en un lapsus temporal que equivale a los años de estancia en un internado. A modo de alegoría del tránsito a la vida adulta, asistimos a la desestabilización de la protagonista, que es incapaz de avanzar y encontrar un lugar en la sociedad al no procesar el peso que el colegio primero y especialmente su hermana Elba después ejercen sobre ella. La animadversión hacia Elba, desde que esta abandona el internado, va aumentado con el relato de los acontecimientos: "Parecía como si Elba no reposara nunca, como si se mantuviera siempre al acecho, como si temiera caer en el olvido [...] pero la voz de Elba no conocía ni la piedad ni el descanso" (Fernández Cubas 2008: 70). "Hasta que su mismo recuerdo se me hizo odioso. "¡Basta!", terminé gritando un día, «Vete de una vez para siempre»" (Fernández Cubas 2008: 71). Sus palabras parecen justificar su afirmación primera, llena de vacíos y especialmente inquietante: "Ignoro también el destino ulterior de varias fotografías, que en algún momento debí de arrancar [...] y el instante o los motivos precisos que me impulsaron a desfigurar, posiblemente con un cortaplumas, una reproducción del rostro de mi hermana Elba" (55).

---

[6] David Punter señala esta ruptura en el paso de la infancia a la edad adulta que provoca que las experiencias traumáticas quiebren el orden social y desestabilicen al personaje, que se mueve entre lo ignorado y lo establecido por ese orden: "Their relation to the world is posited on a pure trajectory of desire, with no appreciation of limits; the limits are for later, for an unimaginable maturity which will be marked by the ever impending rule of law, when our bodies will bow down to the rule of 'that which is' still under the sign of a marked thinning of the notion of the real [...]. As Gothic eludes the sliding under the sing so social normalcy, so also it carries with it tremulous memories of a past childhood, in which freedom did not have to be defended so vigorously, in which self-consciousness had not reared its head" (1998: 13).

[7] Así, la perspectiva del niño, que se encuentra frecuentemente en el gótico, será una imagen de la posición del sujeto adulto deconstruido. Uno y otro no son conscientes todavía, no perciben el poder traumatizante del mensaje primero y no pueden escapar a su la fuerza seductora.

El final del relato concluye con el accidente mortal de Elba y unas últimas palabras de satisfacción de la protagonista: "Era el 7 de agosto de un verano especialmente caluroso [...]. Damián me ha besado por primera vez", y más abajo, en tinta roja y gruesas mayúsculas: "HOY ES EL DÍA MÁS FELIZ DE MI VIDA". El desenlace feliz está imbuido de una innegable visión siniestra y macabra. La relectura, el borrador y los tachones del rostro, la ambigüedad en la muerte. El narrador nos manipula, a través de su visión de lo real, modificada o no, y la pretendida falta de culpabilidad queda en el ambiente escondiendo una visión completamente perturbadora: ¿fue realmente un accidente? ¿o el asesinato emocional era solo el tránsito a uno real? Afirma Rebeca Martín (2007: 138) que se trata de un narrador que establece un pacto con el lector, le hace cómplice de su verdad falseada, e intenta socavar un comportamiento censurable, al proporcionar interpretaciones sospechosas movido por sus oscuras motivaciones.

Sin embargo, el hecho tormentoso esconde no un falseamiento de los hechos vividos, sino un afán del narrador por esconder al lector lo más inmundo de sí mismo[8]. La vaguedad se produce cuando ese ocultamiento actúa, consciente o inconsciente, de mecanismo que desarrolla el cerebro ante lo repugnante, no como señala Rebeca Martín (2007: 138), a modo de fin que justifica los medios. Debemos interpretarlo como un dispositivo de autodefensa frente a lo abyecto, una salida a uno mismo como última oportunidad de formar parte de la estructura social[9]. Por ello, la ambigüedad no solo impregnará los textos en los que la duda deviene en lo sobrenatural. La ambigüedad queda manifestada en aquellos otros en los que, alejados de lo fantástico, los personajes son llevados a situaciones extremas que no pueden asumir, vinculadas a situaciones repugnantes, violentas o desagradables. Lo innombrable sale a la superficie a través de las grietas del inconsciente, dejando en manos del lector la responsabilidad de ser capaz de asignar un nombre a la atrocidad cometida. Cuando esta fachada de seguridad se quiebra, emerge la fórmula gótica cuestionando la realidad del personaje y de su mundo. Al romperse los límites establecidos por la ley natural, como apunta Derrida[10], se materializa el horror y la sensación de inseguridad se hace extensible del protagonista a los lectores.

El personaje que estructura su personalidad en torno al trauma sufrido puede optar por esconderlo y diluirse en el entramado social[11], como acabamos

[8] Ana Casas habla de una constante "tendencia al ocultar" que caracteriza alguno de los cuentos de la escritora catalana. Observa que "el olvido posee también una función protectora: refugiarse en él permite a ciertos personajes creer que de este modo serán aceptados como los demás como la narradora de 'Mi hermana Elba' que para adaptarse al entorno del colegio decide olvidar" (2012: 110).

[9] David Punter (1998: 157) observa igualmente el deseo de pertenencia a la estructura social, el respeto de las leyes que subyace a un comportamiento paranoico.

[10] Tal y como sugiere Watkiss: "Through the spectrality of memory, the mind is explored as a gothic space or, as Derrida suggests, a double stage that operates in the past and present simultaneously" (2012: 5).

[11] Juan Herrero Cecilia considera, en su lectura de relatos desdoblados a la luz de la teoría junguiana, que en los casos en los que el individuo se adapta al mundo "el 'yo' se identifica con su rol social, es decir con el esquema inconsciente de la "persona", una especie de máscara externa tras

de ver con la narradora de "Mi hermana Elba", o enfrentarse a la sociedad sacando a la luz lo abyecto de uno mismo, como sucede en "Helicón". Marcos es otro de esos personajes complejos y ambiguos que, ante la reacción de rechazo que pueda provocar en el otro un aspecto de su personalidad ocultado, de manera consciente, trama un juego: crearse un hermano gemelo provisto de una personalidad delirante; un juego, absurdo y peligroso, que acabará por envolverle en un mundo de falsas identidades y de realidades distorsionadas. Marcos vive la negación de su personalidad dejando manifestarse a ese otro yo que llevamos dentro, a partir del momento en el que comienza a escuchar "las tonalidades más burdas, más tétricas, más impensables" (Fernández Cubas 2008: 178) de su Helicón, porque todos necesitamos "la parcela de privacidad absolutamente necesaria para que uno disfrute, por unos momentos, de la insustituible compañía de sí mismo" (177). En esos momentos abandona su yo tímido y abnegado y el inconsciente le devuelve otro yo perturbado, peligroso. Sin embargo, el tránsito hacia otra realidad, hacia su *otra* realidad, va acompañado de un descenso a los infiernos: "los gruñidos que brotaban del helicón, mi propio aspecto, las terribles miasmas que surgían del baño, de la cocina, de la ropa hedionda amontonada en cualquier rincón de la casa, operaban como invocaciones a elementales, a íncubos de la más baja estofa, a poderes de la peor categoría" (178). La exigencia del cruce del umbral hacia la experiencia traumática que esconde el subconsciente se describe como una escena de terror, como un abandono del alma en busca de lo abyecto; por eso Cosme no es, a los ojos de Marcos, más que "una copia vil y abyecta" de sí mismo, "un animal desbocado para quien no existía la convención, la moral o el freno de los instintos" (181).

A medida que avanza el relato, sin embargo, Cosme va cobrando existencia, primero en las palabras de Marcos y más tarde en las de sus amigos. Al mismo tiempo, Marcos va desdibujándose, hasta un punto en que el narrador acaba por comprender que necesita enterrar su yo social, Marcos, y dejar libre a su yo abyecto, Cosme, para seguir hacia adelante. Asistimos, bajo la pluma de Cristina Fernández Cubas, al proceso de descubrirse a uno mismo, ese otro perverso que nada tiene que ver con nosotros y que, en el fondo, es tanto o más que ese otro yo que creemos ser. La deconstrucción del individuo se materializa a través de un proceso de introspección paranoica, "a jump into abjection" (Rueda 2005: 37)[12]:

> Y me aceptaría tal como soy. Sin tapujos ni simulaciones. Con la verdad por delante [...]. ¿Me atrevería? Helicón, el causante de todos mis desafueros, seguía allí, desterrado desde el día en que cobardemente me asusté del mundo, ante mis amigos, ante mí mismo. Ahora o nunca, me dije. Terminemos con esa odiosa pesadilla. [...]. Y marqué un número. Un número que sabía de memoria.
>
> –¿Sí? –dijo Ángela al otro lado del auricular.
>
> Parecía triste y abatida.

---

la cual queda oculta la identidad individual" (2007: s. p.).

[12] Janet Pérez (1995: 159-171) analiza igualmente el cuento "Helicón" como ejemplo de la abyección según la teoría de Julia Kristeva.

> ¿Marcos? –ahora en su voz había un deje de ilusión–. Porque eres Marcos, ¿verdad?
>
> No –dije con voz firme.
>
> Y pregunté por Eva. (Fernández Cubas 2008: 189-190)

Estos restos del gótico en la posmodernidad sacan a la luz la condena que supone para el ser humano aceptar la condición de doble que le define y tener necesariamente que convivir con su otra mitad. Es la deconstrucción de uno mismo para recuperar la esencia del individuo, la superación del "yo" (de sus falsas apariencias) y del poder sugestivo del "inconsciente", en palabras de Jung (1964: 117), una vez que se ha sumido el conflicto entre el inconsciente individual y los esquemas arquetípicos del inconsciente colectivo y que descubre el "Sí mismo". Pero, además, dicho procedimiento nos devuelve la visión social de las fobias y los prejuicios hacia los otros. Se desestabiliza un mundo sustentado en la mentira, en las falsas apariencias, en la conducta unificada, que condena lo diferente, lo otro. El conflicto del hombre con la sociedad hunde entonces sus raíces en la necesidad de liberarnos del trauma que se ha estigmatizado y ha acabado por apoderarse de nuestra personalidad.

Otro caso que esconde un estudio psicológico de la conciencia de personajes sometidos a circunstancias extremas aparece en "Los altillos de Brumal", donde Adriana es una mujer adulta a la que un encuentro casual con un tarro de mermelada de fresa la enfrenta a un pasado que creía olvidado, asentado sobre el recuerdo de un lugar, Brumal, quizás producto de su mente enajenada, y de la madre, figura que marcó de manera negativa su infancia. El relato se presentará como una sucesión de imágenes inquietantes, destructivas o amenazantes que regresan a la mente del personaje de manera obsesiva, a modo de momentos estremecedores, en una "epifanía de lo no deseado, de lo olvidado" (Bruhn 2011: 268). Son imágenes de un espacio fantasmagórico, puesto que el cruce del umbral implica siempre la inmersión en la noche oscura del alma. Así, desde el momento en que el deseo de olvido se convierte en necesidad de memoria, "la aldea de mis orígenes dejaba de erigirse en palabra prohibida. ¿Cómo era Brumal?" (Fernández Cubas 2008: 128): "una aldea en la que apenas sí sabíamos del resplandor del sol o de la brisa que empujaba las barcas de los pescadores". El humo de algunas chimeneas ensombrecía todavía más la densa bruma permanentemente asentada sobre la aldea, donde "las tierras son áridas y la vegetación inexistente [...] y las casuchas viejas y descuidadas", todo bañado por "la atmósfera insana que desprendían los viejos muros..." (128-132). El descenso a las profundidades del subconsciente en busca de uno mismo parece confirmarse con sus últimas reflexiones, donde permanece la duda entre lo vivido y lo soñado:

> Sé que, con todas mis fuerzas, invoqué la memoria de mi madre, que mi mente me despertó súbitamente de una terrible pesadilla, y que me puse a correr por un camino oscuro en una de las noches más frías de mi memoria. Los desgarrones, arañazos y hematomas con que desperté, días después, en la silenciosa habitación de un hospital, pregonaban a gritos las dificultades de mi huida. Apenas podía articular palabra, y nadie, de entre el sonriente grupo de bata

> blanca que me había tomado a su cuidado, parecía dispuesto a proporcionarme una explicación aceptable. (Fernández Cubas 2008: 138)

Un trauma bañado de goticismo que hunde sus raíces en la relación madre e hija y sale a la luz, apoyado por el mecanismo narrativo de la segunda persona, en un enfrentamiento terrible con el subconsciente que, a ojos de la sociedad, representa la locura, mientras que para la protagonista supone la salvación definitiva:

> De nuevo me topé con la melancólica mirada de mi madre. Parecía como si intentara retenerme, censurarme, recordarme la larga lista de privaciones y sacrificios: "¡Madre!", supliqué, "¡Madre!" [...] y reí. Reí con unas carcajadas que parecían surgir de otros tiempos, unas convulsiones que al contacto con el aire se transformaban en silbidos, unos espasmos que me producían un placer inefable y desconocido... [...] "tus artimañas", reí, "tus artimañas han fracasado". (Fernández Cubas 2008: 141)

El retorno obsesivo a la madre es una regresión, pero en ningún momento asegura una constitución plena de la identidad del adulto, más bien todo lo contrario. El gótico actúa, en este relato, como arma arrojadiza para cuestionar la unidad familiar y, con ello, el sistema de tradiciones. Revela, frente a la importancia del concepto de familia en el gótico clásico, la imposibilidad de una armonía familiar, por un lado, y la dificultad de reconstruir la psique individual sin desprenderse de los lazos maternos, por otro.

El trauma experimentado, sin embargo, puede acabar, como sucede en "Lúnula y Violeta", con una destrucción del protagonista que es incapaz de asimilar en qué momento su personalidad se escindió o a partir de qué instante no pudo asumir una mente enferma y confusa. Materializado el trauma en el conflicto del escritor y la obsesión de este por la creación, así como en la insistencia en la soledad que dicho proceso conlleva, el personaje principal busca sin descanso un lugar en el mundo, que paradójicamente se encuentra fuera de este. "La soledad hace que esté asustada ante el mundo, que se vea obligada a aislarse y recluirse, cada vez más en sí" (Poelen 2005: 246). La crisis de la identidad ante el enfrentamiento con su doble es al mismo tiempo un desafío al que debe sobreponerse. "Violeta" ejemplifica a la escritora mediocre y en busca de modelos que cuestiona continuamente su capacidad creadora, mientras que Lúnula representa a la escritora segura de sí misma, con una personalidad arrolladora. Ana Casas habla de un "antagonismo como base de la relación entre individuos [que] se extiende en ocasiones al interior del propio sujeto" (2012: 109). El combate entre una y otra provoca un paulatino proceso de destrucción, fusión, sustitución del individuo, primero a través de los textos y más tarde de la propia identidad, hasta la pérdida absoluta de los límites entre uno y otro, sean estos físicos (dos personajes diferentes) o mentales (una mente enajenada escindida en dos). Se produce un intento de salvar ambas partes de uno mismo, pero "la promesa de comunicación, de fusión, de encuentro con el propio yo termina por desvanecerse cuando el más fuerte vence al más débil o cuando suplanta al otro" (Poelen 2005: 241).

La identidad de Lúnula se sobrepone a la de la narradora, de modo que Violeta ya no reconoce su propio texto ni su propia identidad. Así lo manifiesta Violeta a medida que siente amenazado su individualismo:

> Lo que en algunas hojas no son más que simples indicaciones escritas a lápiz [...] en otras se convierten en verdaderos textos superpuestos, con su propia identidad, sus propias llamadas y subnotaciones. A medida que avanzo en la lectura veo que el lápiz tímido y respetuoso, ha sido sustituido por una agresiva tinta roja. En algunos puntos apenas puedo reconocer lo que había escrito. En otros tal operación es sencillamente imposible: mis párrafos han sido tachados y destruidos [...]. Intento releer algún párrafo más. No encuentro los míos. Están casi todos tachados, enmendados. ¿Dónde termino yo y donde empieza ella? (Fernández Cubas 2008: 33-39)

Cuanto más nos acercamos al final, más nos encontramos con interrogantes que reflejan el deterioro del estado mental del personaje, su opción por alejarse de la sociedad y refugiarse en su complejidad psicológica. "El manuscrito «devorado»", señala Poelen, "simboliza la admiración de Violeta por Lúnula y, a su vez, la destrucción de las dos vertientes del personaje principal" (2005: 241). Sin embargo, aspira a la fusión de los dos polos de su personalidad, no acepta uno solamente. La imposibilidad de lograr ese equilibrio supondría un rechazo por parte de la sociedad y una condena a la soledad y el ostracismo. Abandona la aceptación social en un último y desesperado intento por lograr encontrarse a sí misma: "ni me he sentido disgustada ante la posibilidad de postergar un poco mi enfrentamiento con el mundo" (Fernández Cubas 2008: 33). Pero fracasa y muere porque, a diferencia de Marcos, que rechaza su inconsciente colectivo en la aceptación única de sí mismo (Cosme), el yo abyecto de Victoria Luz es incompatible con su yo social: el intento de conjunción representa la muerte, la destrucción de su protagonista, "V L", y, con ella, su condición de ser otro, su alteridad. Como advierte Juan Herrero Cecilia al respecto de la muerte del personaje, "los 'papeles' encontrados al lado del cadáver que custodiaba la puerta de la granja están significando entonces la trágica separación de los dos polos de la identidad, porque la conciencia subjetiva e insatisfecha del 'yo' no ha podido asimilar la fuerza de expansión y de sublimación encarnada en el 'yo-otro' (el 'Yo ideal' con el que nos identificamos desde el interior de nuestra misteriosa identidad), y no ha sido capaz de orientar hacia la plena conciencia la energía del inconsciente colectivo del *anima*" (2007: s. p.).

No ha podido superar el combate interior que la ha conducido a la autodestrucción porque Violeta no ha podido transformarse en Lúnula, una figura mítica que encarna en el texto un arquetipo que proviene del inconsciente colectivo. Ni el yo abyecto ni el yo colectivo han logrado, a diferencia de los casos anteriores, sobreponerse y triunfar sobre el otro, anulando la otra parte de su personalidad. La convivencia pacífica de ambas mitades, parece querernos señalar Cristina Fernández Cubas, resulta imposible y su intento conduce siempre al fracaso.

El ejemplo más extremo de ruptura, producida en este caso por una experiencia traumática ordinaria, la monotonía, la insatisfacción vital, se encuentra en

las páginas de "Ausencia", cuento en el que la protagonista sufre una pérdida de memoria, que la lleva a recomponer, paulatinamente y apoyándose en su instinto, su imagen y su personalidad. Metáfora de la crisis del individuo moderno, Elena Vila Gastón trata de reconstruirse como individuo social, descubriendo aspectos felices y satisfactorios junto a otros que le desagradan, que de "forma inconsciente arrincona, retrasa, teme" (Fernández Cubas 2008: 336) y que le hacen cuestionarse el porqué de su situación actual: "Después de un titubeo, unos instantes en los que intentas darte ánimos, te detienes. ¿Qué vas a encontrar aquí? ¿No será precisamente lo que hay aquí la causa de tu huida, lo que no deseas recordar por nada del mundo?" (Fernández Cubas 2008: 335). Ha optado, consciente o inconscientemente, por abandonarse a su parte abyecta, a su mundo de "ausencias", "dando rienda suelta a un montón de deseos ocultos" (334), producto de esa "insatisfacción perenne, un desasosiego absurdo" (337) con los que ha estado conviviendo durante toda su existencia, en un intento desesperado por ser ella misma. Al llevar al límite el conflicto entre el yo y el otro, tiene lugar en el personaje una pérdida como individuo para comenzar de nuevo, en blanco, y ser quien hubiera querido ser, al fin y al cabo, "como si no te conocieras, como si te vieras por primera vez" (335). Un deseo constante de "ser otra en otro lugar", que se frustra y no logra llevarse a término al acabar por recuperar su anterior vida ordinaria, su yo social.

Marcos, la voz anónima de "Mi hermana Elba", Victoria Luz, Elena o Adriana, son individuos modernos, frágiles y perdidos. La deconstrucción del sujeto supone la destrucción del mundo o la manifestación de un mundo ya desmoronado. Han sufrido algunos sucesos aterradores, normalmente en su infancia o adolescencia; sucesos que tendrán terribles efectos en la constitución de su identidad como adultos y que les impedirán apropiarse y hacer suyas unas normas sociales para estructurar su mundo, su vida y su identidad. Steven Bruhn lo describe como una narrativa del trauma: "The Gothic itself is a narrative of trauma" (2011: 268), que, y como señala Pierre Janet (2004), destruye la narrativa de la memoria, esa habilidad para dar coherencia a los sucesos vividos y al conocimiento analítico. Esta "narrativa del trauma" se materializa, desde un punto de vista extratextual, en una violencia lectora que trasmite una sensación de incertidumbre, de absoluta maldad manifiesta, incluso de confusión por la pérdida de referentes. En el apartado intratextual, en cambio, se puede rastrear en una atmósfera oscura e inquietante de recintos cerrados, opresivos y aterradores, que limitan al individuo, que parece moverse en un laberinto.

El acto de la lectura se convierte en un acto violento en el que el lector busca respuestas. El problema de la asimilación de las ansiedades de la sociedad, definida en términos de trauma, crea una narrativa particular que conecta al protagonista de las novelas góticas con el lector (Watkiss 2012: 4). El acto de leer se vuelve un acto violento, debido a las múltiples referencias a lo extraño, a lo incomprensible, a todo lo que de aterrador tiene nuestro mundo; referencias que se acumulan sin dejar apenas respiro a la lectura. La huida interior de estos personajes se materializa en el exterior, que resulta aún más perturbador y provoca una sensación de laberinto insalvable. Un juego metaliterario que conduce a un calle-

jón sin salida que acaba por asfixiar al lector. Tal vez no nada sea real, tal vez todo sea producto de "nuestra/su" mente enajenada, o tal vez todo esté sucediendo realmente. Es una violencia en la atmósfera por la sucesión de imágenes, pero, sobre todo, es una violencia en la ausencia total de quietud, en la insistencia en el desasosiego, en las contradicciones y manías, y en el cuestionamiento de la falta de límites por parte del personaje. Así, el narrador juega con el lector, lo manipula, lo conduce a su terreno, para dejarle ante un espacio de silencios y huecos vacíos, una realidad desdibujada que deja al descubierto un mundo terrible, una realidad en proceso de destrucción producto de la destrucción del hombre. Trasmitida la sensación de incertidumbre, al lector solo le resta dudar de su mundo y respirar una atmósfera contaminada con la sensación absoluta de maldad manifiesta.

Así pues, si el gótico clásico regresaba a un orden, a pesar de la sensación de horror y de la presencia constante del mal, estas reminiscencias del gótico en plena contemporaneidad vislumbran la imposibilidad del regreso, precisamente por las complicadas relaciones que se establecen dentro y fuera de los personajes. Su vida se convierte en un fluir continuo y confuso de experiencias del presente y del pasado, sin lógica, sin orden. No hay futuro porque la vida contemporánea nos recuerda constantemente que nos movemos hacia la muerte, la percibimos con cada movimiento, la sentimos en cada instante. Paradójicamente, necesitamos la conciencia constante de la muerte que nos proporciona el gótico con el fin de entender y reinventar la historia como una forma de curar la pérdida permanente de la existencia moderna. La civilización occidental, destrozada por traumas personales, trata de reconstruir sin éxito una identidad social; sin embargo, la sociedad no existe más que como un conjunto de mentes individuales cuyas historias personales no terminan por encajar en la historia colectiva.

En suma, estos relatos son apenas una muestra de que el hombre, a pesar de todo y de todos, vuelve constantemente a las profundidades de su alma tratando de reconstruir su identidad y salvarse como individuo social. Vivimos una vida que mira hacia la muerte y, en esa vacilación entre el deseo de vivir y la fascinación por la propia destrucción, necesitamos el mundo gótico para salvar este obstáculo antitético; "aquel día empezó la pesadilla" (Fernández Cubas 2007: 177), dice Cristina Fernández Cubas en boca de Marcos, pero qué sucedería si ese día fuera hoy.

Obras citadas

Botting, Fred (1996): *Gothic*. Londres / Nueva York, Routledge.

——— (2008): *Gothic Romanced: Consumption, Gender and Technology in Contemporary Fictions*. Londres / Nueva York, Routledge.

Bruhm, Steven (2011): "The Contemporary Gothic: Why We Need it". En: Hogle, Jerrold E. (ed.): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, pp. 279-276.

Cameron, Ed (2010): *The Psychopathology of the Gothic Romance: Perversion, Neuroses and Psychosis in Early Works of the Genre*. Jefferson, McFarland.

Casas, Ana (2012): "La epifanía del monstruo. Identidad y perversión en los cuentos de Cristina Fernández Cubas". En: Encinar, Ángeles y Valcárcel, Carmen (eds.): *En bre-*

ve. Cuentos de escritoras españolas (1975-2010). Estudios y antología. Madrid, Biblioteca Nueva, pp. 105-122.

Cordone, Gabriela (2007): "Esos dobles tan temidos. Juegos de duplicación en tres relatos de Cristina Fernández Cubas". En: Andres-Suárez, Irene y Casas, Ana (eds.): *Cristina Fernández Cubas*. Madrid, Arco Libros, pp. 147-160.

Fernández, Daniel (1984): "Un fantasma recorre el cuento". En: *Quimera*, n.º 39-40, pp. 110-115.

Fernández Cubas, Cristina (2007): "De donde vienen los cuentos". En: Andres-Suárez, Irene y Casas, Ana (eds.): *Cristina Fernández Cubas*. Madrid, Arco Libros, pp. 11-18.

——— (2008): *Todos los cuentos*. Barcelona, Tusquets.

Freud, Sigmund (2011): *Tótem y tabú*. Madrid, Alianza.

Glenn, Kathleen M. (1992): "Gothic Indecipherability and Doubling in the Fiction of Cristina Fernández Cubas". En: *Monographic Review / Revista Monográfica*, n.º 8, pp. 125-141.

Goldberg-Estepa, Ana Victoria (2007): *Modalidad gótica y tácticas de lo cotidiano en la narrativa de Carmen Laforet, Carmen Martín Gaite y Cristina Fernández Cubas*. Tesis doctoral inédita. Universidad de California.

Herrero Cecilia, Juan (2007): "Una interpretación 'junguiana' de la figura mítica del *doble* en 'Lúnula y Violeta', un relato 'desdoblado' de Cristina Fernández Cubas". En: *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, n.º 37, s. p.

Holdom, Shoshannah Rebecca (2003): *Gothic Theatricality and Performance in the Work of Adelaida García Morales, Cristina Fernandez Cubas and Pilar Pedraza*. Manchester, Universidad de Manchester.

Janet, Pierre (2004): *L'evolution de la mémoire et de la notion du temps*. París, Chahine.

Jung, Carl Gustav (1964): *Dialectique du Moi et de l'inconscient*. París, Gallimard.

Kristeva, Julia (2004): *Poderes de la perversión*. México D. F., Siglo XXI Editores.

López Cabrales, María del Mar (2000): *Palabras de mujeres. Escritoras españolas contemporáneas*. Madrid, Narcea Ediciones.

Martín, Rebeca (2007): "Las realidades enturbiadas: Los impostores de Cristina Fernández Cubas". En: Andres-Suárez, Irene y Casas, Ana (eds.): *Cristina Fernández Cubas*. Madrid, Arco Libros, pp. 135-146.

Massé, Michelle A. (2004): "Psychoanalysis and the Gothic". En: Punter, David (ed.): *A Companion to the Gothic*. Oxford, Blackwell Publishing, pp. 229-241.

Miles, Robert (1993): *Gothic Writing. 1750-1820. A Genealogy*. Londres / Nueva York, Routledge.

Negroni, María (2009): *Galería fantástica*. México D. F., Siglo XXI Editores.

Ortega, José (1992): "La dimensión fantástica en los cuentos de Cristina Fernández Cubas". En: *Monografic Review / Revista Monográfica*, n.º 8, pp. 157-163.

Pérez, Janet (1995-96): "Fernandez Cubas, Abjection and the «retórica del horror»". En: *Explicación de Textos Literarios*, n.º 24, pp. 159-171.

——— (2005): "The Seen, the Unseen, and the Obscene in Fernández Cubas's Fiction". En: Glenn, Kathleen M. y Pérez, Janet (eds.): *Mapping the Fiction of Cristina Fernández Cubas*. Cranbury, University of Delaware Press, pp. 120-150.

Poelen, Anne Marie (2005): "La esquizofrenia en 'Lúnula y Violeta'. El crecimiento caprichoso del doble". En: *Lectora: Revista de Dones i Textualitat*, n.º 11, pp. 235-247.

Punter, David (1998): *Gothic Pathologies*: *The Text, the Body and the Law*. Houndsmills, MacMillan Press.

Punter, David y Bronfer, Elizabeth (2001): "Gothic: Violence, Trauma and Ethical". En: Botting, Fred (ed.): *The Gothic*. Cambridge, D. S. Brewer, pp. 7-22.

Roas, David (2007): "El ángulo insólito: Cristina Fernández Cubas y lo fantástico". En: Andres-Suárez, Irene y Casas, Ana (eds.): *Cristina Fernández Cubas*. Madrid, Arco Libros, pp. 41-60.

Rueda, Ana (2005): "Effects of the Double in Cristina Fernández Cubas's Short Fiction". En: Glenn, Kathleen M. y Pérez, Janet (eds.): *Mapping the Fiction of Cristina Fernández Cubas*. Cranbury, University of Delaware Press, pp. 25-41.

Townshend, Dale (2007): *The Orders of the Gothic: Foucault, Lacan and the Subject of Gothic Writing, 1764-1820*. Nueva York, AMS Press.

Watkiss, Joanne (2012): *Gothic Contemporaries*. *The Haunted Text*. Cardiff, University of Wales Press.

Zatlin, Phyllis (1996): "Amnesia, Strangulation, Hallucination and Other Mishaps: The perils of Being Female in Tales of Cristina Fernández Cubas". En: *Hispania*, n.º 79, pp. 36-44.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 325-346, ISSN: 2255-4505

RESISTENCIA Y CANONIZACIÓN EN EL MICRORRELATO: DE LA TEORÍA Y CRÍTICA A LAS ANTOLOGÍAS ESPECIALIZADAS

Xaquín Núñez Sabarís
Universidade do Minho

> Trance gozoso, este de andar buscándole, imaginándole, un nombre a la criatura: microrrelato, minificción, ¿por qué no nanocuento?
>
> Mientras le encontramos un nombre, con esta sensación incomparable de ir descubriendo la realidad de un nuevo continente, ojalá su pequeño fulgor, desde brevísimos textos literarios palpitantes de ficción verdadera, ilumine intensas fascinaciones narrativas. (Merino 2007: 13)

Esta cita que abre la minificción completa de José María Merino pone de relieve –tanto por la publicación en sí, como por las preocupaciones terminológicas– la irrupción de esta modalidad narrativa en el campo literario y su generalización a partir de los últimos años del xx. Los libros –antologías, colecciones, recopilaciones–, las revistas especializadas, los estudios monográficos y los artículos teóricos evidencian un creciente interés de público, crítica y teoría por las narraciones mínimas.

De ello nos ocuparemos en las siguientes páginas, en las que se pretende efectuar una aproximación a las definiciones y delimitaciones de esta modalidad narrativa, fundamentalmente a través de la producción teórica y crítica sobre el microrrelato y las antologías publicadas en España en la última década. No sin antes intentar situar el fenómeno en su contexto socio-cultural y literario, a partir de las transformaciones que la narrativa manifiesta a lo largo del pasado siglo. Por ello, en primer lugar, se efectuarán algunas analogías entre el microrrelato y ciertos aspectos que determinaron la evolución de la narrativa en general y la breve, en particular, durante el pasado siglo. Si "brevedad" y "narratividad" son los conceptos que definen el microrrelato con relación a otras formas (por ejemplo, Ródenas de Moya 2010: 185 o Andres-Suárez 2010: 49), en los siguientes capítulos realizaremos un repaso por algunas de las transformaciones habidas en la narrativa, por considerar que son un itinerario necesario hacia la estética de lo breve y sin el cual no se explica el auge que la minificción adquiere en la primera década del presente milenio.

1. La brevedad. Los caminos abiertos por el cuento modernista

Sin entrar a valorar todavía si el microrrelato constituye una variante del cuento o una modalidad genérica diferente, lo cierto es que el interés por las formas breves se remonta a los comienzos del siglo xx. De hecho, son varios los investigadores que sitúan su origen en las estéticas surgidas a partir del modernismo. Andres-Suárez, entre otros, advierte los antecedentes del microrrelato en una primera etapa localizada en el período modernista y vanguardista:

> La primera de ellas, la de *los iniciadores*, recubre aproximadamente las décadas 1910-1940 y está marcada por las corrientes estéticas del Modernismo y las Vanguardias históricas. La primera, como ya se dijo, se inscribe en una tendencia general orientada hacia la depuración formal, conceptual y simbólica, que afectó a todas las artes y fue vehiculada por Rubén Darío, cuyo libro *Azul* (1888) tuvo un impacto determinante entre los escritores que cultivaron el microrrelato. (Andres-Suárez 2010: 35)

Pero, además, el contexto socio-cultural que explica la irrupción del microrrelato a inicios del xxi se asemeja en gran medida a las transformaciones de inicios del xx y la consolidación del cuento. Lagmanovich observa un idéntico *Zeitgeist* –espíritu de la época– entre ambos finales de siglo:

> Ello ocurre de forma muy notoria en el tránsito entre los siglos xix y xx, y se continúa en las primeras décadas de este último. Puede decirse que, después del simbolismo en literatura, después del neorromanticismo en música, después del predominio de tendencias de raíz romántica y realista en las artes plásticas, existe –sobre todo en Europa– un afán muy grande por diferenciarse de las tendencias decimonónicas y entrar decididamente en la modernidad. [...] En todas las artes en suma, hay una triple reacción: contra la ornamentación por sí misma, contra la excesiva extensión y contra la redundancia.
>
> Nos encontramos ya en pleno siglo xx, y la consigna de las artes en este siglo puede condensarse en la fórmula que encontró la nueva arquitectura: "menos es más". (Lagmanovich 2005: 13)

Por lo tanto, a pesar de que los escritores del xix, Pardo Bazán, Clarín o Palacio Valdés, cultivaron el cuento con notable éxito, la expansión editorial de la narrativa breve se produce a inicios del xx, consolidando la tendencia que se había iniciado en las últimas décadas del xix a propósito del cuento[1]. La interrelación entre el incremento de posibilidades de publicación, merced a la fortaleza del mercado editorial y al auge de la prensa, y el cambio de paradigma estético motivado por el modernismo, explica el fenómeno literario de la narrativa breve en el principio de siglo. Por eso no es de extrañar, tanto por el paralelismo entre ambos contextos como por la proximidad formal, que muchas de las antologías

[1] De ahí que Merino (1998) haya aprovechado las celebraciones del 98 para conmemorar cien años del cuento español, dado el simbolismo histórico de la fecha y el respaldo a las formas breves en este periodo.

de cuento o microrrelato actuales remonten su selección a los textos breves de Valle-Inclán, Azorín o Rubén Darío.

La abundancia con que se desarrolla la narrativa breve a inicios de siglo no se puede disociar de la modernidad literaria, ya que, en el Fin de Siglo, el cultivo de los géneros narrativos cortos constituye un auténtico fenómeno editorial[2]. La preferencia por la forma breve de los escritores modernistas tiene mucho que ver con el hastío de la novela extensa practicada por los realistas y naturalistas (Grass y Risley 1979: 19); es, por esta razón, que la mejor prosa de la época "no se halla en la novela sino en el cuento, poema en prosa o ensayo" (Phillips 1974: 261).

Por lo tanto, para los escritores de este periodo, la preferencia por esta modalidad genérica viene en gran medida motivada por la distancia que marcaba con las formas novelísticas decimonónicas, aunque no se debe exclusivamente a una nueva orientación estética, sino que en el desarrollo de las nuevas formas desempeñó un notable papel la expansión que la prensa adquiere a lo largo de este siglo, modificando significativamente los hábitos de lectura:

> Por encima de los libros, que ya hemos visto escasos y minoritarios, el lugar físico donde la nueva literatura va a intentar la captura de su público es el periódico, como beneficiaria –y, a la vez, como consecuencia– de la gran expansión alcanzada por la prensa española durante la Restauración. (Mainer 1987: 60)

La estrecha vinculación entre la expansión de la narrativa breve y el auge de la prensa plantea la duda acerca de la circunstancia que más condicionó la eclosión de las formas breves: la pretensión de distanciarse de la novela realista o el acomodo a los márgenes espaciales que los periódicos ofrecían:

> El estudio de estas colecciones de relatos breves plantea un doble problema: uno literario, ya que la boga de estas parece llegar en un momento de crisis del relato naturalista cuando el predominio de la introspección psicológica y el reemplazo del argumento complicado por la anécdota reveladora aconsejaban al escritor la reducción e intensificación del relato; otro crematístico, ya que cabría plantearse en qué medida la demanda industrial de novelas breves condicionó la oferta de los escritores. (Mainer 1987: 71)

Para Ezama Gil, el relato breve refuerza, sin duda, su identidad gracias a la difusión que consigue en la prensa periódica:

> El relato breve afirma su identidad genérica y asegura su difusión en los años finales del XIX, gracias al apoyo que le dispensa la prensa periódica. La divulgación de que es objeto el género se ve favorecida por las dimensiones del mismo, que lo hacen asequible a cualquier tipo de publicación.
>
> En la época que nos ocupa se hace patente una acusada tendencia hacia la *brevedad*, señalada por algunos escritores, y manifiesta en los marbetes de buen número de relatos: "novelas relámpagos", "cuentos pequeñitos", "microscópicas", "cuentos de un minuto", "pequeñas historias", "efímeras", "instantá-

[2] *Vid.* Ezama Gil (1998: 18).

> neas", "cuentos breves", "relatos breves" o "narraciones al vuelo" son algunos de ellos. En la consolidación de esta tendencia desempeña un importante papel el cronista *Fernanflor*, decidido partidario de las formas breves[3]. (Ezama Gil 1992: 26)

El auge de los nuevos mecanismos editoriales proporciona fuentes alternativas de ingresos a los autores de la segunda mitad del XIX[4]. Tanto los que surgen a partir de este periodo (en especial, Clarín y Pardo Bazán) como los que se inician literariamente en el Fin de Siglo, en modo alguno ajenos a las tentaciones de periódicos y revistas, cultivan, casi sin excepción, la narrativa breve: cuento y novelas cortas[5]. El proceso era idéntico en casi todos ellos: a la publicación de los relatos en la prensa le seguía la recopilación en diferentes colecciones.

Este recorrido resulta semejante al que sigue en la actualidad el texto hiperbreve. Además, hoy, como ayer, se produce un movimiento de dispersión editorial, análogo al descrito, y que estimula la irrupción de determinadas formas literarias, que hasta hace unos años no habrían tenido cabida alguna en el mundo editorial:

> En la última década, sin embargo, el mundo editorial español ha cambiado sus-

---

[3] La propia investigadora afirma, sin embargo, que no todos los escritores manifestaron la misma predisposición; algunos como Clarín o Ernesto Laguardia se opusieron. En el caso de este último de forma sarcástica, a la efervescencia de estos géneros breves.

[4] Mainer (1987: 71) aporta una cita de Fernández Flórez, crítica con la mercantilización del género: "El mismo autor no vacila en confesar su preferencia por el género, pero a la vez no puede evitar una irritada reacción contra la mercantilización de los cuentos (el género idóneo para periódicos, revistas gráficas, almanaques) y los relatos breves, rasgo que era todo un fenómeno social en 1918, cuando Fernández Flórez prologaba la colección de estos últimos titulada *Silencio*: «En España hay muy pocos cuentistas y muchísimas personas que escriben cuentos. Casi todos estos cuentos tienen más relación con el aparato digestivo que con el cerebro o con el corazón. Procuraré explicar la génesis. El literato, o aspirante a tal, yace derrumbado en el diván de un café. Los movimientos peristálticos de su estómago sobresaltan en el secreto interior de la víscera media tostada mal mordida. Cuando esto ocurre y algún vecino de mesa ha pedido un *roast-beef*, la melancolía y el afán inmoderado de riquezas hallan abierto el camino del alma. Entonces el hombre derrumbado suele pensar que le faltan cinco duros. Decir cinco duros es suscitar en él la idea de escribir un cuento [...]. Lo que digo de él puede igualmente ser aplicado a la novela breve, salvando apenas un ligero matiz: detrás del cuento están veinte bistecs con patatas; detrás de la novela corta está un gabán o una mesada de la casa de huéspedes»".
Si nos situamos en el contexto actual y la temática que nos ocupa, Valls (2008: 10) previene contra la excesiva facilidad de publicación del microrrelato: "Otra cosa, dada su extrema brevedad, es lo fácil que pueda resultar componer un microrrelato, y la cantidad de piezas que se publican, en diarios, revistas o en la red, sin una mínima entidad literaria; aunque me atrevería a afirmar que no muchas más que poemas o novelas mediocres".

[5] A menudo eran colaboraciones en prensa realizadas por encargo, para efemérides concretas. Piénsese en los cuentos de Valle-Inclán "Nochebuena" o "La adoración de los Reyes", recogidos posteriormente en la colección *Jardín umbrío*. También algunas colecciones de microrrelatos obedecen a una lógica idéntica: "Borges nos previno contra la charlatanería de lo breve, pero no pudo advertirnos contra aquellos otros textos llamados hoy *ultracortos* o *hiperbreves* (se componen apenas de una o dos líneas). Aunque no siempre sean ocurrencias, claro está, tienden –más a menudo de lo que sería deseable– a ser simples alardes de ingenio. Y eso que el escritor argentino no tuvo que sufrir ni los denominados microrrelatos de *Verano*, ni los de *Navidad*, literatura de encargo en auge, parece ser que solo en España, mercenaria donde las haya, con frecuencia solo cultivada –se nota que con una cierta desgana–, por aquellos autores menos familiarizados con el género (Valls 2008: 26).

> tancialmente. Puede decirse que la evolución que sufrió en los años ochenta –y que perfeccionó en los noventa– llevó al mercado a una situación inviable y de forma natural ha vuelto al sistema natural del siglo pasado. La perspectiva estrictamente empresarial de los grandes grupos editoriales provocó la compra y explotación de sellos editoriales independientes. En pocos años, menos de diez editoriales copaban más del 90% del mercado y se adentraban en otros medios de comunicación pública (Planeta, Prisa, Anaya...). Esta sobredimensión empresarial demostró ser un territorio excelente para el cultivo de los pequeños huecos que dejaban las editoriales gigantes. Con el cambio de siglo comenzaron a aparecer editoriales independientes, muy especializadas, para lograr así un nicho de mercado suficiente. La consecuencia fue un gran aumento de la "bibliodiversidad" y un enriquecimiento de catálogos hasta ahora desconocido. (González Ariza 2012: 92)

En consecuencia, las posibilidades editoriales facilitan también la acogida de las formas breves que recorren un itinerario similar al seguido por el relato breve modernista, ya que muchos microrrelatos pasan de la publicación en revistas, prensa, blogs o incluso twitters a la reunión en antología o colecciones[6]. De hecho, la profusión terminológica mencionada por Ezama no resulta muy diferente de la actual amplitud de designaciones (minicuento, minificción, nanocuento...) que acompaña a los textos hiperbreves. Cabe todavía establecer alguna analogía más, si se tiene en cuenta el carácter reivindicativo del que hacían y hacen gala los autores de cuentos y microrrelatos. El atrevimiento resulta a menudo un arma arrojadiza frente a los formatos literarios más convencionales:

> He aquí un libro de juventud, un libro escrito en esa edad dichosa de sueños y de esperanzas. ¡Hoy esa edad se me aparece ya casi lejana! Al releer estas páginas, que después de tantos años tenía casi olvidadas, he sentido en ellas no sé qué alegre palpitar de vida, qué abrileña lozanía, qué gracioso borboteo de imágenes desusadas, ingenuas, atrevidas, detonantes. Yo confieso mi amor de otro tiempo por esta literatura: la amé tanto como aborrecí, esa otra, timorata y prudente, de algunos antiguos jóvenes, que nunca supieron ayuntar dos palabras por primera vez, y de quienes su ruta fue siempre la eterna ruta, trillada por todos los carneros de Panurgo. (Valle-Inclán 1908: 13).

Así se expresaba Valle-Inclán a propósito de la reedición de sus novelas cortas y así se expresaron recientemente, a título de manifiesto, diversos autores en la antología de cuentos *Pequeñas resistencias*. Tanto el título de la compilación, como el epígrafe del vindicativo texto "La rebeldía breve" no dejan lugar a dudas de sus propósitos:

> Las novelas –aunque no todas– venden más; los cuentos –aunque con excepciones– venden menos. ¿Son acaso por eso mejores las novelas? ¿Es justo seguir presentando como argumento literario lo que es una simple jerarquía comer-

[6] González Ariza (2012: 94) vincula la generalización del género con los hábitos asociados a la era digital, hasta el punto que subraya la importancia de los ciento cuarenta caracteres del Twitter en la preferencia de lo hiperbreve sobre lo breve.

> cial? Muchos de los abajo firmantes no solo no nos oponemos a las novelas, sino que además las hemos escrito y publicado. Y a pesar de eso, o quizá por eso mismo, quisiéramos expresar nuestra perplejidad ante ese arraigado fenómeno que podría denominarse *la oficialización de la –supuesta– inferioridad del cuento*. Una cosa es que todos estemos más o menos sujetos a las leyes del mercado, y otra bien distinta es confundir el valor con las ventas, los méritos con los numeritos, el cuento con el cuánto. (Neuman 2010a: 7)

En suma, al efectuar un paralelismo entre lo ocurrido en ambos inicios de siglo, no se pretende relacionar de modo genealógico un momento como el punto de partida del otro (parentesco que a menudo se subraya como elemento legitimador del microrrelato como género), sino poner de manifiesto el camino convergente de la estética modernista hacia al actual interés por las formas mínimas. Ródenas de Moya (2010: 194) vincula "el cultivo de la máxima depuración y concentración elocutivas" en el texto narrativo con "la metamorfosis que experimentan las formas artísticas a partir del simbolismo en todo Occidente". Para este escritor (Ródenas de Moya 2010: 196), en continuidad con lo ya dicho en este apartado, la estética de la brevedad ahonda sus raíces en el "pensamiento fragmentado", opuesto a la racionalidad ilustrada del XIX.

De modo que la brevedad tratada en este epígrafe nos lleva a otro aspecto muy vinculado a la evolución de la narrativa a lo largo de todo el siglo anterior: la fragmentación.

2. La fragmentación de la narrativa: hacia la posmodernidad

Si el cuento ensanchó las modalidades genéricas durante el XX, la aparición del cine y la evolución de la narrativa –no solo la corta– modificaron también los hábitos de lectura y, por lo tanto, la pragmática del microrrelato puede relacionarse también con las transformaciones habidas en la narrativa posmoderna en general. Como afirma Noguerol (2010: 78), el "establecimiento del 'canon' del micro-relato es paralelo, por consiguiente, a la formalización de la estética posmoderna".

Para Andres-Suárez (2010: 36), "el hallazgo estético del microrrelato en España se debe esencialmente a dos fenómenos y a dos figuras clave. Por una parte, al proceso de depuración formal que sufrió la poesía de la mano de Juan Ramón Jiménez y, por otra, a la fragmentación de la novela".

Villanueva (1977) advierte que la fragmentación es uno de los rasgos definidores de la novela durante el XX, cuyos derroteros permiten cuestionarse si se trata de una continuación, transformación o ruptura del camino transitado por esta modalidad genérica desde sus orígenes renacentistas hasta la madurez decimonónica. Cuestión, lo veremos más adelante, que inspira también algunos de los debates habidos acerca da la autonomía del microrrelato y el cuento.

La progresiva desintegración de la narrativa confluye en el cultivo de las formas hiperbreves, de ahí que alguna de las formulaciones utilizadas para este tipo de micronarrativas se vinculen con la terminología del mundo de la ciencia, como se expresa en las designaciones "nanocuento" o "literatura cuántica"

(Andres-Suárez 2010: 12) y que expresan la opción por lo mínimo que en la actualidad alcanza los diferentes ámbitos de lo científico, lo social o cultural:

> Para llegar a la poética de la sustracción, al *menos es más*, de Mies van der Rohe, se ha recorrido un largo trecho, desde la miniatura pictórica a la microfotografía (www.sciencieart.nl), la nanotecnología y la minicomputación; sin olvidar el llamado microperiodismo (Vicente Verdú *dixit*); la ya cotidiana minifalda o el coche Nano, vehículo de bajo coste creado por una empresa de la India. Pero ahora parece que un nuevo viento cultural azota el paisaje con el regreso de nuevas fuerzas de lo *nano* (lo supernano), lo micro... Así, tras la aparición de los *microblogging* de Twitter (mensajes que tienen como límite ciento cuarenta caracteres, en los que se cuenta lo que uno está haciendo en ese momento), acaban de nacer los llamados *movilcineastas*, los autores de cine por móvil, quienes disponen de un minuto para contar una historia, e incluso ya tienen su propio certamen, el Movil Film Fest (junio de 2007). (Valls 2008: 299)

De forma paralela, también la novela del xx importó las novedades que el nuevo siglo traía en el terreno de la filosofía o las ciencias experimentales:

> El xx disocia lo verdadero de lo absoluto, distinguiendo escepticismo de relativismo. A este relativismo contribuyen concretamente las aportaciones filosóficas, ideológicas y científicas más notables de nuestra época. El marxismo defiende que las instituciones y la moral de una sociedad no son inmanentes e inalterables, sino reflejo de su clase dominante; la fenomenología, disciplina estrictamente descriptiva opuesta a las cadenas de razonamientos que constituyen el espíritu cartesiano, se coloca antes de toda creencia y todo juicio y explora simplemente lo dado [...]. Por su parte, Albert Einstein, en 1905 y 1916, destruye los postulados de la mecánica clásica negando el valor absoluto del tiempo newtoniano. [...]
>
> La realidad, parecía proclamar Einstein para el intelectual de entonces, depende del punto de vista de cada cual, y sus ideas, liberar al arte, la psicología, la sociología, etc. de la dictadura de las leyes mecanicistas. (Villanueva 1977: 46)

Rescato de Núñez Sabarís (2009: 18) un fragmento de la novela de Érico Veríssimo, *Caminhos cruzados*, de 1935, y que problematiza la cuestión epistemológica de la novela del xx, en relación a la recepción que la teoría de la relatividad einsteniana plantea:

> A vida, prezado leitor, é uma sucessão de acontecimentos monótonos, repetidos, sem imprevisto. Por isso alguns homens de imaginação foram obrigados a inventar o romance.
>
> O Homem, na Terra, nasce, vive e morre sem que lhe aconteça nenhuma dessas aventuras pintorescas de que os livros estão cheios num romance. Quando saímos da leitura duma história de amor, ficamos surpreendidos ao nos encontrarmos na vida real diante de pessoas e coisas absolutamente diferentes das pessoas e coisas das fábulas librescas.
>
> Repito: a vida é monótona. Queres um exemplo frisante, vívido, observado, verificado? Ei-lo, leitor amigo: moro numa rua suburbana cujo ponto culminante é a janela do meu quarto. E que vejo eu do meu posto de observador

> céptico? O mesmo ramerrão cotidiano, os mesmos quadros monótonos. Na casa fronteira há sempre uma senhora vestida de preto que fica sentada na sua cadeira de balanço enquanto a filha anda dum lado para outro, fazendo eu nem sei quê. Mais adiante vejo um homem que se senta numa preguiçosa para ler o jornal, cercado dos filhos que berram, enquanto o seu gramofone toca uma música aborrecível que se repete todos os dias. No quintal próximo um moleque ladino joga pedras no pombal da casa vizinha.
>
> São cenas de todo o dia. Nenhum acontecimento romântico quebra a calma desta rua e de seus habitantes. Onde os dramas de que falam os romancistas? Onde as angustias que cantam os poetas?
>
> Foi depois de muito observar e meditar que eu cheguei à conclusão de que um observador colocado num ângulo especial poderá ter uma visão diferente e nova do Mundo. (Veríssimo 2005: 299)

La reflexión del personaje, el profesor Clarimundo –un parodiado entusiasta de las teorías einstenianas–, refleja una de las preocupaciones de la novela contemporánea, en relación a su discontinuidad y la ruptura de un discurso –un punto de vista– hegemónico, que ya no es posible articular. En España, la novela que más se aproxima en este punto y que tanto marcará la narrativa en sus años sucesivos es *La colmena* (1951). También opta por una secuencia fragmentada, discontinua y desordenada que descompone la unidad narrativa en múltiples secuencias, cuyo resultado no se puede disociar del proceso que converge en las narrativas –y micronarrativas– contemporáneas. Véase, si no, el conocido episodio del hombre que se suicidó porque olía a cebolla:

> Estaba enfermo y sin un real, pero se suicidó porque olía a cebolla.
>
> –Huele a cebolla que apesta, huele un horror a cebolla.
>
> –Cállate, hombre, yo no huelo nada, ¿ quieres que abra la ventana?
>
> –No, me es igual. El olor no se iría, son la paredes las que huelen a cebolla, las manos me huelen a cebolla.
>
> La mujer era la imagen de la paciencia.
>
> –¿Quieres lavarte las manos?
>
> –No, no quiero, el corazón también me huele a cebolla.
>
> –Tranquilízate.
>
> –No puedo, huele a cebolla.
>
> –Anda, procura dormir un poco.
>
> –No podría, todo me huele a cebolla.
>
> –¿Quieres un vaso de leche?
>
> –No quiero un vaso de leche. Quisiera morirme, nada más que morirme, morirme muy deprisa, cada vez huele más a cebolla.
>
> –No digas tonterías.
>
> –¡Digo lo que me da la gana! ¡Huele a cebolla!
>
> El hombre se echó a llorar.
>
> –¡Huele a cebolla!
>
> –Bueno, hombre, bueno, huele a cebolla.
>
> –¡Claro que huele a cebolla! ¡Una peste! La mujer abrió la ventana.
>
> El hombre, con los ojos llenos de lágrimas, empezó a gritar.
>
> –¡Cierra la ventana! ¡No quiero que se vaya el olor a cebolla!
>
> –Como quieras. La mujer cerró la ventana.

> –Quiero agua en una taza; en un vaso, no.
>
> La mujer fue a la cocina, a prepararle una taza de agua a su marido.
>
> La mujer estaba lavando la taza cuando se oyó un berrido infernal, como si a un hombre se le hubieran roto los dos pulmones de repente.
>
> El golpe del cuerpo contra las losetas del patio, la mujer no lo oyó. En vez sintió un dolor en las sienes, un dolor frío y agudo como el de un pinchazo con una aguja muy larga.
>
> –¡Ay!
>
> El grito de la mujer salió por la ventana abierta; nadie le contestó, la cama estaba vacía. Algunos vecinos se asomaron a las ventanas del patio.
>
> –¿Qué pasa?
>
> La mujer no podía hablar. De haber podido hacerlo, hubiera dicho:
>
> –Nada, que olía un poco a cebolla. (Cela 1989: 363)

La inconcreción del texto, su brevedad y su carácter autónomo en el conjunto de la obra permiten su identificación formal como microrrelato, incluso su temática y abstracción resultan próximas a aspectos recurrentes en el repertorio microrrelatístico. Tal es su proximidad que Díez (2007: 383) incorpora este texto a su antología de cuentos e historias mínimas[7].

Si vinculamos el efecto estético producido por este fragmento –potenciador, por otro lado, de la dimensión social y existencialista que se pretende en *La colmena*– con el carácter discontinuo que el discurso quebrado de la narrativa del XX propone, nos encontramos con una apuesta por una estética de la elipsis, en la cual los espacios de indeterminación y la cooperación del lector resulta indispensable para completar el significado textual (Noguerol 2010: 94). El fragmento final del capítulo VI, con su inconcreción lírica, apunta a una línea muy explorada en la narrativa mínima:

> La señorita Elvira se despierta pronto, pero no madruga. A la señorita Elvira le gusta estarse en la cama, muy tapada, pensando en sus cosas, o leyendo *Los misterios de París*, sacando solo un poco la mano para sujetar el grueso, el mugriento, el desportillado volumen.
>
> La mañana sube, poco a poco, trepando como un gusano por los corazones de los hombres y de las mujeres de la ciudad; golpeando, casi con mimo, sobre los mirares recién despiertos, esos mirares que jamás descubren horizontes nuevos, paisajes nuevos, nuevas decoraciones.
>
> La mañana, esa mañana eternamente repetida, juega un poco, sin embargo, a cambiar la faz de la ciudad, ese sepulcro, esa cucaña, esa colmena...
>
> ¡Que Dios nos coja confesados! (Cela 1989: 397)

[7] Roas (2010: 23) afirma que la práctica de recortar fragmentos de textos mayores y leerlos como microrrelatos es una práctica editorial frecuente. Considera, sin embargo, que obedece a la confusión de la brevedad con lo fragmentario (en el sentido de incompleto), cuando esta es una consecuencia de aquella y no un elemento constitutivo. Valls (2008: 21) se desmarca asimismo de esta práctica: "A nuestros efectos, carece de sentido, por tanto, rastrear la narrativa existente en busca de frases que puedan leerse a modo de posibles microrrelatos intercalados en otros textos de mayores dimensiones". Merino (2010: 234), a su vez, concluye que "el arrancar fragmentos a textos completos, que nos permitiría extraer cientos de microrrelatos y frases chispeantes de las obras de Shakespeare o de Cervantes, de las metáforas de Lorca o Neruda, no dejaría de ser una manera poco literaria de hacer picadillo la literatura".

Andres-Suárez (2010: 51) indica que la elipsis es una necesidad estructural de todo microrrelato y, en consecuencia, la novela de mediados del xx origina un horizonte de expectativas que exigen un lector implícito muy diferente al de la narrativa decimonónica[8]. A partir de la estética posmoderna, se explica que tanto la narrativa larga como la breve potencien estos aspectos, lo cual exige unos hábitos de lectura más avezados y muy perceptibles en el microrrelato:

> Los libros, al igual que ocurre en los volúmenes de cuentos y de poesía, se generan por yuxtaposición o coordinación. Pero lo que resulta evidente es que necesitan de un lector activo, exigente, habitual, que esté familiarizado con la historia cultural y literaria. Podría decirse, por tanto, como una generalización, que la lectura de un buen libro de microrrelatos precisa un esfuerzo y una preparación mayores que la que acostumbramos a poner en juego al encarar buena parte de las novelas que se publican hoy. (Valls 2008: 13)

Roas (2012: 60) sin negar la complicidad lectora que la concentración narrativa exige, discrepa que estemos ante una forma cualitativamente diferente de descodificar el texto narrativo:

> ... la reivindicación de la exigente actividad descodificadora del lector de microrrelatos en absoluto puede ser proyectada como esencia únicamente destilada por esa forma narrativa, sino que responde a cualquier proceso de actualización activa del texto por parte del lector (tal como, ya indiqué, reclamaron Eco o Iser) puesto que todo discurso narrativo –tenga la extensión que tenga– reclama un lector cocreador.

La cuestión de la recepción, en todo caso, pone de relieve que, a la hora de discutir los límites definidores del microrrelato, deberá atenderse a un análisis de la producción y recepción textuales y no únicamente a la descripción morfológica y estructural (Roas 2010: 12). Por ello, no puede dejar de señalarse el proceso de intensidad y depuración narrativa que acomete la novela a lo largo del xx y el horizonte de expectativas que aportan el cine y la cultura audiovisual, allanando, de este modo, el terreno para una experiencia lectora que acoge sin grandes traumas en los albores del presente siglo la cristalización narrativa de las formas breves.

3. El microrrelato: una poética de la legitimación

Al inicio del presente trabajo se ha advertido del intenso debate crítico que el microrrelato ha suscitado y todavía suscita. Las monografías (Valls 2008 o Andres-Suárez 2010), antología de artículos (Roas 2010), los congresos específicos celebrados o las revistas especializadas (*El cuento en red*) dan buena muestra de ello. Esta actividad científica viene sin duda motivada por el afán de definir una modalidad narrativa que ha irrumpido con especial fuerza en los últimos años. Estas aproximaciones críticas, amén de ofrecer una disección rigurosa de las parti-

[8] Merino (2008: 210-211) también alude a la necesaria cooperación del lector en las partes decimoquinta y decimosexta de su "microtratado teórico", "La glorieta de los fugitivos".

cularidades que entraña la minificción, pretenden de forma más o menos explícita legitimar y reforzar la autoridad literaria del microrrelato. No en vano, Valls (2008: 305) detalla la poca permeabilidad que el campo literario y cultural ofrece hacia esta forma:

> Lo curioso del caso es que todavía hoy hay autores que, aunque lo cultivan con fortuna, se resisten a aceptarlo, o bien no tienen conciencia de que sus textos se comprenden mejor formando parte de esa nueva modalidad narrativa. Tampoco la mayor parte de los editores parecen tener noticia, a ciencia cierta, de tales peculiaridades genéricas. Y si no hace tanto tiempo arrugaban la nariz cada vez que un autor les llevaba un libro de cuentos, no es difícil imaginarse la cara que deben de poner hoy cuando se presentan con un volumen de microrrelatos bajo el brazo, una dimensión narrativa aún menos domesticada si cabe. Mientras que los periodistas culturales (suelen ser los últimos en enterarse de todo, a la vez que se prestan a apoyar lo obvio, lo insustancial y extravagante), no saben qué hacer –y aquí podríamos añadir también a los críticos– cuando les cae en las manos uno de dichos volúmenes. (Valls 2008: 305)

Páginas atrás nos hemos referido al manifiesto reivindicativo que se lanza en las páginas de la antología *Pequeñas resistencias* (Neuman 2010a), aunque en este caso tenga por objeto la narrativa breve en general (cuento y microrrelato). Con idénticos propósitos a los trazados en la reivindicación preliminar, el antólogo acompaña la selección de textos con una poética personal de cada uno de los autores. Esta opción de acompañar el acto creativo de una reflexión –seguida posteriormente por otras antologías– evidencia la pretensión de subvertir la condición periférica de la narrativa breve y dotarla de centralidad literaria[9].

Con todo, creadores y teóricos del microrrelato juegan a menudo a postularse en el centro del campo, por un lado, y, por otro, a mantener su cuota de transgresión literaria. No en vano, Noguerol (2010: 86) observa el carácter ex-céntrico del microrrelato, como producto posmoderno que es. Así, varias de las definiciones y caracterizaciones del mismo huyen de todo sesgo académico optando por marcas paródicas como el decálogo, alguno de marcado acento irónico y transgresor. Por ejemplo el "nodecálogo" de Rodríguez (2011: 9)[10]:

> 1. Nunca renuncie a ser un Balzac, un Stendhal o un Proust, aunque de su pluma solo surja una línea al año.
> 2. De los maestros, copie lo que hacen y no haga lo que dicen.
> 3. No sucumba a la tentación de llevar un extenso cuaderno de notas o de sacar mucha punta a su lápiz.
> 4. Recuerde que su nada efímero propósito requiere, sin embargo, de lo efímero: el sentido de la historia, la muerte del individuo, el chiste de moda.

[9] A propósito del microrrelato, Lagmanovich (2008: 41) alude a la marginalidad canónica y académica del microrrelato.

[10] Armando Alamís (2011) y Neuman (2011) optan también por un texto de características similares al citado. De igual modo Valls (2008) describe las características del microrrelato también a través de un decálogo.

> 5. Anote siempre al acecho de sus propios monstruos: dinosaurios, dioses, fantasmas, vampiros, reflejos en el espejo y entes similares; algunos como la madre, el hijo o el padre son espeluznantes.
> 6. No haga chillar a las pobres palabras, pero tampoco les permita salirse del huacal. Evite el desperdicio: que la situación se comprima en un puño y que lleve sus huellas digitales.
> 7. No olvide, nunca, al lector: su complicidad es imprescindible. Para mejores resultados, invéntese uno.
> 8. Redacte su relato: recorte, añada, hilvane, recorte nuevamente (esta cláusula, por ejemplo, podría ser recortada).
> 9. Si se atreve, ofrézcalo a la publicación, y espere pacientemente a que nadie lo tome en serio.

La mayoría de las intervenciones críticas y teóricas pretenden subvertir el *statu quo* de la micronarrativa y fijar su lugar en el sistema literario. Por ejemplo, a partir de la búsqueda de una denominación comúnmente aceptada para la nueva modalidad. Lagmanovich (2005: 11), Valls (2008: 18) o Andres-Suárez (2010: 25) refieren varias de las designaciones utilizadas. Todos optan, como Roas (2010), por el término microrrelato, hoy ampliamente asentado teórica y críticamente. Pese a ello, Lagmanovich (2005: 12) recuerda la amplia utilización de minificción y Andres-Suárez (2005: 27) que esta es la forma más utilizada en Hispanoamérica.

Además de la cuestión terminológica, un apartado constante en la mayoría de los trabajos teóricos aborda la tradición del microrrelato y efectúa un recorrido histórico que se remonta diacrónicamente a la publicación de textos hiperbreves de diversa índole, situando a menudo el punto de partida en los inicios del XX. Sin duda que esta reflexión está muy vinculada a la búsqueda de la legitimación aludida. Ya se ha dicho que gran parte de los trabajos citados opta por situar el inicio de las formas breves en el modernismo, a pesar de la constancia de haber existido siempre expresiones narrativas mínimas. Juan Ramón Jiménez, Borges, Kafka, Monterroso son varios de los nombres aludidos, cuya centralidad refuerza el prestigio defendido.

Bien es cierto que todos observan un cambio cualitativo del microrrelato contemporáneo –posmoderno– que se consolida en el sistema literario, con sus dispersos antecedentes. Por ello, hay una descripción de sus características encaminada a delimitarlo genéricamente y subrayar su autonomía. A pesar de referir el parentesco con otras formas literarias y su hibridismo, la mayoría de los posicionamientos teóricos optan por afirmar su identidad como género literario independiente del cuento. Valls (2008: 20) incluso arriesga una definición:

> Quinto (y casi una definición). El microrrelato es un género narrativo breve que cuenta una historia (principio este irrenunciable) en la que impera la concisión, la elipsis, el dinamismo y la sugerencia (dado que no puede valerse de la continuidad), así como la extrema precisión del lenguaje, que suele estar al servicio de una trama paradójica y sorprendente. A menudo, se presta a la experimentación y se vale de la reescritura o lo intertextual; tampoco debería faltarle la ambigüedad, el ingenio ni el humor.

El monográfico de Valls y los demás trabajos consultados amplían de alguna manera lo sintetizado en esta definición. Para Lagmanovich (2005) el microrrelato se define en función de dos parámetros: la brevedad y la ficcionalidad, y distingue cinco tipos: ejemplos de reescritura y parodia; discurso sustituido; escritura emblemática; discurso mimético y bestiario y fábula. Los ejes de brevedad y narratividad también son aducidos por Andres-Suárez (2010) como los elementos identificadores del microrrelato. Añade, esta última, además, tres estrategias para reducir el microrrelato a su mínima expresión: la intertextualidad temática y formal, lo fantástico y el humor.

Finalmente, Noguerol (2010) advierte –ya se ha dicho– una identificación entre los rasgos definidores del microrrelato y la estética posmoderna. Enumera seis características constituyentes: el escepticismo radical, el carácter ex-céntrico de los textos, el golpe al principio de autoridad, su carácter abierto, el virtuosismo intertextual y el recurso al humor y la ironía.

El esfuerzo descriptivo realizado en la mayoría de las aproximaciones teóricas citadas –Lagmanovich (2005), Valls (2008) o Andres-Suárez (2010)– concluye que estamos ante un género nuevo e independiente de cualquiera de las demás modalidades de narrativa breve: el cuento o novela corta. Sin embargo, este posicionamiento dista de ser unánime en la crítica dedicada al microrrelato, tal como observa Álamo Felices (2010: 211), sintetizando las dos posturas que concitan el debate genérico:

> La cuestión es interesante debido a la inexistencia de acuerdo dentro de su esfera investigadora, pues mientras unos defienden el microrrelato y la minificción como un nuevo género narrativo, otros estudiosos vienen a encuadrarlo en tanto que variante exagerada de las técnicas cuentísticas.

De modo que si los rasgos anotados hasta el momento sirven para algunos críticos como base para apuntalar la autonomía genérica del microrrelatos, otros –si bien perciben una potenciación de los rasgos del cuento– en modo alguno perciben que estemos ante una modalidad genérica diferente, tal como refiere Valles Calatrava (2008: 54) en su teoría sistémica de la narrativa.

Esta línea argumental es compartida por Roas (2008 y 2010) y Ródenas de Moya (2008). El primero, a pesar de admitir la identidad literaria del microrrelato, discrepa que estemos ante un género diferente:

> A estas alturas, negar el uso o la propia denominación "microrrelato" resulta algo absurdo. No es esa mi intención, pues ya se ha impuesto en el sistema literario actual para nombrar a una forma narrativa particular: escritores, críticos, antólogos, lectores, editores, nadie duda en utilizar este término para referirse a textos narrativos ficcionales muy breves. Aunque asumiendo que tal identificación viene determinada por "presiones paratextuales", por un acuerdo social, y no por rasgos textuales exclusivos de esta forma narrativa, como enseguida veremos. (Roas 2008: 47)

Ródenas de Moya (2008: 77) advierte, en la misma línea, que "no creo que haya buenas razones para diferenciar entre un cuento breve y otro brevísimo

(¿cuál es el alcance del superlativo?)" y Roas (2010) define las características del microrrelato a partir de cuatro ejes: el discursivo, formal, temático y pragmático, pero señala de forma conclusiva que no estamos ante una forma independiente desde el punto de vista genérico, sino ante una subcategoría del cuento:

> Las múltiples investigaciones precedentes sobre el microrrelato han acotado de manera muy detallada los diversos rasgos recurrentes que intervienen en la construcción formal y semántica, pero ninguno de ellos (ni siquiera sus combinaciones) permiten, a mi entender, establecer un estatuto genérico autónomo para el microrrelato. La única diferencia que podría distinguirle del cuento es su hiperbrevedad, pero esta, como ya dije, más que una característica, es una consecuencia estructural de los rasgos y procedimientos formales empleados, que, insisto una vez más, son los mismos que aparecen en el cuento. En definitiva, nos hallamos ante una variante más de la continua reinvención que caracteriza el cuento común. (Roas 2010: 39)

Por último, Álamo Felices (2010: 218), quien se adhiere a la unidad narratológica del microrrelato y el cuento, desconfía del estatuto genérico de la hiperbrevedad –en detrimento de la matriz canonizada del cuento– como un síntoma de la descomposición ideológica y metadiscursiva de la posmodernidad:

> La nueva situación ideológica contemporánea, derivada del neo-liberalismo dominante/globalizante/totalizador; que no es otra cosa que la transformación cualitativa del capitalismo triunfante a escala mundial, y que ha empapado de la denominada *posmodernidad* todos los discursos de la actual crítica cultural, política, económica e intelectual, ha derivado en una triple desconfianza: el, hasta ahora, consolidado estatuto de la realidad; las relaciones e implicaciones entre el lenguaje y la referida realidad, que estaban consolidadas en esa intalterabilidad; y, por último, la crisis de los metadiscursos.

En suma, el debate acerca de la identidad genérica del microrrelato está instalado en torno a la discusión científica sobre las formas hiperbreves. De todos modos, si tenemos en cuenta la escasa centralidad académica del microrrelato que menciona Lagmanovich[11] y analizando la cuestión en clave sistémica, se observa una importante concentración, coincidencia y ambivalencia entre académicos, críticos y productores (antólogos, autores) del microrrelato y, en consecuencia, una comunidad cultural, científica y académica mucho menor que en otros géneros o formas literarias. La tendencia habitual a subrayar la identidad genérica contribuye, en estos casos, a reforzar un repertorio que, por inherencia, fortalece las posiciones de dichos agentes en el sistema literario y, por consiguiente, no puede dejar de estar presente e influir en los debates consignados y en las consecuentes posturas adoptadas.

[11] "A diferencia de los géneros más tradicionales, la minificción no ha caído aún bajo la supervisión tiránica de las academias, los ministerios de educación, los grandes periódicos y las editoriales importantes" (Lagmanovich 2008: 41).

Con todo, y al margen de la cuestión planteada, dicho sistema tiende a subrayar cada vez más la autonomía del microrrelato, acentuando su espacio social y editorial y reforzando las opciones paratextuales que lo identifican terminológicamente (Roas 2008: 47). De modo que en la última década se comprueba cómo los diferentes agentes de dicho campo (escritores, lectores, mercado o académicos) refuerzan la identidad del microrrelato, como se puede extraer del análisis de las antologías dedicadas a esta modalidad[12].

4. La consolidación del microrrelato: las antologías

El número de antologías publicadas en el espacio literario hispánico dan buena cuenta de la consolidación del microrrelato: de su éxito editorial, de la sintonía del género con el lector contemporáneo y de la amplitud de escritores que, casi de forma exclusiva, centran su actividad literaria en el microrrelato.

Con la entrada en el nuevo milenio, varias fueron las publicaciones que de manera monográfica reunieron, a partir de criterios diferentes, narrativas que se caracterizan por su hiperbrevedad, si bien es de justicia referirse a la antología de Fernández Ferrer (1990), *La mano de la hormiga*, por su carácter pionero. Como reza el subtítulo *Los cuentos más breves del mundo y de las letras hispánicas* recoge, siguiendo un orden alfabético, diversas composiciones hiperbreves, reuniendo a escritores tan dispares como Valéry, Merimée o Nietzsche, y a una significativa lista de autores hispánicos de diferentes generaciones como Monterroso, Borges, Bioy Casares, Mateo Díez o Merino. Esta amplitud diacrónica deja ver la intención implícita de que la colección funcione como una antología del cuento breve en el mundo hispano, tal como refiere el título. La aparición de Mateo Díez o Merino en esta antología, que hasta el momento no se habían significado por el cultivo de la minificción, funcionará como estímulo creativo para ambos, ya que a partir de ese momento, no solo publicarán microrrelatos, sino que serán utilizados a menudo como referentes de legitimación y canonización de la narrativa breve en el momento actual.

Por ejemplo, en el caso de Merino, en la resistente antología de Neuman (2010a). Esta es, no obstante, una publicación que se centra fundamentalmente en el cuento, tal como refleja el subtítulo, aunque varios de los textos seleccionados responden a la tipología microrrelatística. Véanse los de Felipe Benítez Reyes, Fernando Iwasaki, Hipólito Navarro o el propio Neuman. Todos ellos responden al arco generacional que se pretende representar en la antología, que recoge las creaciones de narradores españoles nacidos después de 1960 y que publican entre 1990 y 2001.

Esta apuesta por agrupar la producción de la última década y centrarse únicamente en escritores jóvenes perpetúa el carácter reivindicativo del manifiesto. Tal vez por ello –en ese juego de rebeldía y centralidad que disputa el microrrelato– el libro va prologado por José María Merino, que suma la autoridad del escritor consagrado al principio legitimador que persigue la colectánea. In-

[12] *Vid.* Valls (2008: 303).

siste el académico en que si no firma el resistente discurso inicial es únicamente por respeto generacional, apadrinando, *de facto*, la nueva oleada de escritores de cuentos.

Neuman (2010b) vuelve una década después con una nueva antología, con sus *Pequeñas resistencias 5. Antología del nuevo cuento español (2001-2010)*. Los cuatro tomos anteriores se habían centrado, respectivamente, en el cuento contemporáneo centroamericano, sudamericano, caribeño y norteamericano. Al igual que en la iniciativa de 2001, continúa con el prefacio de un escritor consagrado (Eloy Tizón), el lapso temporal de diez años y la fecha de 1960 como límite de nacimiento de los escritores antologados. A diferencia del tomo anterior, prescinde de la poética de cada uno de los autores que precedía la selección de textos y opta por una encuesta final, con preguntas relacionadas con el cuento: acto de escritura, evolución del género o cuentistas preferidos.

Si el libro de 2002 se caracterizaba, como se ha dicho, por su espíritu reivindicativo, este asume el triunfo del género y las transformaciones del panorama editorial, mucho más permeable a este tipo de creaciones. Pese a ello, no renuncia a cierto espíritu resistente y afirma que prescinde de los autores ocasionales de cuento, desmarcándose de la oportunidad editorial y esporádica del relato breve.

Y, en este sentido, llama poderosamente la atención, por la importancia debida para el tema que nos ocupa, la exclusión en esta selección los microrrelatos "debido a la multiplicación de esta disciplina narrativa y a su crecimiento teórico, parece tener más sentido antologarla de manera diferente" (Neuman 2010b: 23.)

De modo que Neuman se apunta a la tesis de la diferencia genérica y, como veremos enseguida, parece que el desarrollo de la primera década del XXI resulta clave para la delimitación del microrrelato como modalidad literaria. A diferencia del libro de 2002, Neuman lo denomina como tal y lo diferencia del cuento.

José Luis González (2007) publica la primera edición de su antología en 1998, adelantándose a la abundante publicación de colecciones de microrrelato de la década siguiente. Abre la publicación un prólogo de Enrique Anderson Imbert, y en su introducción el editor advierte que en la selección incluye inéditos que obedecen a encargos personales.

Tanto el prologuista como el editor afirman la novedad de la brevedad, epítome de los tiempos posmodernos y, a tenor de lo advertido en la introducción, hay una finalidad pedagógica en esta antología, lo cual explica que los textos vayan precedidos de un comentario del editor.

Clara Obligado (2001 y 2009) publica también en dos ocasiones antologías exclusivas de microrrelato; en ambas opta en la cubierta por una cola de dinosaurio, con claras alusiones al conocido texto de Monterroso y, por consiguiente, con una evidente pretensión de situarlo en la tradición de la narrativa hiperbreve.

En relación a la concepción del género, el lapso de ocho años que va de la primera a la segunda manifiesta una mayor conciencia genérica, a través de la concreción terminológica y definición del microrrelato, similar a la advertida en las antologías de Neuman. Al igual que en la publicación de Neuman, en los aspectos paratextuales y organizativos de ambas obras, se percibe en la segunda

una mayor definición del microrrelato en este decenio y su consiguiente consolidación. Si en la primera se refiere a los textos seleccionados como "relatos hiperbreves", en la segunda ya opta por "microrrelatos". Además, en esta segunda incluye un estudio introductorio de Francisca Noguerol, que pretende recoger parte de la producción teórica, consistente ya a estas alturas.

En la primera publicación (Obligado 2001) no establece criterios de selección de los textos, únicamente advierte que están organizados de forma menguante –a sugerencia de Hipólito Navarro– de modo que los microrrelatos van perdiendo extensión a medida que nos acercamos al final del libro, sugiriendo la cadencia descendente de la cola del dinosaurio. Tampoco aparecen numeradas las páginas de los microrrelatos, lo cual parece obedecer a un juego con el lector, una vez que el prólogo, la bibliografía o el índice, sí lo están.

En el segundo libro (Obligado 2009) apunta ya al término hegemónico "microrrelato" y explica la historia del primer libro, advirtiendo que por entonces pocos conocían el género. Este comentario refuerza la idea de la primera década del XXI como el periodo en que el microrrelato se consolida en España como forma literaria. Tal como afirma, el dinosaurio ya está en el Parnaso. Pese a ello, con la lógica periférica inherente al género, señala que prioriza en su selección a escritores casi ignotos.

En relación al prefacio de Francisca Noguerol, apunta las características de la minificción, apoyándose en los textos de la antología y enumera las siguientes: fantasía, terror, imagen, poesía, juegos metaficcionales y lingüísticos, y compromiso.

Precisamente el juego metaliterario inspira otra de las antologías publicadas. La editorial Tusquets edita la *Galería de Hiperbreves*, a cargo del Círculo Cultural Faroni (2001). La subversión y la parodia inspiran la existencia de dicho Círculo que, tal como apunta la nota preliminar, toma su nombre del personaje de Luis Landero, en *Juegos de la edad tardía* (1989). De ahí que a Landero le otorguen el honorífico cargo de Ujier Presidente y que el prólogo sea de Ignacio Vázquez Moliní, Jefe de Protocolo del Círculo. De hecho, también el concurso del que proceden gran parte de los textos ofrecía un premio singular: "los premios astronómicamente millonarios se concedieron en la moneda de países en quiebra, como 5 dinares, 50 marcos de Weimar o 10 zaires, llegamos a premiar con 50.000 pesetas en libros y, en la última edición, el galardonado se llevó 15 botellas de anís". (Círculo Cultural Faroni 2001: 139).

En lo que se refiere a la antología, recoge una selección de los relatos del Premio Internacional de Relato Hiperbreve, en sus cinco convocatorias (1996-2000), y es el único que establece un límite de extensión: quince líneas, siguiendo las normas del concurso.

La antología de Rotger y Valls (2005) también obedece a una iniciativa previa, en este caso la sección dedicada a microrrelatos de la revista *Quimera*. Los textos elegidos responden a encargos realizados por los editores y a una selección de los enviados a la revista. El prólogo tiene como objetivo delimitar el género y adelanta los argumentos que Valls desarrollará más tarde, y a los que ya hemos aludido. Afirman que es un género independiente que debe ser demarcado de las

formas híbridas, próximas a él: "un microrrelato no es solo un alarde de ingenio y mucho menos un chiste. Como tampoco hay que confundirlo con el aforismo, la sentencia, la greguería, el bestiario, la fábula u otras formas breves en prosa que poseen su propia especificidad genérica codificada" (Rotger y Valls 2005: 12). Defienden la designación de microrrelato, por ser la más adecuada, en relación a los dos aspectos que marcan el género: la brevedad y la narratividad.

Del mismo año es la antología de Lagmanovich (2005), cuyo estudio introductorio ya se ha citado. Prescindimos por tanto de las consideraciones preliminares acerca del microrrelato, por habernos detenido ya en ellas. En cuanto a la selección, presenta una interesante novedad a nivel organizativo. El editor clasifica los textos diacrónicamente, insinuando "una posible organización para la historia –todavía no escrita– de la minificción hispánica moderna" (Lagmanovich 2005: 33).

En este sentido, conviene precisar que todas las antologías mencionadas se centran en el cuento o microrrelato en español, sin tener en cuenta la nacionalidad; es decir, integran escritores españoles o hispanoamericanos, a excepción de la antología de Neuman que, por la propia organización de la colección (volúmenes clasificados geográficamente), se centra únicamente en escritores españoles o hispanoamericanos que residan en España o hayan publicado al menos un libro en España.

Recientemente se han publicado tres nuevas antologías: Encinar y Valcárcel (2001), Andres-Suárez (2012) y Valls (2012). La primera de ellas, rompiendo la tónica predominante, parece preocuparse más por el microrrelato como producto cultural que por codificar genéricamente esta modalidad literaria:

> ¿Por qué siempre que se habla de microrrelato, al igual que sucede con el cuento en general, hay que dedicar párrafos y páginas a la elección, preferencia y justificación de una denominación concreta? ¿Somos demasiado iconoclastas si afirmamos, ya desde el principio, que nos parece bien la mayoría de los múltiples términos, en muchos casos insólitas y originales creaciones léxicas, con los que se designa esta modalidad genérica de extraordinaria concisión narrativa: minificción, minicuento, microrrelato, microficción, ficción súbita, nanoficción, cuento muy breve, brevísimo o hiperbreve, relato ultracorto –mínimo, miniaturesco, cuántico, liliputiense, ascético, pigmeo, gnómico–, textículo, descuento o cuentín, entre otros? (Encinar y Valcárcel 2011: 11)

Con todo, optan en el título y a lo largo del prólogo por la designación microrrelato, consolidada ya a estas alturas, como hemos visto. Incluyen en las páginas preliminares una sucinta pero completa síntesis bibliográfica del microrrelato, tanto en España como en Hispanoamérica. No en vano, es el contexto hispano en general el que inspira la selección, aunando a escritores de ambos continentes. El criterio de inclusión es, por un lado, que hayan publicado un volumen de microrrelatos, en el espectro temporal de 1970 a 2010, arco de fechas que acota los textos recogidos.

Andres-Suárez (2011), por su parte, abandona las editoriales específicas (Menoscuarto, Páginas de Espuma) y opta por un sello especializado en clásicos

literarios, Cátedra. Ello revela la voluntad de fijar canónicamente el microrrelato en la tradición literaria española, tal como recoge el subtítulo de la obra *El cuarto género literario*. Contribuyen a esta pretensión los propósitos enunciados en los criterios de selección de la antología (Andres-Suárez 2012: 92). Afirma la editora su originalidad respecto a otras en la primicia de ser la única que ofrece una historia completa del microrrelato en España (de 1906 a 2011) y que este recorrido histórico se realiza siguiendo la fecha de publicación de los textos, poniendo el foco en el género y no en los autores, y evidenciando la incorporación al microrrelato de cada uno de los autores incluidos. Por lo demás, el criterio de selección de los textos y autores obedece a la asiduidad de estos en cultivar el género, la condición de que los textos hayan sido publicados antes en un libro y la calidad literaria de los mismos.

En lo que se refiere al estudio introductorio que acompaña la selección, sintetiza los aspectos desarrollados en otros estudios y describe (a semejanza de lo hecho por Lagmanovich, 2010) el recorrido diacrónico seguido por el microrrelato, con una clara vocación de intervenir en el discurso historiográfico y fijarlo como un género canónico del mismo.

En cuanto a la antología de Valls (2012), no "pretende ser una antología canónica al uso, sino que su objetivo estriba en proporcionarle al lector un amplio panorama, espero que bastante plausible, acerca de los microrrelatos que se están escribiendo en castellano hoy en nuestro país" (Valls 2012: 21). En coherencia con lo enunciado, renuncia al repaso diacrónico de otras obras y se centra en escritores nacidos a partir de 1960, recogiendo textos de aquellos que cultivan el microrrelato con asiduidad, como de aquellos que lo han hecho ocasionalmente o por encargo. Resulta curiosa y original la recomendación del editor, respecto a la forma en que se debe leer el libro "del mismo modo en que leemos una antología de poemas de distintos autores, es decir, en pequeñas dosis, saboreando los textos y dejando reposar su lectura tras unas cuantas piezas" (Valls 2012: 21).

Por último, además de las antologías reseñadas podemos añadir también otras antologías de relatos breves, pero no exclusivas de escritores hispanos. Por ejemplo, la de Díez (2008), cuya primera edición data de 2002, que se centra en los cuentos y las "historias mínimas". No hay un deslinde genérico, en relación al cuento, y tampoco se puede decir que estas historias se correspondan todas ellas con microrrelatos, ya que a menudo suele integrar la formas híbridas próximas al relato, pero sin serlo, como ya se ha señalado en el episodio de integración del fragmento de *La colmena* como relato breve.

Es preciso referir, por su curiosidad, la iniciativa de la editorial Ediciones Irreverentes, que lanza una colección *Cercanías*, con obras que posibilitan su lectura en el metro o el transporte de cercanías. Así, uno de los títulos publicados, *Microantología del Microrrelato* (Rus 2009), vincula el género con los hábitos de lectura contemporáneos, tal como se ha advertido a lo largo de este artículo. No resulta sorprendente, por lo tanto, que la autora del prólogo, Alicia Arés (Rus 2009: 5), manifieste que el microrrelato es el género del siglo XXI que mejor representa esta sociedad vertiginosa.

5. Pentálogo conclusivo

A modo de conclusión podemos establecer cinco aspectos, en relación con la génesis y consolidación del microrrelato en España:

·El microrrelato, en sus vertientes de brevedad y narratividad, explica su existencia y su desarrollo en el sistema literario español por la evolución de la narrativa durante el pasado siglo (estéticas de la posmodernidad).

·Las transformaciones socio-culturales que posibilitan la consolidación del microrrelato durante la presente década guardan grandes similitudes (expansión editorial, alteraciones estéticas y hábitos de lectura) con las habidas en la primera década del xx en relación al cuento.

·El microrrelato es un género de la resistencia: busca la centralidad, pero no renuncia a la subversión. Como tal, conserva su carácter contracultural, paródico, lúdico, pero la ingente crítica del xxi y las antologías intentan definir y delimitar el microrrelato y, en consecuencia, situarlo en la centralidad del campo cultural.

·La producción creativa y crítica de y sobre microrrelatos evidencia que su consolidación cultural como *¿género?* (terminología, escritores consagrados, historia) se materializa a lo largo de la primera década del siglo xxi, pero no antes; por ello resulta aventurado aplicar está lógica delimitativa a textos de épocas pretéritas.

·Esta circunstancia permite concluir que, si bien no resulta unánime que la definición intrínseca de las formas hiperbreves se desmarque genéricamente del cuento, el campo literario español, a lo largo del periodo señalado en el punto anterior, delimita como producto cultural diferenciado el microrrelato.

Obras citadas

Álamo Felices, Francisco (2010): "El microrrelato. Análisis, conformación y función de sus categorías narrativas". En: Roas, David (ed.): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros pp. 209-229.

Alanís, Armando (2011): "Decálogo de la minificción". En: *El cuento en red*, n.º 24, p. 113.

Andres-Suárez, Irene y Rivas, Antonio (eds.) (2008): *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico*. Palencia, Menoscuarto.

Andres-Suárez, Irene (2010): *El microrrelato español. Una estética de la elipsis*. Palencia, Menoscuarto.

——— (ed.) (2012): *Antología del microrrelato español (1906-2011). El cuarto género narrativo*. Madrid, Cátedra.

Cela, Camilo José (1989): *La colmena*. Madrid, Castalia.

Círculo Cultural Faroni (2001): *Galería de hiperbreves*. Barcelora, Tusquets.

Díez, Miguel (ed.) (2008): *Antología de cuentos e historias mínimas (Siglos xix y xx)*. Madrid, Austral [2002].

Encinar, Ángeles y Valcárcel, Carmen (eds.) (2011): *Más por menos. Antología de microrrelatos hispánicos actuales*. Madrid, Sial.

Ezama Gil, Ángeles (1998): "Las tendencias de la narrativa en la última década del siglo". En: García de la Concha, Víctor (dir.): *Historia de la literatura española. 9. Siglo xix (II)*. Madrid, Espasa-Calpe, pp. 795-800.

——— (1992): *El cuento en la prensa y otros cuentos. Aproximación al estudio del relato breve entre 1890 y 1900*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza.

Fernández Ferrer, Antonio (ed.) (1990): *La mano de la hormiga. Los cuentos más breves del mundo y de las literaturas hispánicas*. Alcalá de Henares, Fugaz Ediciones.

García Avilés, José Alberto (ed.) (2008): *Dos minutos: microrrelatos*. Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

Gómez Trueba, Teresa (ed.) (2007): *Mundos mínimos. El microrrelato en la literatura española contemporánea*. Gijón, Cátedra Miguel Delibes-Libros del Pexe.

González, José Luis (ed.) (2007): *Dos veces cuento. Antología de microrrelatos*. Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias [1998].

González Ariza, Fernando (2012): "Miles de pequeñas explosiones. El mercado del microrrelato en el mundo hispánico". En: Calvo Revilla, Ana y Navascués, Javier de (eds.): *Las fronteras del microrrelato. Teoría y crítica de microrrelato español e hispanoamericano*. Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, pp. 91-97.

Grass, Roland y Risley, William (1979): *Waiting for Pegasus. Studies of the Presence of Symbolism and Decadence in Hispanic Letters*. Macomb, Wester Illinois University.

Lagmanovich, David (ed.) (2005): *La otra mirada. Antología del microrrelato hispánico*. Palencia, Menoscuarto.

——— (2008): "Minificción: corpus y canon". En: Andres-Suárez, Irene y Rivas, Antonio (eds.): *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico*. Palencia, Menoscuarto, pp. 25-46.

Mainer, José Carlos (1987): *La Edad de Plata (1902-1939). Ensayo de interpretación de un proceso cultural*. Madrid, Cátedra.

Merino, José María (ed.) (1998): *Cien años de cuentos (1898-1998). Antología del cuento español en castellano*. Madrid, Santillana.

——— (2007): *La glorieta de los fugitivos. Minificción completa*. Madrid, Páginas de Espuma.

——— (2010): "De relatos mínimos". En: Roas, David (ed.): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros, pp. 231-237.

Neuman, Andrés (ed.) (2010a): *Pequeñas resistencias. Antología del nuevo cuento español*. Madrid, Páginas de Espuma [2002].

——— (ed.) (2010b): *Pequeñas resistencias. Antología del nuevo cuento español*. Madrid, Páginas de Espuma.

——— (2011): "10 Microapuntes sobre el Microcuento". En: *El cuento en red*, n.º 24, p. 113.

Noguerol, Francisca (2010): "Micro-relato y posmodernidad: textos nuevos para un final del milenio". En: Roas, David (ed.): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros, pp. 77-100.

Núñez Sabarís, Xaquín (2009): "Caminos inciertos, caminhos cruzados. La novela urbana en Camilo José Cela y Érico Veríssimo". En: *Actas del VI Congresso Nacional da Associação Portuguesa de Literatura Comparada / X Colóquio de Outono Comemorativo das Vanguardas*. Braga, Centro de Estudos Humanísticos-Universidade do Minho. Disponible en <http://ceh.ilch.uminho.pt>.

Obligado, Clara (ed.) (2001): *Por favor, sea breve. Antología de microrrelatos*. Madrid, Páginas de Espuma.

——— (ed.) (2009): *Por favor, sea breve 2. Antología de microrrelatos*. Madrid, Páginas de Espuma.

Phillips, Allen W. (1974): "El arte y el artista en algunas novelas modernistas". En: *Temas del modernismo hispánico y otros estudios*. Madrid, Gredos, pp. 261-293.
Roas, David (2008): "El microrrelato y la teoría de los géneros". En: Andres-Suárez, Irene y Rivas, Antonio (ed.): *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico*. Palencia, Menoscuarto, pp. 47-76.
——— (ed.) (2010): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros.
——— (2010): "Sobre la esquiva naturaleza del microrrelato". En: Roas, David (ed.): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros, pp. 9-42.
——— (2012): "Pragmática del microrrelato: el lector ante la hiperbrevedad". En: Calvo Revilla, Ana y Navascués, Javier de (eds.): *Las fronteras del microrrelato. Teoría y crítica de microrrelato español e hispanoamericano*. Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, pp. 53-63.
Ródenas de Moya, Domingo (2008): "El microrrelato en la estética de la brevedad del Arte Nuevo". En: Andres-Suárez, Irene y Rivas, Antonio (ed.): *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico*. Palencia, Menoscuarto, pp. 25-46.
——— (2010): "Consideraciones sobre la estética de lo mínimo". En: Roas, David (ed.): *Poéticas del microrrelato*. Madrid, Arco Libros, pp. 181-207.
Rodríguez, Adriana Azucena (2011): "Cuentos mínimos a grandes rasgos (nanodecálogo)". En: *El cuento en red*, n.º 23, p. 24.
Rotger, Neus y Valls, Fernando (eds.) (2005): *Ciempiés. Los microrrelatos de Quimera*. Barcelona, Ediciones de Intervención Cultural.
Rus, Miguel Ángel de (ed.) (2009): *Microantología del Microrrelato*. Madrid, Ediciones Irreverentes.
Valle-Inclán, Ramón María de (1908): *Corte de amor*. Madrid, Imprenta de Balgañón y Moreno.
Valles Calatrava, José R. (2008): *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert.
Valls, Fernando (2008): *Soplando vidrio y otros estudios sobre el microrrelato español*. Madrid, Páginas de Espuma.
——— (ed.) (2012): *Mar de pirañas. Nuevas voces del microrrelato español*. Palencia, Menoscuarto.
Veríssimo, Érico (2005): *Caminhos cruzados*. São Paulo, Companhia das Letras.
Villanueva, Darío (1977): *Estructura y tiempo reducido en la novela*. Valencia, Bello.

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 347-367, ISSN: 2255-4505

EL APOCALIPSIS COMO SIMULACRO POSTRAUMÁTICO EN *CENITAL* DE EMILIO BUESO

Gabriel Saldías Rossel
Universitat Autònoma de Barcelona

El tema del fin del mundo ha sido permanente durante el desarrollo de la humanidad, desde las visiones mitológicas de las culturas ancestrales hasta las iteraciones de la ciencia ficción pobladas de extraterrestres homicidas y universos ideales o en decadencia. Se trata de un tema que siempre genera una fascinación especial, pues revela sin tapujos, o al menos eso pretende, la esencia misma de lo humano. Cada novela apocalíptica o posapocalíptica vuelve a la pregunta original por el ser humano: ¿qué es?, ¿*quién* y *cómo* es?

Las preguntas existenciales, sin embargo, no podrían ser reflejadas narrativamente si el mundo efectivamente desapareciera. Es nuestra perspectiva considerar que si el universo hiciera implosión sobre sí mismo y el cosmos se convirtiera en caos primordial no existiría espacio para los seres humanos ni para la palabra. Sin narración, el apocalipsis representa un estado añorado al mismo tiempo que temido, el momento de la eterna disolución de todo orden cósmico hasta el punto de la inexistencia, probablemente una de las pocas barreras que la imaginación no es capaz de superar.

Es por esto que más importante que las catástrofes es lo que las sobrevive, lo que queda después, pues solo en un universo que "debió" haberse acabado pero no se acabó el ser humano puede volver a reivindicar su espacio en el universo. Las formas de proceder, sin embargo, no son claras ni unívocas. En términos espaciales, se trata al mismo tiempo de un espacio viejo –las ruinas– como de un espacio nuevo –el paraíso–, y constituye la paradoja semántica de contener todo el potencial del futuro a la vez que revela los fracasos del pasado.

Cementerio o Nueva Jerusalén, el espacio posapocalíptico es sin duda una respuesta a los universos discursivos que condicionan su narración. Así, para el judeo-cristianismo, el Apocalipsis no solo es un designio divino sobre el que los seres humanos no tienen injerencia alguna, sino que además es comprendido como un proceso necesario dentro del camino evolutivo espiritual de la doctrina, como es posible atestiguar a lo largo del *Libro de las Revelaciones*.

En el caso de una sociedad secularizada que ha perdido su fe en todo tipo de metanarraciones, la justificación prometeica del apocalipsis cristiano se vuelve débil. La duda principal recae no sobre la necesidad de un desastre que acabe con esta humanidad, sino sobre lo que vendrá después. En el caso del discurso religioso es indudable que el ojo vigía de Dios en su plan eterno siempre busca un perfeccionamiento ético de la raza, volviéndola "mejor" a los ojos morales de la doctrina; no obstante, en un mundo sin Dios ¿por qué habríamos de pensar que el futuro posapocalíptico ha de ser mejor? Si en el nuevo mundo, mitad paraíso mitad cementerio, el ser humano tiene la posibilidad de rehacerse de acuerdo a nuevos paradigmas, ¿por qué han de ser estos moral o éticamente superiores a los ya existentes? Desde el plano de la imaginación de la ficción narrativa, ¿es posible imaginar un mundo mejor limpio de impurezas?

Esta es la hipótesis del presente estudio: en una sociedad posmoderna, posindustrial, liberal, de mercado, democrática y que pasa por lo que Fredric Jameson, en *The Seeds of Time*, denomina "capitalismo tardío", el apocalipsis solo puede existir como una metáfora pesimista de la autodestrucción, en el sentido de que no es posible, para la imaginación social coherente y cohesiva del siglo XXI, imaginar un "mejor lugar social" liberado de las convenciones discursivas alienantes y deshumanizadoras que han caracterizado a la sociedad moderna y posmoderna por igual.

Se puede optar, como sucede en *Cenital* (2012), la obra de Emilio Bueso que analizaremos en este estudio, por una suerte de regresión o involución social en busca de la refundación de una humanidad más simple a partir de un proyecto social idealista, pero esto acarreará sus propios problemas, paradojas y contradicciones cuando la experiencia posapocalíptica deba reconocer su herencia posmoderna y el proyecto social termine revelándose como nada más que una mascarada insustancial. Lo que sobrevive del viejo orden es lo que se intensifica tras el apocalipsis, depurando no lo mejor de la humanidad sino sus heridas psicosociales más profundas representadas en un eterno ciclo sin fin ni propósito.

La obra de Bueso tiene mucho de posapocalíptico pero también mucho de teoría de mercado, economía y organización social. Ubicando la catástrofe muy cerca del universo contextual en que se publica, esta novela podría ser calificada de ucronía si la intención del autor no estuviera, desde nuestro punto de vista, centrada más en revelar un nuevo orden social posapocalíptico, acercando así la obra más hacia el terreno de lo utópico –por su vinculación con el espacio, social y geopolítico, así como con la imaginación y el deseo– que lo ucrónico.

Lo utópico y lo posapocalíptico son dos vertientes literarias que, dejando de lado vinculaciones y acuerdos estilísticos o estéticos asociados a la ciencia ficción, beben de una misma fuente: la incertidumbre frente al futuro. En el caso de

la utopía, la incertidumbre está canalizada hacia el reordenamiento de la sociedad basada en nuevos paradigmas sociales o morales, mientras que en el caso de las novelas posapocalípticas esta incertidumbre puede estar canalizada tanto hacia la construcción de nuevas sociedades como hacia la destrucción de la existente o, como sucede en la mayoría de los casos, hacia ambas al mismo tiempo. En el caso de Bueso, veremos que la intencionalidad utópica efectivamente comienza a tomar forma en un proyecto social determinado (la ecoaldea "Cenital") varios años antes de que acontezca el apocalipsis.

En ese sentido, se vuelve necesario acercarnos a esta obra desde dos ámbitos: la teoría posapocalíptica (Manjikian, Heffernan, Berger, etc.) y la teoría utópica (Sargent, Jameson, Baccolini, Moylan, etc.), convergiendo ambas corrientes críticas en la pregunta por el ser y la sociedad tras el desastre. Mientras lo posapocalíptico se encargará de mostrar el funcionamiento discursivo y metafórico de la catástrofe como génesis de un nuevo orden de mundo, lo utópico nos acercará a la forma en que este nuevo orden comienza a existir y a su proyección hacia el futuro, si es que tiene alguna. A partir de esta unión triple entre pasado, catástrofe y futuro, llegaremos eventualmente a la cuestión que nos interesa en este estudio: la forma en que Bueso delata la incongruencia e inhabilidad humana para rehacerse, es decir, la muerte de la eutopía[1] a manos del simulacro posmoderno tras el fin del mundo.

Observaremos el experimento de Bueso a la luz de lo que a nuestro juicio pretende ser: una respuesta. Y criticaremos justamente la medida en que esta comienza a tomar forma para volverse, eventualmente, un proyecto de mayor altura. Sin embargo, si no resulta posible ni factible reelaborar la experiencia humana tras la caída, sino que simplemente es reincorporada y revivida como una especie de repetición sin principio, final ni objetivo, entonces la sociedad de Bueso, con todas sus buenas intenciones de por medio, solo podrá llevar hacia algo peor, en cuyo caso no sería descabellado preguntarnos si es que las metanarrativas sociales humanas no contienen en su potencial desesperanza sus propios apocalipsis personales.

1. ¿Apocalipsis o desastre? Semantización de la tragedia

Lo primero que debemos preguntarnos al leer *Cenital*, y cualquier otra novela posapocalíptica, es qué se entiende por apocalipsis y en qué medida este es retratado como tal en el interior de la narración. "Apocalipsis" y "desastre" son dos conceptos que forman parte de la misma familia semántica pero que poseen connotaciones distintas que responden principalmente a perspectivas teóricas socioculturales y espacio temporales ligadas a la evaluación y medida de la carencia. La primera gran diferenciación que deberíamos establecer es entre el apocalipsis

[1] Utilizamos la nomenclatura de L. T. Sargent en *Three Faces of Utopianism Revisited* (1994) al distinguir entre utopía (no-lugar), eutopía (buen-lugar) y distopía (mal/peor-lugar). De las tres categorías solo la de utopía se muestra neutra en su evaluación moral, existiendo únicamente para expresar el potencial narrativo de las obras y referirse al fenómeno utópico en toda su amplitud o para hablar del género utópico inaugurado por Tomás Moro durante el siglo XVI. Eutopía y distopía estarán marcadas discursivamente por la crítica social de sus contextos históricos y los principios éticos y morales alterados positiva o negativamente de sus universos ficcionales.

secular y el Apocalipsis judeocristiano. Como ya hemos adelantado, ambos no significan necesariamente lo mismo, aun cuando sus procedimientos puedan ser similares como apunta acertadamente Mary Manjikian: "Here what draws the two types of apocalyptics –theological and secular– together is the notion of eschatology and the use of the eschatological lens" (2012: 147).

El Apocalipsis judeocristiano es un tipo de desastre muy específico que se atiene a las normativas morales y éticas de la doctrina y que, por tanto, encuentra su justificación y función dentro de los designios divinos de Dios. En palabras de James Berger en *After the End. Representations of post-apocalypse*: "The apocalyptic event, in order to be properly apocalyptic, must in its destructive moment clarify and illuminate the true nature of what has been brought to an end" (1999: 5). La palabra clave es "claridad". No es azaroso que el Apocalipsis esté escrito en clave profética o de revelación como un futuro juicio en donde los impíos son castigados y los justos ascienden a los cielos. Todo forma parte de un designio superior y narrativamente el acontecimiento apocalíptico funciona como el detonante de un nuevo proceso evolutivo moral acorde al paradigma cristiano: "a teleological narratives notes that while on earth man will likely suffer and undergo trials and temptations, but that it will be all worth it because of the long-term story of salvation" (Manjikian 2012: 160).

Bajo esta visión solo existe realmente "un" verdadero Apocalipsis (aquel que aún no ha llegado), pero ¿cómo podríamos calificar los demás desastres, adecuadamente descritos como "de proporciones bíblicas", existentes en el interior de la tradición cristiana? ¿No pueden ser considerados igualmente apocalípticos la lluvia de fuego que acabó con Sodoma y Gomorra o el diluvio universal?

Dentro del discurso cristiano la forma de diferenciar el Apocalipsis de cualquier otro desastre de origen divino radica en la forma de la revelación: "The post-apocalyptic narrative is tautologous. What it cannot contain what it circles around and can only exclude is, precisely, the apocalypse, the revelation that would explain the catastrophe" (Berger 1999: 12). La tautología a la que se refiere Berger revela un sentido transcendental que va más allá de cualquier explicación, racional o ficcional, que permita entender dicho evento como parte de un designio superior. En otras palabras, el verdadero Apocalipsis no puede existir, dentro de la lógica cristiana, más que como una profecía, pues tras su acontecimiento no existiría forma alguna de referirse a él; es decir, no existirá ningún sistema humano que permita hablar de este, porque: "Exactly what is revealed in any apocalypse: nothing, or nothing that can be said. That bodies are bodies, or that God is God. Tautologies. That bodies are God, or that God is a body, speaking flesh, dying speech. Nonsense" (Berger 1999: 14).

La narrativa cristiana requiere que la existencia del Apocalipsis sea siempre en forma potencial, negando cualquier posibilidad posapocalíptica como impía, pues el juicio de Dios es absoluto. Nada quedará sobre la Tierra, quizás ni siquiera la Tierra misma. Si el diluvio fue una forma de limpieza, el solo hecho de que Noé fuera encargado por Dios como "hombre justo" de custodiar los animales y llevarlos a ver una nueva tierra, limpia de todo pecado, revela que no era realmente el verdadero Apocalipsis sino parte de un plan divino que contemplaba la idea de

mejorar el futuro de la humanidad. El Apocalipsis cristiano contiene en su interior el rechazo absoluto a cualquier "mejor futuro" terrenal, obligando así a cualquier narrativa posapocalíptica a situarse obligatoriamente en el reino inconmensurable de lo divino en donde el lenguaje humano no tiene poder ni existencia.

Diferente es el panorama si observamos la discursividad secular en torno a la noción de apocalipsis, esta vez sin mayúsculas:

> The narrative of destruction then does not reassure those Reading it in present times about the utility of their current work. Rather, it unsettles them since it forces them to ask the question: What if all of my (and my nation's) hard work, sacrifices and trials are actually in vain? What if in the grand scheme of things they come to mean nothing? What if I am not, in fact, who I think I am? Here, the eschatological narrative negates the teleological narrative because they cannot both be true. (Manjikian 2012: 166)

La narrativa escatológica secular carece de un fundamento suprahumano y no admite en su definición la existencia del mismo, pues la omnipresencia divina cancelaría el efecto reflexivo y crítico de la profecía autocumplida que caracteriza a las obras narrativas del género. La catástrofe que transforma el mundo en *Cenital* no tiene un origen divino sino estrictamente humano, por lo cual es necesario observar su apocalipsis a la luz discursiva del contexto en que se produce, a saber, la sociedad posmoderna del capitalismo tardío.

La gran problematización semántica que existe entre el concepto mismo de "apocalipsis" y su primo hermano el "desastre" requiere herramientas que permitan diferenciar los distintos puntos de vista que se ponen en juego al referirse a cualquier evento trágico y de proporciones masivas. De acuerdo a Manjikian el mayor problema a la hora de diferenciar entre "desastre" y "apocalipsis" está en que el punto de vista analítico ha sido siempre preeminentemente positivista, estableciendo la diferencia semántica a partir de distintos "niveles" de destrucción, muerte o pérdidas económicas a la manera de la Escala Bradford de Magnitud de Desastre en donde solo el décimo nivel se correspondería con un desastre "apocalíptico", cuando en realidad "disaster is not a matter of scope –whether measured by mortality rates or economic losses" (2012: 47).

Manjikian apunta, muy certeramente, que las pérdidas humanas en cualquier catástrofe son mucho más cuantiosas que solo lo que ha quedado en ruinas. Se pierden rutinas, seguridad, tranquilidad, proyectos y muchos otros elementos que no figuran en los gráficos de la Escala Bradford. Se agrega a esto el problema del punto de vista, pues lo que para una sociedad puede representar una catástrofe de proporciones apocalípticas, para otra puede ser nada más que su día cotidiano: "One's shock is thus a function of one's viewpoint and the degree to which one expects to feel invulnerable in one's society" (2012: 49).

La definición de desastre, entonces, debe considerar el punto de vista desde donde se evalúa la catástrofe, el sector en que esta acontece y las pérdidas, materiales e inmateriales, que afectan a esa comunidad específicamente. Delinear la gravedad de un desastre no es un acto inocente: representa un establecimiento discursivo explícito y requiere que comprendamos en primer lugar el contexto en

que sucede el apocalipsis para luego establecer un índice de gravedad efectivo que represente la magnitud de la catástrofe sobre la sociedad.

Desde esta perspectiva poscolonial, detectar y establecer la gravedad de la "catástrofe" de la novela de Bueso es tan importante como la narración de la misma. La fábula de *Cenital* se mueve en tres tiempos narrativos distintos: el presente de la acción, alrededor del año 2014, el pasado pre-apocalíptico, anterior al desastre mismo y alrededor del año 2000, y las narraciones fragmentadas de los diferentes habitantes de la ecoaldea entre ambos periodos de tiempo, variando desde historias personales enfocadas a retratar el sufrimiento y asfixia de la sociedad civilizada del siglo XXI, como la de Sapote o Nini, hasta narraciones muy cercanas temporalmente al presente referencial en donde el foco narrativo está en la descripción de la experiencia posapocalíptica en su violencia más explícita, como en el caso de Saig'o.

Porque el contexto en que acontece el apocalipsis de Bueso es el de la sociedad globalizada, informática, secular y posmoderna del siglo XXI, que se hace eco en la definición que Manjikian otorga del apocalipsis occidental:

> In Western writing, an apocalyptic scenario is one in which society or state is "driven back" to an earlier historic time period or stage of development, due a final and irreversible undoing of significant institutions –including a market economy, the institutions and ideology of the state, or the collapse of civilization. At the moment at which one is overtaken by disaster, the event is experienced as though even nature itself has agency over individuals. (Manjikian 2012: 50-51)

Regresión social y colapso de la civilización son elementos que encontramos rápidamente en la narración de Destral, protagonista, líder y gestor de la idea de Cenital como ecoaldea una vez acabados los suministros mundiales de petróleo. Este es el apocalipsis de Bueso, uno sobre el que no elabora demasiado en términos de causas, sino que se contenta con parafrasear a expertos de diferentes ámbitos –los "picoleros" (de la expresión anglosajona *oil peak*)– que, igual que su protagonista ficticio, profetizan un futuro cercano en donde el petróleo se agotará y el mundo entero se tornará en caos.

A nuestro juicio, la debilidad del argumento apocalíptico en *Cenital* dificulta la tarea de llevar a cabo una estimación certera de la gravedad del asunto. Sabemos que se trata de una crisis mundial por la dependencia española de suministros extranjeros, pero no sabemos más allá de las limitadas narraciones testimoniales de los habitantes de la ecoaldea cuál es el nivel del desastre. Sin embargo, y siguiendo el razonamiento sociológico de Manjiakian, podemos efectivamente caracterizar la obra de Bueso como posapocalíptica en cuanto el mundo occidental civilizado en el que vivían los personajes –y desde el que escribe el autor– se derrumbó de un momento a otro por una causa específica, devolviendo el reloj social evolutivo hacia una etapa tribal y de organización social primitivista.

Aún con esto, es necesario recalcar que el acontecimiento apocalíptico, en sí, no se ajusta a los parámetros más catastrofistas y explícitos de la acepción judeocristiana en donde el planeta, si es que no la totalidad del universo, se en-

cuentra al borde de la extinción. Desde otro punto de vista, es conocimiento popular que existen vastas poblaciones humanas que viven día a día sin los beneficios del mundo civilizado y esto no los ha vuelto ni caníbales ni esclavistas. Para considerar el apocalipsis de *Cenital* como tal tenemos que entender que se trata de una catástrofe tremendamente privilegiada: solo aquellos habitantes del Primer Mundo, acostumbrados durante siglos a una vida ligada a la tecnología y a la experiencia de la modernidad, pueden darse el "lujo" de tener miedo a perder dichos privilegios. Dice mucho de la novela el que su concepción de desastre masivo sea imaginar Europa occidental convertida en África central.

Por otra parte, lo abrupto del apocalipsis de Bueso resulta inverosímil, pues sucede de la noche a la mañana, sin ninguna medida de contingencia ni preparación alguna, como si en un abrir y cerrar de ojos todo el petróleo del mundo se hubiera desvanecido dejando a la población humana sin forma de superar la crisis. Es necesario aclarar que desde nuestro punto de vista el problema no radica en la estrategia narrativa del repentino agotamiento de los recursos mundiales, sino en la poderosa contradicción discursiva que se genera al contrastar el nivel de divulgación del problema que Bueso ilustra magistralmente mediante progresivas citas científicas de todo tipo, con la inverosímil reacción de caos y derrumbamiento social que sobreviene tras este. En una dudosa cadena lógica de acontecimientos desafortunados el imaginario de la novela implosiona de forma instantánea sin considerar el instinto de autopreservación del sistema social y su férreo *statu quo*.

El error narrativo de Bueso es juzgar el sistema neoliberal democrático de mercado como una entidad frágil en vez de resiliente. Imaginar un apocalipsis de la sociedad posmoderna del siglo XXI por escasez de recursos es inverosímil, o, más bien, es verosímil solo bajo los estrictos parámetros culturales del Primer Mundo y aun así parece apresurada por fines argumentales. Sin embargo, si este específico escenario, bajo las específicas reglas que hemos detallado con anterioridad y visto a los ojos de la específica comunidad a la que apunta el autor para generar su crítica, llegara a suceder y la civilización efectivamente se desmoronase sobre sus cimientos en un abrir y cerrar de ojos, estaríamos sin duda en presencia de un escenario posapocalíptico, al menos para las cómodas masas que habitan la ecoaldea ficticia de Cenital.

Por tanto, si bien admitimos con ciertas dudas el escenario posapocalíptico de la novela, debemos señalar que el núcleo narrativo, probablemente por causa de su premisa pseudo-realista, se aleja ostensiblemente de experiencias posapocalípticas más específicas a sus respectivas ficciones, como sería la agonía inexplicada del planeta en *La Carretera*, de Cormac McCarthy, o la destrucción de la civilización de mano de una nueva super-raza de humanos en *La posibilidad de una isla*, de Michel Houellebecq.

Cenital es la narración de un proyecto social –y su enfrentamiento con otros– que nace del aparente fracaso de un proyecto mayor, retratando sus inicios hasta sus primeros años en existencia. Cuánto debe este proyecto a su antecesor y en qué medida el desastre es tal si hablamos de pérdidas humanistas constitutivas, será lo que discutiremos a continuación. La cuestión es, entonces, cómo

construir un futuro a partir de la necesidad y la carencia en un universo, al menos en apariencia o discursivamente hablando, "en ruinas".

2. Santuario, cementerio y escasez

Eric Dieterle en su artículo "Wasteland or Sanctuary?" retrata una interesante paradoja cultural y discursiva al describir cómo el Refugio Nacional de Vida Salvaje McNary en Washington comparte su espacio con la Reserva Nuclear Handford, mezclando y forzando a coexistir dos fuerzas aparentemente contradictorias: la vida natural y los desechos tóxicos que acaban con esta. En una nota amarga el crítico se pregunta: "So just what are we preserving? Perhaps the right of nature to take its course without human influence. Or, at least, after human influence" (2002: 227).

La experiencia apocalíptica obliga a conciliar esta paradoja que al mismo tiempo representa la pérdida y el potencial tras la destrucción. Esto se refleja en las formas narrativas que adoptan las novelas al enfrentar la idea de un universo posapocalíptico, optando, en palabras de Manjikian, entre una construcción lineal y otra circular (2012: 168). En el caso del apocalipsis lineal, la catástrofe sería solo el primer paso hacia la eventual muerte del mundo –una idea fácilmente analogable a la propuesta teleológica-, mientras que el apocalipsis circular se caracterizaría por devolver a los seres humanos a un estadio primigenio de su evolución con la esperanza de reconstruir la civilización y un mundo mejor (2012: 170).

La imagen del santuario que ha subsistido a pesar de la catástrofe y que se ha levantado de las cenizas es una figura prometeica que habla positivamente, al menos en términos potenciales, de la fuerza del emprendimiento y la perseverancia humana. Al mismo tiempo, sin embargo, es un espacio que se construye a partir de los desechos del pasado, de sus ruinas y, por qué no también, de sus huesos. En este sentido el santuario posapocalíptico que constituye Cenital es también una necrópolis. Las fuerzas en tensión del pasado y del futuro pugnan por hacerse un espacio en ese "nuevo lugar" y el intento de la novela es llevarlas a una conciliación que permita una nueva creación a partir de la destrucción, formando así una narrativa apocalíptica circular.

Para que exista resolución, positiva o negativa, es necesario primero no solo un nuevo espacio sino un nuevo tipo de humanidad que lo habite. La experiencia de escasez dificulta esta tarea, pues en la medida en que las necesidades básicas se ven comprometidas, lo mismo sucede con la experiencia civilizatoria. En el caso de *Cenital*, la escasez es la norma y el primer conflicto que da movimiento a la narración en la forma de una cosecha perdida, conflicto luego agudizado con la llegada de Raúl y Victoria, dos extranjeros en busca de alojamiento y refugio.

Con respecto a este punto, Andreu Domingo, demógrafo, entiende el problema de la escasez como el responsable de la involución o el mito del retorno sobre el que nos haremos cargo más adelante:

> De todas las catástrofes destacarán el hambre asociada con la escasez y la plaga. [...] La catástrofe intrínseca a la evolución demográfica (la contaminación provocada, el hambre resultante, y en general el agotamiento de los recursos

> por sobreexplotación) o relativamente exterior a ella (en forma de asteroide, plagas, inundaciones o sequías) pone de relieve la naturaleza política de nuestra sociedad, no el retorno a la naturaleza, al pacto rousseauniano del buen salvaje, que es imposible y queda sepultado en el archivo utópico. (Domingo 2008: 118)

Es curioso contrastar la posición negativa de Domingo con la propuesta optimista de Destral en su nuevo pequeño paraíso ecológico:

> Miguel ya no era el consultor eternamente cabreado, ahora era el amable alfarero al que no le temblaba el pulso a la hora de ponerse a elaborar tiestos, botijos, palanganas y orinales para todo el que se lo solicitara a cambio de nada. Agro llevaba los cultivos, era el "jefe de producción". Ya no era un introvertido y esquivo estudiante de ingeniería agronómica, ahora era la fuente de sabiduría cuando se trataba de aprender a combatir la mosca blanca o la araña roja que atacaba los girasoles. (Bueso 2012: 27)

La escasez a ojos del protagonista de la novela ha provocado un cambio sustancial en la forma de vivir de los seres humanos, cambio que él juzga como constitutivo de su ser por completo. La lucha contra el hambre y las plagas ha convertido a los viejos habitantes alienados de la civilización posmoderna en modelos humanos, reorientados desde el individualismo al comunitarismo.

La advertencia de Domingo sin embargo persiste. Si el pacto del "buen salvaje" ha quedado derogado en el mundo occidental como una aspiración eutópica irrealizable –aun cuando Destral y su comunidad pretendan llevarla a cabo–, ¿cuál es el camino lógico al que conducen el hambre, la escasez y la falta de seguridad social? De acuerdo a su hipótesis, la única alternativa posible en los universos ficcionales posapocalípticos la constituye el regreso a una sociedad hobbesiana en donde el más fuerte consume y, de hecho, debe consumir al más débil para asegurar la preservación de la especie. Manjikian comparte esta idea, aunque se da el tiempo de expandir su horizonte al mencionar que, si bien esto puede ser cierto en las sociedades posapocalípticas lineales, también existe una discursividad diferente en las circulares –"Mankind is not Hobbessian but Kantian" (2012: 171)– que posteriormente vincularía con la idea del "buen salvaje rousseauniano" mencionada por Domingo.

La escasez es un elemento propio de la mayoría de las novelas posapocalípticas, pero en el caso en particular de *Cenital* su presencia se vuelve aún más evidente dado que toda la narración gira en torno a una gran experiencia de escasez insoslayable para Occidente. La carencia se vuelve así el pilar sobre el que se sostiene la narración, justificando la existencia de la ecoaldea y cualquier otro proyecto solo por su eficacia a la hora de proporcionar un mínimo de seguridad alimenticia y social para sus habitantes.

De esta codependencia es desde donde empieza a establecerse una nueva política administrativa, no solo de los recursos sino también de los habitantes, ubicándose Destral por encima de todos, en su torre postcenital. Dados los pocos recursos con los que cuentan los aldeanos es fundamental que todos cumplan una función que permita su máxima utilización en beneficio de la comunidad,

desde alfareros hasta encargados de defensa (Teo e Interventor representan dos excepciones, ya que no cumplen funciones administrativas ni prácticas, sino discursivas), con la finalidad de obtener la mayor cantidad de beneficios de la menor cantidad de recursos posibles. A cambio de su trabajo, se les asegura a los habitantes un mínimo de seguridad y sostenimiento que es proporcional a su esfuerzo y a su trabajo diario.

El funcionamiento parece ser justo y equilibrado, llegando sin lugar a dudas hasta lo utópico cada vez que la narración se enfoca en Destral, quien observa su proyecto con orgullo y satisfacción. Sin embargo, en lo que se refiere a administración de la labor y la protección ciudadana, el proyecto replica, si bien a una escala muchísimo menor, la experiencia moderna del trabajador feudal y posteriormente moderno. Aunque no exista una denominación jerárquica específica todos en la aldea saben que Destral es el líder, se refieren a este de forma acorde, siguiendo todos sus dictámenes al pie de la letra. En cuanto a él, si bien no se vanagloria de su titularidad en público, igualmente la disfruta y no reniega de su nominación. En otras palabras, todos trabajan para Destral, sea que este así lo admita o no. La libertad de hacer lo que se desee es un privilegio de los que no necesitan trabajar todo el día para obtener la comida del día siguiente.

Domingo denomina este tipo de constituciones sociales ficticias en escenarios de escasez o posapocalipsis "demodistopías", particularmente demodistopías catastrofistas (2008: 117). De acuerdo a su hipótesis, el tema central de este tipo de manifestaciones literarias es la preocupación por el futuro desde una orientación que integre, reflexivamente, la cuestión por la población humana. Desde el ámbito de la filosofía histórica, Michel Foucault considera que la forma de administrar la población es una forma de ejercer poder, sea mediante la obligación o la necesidad, en especial durante tiempos de escasez:

> El pueblo es el que, con respecto a ese manejo de la población, en el nivel mismo de esta, se comporta como si no formara parte de ese sujeto-objeto colectivo que es la población, como si se situara al margen de ella y, por lo tanto, está compuesto por aquellos que, en cuanto pueblo que se niega a ser población, van a provocar el desarreglo del sistema. (Foucault 2008: 55)

La diferenciación entre "pueblo" y "población" es de raíces históricas y socio-políticas. La población es un organismo social que responde a la integración de una comunidad humana a un territorio delimitado política, física e ideológicamente y, más importante aún, constitutivo de un sistema u organismo mayor que vendría a ser la sociedad. El pueblo, por otra parte, se comporta de forma autónoma y no reconoce una identidad social más allá de su constitución comunitaria, razón por la cual la población puede ser regulada por políticas estatales y el pueblo no. En otras palabras, solo se puede gobernar –en la acepción moderna de la palabra– a una población, no a uno o variados pueblos.

En el universo de *Cenital* no existe una noción de población. A causa de la escasez, los organismos sociales que mantenían esta noción vigente se vieron desintegrados, desperdigándose así los seres humanos por todo el mundo sin responder a banderas ni naciones. España no existe y, por tanto, tampoco existen

españoles, lo que obliga a considerar la eutopía de Destral un proyecto poblacional y autónomo sin contacto con sistemas externos o de control estatal ni responsabilidades cívicas ni jurídicas. La cuestión posapocalíptica de la novela no es, como en muchas otras del mismo tipo, una preocupación por la supervivencia. Esta existe pero está asociada particularmente a una experiencia de carencia que puede ser solucionada a medio plazo, como queda evidenciado con las políticas de administración ecologistas de la aldea. Superado este traspié histórico es posible una reconstrucción social, algo que Destral tiene muy en cuenta desde el momento que inicia su proyecto hasta que este comienza a tomar forma.

El tema de *Cenital* es la reconstrucción de la sociedad a partir de un escenario de caos y confusión, la reestructuración del orden. Sin embargo, si entendemos como Berger que toda novela posapocalíptica es un proceso "de alquimia semántica" que "quema y destila signos y referentes en nuevos precipitados" y cuyo objetivo último es explicar cómo "el resultante ha sido transformado" (1999: 7), entonces debemos ver más allá de la experiencia de escasez de la novela que cada vez más se revela no tanto como un verdadero apocalipsis en el sentido destructivo de la palabra, sino más bien, en una excusa para soñar, en palabras de Sargent, como un nuevo "sueño social" (1994: 4).

3. Microtopías y el espacio de la esperanza

Cuando hablamos de "sueño social" entramos de lleno en un terreno narrativo diferente, pero que de alguna forma contiene la experiencia apocalíptica dentro de sus confines escriturales. Nos referimos a la teoría utópica, preocupada no específicamente con el fin del mundo *per se*, sino con su futura reconstrucción, en particular con la pregunta por el espacio de la esperanza en escenarios ficticios nacidos de las experiencias humanas desde Platón en adelante.

Dentro de las muchas formas de manifestaciones utópicas existentes la que más armónicamente se hace parte de la experiencia posapocalíptica es la distopía. Sargent, tomando en cuenta la famosa definición y los conceptos clave de "principios de corrección" y "novum cognitivo" de Darko Suvin, resume la experiencia distópica como "a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneus reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived" (1994: 9).

Con cierta cautela metodológica es posible plantear una posible comunicación entre las narrativas posapocalípticas y distópicas, sin que ello signifique que este sea necesariamente el único camino transitable tras el advenimiento de la catástrofe. El mundo después del apocalipsis contiene las dos imágenes simbólicas del cementerio y el santuario en su interior, lo que habla de un potencial utópico mixto o al menos ambiguo en su potencialidad. En otras palabras, sin orden social no puede existir una distopía totalizadora, por lo que calificar de distópica la narrativa posapocalíptica es un error metodológico que no reconoce la dualidad conflictiva de las fuerzas encontradas del pasado y del futuro luchando por resolverse en una nueva amalgama social armónica.

Existe, a pesar de esto, una experiencia distópica marcada en *Cenital* que no tiene relación con el nuevo mundo ni con el experimento de la ecoaldea en particular, sino con la sociedad posmoderna ya acabada sobre la que existe en enorme rechazo. Es Destral el principal encargado de transmitir, mediante una narración en primera persona en forma de *threads* de blog de internet, lo profundamente negativo de la experiencia civilizada de los siglos XX y XXI, variando en sus quejas y acusaciones desde las deficientes políticas estatales para administrar las riquezas hasta una larga lista de ejemplos históricos que demuestran cómo la modernización ha significado siempre la inminente autodestrucción del sistema, comenzando por la naturaleza y terminando con la sociedad: "hoy día apenas hay un solo árbol en Isla de Pascua. Eso sí, tenemos cuatrocientos moai por allí. Testigos mudos del momento de gloria y apogeo del pueblo rapanui, antes de agonizar" (Bueso 2012: 113).

Existe una suerte de narratividad histórica cíclica en los argumentos de Destral que lo llevan a comprender a la humanidad como intrínsecamente autodestructiva. La ecoaldea viene a ser su apuesta por un cambio de paradigma, una forma de evitar futuros apocalipsis a partir de una relación simbiótica y humanitaria con la naturaleza y la comunidad. En este sentido, Cenital es un proyecto eutópico, levantado a fuerza de las mejores convicciones para mantener viva no solo a la raza, sino todo su futuro a partir de una reestructuración de lo que significa vivir civilizadamente. El principio "significativamente mejor" que mencionan tanto Sargent como Suvin en sus definiciones está representado y contenido en la experiencia comunitaria ecológica.

Esto no significa que la propuesta sea llevada a cabo de forma eficaz. Como veremos, mientras más avanza la narración más se desvincula esta de su ideario eutópico hasta el punto de rechazarlo abiertamente, revelando así la fina y frágil línea que separa la eutopía de la distopía; ambigua y sutil línea que, para teóricos como Jameson, es la responsable de que en el fondo de cualquier proyecto eutópico siempre subsista la atracción hacia la distopía y la muerte: "[Utopia] obliges us to confront the most terrifying dimension of our humanity [...] and that is our species being, our insertion in the great chain of the generations, which we know as death" (1994: 123).

Se trata de la misma ambigüedad discursiva latente en la imagen paradójica del santuario/cementerio. Para comprender esta simbiosis discursiva es necesaria una perspectiva que permita conciliar o al menos permita convivir en un mismo espacio a ambas potencialidades críticas. Tom Moylan encuentra esta mixtura en las utopías y distopías críticas nacidas durante la década de los 70 y los 80 en Norteamérica. A su juicio, es ese el momento en donde el aparato crítico-satírico de las formas ficcionales adquiere mayor relevancia que su anteriormente aclamada característica cuasi-profética resaltada durante las décadas anteriores a la mitad de siglo. Esta facultad permitiría a las formas narrativas comenzar una discusión metaficcional a partir de una autorreflexividad insertada en la narración, reflexividad que comprende los peligros de las eutopías y la potencialidad de cambio de las distopías, jugando la mayor parte de las veces con ambas en territorios sostenidos sobre todo gracias a la ambigüedad semántico-moral del "bien" y el "mal" (2000: 183-202).

Una reflexión parecida es la que hace Caroline Edwards en "Microtopias: the post-apocalyptic communities of Jim Grace's The Pesthouse" (2009: 763-786), retomando el punto de vista crítico de Moylan al contrastar la potencialidad eutópica en un escenario especialmente desconsolador como es el posapocalíptico. A su juicio dicho potencial no desaparece solo porque en términos sociales la civilización se haya desintegrado; tal sería un juicio erróneo exclusivamente basado en una proporción social cuantitativa de escala arbitraria, propia del mundo moderno, que replicaría el paradigma socio-cultural ilustrado que siguió Tomás Moro con *Utopía* (1516) en su momento al separar su isla del resto del continente, simbólicamente volviéndola un "no-lugar", pero más concretamente respondiendo a los parámetros civilizatorios coloniales que requerían que la existencia de cualquier proyecto social moderno estuviese siempre al amparo de un territorio nacional que pudiera ser llamado país.

Edwards defiende que es posible redefinir la escala social necesaria para la manifestación eutópica en la ficción mediante la conceptualización de las "microtopías", que define como: "[a] heterogeneous number of «minor» or local, synchronic historical moments of utopian transformation –through small-scale expressions of happiness, otherness and hope" (2009: 765). Más adelante agregaría a esta definición una función clave: "the microtopian familial unit established in this novel [*The Pesthouse*] as negotiating the small-scale group ties requisite to mediating between individual agents and the social totality" (2009: 776).

Si bien Edwards está pensando exclusivamente en la narrativa de Jim Grace, el concepto de microtopía resulta una herramienta teórica muy interesante. En la construcción microtópica subsiste de forma implícita la ambigüedad autoconsciente que caracteriza a las formas narrativas críticas que define Moylan. En esta ambigüedad duerme, a su vez, la facultad de entregar una alternativa al prerrequisito cuantitativo de la escala moderna socio-políticamente aunada a la idea de país. Quizás a causa del enfoque demasiado centrado en *The Pesthouse*, Edwards no contempla el verdadero potencial de las microtopías, especialmente en universos despoblados de civilización, calificándolas solo como "mediadoras" entre el orden individual y el colectivo.

El caso de *Cenital* es diferente. Aquí el orden colectivo "son" las microtopías y no existe un verdadero orden social sistemático superior al que responder (volvemos a la oposición pueblo/población de Foucault), lo que las convierte no solo en mediadoras, sino en proyectos sociales con la facultad de crecer, expandirse y, eventualmente, "convertirse" en el nuevo orden social que ha de regir el mundo pospocalíptico. Ya habíamos mencionado que el tema de la novela no es en realidad el fin del mundo (supervivencia) sino su reconstrucción (sociedad); en este sentido las microtopías juegan un papel clave, aunque implícito.

Dentro de las relaciones microtópicas no existe un orden jerárquico ni constitucional, por tanto su forma de relacionarse tampoco está dictada de antemano. Lo vemos con claridad cuando Destral describe las otras comunidades existentes en el territorio español en donde destaca Valencia, ocupada por bandas paramilitares que practican el canibalismo y la anarquía (Bueso 2012: 160); Madrid, en donde ha nacido "una cosa que se hace llamar Comité de Gobierno, que

no es otra cosa que un conglomerado de los cuerpos de seguridad del difunto Estado" (161); y luego, hacia el final de la novela, se agrega el "circo ambulante" de Máximo (240-241), líder de una tropa de nómadas guerreros y caníbales que capturan y saquean lo que encuentran a su paso haciendo uso de todo lo que está a su disposición.

La violencia es moneda de cambio en el mundo de la novela, por lo que el proyecto de la ecoaldea destaca tanto por su política ecológica como por su aparente pacifismo que en realidad reproduce la idea militar de "el mejor ataque es una buena defensa". Con una organización ligada a la personalidad desconfiada y paranoide de su líder, Cenital es un lugar que no confía en nadie, de muros altos y vigilancia extrema del mundo exterior al que solo ve como peligroso y destructivo. Esto evidentemente dificulta las relaciones mediadas entre las diferentes microtopías, llevando la problemática a su clímax durante el encuentro de Máximo y Destral.

Este encuentro es interesante porque Bueso reproduce en la discursividad de los dos líderes una visión bastante simplista y bipolar del bien y el mal. Destral se identifica a sí mismo como un pacifista diplomático que desdeña y considera la violencia un recurso del más bajo orden, solo quizás superado por la práctica del esclavismo, y declara que "el salvajismo es lo vuestro" (259). Máximo, a su vez, representa el otro lado del prisma, el que se ha convertido al "barbarismo" colonial como a una suerte de ideología religiosa que tiene en muy alta estima el poder de la "vieja" tecnología, a la que no rechaza sino que idolatra como símbolo de progreso. Este encuentro con el Otro es una repetición del paradigma colonial positivista que defendía la idea de civilización y progreso sobre todo. Destral se declara civilizado por sus avanzadas técnicas de preservación de recursos, mientras que Máximo argumenta exactamente lo mismo por la habilidad de su tribu de saber aprovechar y mantener funcionando la tecnología del viejo mundo.

Es posible detectar un irónico e interesante paralelo entre este encuentro y el de Hernán Cortés entrando en Tenochtitlán, defendiendo y representando la modernidad europea renacentista para luego acabar con la masacre del Templo Principal, escenificando así una de las paradojas discursivas más poderosas del mundo civilizado, la de matar por la paz. Destral y Máximo se colonizan el uno al otro al discutir la validez de sus respectivos modelos de producción desde la óptica discursiva del mito progresista del mundo pre-apocalíptico.

La paradoja puede ser explicada por un mecanismo narrativo que Manjikian denomina "volverse nativo" ("going native"), que significa volver voluntaria o involuntariamente a las raíces naturales asociadas con la vida pastoral y el pasado –Cenital– en contraste con la vida civilizada y tecnológica vinculada semánticamente con el presente y el futuro –el circo–. Existe en este retorno, que Destral y su comunidad abrazan animosamente, un riesgo:

> In each case, the self is threatened with the risk of both encountering the same risks as the other and of literally "becoming" the other. That is, when the self encounters the other, there is a risk that the self will be overpowered by the other, which can lead to its letting go of the civilization myth, or watching that myth

> wash away through circumstances or simply by force of others in the world who threaten to overtake colonial power. (Manjikian 2012: 229)

En la relación y constante competencia de las microtopías por poseer a las demás existe la posibilidad de que estas se traspasen códigos culturales de forma no planificada. El encuentro con Máximo obliga a Destral a tomar una decisión: la de defenderse por la fuerza o dejarse poseer. Al optar por la primera, Destral y toda su tribu se vuelven "nativos", es decir, se convierten al menos por un tiempo en aquello que rechazan abiertamente. El mismo Destral, autodefinido como brillante y demagogo, nunca intenta una solución diplomática ni ve a Máximo y a sus seguidores más que como salvajes y posibles fuentes de recursos, tanto humanos como materiales.

Se trata de una reproducción del discurso colonial en donde el otro, a menos que pueda ser útil, debe ser anulado lo antes posible. Destral hace todo lo posible por distanciarse de Máximo al criticar sus prácticas y su visión de supervivencia a largo plazo, pero en el momento de actuar sus visiones convergen en la simple fórmula de devorar o ser devorado. Más interesante resulta todo si consideramos que la visita de Destral al circo se revela como un plan diligentemente elaborado con la finalidad de obtener recursos y acabar con un potencial enemigo, siendo la palabra clave aquí "potencial". Bajo este prisma, el paralelo entre el líder ecologista y el conquistador español no parece tan lejano.

Esta ruptura discursiva atenta principalmente contra la noción de un "mundo mejor" a la que las microtopías de Edwards apuntan, especialmente en el escenario posapocalíptico en donde vienen a representar literalmente la semilla de la esperanza. Si volvemos sobre la discusión en torno al tipo de pacto social civilizatorio en la novela debemos reconocer finalmente, como Domingo, el fracaso de la alternativa rousseauniana. Cuando Destral y Máximo se hacen equivalentes y homólogos, la sociedad solo puede seguir la senda hobbesiana, lo que nos hace distanciarnos de la noción de microtopía como génesis posiblemente eutópica en el escenario pospocalíptico.

4. El origen traumático de la proto-distopía

Existe una tercera imagen espacial que podemos adherir al imaginario posapocalíptico que no es ni santuario ni cementerio. Se trata del búnker, un espacio creado artificialmente para resguardar y preservar elementos considerados de valor tras un acontecimiento catastrófico. A diferencia del santuario este no idolatra el pasado, sino que lo mantiene "vivo" en suspensión, y, a diferencia del cementerio, no alberga restos inservibles y muertos sino que prioriza la funcionalidad y la vida.

El búnker, sin embargo, es un espacio que no tiene facultad para evolucionar y que está atado a su preexistencia, de la misma forma que la ecoaldea Cenital está atada al pasado del que nunca se hace cargo. La reiteración discursiva colonial de Destral que atenta contra el proyecto microtópico es prueba de que no existe una verdadera evolución en términos de política u organización social, sino una reiteración inconsciente de patrones ya aprendidos.

Podemos, como Berger, hacer responsable de esta carga a la falta de "claridad" proporcionada por el apocalipsis secular en contraste con la versión teleológica, dado que no existe un verdadero acontecimiento que transporte y traslade la discursividad posmoderna más allá de sí misma, ninguna revolución, sino que se trata solamente de una excusa que nada anula sino que levanta en el aire una nube de polvo. El búnker está ahí para mantener el polvo flotando sin permitir su escape.

Muchos teóricos posmodernos han llamado al fin del siglo XX y comienzos del XXI el "fin" de algo, sea de la historia (Fukuyama), de la utopía (Jameson), de las metanarrativas (Lyotard), de la modernidad (Habermas) o del significado (Baudrillard). Si bien todos estos presuntos fines pueden ser leídos a contraluz en la narrativa posapocalíptica, en este momento nos interesa el de Baudrillard, pues contiene en su interior la idea de que no es posible que el mundo se acabe porque en teoría este ya se habría acabado hace bastante tiempo:

> Everything has been already been liberated, changed, undermined; what more do you want? It is useless to hope: things are there; born or stillborn, they are there, done. Imagination reigns; enlightenment and intelligence reign. We are already experiencing or soon will experience the perfection of the societal. Everything is there. The heavens have come down to earth. We sense the fatal taste of material paradise. It drives one to despair, but what should we do? *No Future*. (Baudrillard 1989b: 34)

La sociedad siempre presente de Baudrillard es de características "hiperreales", aquella en donde el mapa ha pasado a ser el único significante existente, reemplazando al territorio. El referente original, difuminado y perdido, ha desaparecido para siempre de la realidad y se ha convertido en parte de un archivo histórico de representaciones. Tal es la realidad del simulacro que no tiene ciclo vital ni expira ni se transforma. Si "todo está allí" es porque no hay realmente nada tras el velo; la realidad ha desaparecido.

Otras formas narrativas también han acusado la llegada intempestiva y sin aviso del futuro al presente en la forma del simulacro, particularmente el *cyberpunk*, con la diferencia de que mientras los universos distópicos de Gibson y sus seguidores se enfocaban a hablar del presente como una realidad "menos real" que la realidad virtual –artificial, creada, auto-organizada, líquida–, la narrativa posapocalíptica revive la experiencia de este futuro ya alcanzado una y otra vez, atestiguando así paradójicamente su irrealidad simulada, pues si el futuro ya estuvo aquí, fracasó en su intento y llegó a su fin, ¿qué más puede haber hacia adelante?

Theresa Heffernan, a pesar de discutir la idea de "desierto deshabitado" de Baudrillard tras el advenimiento del fin, reconoce que: "If at the outset of the twentieth century the 'unchained' earth provokes a terrifying freedom where humanity, ungrounded, is free to reinvent itself, by the century's close this is displaced by the sense of humanity as caught in reruns, as exhausted and finished" (2008: 43). Es la repetición el factor que justifica la existencia de cualquier universo posapocalítico narrativo (lo que Heffernan denomina *reruns*), así como la propia

incapacidad de la imaginación humana detectada por Jameson de imaginar cualquier futuro posible mejor que el existente. Lo que permanece inalterado en el mundo acabado es la discursividad posmoderna, en ningún momento condenada ni violentada a pesar del caos geográfico y socio-político, siendo sus mecanismos de supervivencia el simulacro y la reproducción.

Para que el simulacro pueda llevarse a cabo, sin embargo, es necesario que posea tanto actores como escenario, elementos ambos que el búnker ecológico de Cenital proporciona en cantidad, pues es su función la de preservar el pasado para reedificar el (no) futuro a su semejanza. El simulacro posmoderno actúa en el escenario posapocalíptico tanto como un tributo como una tardía realización de que la humanidad no es capaz de imaginar ningún futuro mejor para ellos mismos, volviendo así la metaficción narrativa una reflexión crítica acerca de la imposibilidad de soñar más allá de la era del capitalismo tardío.

Este vacío Berger lo asocia con la noción de trauma psicológico popularizada por Freud durante la primera mitad del siglo xx a partir de sus investigaciones en torno a la histeria. Según Freud, la palabra trauma no define un evento en particular sino más bien su representación patológica *a posteriori*. En este sentido, el apocalipsis, como experiencia destructiva y catastrófica, puede ser considerado un evento traumático a nivel masivo, algo que el español Ignacio Martín-Barró, uno de los más importantes psicólogos sociales del siglo xx, llamaría un "trauma psicosocial".

Berger se hace parte del debate interdisciplinario a partir del análisis discursivo de la narración posapocalíptica: "Trauma, as the continuing effects of a historical catastrophe or an intractable economic or social contradiction (e.g., class or racial conflicts), shows the inadequacy of a society's stories about itself" (1999: 22). Si la experiencia apocalíptica es en esencia traumática, continúa, esta puede ser leída "hacia atrás" a partir de los síntomas que genera en el cuerpo social que la sobrevive (el escenario posapocalíptico): "It is not *inevitability* that gives a historical event an apocalyptic character. It is its ability to obliterate existing narratives, to initiate a new history that takes the form of an ominous and symptomatic aftermath" (1999: 21).

La teoría freudiana detectó dos síntomas traumáticos en sus investigaciones, la repetición y el fetichismo. Si seguimos la metáfora de la sociedad posapocalíptica como una entidad corporal y mentalmente herida por el trauma, ambos síntomas deberían hacerse patentes. La expresión que el crítico utiliza, parafraseando nuevamente a Freud, es la de *acting out*, o literalmente, "representación", noción vinculada a la idea de representación del simulacro discursivo al que se refería Baudrillard en el momento de cuestionar la presencia del significado más allá del significante.

El *acting out* como representación posee una característica muy particular: "He [Freud] distinguished broadly between the physical repetition, or acting out, that characterized the symptom and the narrative, therapeutic working through the symptom towards a renewed memory of the trauma. Repression, or obliteration, of memory brought on by a traumatic event results in forms of symbolic repetition" (Berger 1999: 27). La repetición simbólica de la experiencia traumática

se vuelve una acción inconsciente que busca una resolución y superación del conflicto a través de la reiterativa experiencia del dolor inicial.

Tanto Freud como Berger coinciden al señalar que para lograr superar una experiencia traumática es necesario llevar a cabo un proceso de duelo consciente y guiado que permita avanzar sobre el recuerdo y seguir con la vida. Por el contrario, si el duelo no es llevado a cabo de forma correcta se corre el peligroso riesgo de caer en la melancolía: "An extended period of melancholy or depression from which the mourner cannot escape represents an unconscious, guilt-ridden self-punishment brought on by the repression of the memories of such conflicts" (1999: 27).

La experiencia posapocalíptica es la narratividad sintomatológica de la raza humana tras el trauma más grande que esta puede imaginar. En *Cenital* la actuación del simulacro es total, reproduciendo sin vergüenza ni reflexividad consciente modelos discursivos aprendidos y apropiados con anterioridad a la experiencia del desastre. El mismo Destral, a pesar de que intenta convencer a todos sus súbditos de que está creando un nuevo paraíso autosustentable, en última instancia termina revelándose como un egocéntrico, herido y alienado hombre más de la sociedad del capitalismo tardío:

> Por eso Destral no quiere madurar. Por eso sigue siendo demasiado irreverente ante las normas, demasiado normal para las reverencias.
>
> En el fondo, muy en el fondo, se sabe brillante, inteligente y excepcional. También se sabe manipulador, demagogo, tramposo, amargado y enfermizo; pero consigue que nadie repare en eso. Porque, ahora que tiene todo cuanto quiere, ya solo piensa en una cosa.
>
> Piensa en los libros de historia que se escribirán cuando se vuelva a escribir la historia. Aspira a dejar huellas. (Bueso 2012: 270)

La paradoja es total. El anarquista y nihilista Prometeo posapocalíptico, aquel que intuye proféticamente el fin del mundo, es en realidad un triste hombrecillo que alimenta fantasías sociales megalomaníacas que lo tienen a él como centro del cosmos. La noción de memoria se vuelve repentinamente relevante hacia el final de la novela, otorgando sentido a ciertos episodios que con anterioridad se revelaban confusos, como la existencia de Teo e Interventor en medio de la selecta aparente microtopía de Destral.

Teo es caracterizado en un comienzo como un "mono de feria" (168) por los demás habitantes de la aldea, un hombre creyente y religioso que intenta a toda costa predicar la palabra de un Dios en el que nadie cree. Su presencia resulta absolutamente intrigante para todos ya que no cumple ninguna función práctica. Más adelante se revela, sin embargo, que su "ejemplo moral" termina por ganarle la confianza de los lugareños y permitirle hacerse cargo de la educación de sus hijos.

Nuevamente nos encontramos aquí ante una repetición discursiva de tipo colonial. La educación intelectual ligada al "perfeccionamiento" espiritual es depositada sobre el párroco, literalmente un pastor encargado de las ovejas más tiernas que, como escribe Bueso en un momento de extraño optimismo narrativo,

ejercía su profesión porque "a aquellos niños no los había abandonado Dios. Todavía no" (168). Es un ejemplo claro del *acting out* postraumático de la narrativa posapocalíptica: incapaces de imaginar un nuevo modelo de enseñanza moral –una nueva moral adecuada al Nuevo Jerusalén-, los habitantes de la ecoaldea, encabezados por su aparentemente progresista líder, aceptan un tipo de adoctrinamiento en el que no creen, porque Dios se ha convertido solo en un significante al que aceptan resignadamente con tal de continuar la actuación del modelo de educación occidental que vincula la religión con la enseñanza.

El caso de Interventor es aún más interesante porque, a diferencia de Teo, este no se hace cargo de nadie ni forma parte activa de la comunidad en ningún sentido. Es el "eterno opositor" (221), la mejor reliquia del pasado albergado por el búnker de la ecoaldea, un espécimen que nunca reconoció ni se hizo realmente cargo de la experiencia apocalíptica y que continúa viviendo en la sociedad civilizada en la que nació, aun cuando esta no sea más que ruinas y desechos. La presencia del estudiante en medio de la aldea es explicada por Destral y Agro de forma cómica: "Con un tío como este por aquí, la diversión está asegurada: es todo confianza y energía positiva" (222); y luego: "Lo quiero en Cenital porque con él ya tenemos cubierto el cupo de empanados. Tu chaval ocupa en nuestra comunidad el sitio de media sociedad exterior" (223).

Básicamente, Teo e Interventor son ambos artefactos resistentes y resilientes a la catástrofe, verdaderos fósiles humanos discursivos y, como tales, material perfecto para desarrollar el fetichismo psicopático social que caracteriza a la sociedad postraumática de la novela. Cumplen la función de ser objetos de colección para Agro y Destral, función que a su vez permite la actuación coherente de la experiencia traumática, ya que, con su fe, testarudez o perseverancia, mantienen con vida la discursividad vacía posmoderna a partir de dos metanarrativas centrales de cualquier simulacro civilizado occidental: la ley y la religión, dos medidas de orden que ni son puestas en duda por los nuevos habitantes del mundo, ni son realmente derogadas a pesar de la nueva situación global.

Se trata del fetichismo freudiano puesto en marcha para impedir el proceso de duelo mediante la preservación de significantes carentes de significado. La ley y la religión, Interventor y Teo, son reflejos simbólicos de la repetición psicótica del trauma apocalíptico, así como la paradoja y la contradicción son claves al momento de comprender la verdadera intención narcisista de Destral tras su proyecto social.

5. Conclusiones

Si volvemos sobre la noción de microtopía de Edwards nos damos cuenta de que Cenital se ha alejado progresivamente de esta. No solo no es mediadora en un mundo donde la mediación es imposible, sino que su foco y horizonte creativos se encuentran completamente apartados de la vertiente eutópica que intenta defender tan férreamente en un comienzo. El cambio en la narración es progresivo, si bien Bueso se esfuerza en hacerlo sutil y graduado, de tal forma que la incongruencia entre lo que Destral dice que es Cenital y lo que realmente *es* solo se vuelve patente durante el último tercio de la novela.

Si la ecoaldea es realmente un búnker diseñado para preservar la experiencia posmoderna, perfeccionarla y volverla a reproducir a partir de una falta de habilidad histórica de la raza humana para imaginar y crear nuevos paradigmas de relación social, política y económica; y si a la vez esta falta de habilidad es causada por un trauma no asumido a partir de un duelo no llevado a cabo en torno a las falsas promesas de bienestar civilizado de la modernidad, entonces el único futuro de Cenital es reproducir el pasado. Si efectivamente la experiencia posmoderna fuera perfeccionada, si realmente Destral se convirtiera en el señor de su nuevo imperio, el único camino plausible para dicha ficción posapocalíptica sería el de la distopía; un *New Map of Hell*, de acuerdo a la descripción literaria que en 1960 elaborara el crítico inglés Kingley Amis en su obra homónima.

Si Edwards llama a las comunidades posapocalípticas enfocadas en la supervivencia y el mantenimiento de la esencia humanista "microtopías", siguiendo la estela dejada por Suvin, Jameson y Sargent al pensar en las tradiciones eutópicas mitológicas, clásicas y renacentistas, aquellas que reproducen la experiencia traumática a partir de una representación simulada deben ser llamadas protodistopías, pues cultivan en su germen la idea de que no existe posibilidad alguna para la sociedad humana más que la exacerbación de los elementos negativos que la constituyen, bebiendo así de la tradición desilusionada, molesta y poco esperanzada del *cyberpunk* y la ciencia ficción del New Wave norteamericano de los 70 y los 80.

Cenital viene a formar parte de una larga tradición escritural que se ha alejado progresivamente de sus raíces positivas pre-modernas para volverse cada vez más escéptica respecto al futuro y la esperanza. Si Baudrillard tenía razón y "la bomba es ahora solo una metáfora" (1989b: 35), *Cenital* asume por completo el sentido nihilista de la frase al representar narrativamente la voz de la humanidad hablando de manera melancólica del trágico futuro que ya llegó, advirtiendo con total seguridad y certeza que el mundo ya se acabó hace muchos años y lo único que queda por hacer es repetirlo para siempre.

Obras Citadas

Baccolini, Rafaela y Moylan, Tom (ed.) (2003): *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Nueva York, Taylor & Francis Group.

Baudrillard, Jean (1989): "Simulacra and Simulations". Trad. de Paul Foss, Paul Patton y Phillip Beitchman. En: Poster, Mark (ed.): *Selected Writings*. Oxford, Blackwell/Polity, pp. 166-184.

——— (1989b): "The Anorexic Ruins". En Kamper, Dietmar y Wulf, Christoph (eds.): *Looking Back on the End of the World*. Trad. de David Antal. Nueva York, Semiotext(e), pp. 29-45.

Berger, James (1999): *After the End. Representations of Post-Apocalypse*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Bueso, Emilio (2012): *Cenital*. Madrid, Salto de Página.

Dieterle, Eric (2002): "Wasteland or Sanctuary? Post-Apocalyptic Life in a Nuclear Landscape". En: *Interdisciplinary Studies in Literature Environment*, vol. 9, n.º 2, pp. 763-786.

Domingo, Andreu (2008): *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona, Anagrama.

Edwards, Caroline (2009): "Microtopias: the Post-Apocalyptic Communities of Jim Grace's The Pesthouse". En: *Textual Practice*, vol. 23, n.º 5, pp. 763-786.

Foucault, Michel (1976): *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Siglo XXI.

——— (2008): *Seguridad, Territorio, Población*. Trad. de Horacio Pons. Madrid, Akal.

Heffernan, Theresa (2008): *Post-Apocalyptic Culture. Modernism, Postmodernism and the Twentieth-Century Novel*. Toronto, University of Toronto Press Incorporated.

Heuser, Sabine (2003): *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Nueva York, Rodopi.

Jameson, Frederic (1994): *The Seeds of Time*. Nueva York, Columbia University Press.

——— (2005): *Archeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres, Verso.

Levitas, Ruth (1990): *The Concept of Utopia*. Nueva York, Syracusse University Press.

Manjikian, Mary (2012): *Apocalypse and Post-Politics. The Romance of the End*. Plymouth, Lexington Books.

Moreno, Fernando Ángel (2010): *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria, Portal Editions.

Moylan, Tom (2000): *Scraps of the Untainted Sky*. Colorado: Westview Press.

Pordzik, Ralph (ed.) (2009): *Futurescapes. Space in Utopian and Science Fiction Discourses*. Nueva York, Rodopi.

Sargent, Lyman Tower (1975): "Utopia – The problema of Definition". En: *Extrapolation* vol. 16, n.º 2, pp. 137-148.

——— (1994): "The Three Faces of Utopianism Revisited". En: *Utopian Studies*, vol. 5, n.° 1, pp. 1-38.

Schlobin, Roger C. (2004): "Dark Shadows and Bright Lights: Generators and Maintainers of Utopias and Dystopias". En Batter, Martha (ed.): *The Utopian Fantastic. Selected Essays from the Twentieth International Conference on the Fantastic in the Arts*. Westport, Praeger Publishers, pp. 11-16.

Suvin, Darko (1973): "Defining the Literary Genre of Utopia: Some Historical Semantics, Some Genology, a Proposal, and a Plea". En: *Studies of the Literary Imagination*, n.º 2, pp. 121-145.

ENTREVISTA

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 2 (verano 2013), pp. 369-379, ISSN: 2255-4505

"EL ARGUMENTO GENERAL DE MI POESÍA ES EL LENGUAJE". ENTREVISTA A JOSÉ MANUEL CABALLERO BONALD

Juan José Lanz
Universidad del País Vasco-EHU

Juan Carlos Abril
Universidad de Granada

Juan José Lanz y Juan Carlos Abril: *Nos gustaría empezar esta entrevista hablando de sus dos últimos libros publicados:* Oficio de lector *(Barcelona, Seix Barral, 2013) y* Entreguerras *(Barcelona, Seix Barral, 2012). El primero es una recapitulación de artículos, prólogos y conferencias sobre diversos autores –lecturas de libros, los denomina–, publicados a lo largo de más de cincuenta años; el segundo es uno de los libros de poesía más tremendos y conmovedores que se han publicado en los últimos años. Comenzaremos hablando de* Oficio de lector. *En una entrevista reciente, usted declaraba: "Yo me hice escritor porque leí primero a unos escritores que me emocionaron". ¿Debemos entender, por lo tanto, que* Oficio de lector *traza una particular historia de la literatura española, aunque también en otras lenguas, de José Manuel Caballero Bonald?*

José Manuel Caballero Bonald: Sí, en cierto modo sí. Por ahí andan muchos de los poetas y narradores que me han favorecido con alguna recompensa placentera como lector, aparte de afectar de uno u otro modo a mi propio concepto de la literatura como obra de arte. Pero también hay casos de escritores a los que leí con gusto hace años y que, releídos al cabo del tiempo, me han decepcionado. O sea, que este libro mío tiene mucho de canon personal de la literatura en lengua española, dicho sea con la debida prudencia.

JJL y JCA: *Todo escritor, toda generación –como planteaba T. S. Eliot– reescribe la tradición, actualiza unos nombres y posterga otros, retoma aspectos olvidados de unas obras y obtura otros que parecían evidentes a las generaciones anteriores. Si*

es así, Oficio de lector *ofrece una guía muy especial de las preferencias de su autor, pero también hace evidentes las huellas en su obra. Porque, sí, están los autores del canon español (Cervantes, San Juan de la Cruz, Góngora, Quevedo, Cadalso, etc.), pero son sintomáticos los aspectos de su escritura sobre los que se llama la atención: la "poesía crítica" de Quevedo, el barroquismo de Góngora, la "imaginación romántica" de Espronceda, o "las inciertas fronteras de la realidad" en Bécquer, entre otras. Por no hablar de los autores contemporáneos, donde, de nuevo, junto a autores "canónicos" (Juan Ramón Jiménez, Antonio Machado, los poetas del 27, Neruda, Blas de Otero, Valente, etc.), aparecen otros quizás menos consensuados, como Olga Orozco, Pedro Pérez-Clotet, Álvaro Cunqueiro, Carlos Edmundo de Ory, Pablo García Baena, Eduardo Cote, Manuel Padorno o Alfonso Grosso, todos ellos autores fundamentales, desde nuestro punto de vista, pero no siempre avalados por el consenso canónico. ¿Qué aportan estos autores a la historia literaria en nuestra lengua? ¿Qué añaden al canon literario en español y qué aportan a la obra de Caballero Bonald?*

JMCB: Comparto el juicio de Eliot sobre esa tendencia generacional a reescribir la propia tradición. Más que de reescribir, yo hablaría de actualizar la tradición, de expurgarla, de restaurar lo más aprovechable de ella. A mí, como a todos los escritores que basan fundamentalmente su obra en el lenguaje, que entienden la literatura como una construcción verbal, el realismo se me va quedando cada vez más relegado a un plano secundario. Yo creo que eso se nota en *Oficio de lector*. Mis predilecciones abarcan un eje que va de Góngora a Juan Ramón Jiménez, se prolonga hasta César Vallejo, Carpentier, Onetti, Lezama, Rulfo, y llega luego hasta Cunqueiro, Ory, Valente, Barral… Esos son los protagonistas de mi historia de lector, pero también mis modelos literarios predilectos. Por ahí anda la imaginación traspasando la barrera de lo real. Ya se sabe que la auténtica literatura no copia, no reproduce la realidad, sino que la interpreta, la reinventa por medio del lenguaje.

JJL y JCA: Entreguerras *es, en cierto modo, una crónica vital alucinada, a mitad de camino entre el testimonio directo y la imagen de corte irracional que irrumpe en el texto para darnos otra perspectiva; entre el barroco y el surrealismo. También es un "libro total", en la órbita de lo que pudiera ser* Espacio*, de Juan Ramón Jiménez, o* Piedra de sol*, de Octavio Paz. ¿Hasta qué punto el libro indaga en una línea que trata de mostrar la contrafaz de la imagen consensuada de la realidad, una contrafaz que se construye en el diálogo de la memoria con el lenguaje, y que huye de la dimensión racional del realismo? ¿Puede verse* Entreguerras *como el reverso poético de* La novela de la memoria*, en que el lenguaje poético se siente liberado de la anécdota puntual para indagar en una dimensión diferente que no se podía tratar en los libros de memorias? Aunque quizás llamarla "autobiografía en verso" sea exagerado, tal vez trata de abrir un camino nuevo en esa dirección, ¿no es así?*

JMCB: Lo de "autobiografía en verso" no es un apelativo acertado, no encaja muy bien en el libro… *Entreguerras* es otra cosa, su planteamiento se acerca más a esa

idea del "reverso poético" de unas memorias, ese irracionalismo de fondo que se desentiende del realismo y basa en el lenguaje su esencialidad expresiva. Yo concebí ese libro de una forma súbita, como a fogonazos, y lo escribí a rachas torrenciales, un largo y a veces hermético soliloquio al que se iban incorporando fragmentos de memorias, hechos vividos, libros leídos, viajes, amores, desamores, yo qué sé... Me siento muy bien expresado en ese libro. Ahí está todo lo que me quedaba por decir. Y ahí está la manera como quería decirlo.

JJL y JCA: *Sin duda, llama la atención que alguien, a una edad avanzada, siga manteniendo el tesón y el compromiso con la lucha social y ciudadana. En unas declaraciones recientes señalaba que el escritor "debe ser un vigilante del poder, de cualquier poder", y ha de colaborar en "la regeneración moral y cultural de la sociedad". A muchos despistados, que no hubieran sabido percibir el latido cívico de su poesía o que pensaran que este ya se habría amortiguado con el tiempo, seguramente les sorprendería la aparición de* Manual de infractores *(2005) y de* La noche no tiene paredes *(2009). Ambos manifiestan un semejante espíritu de indignación contra la realidad circundante o, por decirlo con sus palabras, "una crisis de indignación ante ciertas atrocidades que ocurrían por ahí" y frente a la "pasividad general que me irrita". ¿Cuál debe ser la función social del poeta hoy en día? ¿Debe el poema mostrar el hallazgo de una nueva verdad o sembrar la sospecha en el lenguaje contra cualquier discurso dogmático? Cuando dicen que el compromiso social del escritor puede tener ya algo "de trasnochado, de anacrónico", ¿usted qué piensa?*

JMCB: Siempre he pensado que el escritor debe ser la "conciencia vigilante" de la sociedad, un testigo crítico del poder, sea del signo que sea. Pero eso no significa que su obra deba responder literalmente a esa actitud. La moral del escritor debe trascender su propia obra. Yo entiendo perfectamente que la escritura no obedezca a más razón que a la estrictamente estética, y que el autor, como individuo, intervenga de un modo directo y personal en la historia. Pienso además que el escritor trasvasará siempre a su obra, aun sin proponérselo, su propia ideología, pero esa ideología no debe ser en ningún caso una imposición previa a la obra. O sea, que estoy de acuerdo con que el compromiso del escritor, en tanto que profesional de la literatura, se centre en el trabajo indagatorio en su propia obra, y que, como miembro de una sociedad, actúe conforme a los dictados de su propio pensamiento crítico, de sus propias inducciones ideológicas.

JJL y JCA: *En unas declaraciones a José Batlló publicadas en 1968, usted señalaba: "El acto de escribir supone para mí un trabajo de aproximación crítica al conocimiento de la realidad y también una forma de resistencia frente al medio que me condiciona". ¿Podríamos decir que lo fundamental de su poética radica justamente en la proyección de un elemento en otro; es decir, la búsqueda del conocimiento como una forma de resistencia, manifiesta en la desconfianza ante las verdades establecidas?*

JMCB: Las verdades establecidas son todas sospechosas de algo... Mi poética está situada, o yo quiero verla situada, entre el romanticismo y el surrealismo, que no son credos tan distintos como parece. Yo trabajo con el lenguaje, me esfuerzo para que sea el lenguaje con su propia potencia el que penetre por detrás de la realidad y alumbre un mundo desconocido. Pretendo aproximarme así a la iluminación que proporciona toda poesía verdadera, ese conocimiento que se va generando a medida que se escribe un poema, esas palabras que, como me gusta reiterar, significan más de lo que significan en los diccionarios. El argumento general de mi poesía, o de los últimos tramos de mi poesía, es el lenguaje. Por ahí he andado abriéndome paso...

JJL y JCA: *Por otro lado, en los* Encuentros con el 50 *celebrados en Oviedo en 1987, subrayaba que en su generación "hubo un momento en que nos sentimos estimulados a usar la literatura como un vehículo de ideas políticas, o morales en un sentido más estricto". Y en declaraciones a Rubén Vela para su antología* Ocho poetas españoles *(1965), señalaba que la función de la poesía debería estar "ligada a la responsabilidad del poeta con su tiempo". ¿Cómo ha ido evolucionando esta postura estética y moral en su poesía? ¿Qué matices adquiere el compromiso ético en sus libros de poemas desde entonces? No hace mucho tiempo, declaraba que "la literatura es una versión de la realidad, no su reflejo", ¿hasta qué punto contraviene esa perspectiva el modelo adoptado en aquellos años de lucha política?*

JMCB: Eso de la responsabilidad del poeta con su tiempo es una cuestión bastante compleja. Sin duda que hay momentos en la historia de un país, en el eco de esa historia en la vida personal, en que resulta inevitable, moralmente inevitable, tomar partido incluso con los instrumentos de la propia obra. Eso ocurrió entre nosotros en una etapa que va más o menos de mediados de los años cincuenta a mediados de los sesenta. Se adoptó el llamado realismo crítico o social o socialista como la fórmula más adecuada para canalizar también esa lucha con las armas de la literatura. Ese concepto del *engagement* que nos llegaba entonces de Sartre... Ahí había una manifiesta justificación histórica. Todo estaba condicionado por la política, por la lucha clandestina contra la dictadura. Para qué vamos a hablar de los resultados, que generalmente fueron tan precarios, tan mediocres...

JJL y JCA: *En la misma antología de Rubén Vela señalaba que se consideraba incluido en la generación "realista", aunque insistía en "señalar la posible diversidad de medios expresivos de algunos de los componentes de dicho grupo". ¿Cuál era esa "diversidad de medios expresivos" y cómo ha ido cambiando a lo largo de estos años? Allí también reivindicaba a Antonio Machado y su Juan de Mairena como "el más íntegro y ejemplar espejo de la última poesía española"; sin embargo, en unas declaraciones recientes apunta que cada vez se siente "más alejado de escritores tan distintos como Unamuno o Baroja, León Felipe o Manuel Machado, y al contrario, cada vez aprecio más a Valle-Inclán, a Juan Ramón Jiménez, a Onetti, a Rulfo, a Lezama". ¿Qué era lo que le atraía de los escritores anteriores y qué le atrae de estos últimos? ¿Hasta qué punto se siente distante hoy de las corrientes realistas*

y cómo valora su contribución a aquel movimiento con Dos días de setiembre *(1962), en la narrativa, y* Pliegos de cordel *(1963), en la poesía? ¿Qué sentido tuvo para usted en aquel momento dicho movimiento y cómo lo ve desde la perspectiva actual?*

JMCB: Ya he contestado a algo de todo eso anteriormente. A mí me costó trabajo adecuar mi obra, o un cierto espacio de mi obra, a esa –llamémosla así– responsabilidad moral, a ese tipo de realismo crítico, pero lo hice sin que nadie me exigiera nada. Igual les ocurría a otros compañeros de generación, a Barral, a Valente, a Claudio Rodríguez, a Brines… Pero también había algunos, claro, que se encontraban muy a gusto en esa esfera realista. Decía Barral que a ver cuándo se superaba esa etapa de exigencia moral para que pudiésemos recobrar una manera de entender la literatura que habíamos dejado como hibernada. Y esa superación llegó sin aviso previo, no sé si por cansancio o por exceso o por inoperancia, y cada cual volvió al camino que más a gusto había frecuentado y que se había quedado como en suspenso… Nada de eso se comprende ahora mucho, pero eso fue lo que ocurrió.

JJL y JCA: *Desde 1960 reside en Bogotá, donde es profesor de literatura española en la Universidad Nacional de Colombia. Allí entra en contacto, a través de Eduardo Cote, a quien ya había tratado en Madrid, con el grupo de la revista* Mito*, integrado entre otros por Jorge Gaitán Durán, Gabriel García Márquez, Hernando Valencia, Pedro Gómez Valderrama y Fernando Charry Lara. Es cierto que algunos poetas latinoamericanos de su generación habían coincidido en Madrid en los años cincuenta y habían entrado en relación con los poetas españoles más jóvenes, pero ¿qué aportó a su poesía y a su obra en general el contacto directo con la joven literatura colombiana? La crítica ha considerado sus años colombianos como una suerte de exilio, ¿también los considera usted así?*

JMCB: Bueno, sí, algo de eso hubo, no descarto esa eventualidad del exilio voluntario… Mi vida, entre Madrid y Palma de Mallorca, por aquellos finales años cincuenta, no era precisamente ni fácil ni cómoda. Fue una etapa muy complicada, muy condicionada por la política, la experiencia sentimental, los ajetreos, las privaciones… Estaba bastante cansado, bastante deprimido… De modo que se me presentó la ocasión de irme a Bogotá a enseñar literatura y no lo dudé ni un momento. Me casé y me fui. Colombia fue una de mis patrias más duraderas, tal vez la más querida después del Coto de Doñana… Además, también pertenezco de algún modo a esa tradición literaria.

JJL y JCA: *Posteriormente, en los años sesenta viaja varias veces a Cuba, donde también coincidirá con Blas de Otero, que en esos años reside en la isla caribeña. Esa estancia tiene como consecuencia inmediata la antología* Narrativa cubana de la Revolución *(1968), pero ¿qué otras consecuencias tiene para su obra la estancia en Cuba esos años y el debate estético e ideológico sobre el papel de la literatura y la poesía en la sociedad revolucionaria?*

JMCB: Yo he mantenido siempre con Cuba unas relaciones muy especiales. El hecho de que mi padre fuese cubano, de Camagüey, tuvo desde luego que influir en todo eso. Me sentí muy unido, muy aliado a la revolución cubana triunfante, a lo largo de la década de los sesenta. Anduve por allí en tres ocasiones, y lo pasé muy bien y me relacioné con poetas y novelistas cuyo magisterio no he olvidado: Carpentier, Lezama Lima, Virgilio Piñeira, César López, Fayad Jamis… Luego, a partir de mi última visita, las cosas empezaron a cambiar… La revolución se había atascado en una maraña de dogmatismos y burocracias, y ya yo me fui sintiendo cada vez más alejado, cada vez más crítico… Lo que pasa es que cuando oigo a alguien hablar mal de Cuba, yo acabo defendiéndola quizá por instinto…

JJL y JCA: *También esos años son años de silencio poético. Desde 1963, en que se publica* Pliegos de cordel, *hasta la aparición en 1977 de* Descrédito del héroe, *no publica ningún nuevo libro de poemas. Es significativo ese silencio en unos momentos en que las urgencias sociales seguramente requerían un papel distinto del escritor. ¿Por qué esos años de silencio? Y, sin embargo, para quien creyera entonces que el poeta Caballero Bonald había sido sepultado por el novelista, con* Dos días de setiembre *(1962) y* Ágata ojo de gato *(1974), y el folklorista, la aparición de* Descrédito del héroe *y posteriormente de* Laberinto de Fortuna *(1984) fue una agradable sorpresa. ¿Qué significaron estos libros en su evolución literaria? ¿Cómo respondían a la situación histórica del momento?*

JMCB: He atravesado por más de una larga etapa de silencio, en alguna ocasión de más de diez años… Muchas veces me he preguntado a qué se debían exactamente esos paréntesis. Y creo que se juntaban varias causas: el desconcierto, la necesidad de recapitulación, la actividad política, el hastío… No sé, todo eso junto. De pronto, comencé a darle vueltas a una historia vinculada al Coto de Doñana, que ha sido desde que yo era niño mi paraíso particular… Todo empezó como una reacción defensiva contra los peligros que entonces se acrecentaban en torno a Doñana y pensé en valerme del viejo mito de la *mater terrae*, de la madre tierra que castiga a todo el que pretende ultrajarla, para montar una historia presunta sobre ese territorio sagrado. Ahí empecé de nuevo… Así nació *Ágata*, que todavía sigue siendo mi libro predilecto, y así nació, casi al mismo tiempo, *Descrédito del héroe,* del que arranca un nuevo tramo de mi poesía, una nueva manera de entender el lenguaje de la poesía. De modo que ahora, después de tanto tiempo, pienso que valió la pena haber guardado más de una década de silencio…

JJL y JCA*:* Descrédito del héroe*, de Caballero Bonald;* Descripción de la mentira*, de Antonio Gamoneda;* Primer y último oficio*, de Carlos Sahagún;* El vuelo de la celebración*, de Claudio Rodríguez;* Tres lecciones de tinieblas*, de José Ángel Valente;* Insistencias en Luzbel*, de Francisco Brines, entre otros, son libros de autores de su generación con títulos bien significativos, que manifiestan una clara voluntad de análisis y desmantelamiento de las estructuras formales, éticas y educativas del franquismo en los primeros años de la transición, al mismo tiempo que proyectan sus sospechas hacia el nuevo sistema que se está instaurando. Quizás pudieran*

añadirse otros títulos de autores más jóvenes, como Fiesta en la oscuridad*, de Diego Jesús Jiménez. Vista con la perspectiva de los años, ¿cuál fue la función de aquellos libros de poemas y qué aportaciones hicieron, desde su punto de vista, a la evolución de la poesía posterior?*

JMCB: Sí, ya le digo, tengo la impresión de que *Descrédito del héroe* fue un libro clave en mi trayecto como poeta. Ese libro lo escribí casi al mismo tiempo que *Ágata ojo de gato*, y creo que eso se nota bastante. En todo eso había como una ruptura, un desacuerdo con mi obra anterior, con la poética que la había sustentado, más o menos vinculada a veces a un realismo de vuelo rasante. Ahí empecé a abrirme paso por ese concepto de la literatura entendida como un hecho lingüístico…

JJL y JCA: *Otro lapso de trece años discurre entre la publicación de* Laberinto de Fortuna *(1984) y* Diario de Argónida *(1997), que participa de la doble esencia que define el territorio, como espacio de rememoración, pero también como espacio de recreación mítica de un pasado.*

JMCB: Bueno, entre estos dos libros de poemas, he publicado alguna novela, algún otro libro de asunto vario, de esos que no suponen en el trayecto de tu obra más que un episodio un poco marginal. Ya se sabe que hay décadas en que no está uno para nada. Debí de atravesar por uno de esos periodos depresivos, de abatimiento, que suelen sobrevenirme de vez en cuando, cuando menos lo espero. Siempre me cogen desprevenido… Pero luego, con el paso del tiempo, se me iba despertando otra vez la memoria, me acordaba de cosas que podían ser reconvertidas en materia poética. Y ahí empezaba de nuevo a probar fortuna.

JJL y JCA: *En esos años también se publica* Campo de Agramante *(1992), que mixtifica la realidad y la ficción, el ámbito de lo vivido y lo soñado. ¿Cuál ha sido el cambio de aquella que podríamos considerar como "memoria de la novela" a la posterior novela de la memoria que constituyen los dos libros de memorias,* Tiempo de guerras perdidas *(1995) y* La costumbre de vivir *(2001)? ¿Por qué no ha querido continuar el relato de sus memorias más allá de la muerte de Franco?*

JMCB: Vamos a ver… La muerte de Franco es una frontera muy significativa, sobre todo para la gente que, como yo, padeció el franquismo desde la infancia a la madurez, cuarenta años, se dice pronto. Con la muerte de Franco se acaba una historia y comienza otra, un fin de trayecto y un punto de partida. Ese era un buen momento para finalizar un ciclo de las memorias. Luego vino la transición, el difícil camino hacia la democracia, y eso ya es otro cantar. Los seis o siete años que van de 1975 y 1982 fueron años bastante angustiosos. La transición fue un apaño de urgencia, el pacto de una historia sin culpables y todo eso… Mi experiencia de entonces fue muy intrincada, lo pasé bastante mal y, con el tiempo, me costaba trabajo rememorar todo lo que había vivido, de modo que decidí no prolongar las

memorias. Mejor así. Además, para qué andar sondeando esas zonas de nuestra historia reciente que cada vez me parecen más obscenas…

JJL y JCA: *Demos un salto hacia el principio, hasta los primeros poemas publicados en la revista gaditana* Platero *y la obtención del accésit del premio Adonáis con* Las adivinaciones*. ¿Cuáles eran las posibilidades de un poeta joven a fines de los años cuarenta y comienzos de los cincuenta en una ciudad de provincias? ¿Cómo decide presentarse al Adonáis?*

JMCB: Pues no sé si me acuerdo bien de todo eso. Ya desde tan lejos se me van acentuando las sombras, las lagunas… Pero algo está claro: las perspectivas de un poeta joven en la inmediata posguerra, a fines de los años cuarenta y principios de los cincuenta, aislado en un rincón provinciano, eran prácticamente nulas. Yo me presenté al Adonáis porque esa era una de las poquísimas posibilidades, por no decir la única, de publicar un primer libro, de salir a flote. La hostilidad cultural, el clima de la sociedad franquista y nacionalcatólica, eran directamente asfixiantes. No sé cómo pude irme abriendo camino. Por eso, cuando me dieron el accésit del premio Adonáis, pensé que se me abría una puerta y enseguida preparé mi escapada desde Jerez, el consabido salto a Madrid, la inocencia perdida.

JJL y JCA: Memorias de poco tiempo *(1954),* Anteo *(1956) y* Las horas muertas *(1959), que obtiene el premio Boscán, suponen su confirmación como poeta en el panorama español de los años cincuenta. ¿Cómo ve aquellos libros en el contexto de su obra poética y qué cree que aportaron en aquellos momentos? Nos gustaría también que comentara el proceso de reescritura constante de sus poemas en las sucesivas ediciones de su poesía reunida.*

JMCB: Eso del proceso de reescritura, de las correcciones de mi poesía a medida que se van reeditando, es una manía imposible de curar, lo admito, no puedo evitarlo… Bueno, ahora ya, a la vejez, he ido desentendiéndome un poco de ese prurito. Ya no me corrijo, me resigno a dar por bueno lo ya publicado. Ya no me queda tiempo ni para corregirme.

JJL y JCA: *¿Qué supone su llegada a Madrid? ¿Cuál es la relación con los círculos clandestinos de oposición al franquismo? ¿Volvería a irse a Madrid en 1952? ¿Cree que mereció la pena? ¿Haría suyos esos versos de Luis Cernuda del poema "Peregrino"?*

JMCB: Pues no sé… Ese poema de Cernuda se refiere más bien al regreso del exilio, o sea que tiene otras connotaciones. El Madrid de 1952 era una ciudad muy poco acogedora, intransitable en según qué espacios sociales. Tengo muy presentes las penalidades propias de la posguerra: el racionamiento de víveres, las restricciones eléctricas, los recelos, el frío, el hambre y, al otro lado, los jerarcas franquistas de fiesta en los bares de putas de la Gran Vía… Era una sensación bastante insufrible. Pero Madrid para mí es la escapada de un clima provinciano muy difícil de aguan-

tar. Si me sitúo en aquel tiempo, escaparme a Madrid era lo mejor que podía hacer, lo único razonable, estoy seguro. Mi vida dio un giro. A pesar del ambiente más o menos tenebroso, con las secuelas de la guerra todavía muy presentes, a pesar de la soledad, de la grisalla que lo envolvía todo, yo logré abrirme camino. Trabajé primero con Leopoldo Panero en la Bienal Hispanoamericana de Arte, que fue una experiencia bastante incómoda, y, tiempo después, con Camilo José Cela en *Papeles de Son Armandans*. Unos años de aprendizaje difíciles, bastante conflictivos…

JJL y JCA: *Su relación con Camilo José Cela fue muy importante en sus primeros años, hasta su viaje a Colombia. Con él trabajó en la elaboración de* Papeles de Son Armadans *y en la organización de los Coloquios de Formentor en 1959. A día de hoy, y tras tantas polémicas sobre la obra del Premio Nobel, ¿qué cree que sigue mereciendo la pena de su obra, qué novelas cree que han sobrevivido al tiempo?*

JMCB: Cela era una persona muy compleja, muy inestable, pasaba sin zonas intermedias de ser un sujeto histriónico y retrógrado a ser una persona bien educada, dialogante… Yo trabajé con gusto en *Papeles de Son Armadans* y logré canalizar en la revista las corrientes de la literatura del exilio y de los poetas y narradores jóvenes de aquellos años… Cela me dejaba hacer y –justo es decirlo– él mismo compartía de buen grado esas iniciativas. Pero no acabé nunca de entenderlo. Me ocurre como con su obra: hay tramos insufribles, retóricos, miméticos, y otros (muy olvidados, por cierto) de extrema belleza lingüística, de una poética de notable eficiencia: por ejemplo, *Mrs. Caldwell habla con su hijo* y *Oficio de tinieblas*. A partir del Premio Nobel, Cela se convirtió en un personaje inexistente, absorbido por los más estúpidos hábitos sociales…

JJL y JCA: *Cuando era joven publicó algunos cuentos –alguno incluso ganó algún premio– en revistas, de estilo realista, ¿por qué abandonó el género?*

JMCB: El cuento, como tal género literario, nunca me tentó lo suficiente. O yo no supe familiarizarme con su técnica. Escribí algunos, creo que cuatro o cinco, pero el tiempo tuvo la deferencia de extraviarlos. Hay uno más reciente, de los tiempos de *Ágata ojo de gato*, que quizá se salve de la quema. Se llama "Nunca se sabe" y apareció en algunas antologías. Eso fue todo.

JJL y JCA: *En alguna entrevista de la época declaró que estuvo trabajando en una novela entre* Dos días de setiembre *(1962) y* Ágata ojo de gato *(1974) que al final no cuajó o terminó. ¿Cómo quedó ese texto y sobre qué trataba?*

JMCB: He soñado más de una vez con esa novela que abandoné. Fue a fines de los 60, una época muy complicada para mí… Quiero recordar que escribí como 40 o 50 páginas, no obedientes a ninguna continuidad narrativa sino a un desarrollo intermitente, salpicado de escenas y escenarios posibles. En el sueño hay una copia en limpio de ese borrador y me doy cuenta de que no quiero ni trabajar

más en esa novela, que es un disparate... Pero no rompo la copia. La guardo cuidadosamente, cosa que se contradice con la realidad, pues ese borrador lo destruí hace mucho. Y me alegro, porque era como una prolongación realista de *Dos días de setiembre,* solo que ambientada en el mar. Un día me convencí de que por ahí no iba a ninguna parte, que no valía la pena. Por fortuna, la idea de *Ágata ojo de gato,* que es la novela mía que prefiero, me empezó a rondar por la cabeza y ya no tardó en materializarse.

JJL y JCA: *Sus experiencias con el alcohol y con el mundo del vino han estado, de un modo u otro, reflejadas en algunas de sus novelas. ¿Qué parte hay de ficción y de verdad? De igual manera, en la Generación del 50 se ha hablado mucho del alcohol como elemento de unidad, ¿hasta qué punto era algo cultural?*

JMCB: El hecho de beber más de la cuenta, los excesos etílicos, tenían en aquellos años un cierto sentido de rebeldía, como de enfrentamiento a lo establecido, a la norma. Algo parecido a la nocturnidad, que también tenía mucho de rechazo instintivo de los convencionalismos, de los biempensantes. Hubo compañeros de generación que se pasaron... Yo tuve algún tropiezo en el consumo alcohólico, me estaba metiendo en ese laberinto autodestructivo que acabó con la vida de casi todos los poetas del 50. Por esas fechas, por las décadas de los cincuenta y sesenta bebí bastante, sobre todo ginebra y vodka, luego me pasé al vino. Y ahora se me ha destapado una especie de intolerancia etílica de lo más inoportuna, o sea, que la nocturnidad y el vino también se fueron al carajo...

JJL y JCA: *Hasta qué punto suscribiría los versos del poema "Sobre el imposible oficio de escribir": "Por aquella palabra / de más que dije entonces, trataría / de dar mi vida ahora", echando la vista atrás, ¿esos versos se refieren a lo que usted dijo o a lo que escribió? Y si es a lo que escribió, ¿qué proporción hay en su obra de material desechado y de material que finalmente aprovechó y hoy podemos leer?*

JMCB: En la primera edición de mis poesías completas, *Vivir para contarlo*, que es del 69, creo, verifiqué como una especie de expurgo de mi obra poética, que ya se trasmitió a las ediciones posteriores. No lo he cotejado, pero pienso que a lo mejor me equivoqué en la supresión de poemas. Ya se sabe que el gusto se va modificando de modo natural con los años. Incluso hay repertorios léxicos o formas sintácticas que se usaron un tiempo y no volverías a usar al cabo de los años. Se trata de hábitos comunes y hasta de manías, incluso de manías persecutorias.

JJL y JCA: *Tal como señala al comienzo de* Oficio de lector*, el libro se cierra con los escritores de su generación, pero la pregunta salta de inmediato: ¿qué escritores posteriores a su generación habría incluido? ¿Podemos esperar un segundo* Oficio de lector *con esas lecturas de libros de autores posteriores a su generación? Y, por otro lado, ¿a qué escritores, entre sus contemporáneos, se siente estéticamente más próximo?*

JMCB: No, no voy a publicar ningún otro *Oficio de lector*, qué va… Ahí está ya fijado lo que podría ser un inventario particular de libros memorables… Además, los poetas de los que me siento cerca surgidos con posterioridad a los del 50 no iban a dar ni para un folleto, no pasan de tres o cuatro. Y de poetas españoles de mi edad me quedo con Valente, Gamoneda, Barral…

RESEÑAS

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 381-384, ISSN: 2255-4505

Augusta López Bernasocchi y José Manuel López de Abiada (eds.): *La constancia de un testigo. Ensayos sobre Rafael Chirbes*. Madrid, Verbum, 2011, 491 pp.

La constancia de un testigo. Ensayos sobre Rafael Chirbes es la segunda publicación que recopila estudios sobre la obra del autor valenciano[1]. El presente volumen consta, en total, de veintitrés aportaciones, una introducción y dos intervenciones directas del escritor (una conversación con José Manuel López de Abiada, que abre el libro después de la introducción, y un decálogo del buen escritor titulado "Diez reglas para escribir bien", que funciona como epílogo); los trabajos van desde el mero apunte hasta el estudio de aspectos particulares, como pueden ser los usos de las marcas sociales con relación al mundo narrado, o el papel que desempeñan los personajes femeninos.

En la introducción, López de Abiada advierte que algunos de los textos recogidos son antiguos (de finales del siglo xx), aunque revisados para la ocasión (así, en efecto, la guía de lectura de *Los viejos amigos*, prácticamente idéntica a la versión publicada en el anterior libro dedicado a Chirbes). Uno de los objetivos de los editores –confiesa López de Abiada– era poder incluir uno o varios textos relacionados con cada obra publicada. Por esa razón, aprovecha la introducción para resumir la, hasta entonces, última obra de Chirbes, la recopilación de ensayos *Por cuenta propia* (2010). A continuación sigue el diálogo que mantienen escritor y editor ("Conversación con Chirbes"), donde se consignan también aspectos autobiográficos del autor.

La primera contribución se titula "Entre la amnesia y el ajuste de cuentas". Michael Altman lleva a cabo una lectura de las obras de Chirbes entendiéndolas como una reconstrucción vívida y lúcida de la historia de España desde la época del régimen franquista y sus recovecos (las muertes supuestamente accidentales de los presos) hasta la actualidad, pasando por la Transición. En este artículo reflexiona sobre cómo elaboran dicho material histórico los autores nacidos antes de la Guerra Civil (Juan Marsé, Juan Benet, etc.) y cómo lo tratan las generaciones posteriores (Muñoz Molina y Chirbes, por ejemplo). Para Altman, Chirbes no escribe para zanjar heridas ni para curarlas, ni siquiera para explicar por qué se produjeron. Escribe, parafraseamos, para mostrarlas y hacerlas más profundas.

[1] María Teresa Ibáñez Ehrlich (ed.) (2006): *Ensayos sobre Rafael Chirbes*. Madrid / Frankfurt am Main, Iberoamericana/Vervuert.

En "Recordando algunas cosas (para contextualizar la narrativa de Rafael Chirbes)", Carlos Blanco Aguinanga establece como precedentes de la novela realista, y de Chirbes, a Juan Benet y Eduardo Mendoza. Con respecto al primero lo entiende como un autor de corte realista, inscrito en la tradición de la memoria histórica. Primero, porque Benet era de izquierdas, segundo porque en *Volverás a Región* hay elementos suficientes como para colegir que Región es, en realidad, España. En cuanto a Eduardo Mendoza, ve en *La ciudad de los prodigios* el máximo exponente de la "tesis del final de la Historia" (56). Sobre la narrativa de Chirbes en concreto, señala que "hasta hoy no tiene nada que ver con estos melancólicos y acomodaticios dolores del alma, sino que –obsesivamente– está inserta en la realidad histórica de su tiempo" (60). Por su parte, Alfons Cervera, en "Un olor a exhumación fuera de plazo", reflexiona sobre su propio posicionamiento como escritor (y sobre el de Chirbes también). Ambos serían, según las palabras de Cervera, escritores de raza; Chirbes, un autor que se investiga a sí mismo, y de sí mismo extrae la materia humana que usa para construir mundos en un despeñadero.

El siguiente texto, "La verdad de las sombras", de Luis García Montero, es una reseña elogiosa de *La buena letra*, publicada en 1995 en el periódico *El País*. Escribe a este propósito García Montero que la literatura (la creación literaria) de calidad tiene la virtud de hacer vivo lo ya conocido y que la novela tiene la "capacidad de hacer verosímiles y vivas las cosas de siempre" (108). En "Lectura psicocrítica de *La larga marcha* (1996) de Rafael Chirbes", Raquel García Pascual analiza las reminiscencias inconscientes que utiliza el autor para caracterizar la clase a la que pertenecen los personajes así como su psicología. Augusto Guarino, en "El sentido de la memoria en Rafael Chirbes: *La buena letra*", destaca de la construcción del texto dos metáforas interesantes: la primera, la buena letra del personaje de la cuñada como emblema de las falsas apariencias frente a la mala letra de Ana, la protagonista, que es quien guardará la memoria de los vencedores y los vencidos; la segunda metáfora se refiere a la carpintería como símbolo de la reconstrucción de una sociedad anteriormente derruida. Tanto este texto como el anterior de García Montero insisten en la idea de que Chirbes construye un mundo superior (y reconocible) utilizando poquísimos elementos.

El editor Jorge Herralde, en "Rafael Chirbes: la voz de la verdad", adapta un texto aparecido años atrás en *Por orden alfabético: escritores, editores, amigos* (Anagrama, 2006). En él reflexiona acerca de la faceta más personal de Rafael Chirbes escritor: su desempeño como lector crítico y el rigor con que trata todos sus textos. Destaca, por ejemplo, la existencia de inéditos que el editor publicaría, pero que el autor ha decidido no ceder.

En "Los mundos de hachís y del alcohol en *Mimoum* –una metáfora del desencanto–", Marco Janner lleva a cabo una revisión de la novela en clave política, un aspecto al que no se había prestado la suficiente atención. Exiliado en África, el hachís y el alcohol sirven al escritor como metáforas para explicar la evasión derivada del desencanto de una época. Félix Jiménez Ramírez analiza en "Las marcas comerciales y su valor social connotativo en la caracterización de los personajes de *En la lucha final*" el modo en que aquellas se aplican a los personajes para describirlos, distinguirlos entre sí y situarlos en una escala social

concreta. Daniel Leuenberger, en "Una imagen de mí mismo que no he querido romper. Perspectivas del pasado en *Los disparos del cazador*", presenta un estudio pormenorizado de esta obra: destaca el uso de los dos cuadernos como método para enfrentar la realidad/verdad de los sucesos según las perspectivas de los personajes.

Las siguientes tres contribuciones, a cargo de los editores del volumen, son guías de lectura de *La larga marcha*, *Los viejos amigos* y *Crematorio*. Las dos primeras se publicaron con anterioridad en *Ensayos sobre Rafael Chirbes* (2006). En la de *La larga marcha* se alude a la reflexión de Antonio Muñoz Molina en respuesta a las críticas negativas de Ignacio Echevarría en el diario *El País*, que fueron motivo de polémica. Después de hacer un repaso a la recepción de la novela y, en especial, a la buena acogida alemana, los editores llevan a cabo un análisis detallado de la obra y de los personajes. La segunda guía –muy pormenorizada, llena de cuadros y esquemas– sitúa a Chirbes en la tradición literaria trazada por Juan Marsé. La tercera pone el acento en la trayectoria vivencial del escritor y, como en el caso de las otras dos guías de lectura, propone un atento análisis, ahora de *Crematorio*.

Juan Miguel López Merino se ocupa de *La caída de Madrid*, siendo el único trabajo que destaca aspectos negativos en la obra de Chirbes, en especial el modo tendencioso en que, según este crítico, el escritor dispone de los personajes y las acciones para recrear un tiempo determinado. Con relación a esta misma novela, Ana Luengo se centra en la figura de Chacón como *alter ego* de Max Aub.

En "Contra el olvido: Historia y rencor en *Los viejos amigos*", Alberto Medina Domínguez medita sobre la importancia de que el escritor/historiador recoja todo el material biográfico para componer un discurso que no pertenezca a ninguno de los discursos legitimados. Bajo estas premisas analiza *Los viejos amigos* como síntesis de los flujos de conciencia y el carácter fragmentario que representa la realidad sesgada de cada personaje. También con relación al carácter de novela coral de muchas de las obras de Chirbes, Emilio Peral Vega centra su análisis en *En la lucha final* y en el uso del discurso polifónico al servicio del mensaje de denuncia.

Valiéndose de las nociones "residual" y "emergente" de Raymond Williams en *Marxism and Literature*, Julia Piera profundiza en los personajes femeninos de *La caída de Madrid*. En otro orden de análisis, Dagmar Ploetz estudia *Mediterráneos* y *El viajero sedentario*, textos que, aunque escritos con fines crematísticos, no están exentos, para este crítico, de interés. Álvaro Romero Marco se ocupa, a su turno, por las reflexiones contenidas en *El novelista perplejo*, en la que, diseminadas en los distintos ensayos y charlas que componen el volumen, descubre la poética chirbeana así como la idea de responsabilidad social inherente a la actividad literaria.

Fernando Valls funde dos reseñas en "¡Sombras..., nada más! Primera lectura de *Los viejos amigos* y *Crematorio*, de Rafael Chirbes", publicadas previamente, como se indica en la nota final aclaratoria, en las revistas *Quimera* e *Ínsula* en 2003 y 2008, respectivamente.

El volumen se cierra con las "Diez reglas para escribir" de la mano de Rafael Chirves: decálogo en el que la lectura como base de la escritura tiene todo el protagonismo.

En conjunto, los distintos trabajos que componen este volumen ofrecen una revisión del corpus bibliográfico (excluyendo la recientemente publicada *En la orilla*), viniendo a completar los *Ensayos sobre Rafael Chirbes*, de 2006. Conforman de este modo un interesante aparato teórico y crítico, al tiempo que permiten establecer correlaciones entre los distintos puntos de vista aportados, que devienen así complementarios. La variedad de los trabajos contribuye a que la lectura sea amena; sin duda, esta es paso obligado para cualquiera –aficionado o especialista– que desee acercarse al estudio de la producción chirbeana.

Álex Marín Canals
alexmarincanals@gmail.com
Universidad de Alcalá

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º 1 (invierno 2013), pp. 385-390, ISSN: 2255-4505

Palmar Álvarez-Blanco y Toni Dorca (coords.): *Contornos de la narrativa española actual (2000-2010)*. Madrid / Frankfurt am Main, Iberoamericana/Vervuert, 2011, 320 pp.

Este volumen colectivo propone una radiografía del estado de la narrativa en España en el primer decenio del siglo XX. Para ello, aspira a cubrir un amplio espectro de cuestiones que incluye líneas temáticas, el cultivo en las distintas lenguas del estado español, relaciones con otros lenguajes narrativos, así como cuestiones de índole social (configuración del mercado editorial, el papel del crítico literario y la imagen del escritor). De este modo, se ofrece al lector una reconstrucción bastante completa del campo literario –narrativo específicamente– español actual y de sus agentes. El resultado arroja datos contradictorios en ocasiones (lo cual es previsible a la vista de la heterogénea y amplia nómina de autores) y es muy dispar, si bien supone una incitación a ulteriores estudios en determinados aspectos.

En la introducción, Palmar Álvarez-Blanco enfatiza la justificación del marco temporal escogido dando por sentado que "el inicio del siglo XXI viene a ser un interesante punto de inflexión que modifica tanto el paradigma de la realidad como el de la novela" (21). Dicha aserción, a pesar de que eche mano en varias ocasiones del concepto de "paradigma" –tomado del filósofo de la ciencia Hans Kuhn y adoptado por los teóricos de la posmodernidad–, revitaliza la idea de progreso o evolución y, con ella, de historia literaria. La justificación es quizá prescindible en tanto que no queda plenamente respaldada por la suma de trabajos contenidos en el volumen. Pese a ello, la autora insiste en la novedad inherente al mismo cambio de siglo, caracterizado por la nostalgia de las oportunidades perdidas y las esperanzas puestas en lo nuevo, de las que se seguiría la proliferación de ficciones, aserto que basa en el ya clásico estudio de Frank Kermode *El sentido de un final*, del que se vale para distinguir en la última producción narrativa española entre una literatura nostálgica y una contranostálgica. Este breve análisis introductorio es rico en ideas y sugestiones.

La colaboración de Ramón Acín con la que se abre el libro hace un balance del papel de la industria editorial y de sus profundas transformaciones en los últimos veinte años (sobreabundancia de títulos, cambio de soporte, concentración empresarial, modificación de los circuitos de promoción y venta, crisis del papel del crítico...) estudiando las consecuencias que estos cambios están teniendo y pueden alcanzar en el futuro próximo. La evolución está marcada por

la decreciente influencia social de la cultura en general y de la literatura en particular como resultado de su proceso general de mercantilización y su deriva hacia un concepto mucho más manejable comercialmente: el ocio o el espectáculo. Se trata de un ensayo apasionado y lúcido, una síntesis de variadas llamadas de atención sobre las implicaciones de los cambios en las empresas culturales. También del mundo editorial de ocupa José V. Saval en su trabajo, que estudia los mismos fenómenos desde perspectivas ligeramente dispares.

Predominan sobre cualquier otro asunto los textos críticos que se refieren a la impronta de la guerra y su reflejo en forma de memoria en la narrativa española del nuevo milenio. El primero de estos trabajos, firmado por Txetxu Aguado, aborda el tratamiento de la memoria en la narrativa reciente, estudiando cómo los narradores dan respuesta a las preguntas "qué contar y cómo, qué recordar y qué olvidar" (45). Aguado presenta el corpus de la memoria como una revisión radicalmente crítica no solo con el periodo franquista, sino que cuestiona también los discursos hegemónicos –y profundamente celebratorios– de la llamada Transición y los olvidos que implicó, la llamada "cultura amnésica" (46). Aguado habla de una "memoria emocional", que ejemplifica paradigmáticamente *Los girasoles ciegos*, de Alberto Méndez. Se refiere con ello a la función de la narrativa de dar contenido a los silencios, construyendo significados velados originados en la empatía hacia el enmudecido por la fuerza. Dicha memoria emocional se convierte así en "memorias de esperanza", una reivindicación de las utopías y esperanzas mutiladas y de su posible recuperación en el futuro, dado que fueron arrambladas a la imposibilidad por la lógica política que imperó en la Transición. El mismo tema de la memoria es tratado por Edurne Portela desde una perspectiva transatlántica, centrándose en dos autores –argentino uno y español el otro, nacidos ambos en los años setenta– que llevan a la escritura los traumas históricos de sus respectivos países: Félix Brauzzone e Isaac Rosa. Ambos se caracterizan por una nota ya mencionada en el artículo de Germán Labrador al que me refiero más abajo sobre *El vano ayer*: "una nueva visión e interpretación del pasado en la que los escritores se entregan de lleno al tema del dolor, la represión, la violencia y la memoria herida, pero no así al melodrama, la nostalgia o la visión cainita del pasado" (191).

Se suman a estos trabajos otros tres artículos en torno a la narrativa sobre el pasado de guerra y posguerra que se cuentan entre las aportaciones más perspicaces del libro. Sebastiaan Faber dedica el suyo a la nueva novela sobre la guerra civil. Comienza reflexionando sobre las potencialidades narrativas de las guerras en general y en particular, la guerra española, así como la utilidad epistemológica de la novela para comprender factores éticos y existenciales del conflicto. Para poder dar respuesta a este problema, Faber se fija en cinco títulos significativos de la última producción novelística sobre la guerra española: *Soldados de Salamina*, de Javier Cercas, *Tu rostro mañana*, de Javier Marías, *La voz dormida*, de Dulce Chacón, *Enterrar a los muertos*, de Ignacio Martínez de Pisón, y *El corazón helado*, de Almudena Grandes. Dado que todas ellas comparten como característica común el hecho de que "consideran sus dimensiones éticas desde un punto de vista individual, como un problema que afecta a las relaciones per-

sonales entre las generaciones presentes y pasadas, como un desafío que exige un esfuerzo de voluntad por parte de aquellas" (102) –lo cual lleva al autor a detectar una "nueva novela de la guerra civil"–, Faber ensaya un acercamiento ético al problema. Este acercamiento se basa en la propiedad "afiliativa" de las novelas, esto es, el compromiso voluntario y consciente que los protagonistas terminan asumiendo con determinados grupos, generalmente las víctimas. Con ellas se vendría a negar la asepsia valorativa que durante largos años caracterizó el ejercicio historiográfico –y también narrativo– en torno al pasado y que tiene nuevamente como piedra de toque el pacto del olvido de la Transición. La nueva narrativa de la guerra civil, según Faber, ha revertido esa neutralidad prestando voz a las víctimas e interesándose por su historia personal. Esto se percibe en el hecho de que las novelas mencionadas incluyen textual o paratextualmente, a un sujeto que, ejerciendo un acto de voluntad, lleva a cabo una investigación para conocer el pasado, independientemente de sus vinculaciones con el bando de los vencidos o de los vencedores, movido por "la obsesión con la verdad histórica, el afán de comprensión y la solidaridad con las víctimas" (108).

Por su parte, Antonio Gómez López-Quiñones analiza la estructura recurrente de esa misma novelística sobre la guerra civil y sus implicaciones ideológicas. Enumera y explica una serie de factores coyunturales que penetran los mismos textos: las distorsiones y desenfoques que en la recepción y valoración de estas novelas producen el contexto político y legal, la amplia y variada gama de productos que ha producido la guerra civil dentro de la industria cultural y el aspecto trasnacional del fenómeno de la memoria histórica, fundamentado en los trabajos teóricos de pensadores e historiadores tan influyentes como Pierre Nora y Maurice Hawlbachs. Este marco de reflexiones sirve para establecer la representación de la confrontación histórica que caracteriza al conjunto, confrontación que, de forma similar a lo enunciado por Faber, suelen protagonizar "un personaje joven que representa el lugar epistemológico desde el que el periodo democrático se relaciona con la Guerra Civil, y otro personaje de edad más avanzada que atesora un recuerdo personal de esta contienda" (114). Este conflicto puede producir determinadas distorsiones sobre las que algunos críticos mencionados por Gómez López-Quiñones han alertado y que se sintetizan en el abuso de la retórica sentimental paralizante. Evitándola, se podrá conseguir para la narrativa sobre la guerra civil la capacidad de cuestionar sobre aspectos de la identidad peninsular actual.

El cuarto artículo sobre la narrativa de la guerra civil, firmado por Germán Labrador Méndez, se centra muy específicamente en *El vano ayer*, la novela de Isaac Rosa en la que halla una llamada a abrir un debate acerca del cómo convertir en ficción ese pasado unificado en discursos en torno a "la categoría narratológica de la *memoria histórica*" (123). Ante esta moda, apunta Labrador, Rosa habría detectado y conjurado el riesgo de que la avalancha de narraciones sobre el pasado traumático con las que se intenta superar el olvido de la historia terminara por naturalizar la faceta violenta y dolorosa de ese pasado mediante su normalización e institucionalización. *El vano ayer* abre así un debate sobre el

decoro, esto es, sobre si conviene naturalizar una retórica única para narrar la infamia, la injusticia y la violencia. La falta de decoro de la mayor parte de productos relacionados con la memoria histórica vendría precisamente de cierto tono entre nostálgico y hagiográfico con el que no se termina de apurar la verdadera dimensión de dolor y violencia implícitos en la represión franquista. El autor enlaza la crítica metanarrativa que ejercita Rosa en su novela con su propia crítica de productos implícitos en aquella y que según él caen en el riesgo sentimental del que hablaba Gómez López-Quiñones en su trabajo: la serie *Cuéntame cómo pasó*, la película *Salvador* o la novela *El lápiz del carpintero*. Todos ellos, concluye el autor, "están construyendo una nueva versión del relato de la concordia fundacional de la Transición" (129).

Palmar Álvarez-Blanco estudia en su artículo las relaciones entre literatura e inmigración. El acierto de la autora es no limitar su análisis a novelas que específicamente tratan el tema de la inmigración, sino asociarlo a un conjunto más amplio de novelas de corte social (en el que están autores como Isaac Rosa, Belén Gopegui, José Ovejero...) con las que se deconstruyen los discursos en torno a las ficciones del *bien-estar*, "un invento de realidad, fruto de un modelo económico" (58), según la autora, que recurre para su explicación a diversas fuentes sociológicas y filosóficas. En este marco se insertan los trabajadores llegados de países, con el objetivo de participar de aquella ficción. Para Álvarez-Blanco, las novelas estudiadas en su corpus cumplen la función de visibilizar dialécticas ocultas, sacando al lector de las creencias ingenuas que garantizan las bondades intrínsecas en torno a la tolerancia y el multiculturalismo y que opacan intereses de índole económica. La explicación es sumamente elocuente y permite observar una actitud crítica novedosa.

De una manera monográfica, Alberto Medina estudia las relaciones culturales transatlánticas, tomando como hilo vertebrador la obra de alguien que encarna en su obra y en su biografía el desplazamiento de una manera tan manifiesta como Roberto Bolaño. El trabajo relaciona la situación comercial y cultural del mundo hispanohablante en el marco de las economías globalizadas con la posición del escritor chileno afincado en Cataluña, en quien encuentra la fascinación por la ruina. Por su parte, Nuria Morgado se aproxima en su ensayo a la obra de Enrique Vila-Matas, particularmente en *Bartleby y compañía*, *El mal de Montano* y *Doctor Pasavento*. Morgado desentraña la particular violación de las fronteras genéricas en su obra y sobre todo la recurrencia a la metaliteratura y metaficción, en la que encuentra "una de las formas características de la cultura de nuestro tiempo" (164) cuyo mentor filosófico sería Arthur Schopenhauer. Toni Dorca se refiere, por su parte, al tratamiento que, dentro de la narrativa histórica reciente, se ha dado a los acontecimientos del dos de mayo de 1808. El corpus estudiado es sorprendentemente amplio, aunque quizá no excesivamente rico literariamente. Por su parte, Steven Torres hace una especie de genealogía de la transposición de la literatura al cine sin circunscribirse al marco temporal del libro, mientras que Carmen de Urioste hace un rápido recorrido por la novela femenina en el nuevo milenio, agrupando a las autoras por grupos generacionales. El mismo enfoque genérico, referido a la literatura gallega centra el trabajo de Dolores Vilavedra.

El volumen incluye asimismo varios trabajos sobre literaturas españolas extrapeninsulares y en otras lenguas distintas del castellano. Se trata de artículos panorámicos con los que sus autores han tratado de establecer coordenadas generales. En el primero, Adolfo Campoy bosqueja sucintamente el estado de la más reciente "Literatura poscolonial española del Magreb", compuesta, como nos recuerda, por cuatro subgrupos: "la literatura marroquí –incluye autores árabes y bereberes–, literatura sefardí, la literatura saharaui y la literatura diaspórica de autores magrebíes en España" (68). Margarida Casacuberta ofrece en su trabajo un completo cuadro de la última producción novelística en catalán marcado por la enriquecedora diversidad de trayectorias, que intenta organizar en diversos epígrafes, mientras Mari Jose Olaziregi parte en su estudio sobre la novela en euskera de sus mismos orígenes en el siglo XIX, dedicando apenas espacio a los diez años que incluyen el marco temporal del libro. Más restrictivas en sus recorridos históricos, Cristina Moreiras-Menor se centra en la obra de tres autores gallegos renombrados, como X. L. Menéndez Ferrín, Suso de Toro y Manuel Rivas, y Annabel Martín estudia la exploración de los conflictos violentos en Euskadi a través de la obra reciente de dos de los escritores vascos más importantes, Julia Otxoa y Bernardo Atxaga.

Dado que, desde el subtítulo, el libro se ha presentado como "Un diálogo entre creadores y críticos", complementan los estudios críticos dieciséis breves textos de otros tantos narradores. La mayor parte son reflexiones sobre el oficio de narrador, con mayor o menor profundidad. Particularmente incisivos son algunos, como el de Belén Gopegui, polémico desde el mismo título –"Tres consideraciones necesarias, aunque no suficientes para una literatura de izquierdas"–, y el de José María Merino, "Hablando de crisis narrativa", un alegato de resistencia a los productos de consumo rápido.

La recopilación de trabajos ofrece muy escasa cohesión y no puede considerarse como una obra planificada y con pretensión de exhaustividad. Hay temas tratados por más de un autor, lo que produce solapamientos, y parcelas de la narrativa española actual nula o escasamente cubiertas; trabajos monográficos sobre autores que más parecen elegidos al azar o por gusto de los autores y otros excesivamente generales; textos que, pese a lo anunciado en el título, se centran en periodos anteriores al 2000 o tratan autores latinoamericanos... Se echa de menos asimismo el acercamiento a fenómenos tan relevantes y recurrentes del actual panorama narrativo como las formas breves (cuento, microcuento), la narrativa fantástica, la novela negra, etcétera. Autores fundamentales de la narrativa española del primer decenio de siglo no son siquiera nombrados, mientras que se presta notable extensión a algunos secundarios. Igualmente, el anexo de los creadores no termina de encajar bien con los estudios críticos y más que el prometido diálogo hay una suerte de colección de monólogos. A ello coadyuva la elección de una ordenación alfabética de los artículos, en vez de establecer taxonomías que permitan hacer una urdimbre de la obra. Sin embargo, prevalece el interés de determinados trabajos y temas. En concreto, creemos que algunos artículos sobre la novelística de la guerra y la posguerra son especialmente esclarecedores y aportan luces sobre determinados aspectos de este subgrupo de novelas. El

libro debe leerse por tanto como una colección de ensayos heterogéneos y en las notables contribuciones de no pocos de ellos cabe hallar el valor del conjunto.

Fernando Larraz
fernando.larraz@uah.es
Universidad de Alcalá

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 391-394, ISSN: 2255-4505

Amélie Florenchie e Isabelle Touton (eds.): *La ejemplaridad en la narrativa española contemporánea (1950-2010)*. Madrid / Frankfurt am Main, Iberoamericana / Vervuert, 2011, 324 pp.

Bajo este título se reúnen diecisiete trabajos en torno a la noción de "ejemplaridad" aplicada a la narrativa española contemporánea. Como es habitual en esta clase de trabajos, las páginas iniciales –a cargo de las editoras, las profesoras de la Universidad de Burdeos, Amélie Florenchie e Isabelle Touton– sientan las bases teóricas e históricas del concepto que aglutina los diversos capítulos: Florenchie y Touton trazan de este modo los hitos fundamentales de la tradición de la literatura ejemplar, desde el *exemplum* medieval hasta sus formulaciones recientes, pasando por distintas etapas de nuestra narrativa donde lo ejemplar ha tenido un papel predominante (las huellas de la literatura hagiográfica en los Siglos de Oro e incluso en la novela realista decimonónica y en algunos relatos de la generación del 98). Las obras que centran el libro, sin embargo, pertenecen a la segunda parte del siglo XX y al siglo XXI.

El primer elemento que señalan las editoras –en el que se apoya el criterio de selección de los diferentes trabajos– es la doble acepción del concepto ejemplar: en primer lugar, ejemplar es aquello que sirve de modelo desde una perspectiva fundamentalmente moral; y en segundo lugar, ejemplar es lo que resulta digno de imitación, aquí en un sentido amplio, incluidos los valores estéticos de una obra. A mi modo de ver, habría sido deseable que las autoras hubieran restringido algo más esta noción de ejemplaridad, para evitar el peligro de amplitud –y labilidad conceptual– en el que, a menudo, este tipo de aproximaciones acaba sucumbiendo. Consecuencia de ello es la variedad de los asuntos –tal vez excesiva– de los trabajos que componen el volumen: desde la literatura comprometida de los realistas sociales, en la posguerra española, o de Chirbes, en la España democrática, a la de autores muy distintos entre sí tanto en el contenido de su narrativa como en los caminos formales por los que esta transcurre (por ejemplo, Juan José Millás, Laura Gallego o Manuel Vázquez Montalbán).

En este sentido, resulta notable el esfuerzo de las editoras por componer un libro que, pese a la variedad comentada, resulte coherente y atractivo al lector. En primer lugar, aunque los autores se acogen a la noción de ejemplaridad desde la acepción que mejor se ajusta a sus intereses investigadores, lo cierto es que la mayor parte de ellos sitúa sus reflexiones en torno a la cualidad moral de los modelos presentados, incluidas la parodia y las contrafiguras ejemplares: así, la

distancia irónica con respecto a los personajes de las novelas históricas de Paloma Díaz-Mas o la deconstrucción de los relaciones paternofiliales en los relatos de Ricardo Menéndez Salmón. En segundo lugar, casi todos los autores comparten parecida base teórica con relación a la ejemplaridad: los trabajos de Emmanuel Bouju, Vincent Jouve o Philippe Forest orientan muchas de las reflexiones de este libro, dotando a los diversos capítulos de una cierta cohesión metodológica. Por último, la división en partes del volumen busca organizar los contenidos en base a unas directrices bien definidas.

En cuanto a la estructura del libro, destaca la sección inicial compuesta por una serie de textos a cargo de tres importantes escritores del panorama actual: Isaac Rosa, Ricardo Menéndez Salmón y Paloma Díaz-Mas. El primero de ellos –autor de las celebradas *El vano ayer*, *¡Otra maldita novela sobre la Guerra Civil!* y *El país del miedo*– pone el acento en la responsabilidad cívica del escritor y en el empeño ético de la literatura. Para Isaac Rosa el artista es un intérprete de la realidad, hasta el punto de afirmar que "los novelistas jugamos un papel en la construcción de ciudadanía en democracia". Parecida opinión parece tener Ricardo Menéndez Salmón, para quien la escritura posee también una insoslayable dimensión ética, situando su propia obra (*La ofensa*, *Derrumbe*, *El corrector*) en contra de lo que él entiende como "indiferencia", una cualidad que, en cambio, cree advertir en muchas manifestaciones de la narrativa actual, caracterizadas por la autorreferencialidad, la metaliteratura, el caos formal, y descreídas de los grandes discursos. Un relativismo estético, moral e ideológico que tanto Rosa como Menéndez Salmón señalan como uno de los grandes peligros de la literatura que se escribe hoy.

Paloma Díaz-Mas se distancia de este tipo de afirmaciones contundentes, al asumir lo que intuye una contradicción intrínseca a toda obra de arte: mientras los autores suelen rechazar la ejemplaridad como motor creativo, los lectores sí buscan historias ejemplares, de las que extraer alguna clase de conocimiento. Por ello, en su caso se decanta por la novela histórica (*El rapto del Santo Grial*, *El sueño de Venecia*, *La tierra fértil*), cuya "enseñanza" consiste en poner de manifiesto la relatividad de la verdad histórica y la necesidad de conocer el pasado para entender el presente.

De algunas de estas cuestiones se hacen eco los trabajos que siguen a continuación y que se dividen en cuatro secciones. La primera, dedicada a "La ejemplaridad: un pacto de responsabilidad con los lectores", reúne varios textos en torno a la novela de la memoria histórica focalizada en la Guerra Civil y el Franquismo. Como excepción, el capítulo a cargo de Geneviève Champeau, quien se ocupa de la función didáctica, así como del carácter normativo y dogmático de la narrativa del realismo social, y pone el acento en las prácticas contradiscursivas de la narrativa de la disidencia (es decir, su dependencia del discurso que combate, y que obliga a concebir la palabra como vehículo de comunicación y a rechazar de plano las manifestaciones no miméticas, formalistas o esteticistas, al entenderlas como expresiones burguesas y de evasión). Por su parte, Catherine Orsini-Saillet estudia la obra de Rafael Chirbes –tanto sus novelas ambientadas en la Guerra Civil como en el Franquismo o en el presente– teniendo en cuenta

el multiperspectivismo y la ambigüedad inherente a unos personajes complejos y contradictorios, que funcionan como catalizadores de conflictos cuya resolución compete encontrar a los lectores. Isabelle Steffen-Prat se interesa por *Decidme cómo es un árbol*, las memorias de Marcos Ana a propósito de su experiencia como preso político en las cárceles franquistas durante veintitrés años. Del héroe anónimo y cotidiano exaltado en el texto de Ana pasamos al lugar del autor en la obra de Juan Goytisolo, *Las semanas del jardín*, en el capítulo firmado por Yannick Llored: en él se analiza la presencia de determinados artificios estéticos (las figuras del doble y el fantasma, la mezcla de diversas prácticas discursivas y genéricas) y sobre todo se indaga en cómo dichos artificios amplían y complejizan las posibilidades de la crítica social. Por último, Amélie Florenchie estudia *El vano ayer* y *¡Otra maldita novela sobre la guerra civil!*, de Isaac Rosa, y advierte cómo ambas narraciones deconstruyen el mito del héroe republicano y de la reconciliación nacional que aparentemente selló la transición democrática, y que se encuentran en el centro de determinados discursos –alentados por los poderes públicos– y de un buen número de novelas contemporáneas sobre la Guerra Civil y el Franquismo.

La segunda parte del volumen, "Apuntes para otra estética de la resistencia", incluye dos textos: uno de Benoît Mitaine sobre *Tiempo de silencio* y la ruptura que, en su día, esta novela supuso con respecto al paradigma literario anterior, en la medida en que introdujo nuevos caminos sin renunciar a la crítica social; y el otro, de Antonio Francisco Pedrós-Gascón, se ocupa de los elementos también de ruptura estética en la obra de José Manuel Caballero Bonald, tras la estancia en Colombia de este escritor durante los años 1960-1962 y tras adoptar un tipo de lenguaje más complejo, incluso barroco, y determinados aspectos de lo realmaravilloso, como se advierte en varias de sus obras, entre ellas *Ágata ojo de gato* o *Campo de Agramante*.

La visión del concepto de ejemplaridad que estos últimos textos ponen en juego tiene que ver fundamentalmente con la segunda acepción del término (la ejemplaridad estética o literaria), aunque no anula por ello la primera (la de tipo moral). Por esta senda sí transitan, en cambio, las dos reflexiones incluidas en la tercera parte del libro, titulada "Novelas históricas, novelas ejemplares". Ambas propuestas comparten la indagación en el pasado para mejor comprender el presente: en el caso de las novelas de Paloma Díaz-Mas –especialmente *La tierra fértil*–, Isabelle Touton, en su muy esclarecedor trabajo, desgrana algunos recursos que contribuyen a cuestionar ciertos modelos de conducta (sobre todo los que atañen a los géneros sexuales), a través del uso de la parodia y la deconstrucción de tópicos y discursos; Agnès Delage, por su parte, estudia *César o nada*, de Manuel Vázquez Montalbán y evalúa el compromiso político del escritor en base a la reflexión que la novela desarrolla en torno al antagonismo entre ética y práctica del poder.

Finalmente, la cuarta y última parte del volumen –"Y... la construcción de género(s): nuevos ejemplos (y contraejemplos) femeninos y masculinos"– aglutina diversos trabajos en torno a cuestiones que afectan a los roles sexuales. De las distintas partes que componen el libro, esta es, a mi parecer, la más heterogénea de todas. Incluye un capítulo sobre *Nosotros los Rivero* de Dolores Medio (Maylis

Santa-Cruz) a propósito de la ejemplaridad de los modelos femeninos al margen del discurso dominante; un segundo sobre la mujer en las novelas de José María Guelbenzu y la evolución de esta clase de personajes a lo largo de las obras del autor (Myriam Roche); un tercero, de entre los más interesantes, sobre *Hay algo que no es como me dicen* de Juan José Millás (Isabelle Fauquet) y la trayectoria ejemplar de su protagonista, víctima de acoso sexual por parte del alcalde de Ponferrada, ayuntamiento del que ella era concejal; un cuarto sobre la ejemplaridad subyacente en la literatura infantil y juvenil a través del personaje de Ahriel, el ángel de sexo femenino creado por Laura Gallego (Philippe Merlo); y un quinto sobre los personajes masculinos en cuatro relatos de Ricardo Menéndez Salmón (Nicolas Mollard), con respecto de los cuales acaban por cuestionarse una serie de estereotipos (el buen padre, el buen hijo) y revelando su contraejemplaridad.

Tras este recorrido, el lector puede ya responder a la pregunta que, en el prólogo, formulan las editoras del volumen: en efecto, en plena Posmodernidad, donde la estética, al parecer de muchos, se habría separado de la moral, siguen proliferando los relatos ejemplares. Aunque no ejemplares de una manera simplista o dogmática, sino a menudo (al menos en los casos más afortunados), de una manera compleja, ambigua e incluso contradictoria. Así lo revelan los personajes que protagonizan muchos de los relatos estudiados: el "héroe cóncavo" chirviano, tal y como lo define Orsini-Saillet, los ambiguos personajes de Isaac Rosa o los directamente contraejemplares de Ricardo Menéndez Salmón. Muchos de ellos contestan los modelos dominantes en determinados periodos culturales. Los lectores deben, en esas ocasiones, cooperar en la construcción de su significado (y del significado entero de la obra) para poder reconstruir, aunque sea precariamente, una suerte de mensaje moral. En este sentido, y de manera implícita, muchos de los textos estudiados –y así lo ponen de manifiestos sus críticos- se interrogan acerca del papel del autor, ya sea a través de narraciones referenciales (memorias o reportajes periodísticos, como los de Marcos Ana y Juan José Millás, respectivamente) o a través de la ficción en novelas concebidas al servicio de la realidad. Que la ejemplaridad (o contraejemplaridad) de sus personajes –haciendo caso de las palabras de Isaac Rosa en este volumen– llegue a los lectores y modifique su sistema de valores, es algo que habrá que evaluar.

Ana Casas
ana.casas@uah.es
Universidad de Alcalá

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 395-400, ISSN: 2255-4505

Ángeles Encinar y Carmen Valcárcel (eds.): *En breve. Cuentos de escritoras españolas (1975-2010). Estudios y antología.* Madrid, Biblioteca Nueva, 2012, 357 pp.

La brevedad se ha constituido en pilar señero del arte de nuestros días. Atrás quedó la injusta postergación que padeciera el cuento literario en la historia de la literatura universal, eclipsado por la sombra de la novela. Hoy en arte se reivindica la premisa "Menos es más". No en vano, como bien proclamara David Lagmanovich, si otras épocas se inclinaron por "las formas extensas; la nuestra, en cambio, revela una preferencia marcada por las formas escuetas, breves, que puedan ser asimiladas por la conciencia del lector en forma prácticamente inmediata" (2005: 12). En dicho marco el cuento literario ocupa un lugar significativo, junto al teatro breve y al corto cinematográfico que, en su extrema condensación y en aras de la experimentación, han trazado la estética del microrrelato, de las minipiezas dramáticas y del cine comprimido.

Bien es cierto, como se desprende del prólogo de Ángeles Encinar y de Carmen Valcárcel, que las últimas décadas del pasado siglo han propiciado cambios significativos en el canon literario que han permitido reivindicar el relieve artístico del cuento. No menos relevante es el hecho de reconocer la calidad artística que se manifiesta en la literatura escrita por mujeres, relegada también a un segundo plano, a una penumbra que las identifica, como bien sugiere poéticamente la dramaturga madrileña Antonia Bueno, con "fotografías veladas": "Hay demasiadas fotografías veladas en el carrete de nuestra historia de mujeres autoras. No es que no hayamos estado ahí, es que en demasiadas ocasiones se abrió la cámara para velar el negativo" (2007: 29).

En breve. Cuentos de escritoras españolas (1975-2010). Estudio y antología se revela como una firme apuesta por reivindicar el relato breve de autoría femenina, cubriendo así una inquietud y unos objetivos trazados a partir de Seminarios y Congresos y de un Proyecto de Investigación que cristalizará con una historia del cuento actual escrito por mujeres, "sin pretender con ello establecer la existencia o no de una escritura específicamente femenina" (Encinar y Valcárcel 2012: 13). Sin duda el volumen se manifiesta como un referente bibliográfico fundamental para conocer a escritoras de diferentes generaciones que renovaron el género e impulsaron su calidad artística. Así, tras un sugerente y atinado prólogo, se proyectan quince rigurosos estudios críticos que se completan con una breve antología, que reúne algunos cuentos que han sido abordados en los diferentes ensayos. Mercedes Abad, Nuria Amat, Carmen Martín Gaite, Cristina Peri Rossi,

Julia Otxoa, Cristina Fernández Cubas, Mercé Rodoreda, Carme Riera, Inma Monsó, Cristina Cerrada, Pilar Adón, Berta Marsé, Cristina Grande y Elvira Navarro protagonizarán las diferentes calas que proyectan prestigiosos investigadores de diversas universidades españolas y extranjeras, interesados por el relato breve.

La primera aproximación crítica permite trazar el arte poética de la escritora catalana Mercedes Abad, a partir del análisis del volumen de cuentos que lleva por título *Amigos y fantasmas* (2004). El estudio de Concha Alborg revela algunos *leit motivs* presentes en sus relatos, como la amistad entre mujeres y la metaficción, trazados a partir de narraciones en primera persona protagonizadas por mujeres, en las que se manifiesta cierto tono existencial y metafísico. Su estilo mordaz e irónico, paródico, "innovador y posmoderno", y el uso de finales sorpresivos constituyen también algunas claves artísticas que, como bien sugiere la citada investigadora, permiten situar a Mercedes Abad "entre los mejores cuentistas contemporáneos" (22).

La narrativa breve de Nuria Amat protagonizará a continuación la mirada crítica que proyecta Marta E. Altisent. Los relatos que conforman el corpus analizado proceden en gran parte de los volúmenes *Amor breve*, *Monstruos* y *El siglo de las mujeres*, obras que, como indica la citada investigadora, revelan una "intensa coherencia intra e intertextual" con una de sus novelas, *La intimidad*, y con tres de sus ensayos: *Todos somos Kafka*, *Viajar es tan difícil* y *Letra herida*. Sus aproximaciones críticas manifiestan la original propuesta de la escritora catalana que se orienta hacia la ruptura de los moldes tradicionales y que plasma en sus relatos la pasión por la escritura y por la lectura. La reescritura de mitos, como Eva, Cleopatra, Scherezade, la insistente búsqueda de la autoría y de referentes literarios y el concepto de la lectura como una aventura compartida se delimitan como constantes significativas.

Los cuentos de Carmen Martín Gaite constituyen, por otra parte, el objetivo de la novedosa propuesta crítica que presenta el investigador Luis Beltrán, a partir del análisis de dos relatos catalogados erróneamente como maravillosos, "El castillo de las tres murallas" y "El pastel del diablo". No en vano su ensayo revela aspectos significativos, al demostrar que la escritora salmantina no se ciñe de forma exclusiva a las características de los cuentos populares ni dirige sus obras a un público infantil, sino que, por el contrario, proyecta su narración hacia una forma de mitificación autobiográfica, una modalidad que permite emparentarla con algunas obras de reconocidos escritores españoles del siglo xx -como Luis Landero o Javier Cercas- y de la literatura y el arte internacionales: Marguerite Duras, Rigoberta Menchú y Jeff Koons.

La narrativa de Carmen Martín Gaite protagoniza también otros tres estudios más, que se incluyen en este volumen y que arrojan luz sobre algunos textos que han pasado desapercibidos por la crítica contemporánea. Así se desprende, por ejemplo, de las aproximaciones críticas de Maria Vittoria Calvi en torno al cuento autobiográfico "El otoño de Poughkepsie", caracterizado como "una pequeña joya engastada" dentro del volumen *Cuadernos de todo* (2002). La reflexión sobre vivencias personales, los guiños intertextuales, la incursión del elemento fantástico a partir del sueño y del ensueño permiten trazar un puente simbólico

con otros textos de Carmen Martín Gaite y, de manera especial, con aquel que aparece también engastado en su volumen de ensayos, *Desde la ventana* (1987): "De su ventana a la mía".

En este contexto cabe también reseñar las reflexiones críticas del profesor José Teruel en torno a los últimos seis cuentos de Carmen Martín Gaite, narraciones breves que se singularizan por "su carácter experimental y ecléctico" (213): "Sibyl Vane", "Flores malva", "El castillo de las tres murallas", "El pastel del diablo", "Un envío anómalo" y "En un pueblo perdido". Así se delimitan estas creaciones, en cuyo trasfondo late, como bien señala el citado investigador, la atracción y el miedo al caos, que como hilo conductor se configura en obras como *Cuadernos de todo*, *Visión de Nueva York* y *El libro de la fiebre* y que también se hace presente en sus últimas novelas. Significativa resulta además su apuesta por la hibridación entre periodismo y literatura, como se desprende de los cuentos "Un envío anómalo" y "En un pueblo perdido", en los que se manifiesta la fusión con el artículo de costumbres.

Un enfoque comparatista permite trazar también algunas calas en la narrativa de la escritora salmantina. Así el estudio crítico de Annette Paatz evidencia las similitudes temáticas y estéticas que se manifiestan en "Retirada" de Carmen Martín Gaite y "Gran noche de Gala" de Berta Marsé, puesto que en ambos relatos breves se explora la vida cotidiana de la mujer, sus conflictos de género, haciendo gala de técnicas realistas. No en vano, aunque ambas autoras se sitúen en generaciones literarias distantes en el tiempo, ofrecen una problemática similar poniendo de manifiesto que, aunque las condiciones socio-culturales han cambiado, la mujer aún continúa buscando una sociedad más justa. Cabe reseñar, por último, como señala Annette Paatz, "el sentido del humor y la tajante ironía" que se refleja en la obra de Berta Marsé y que no se aprecia en Carmen Martín Gaite.

La narrativa breve de Cristina Peri Rossi protagonizará otra cala significativa, como se desprende de la propuesta de Anna Caballé, que permitirá trazar la función narrativa de la fotografía erótica en dos cuentos de la escritora, "Ne me quitte pas" y "De hermano a hermana". Amores truncados, pasiones incestuosas, inclinaciones homosexuales laten en el deseo infructuoso que obsesiona a los protagonistas, en su afán de fotografiar y retener el cuerpo desnudo de la pareja, imagen que se erige en metáfora del acto de posesión sexual.

El cuento fantástico también se manifiesta como tendencia de interés. Y así, aunque no ha sido muy cultivado por las escritoras españolas, la obra de Cristina Fernández Cubas constituye un referente significativo, como bien se revela en las atinadas aproximaciones críticas de Ana Casas. Así, el análisis de algunos cuentos que forman parte de *Mi hermana* Elba, *El ángulo del horror*, *Los altillos de Brumal*, *Con Agatha en Estambul* y *Parientes pobres del diablo* pondrá de manifiesto algunas claves temáticas y artísticas que caracterizan el universo narrativo de la escritora catalana: la búsqueda de identidad, el juego entre apariencia y realidad, la presencia de personajes transgresores y el motivo del doble. Sin duda, como bien proclama la citada investigadora, a sus protagonistas inadaptados "les guía la intuición de que el verdadero conocimiento se encuentra en otro lugar distinto del mundo empírico y tangible" (121).

El microrrelato, tan sumamente en boga en la época actual, ocupa también un espacio relevante en el interesante y riguroso volumen sobre el que versa nuestra reseña. Dos estudios críticos afrontarán el análisis de la narrativa mínima de Julia Otxoa, poniendo de manifiesto su gran aportación al que ha sido denominado por Irene Andres-Suárez "el cuarto género narrativo" (2012). Así, Nuria Carrillo traza en sus reflexiones críticas la técnica de mestizaje que está presente en sus microrrelatos, a partir de una visión panorámica donde se proyecta toda su obra. Ángeles Encinar, por su parte, se centra en el volumen *Un extraño envío* (2007), integrado por cuentos y microrrelatos en los que se evidencia la estética del absurdo. El primero de dichos ensayos permite mostrar la afinidad temática y estética que se manifiesta entre los microrrelatos de la escritora vasca y sus poemas: conciencia social, surrealismo, onirismo, austeridad retórica. Dicho enfoque se completa con el análisis de otras estrategias narrativas que permiten emparentar estas historias mínimas con la fábula, la entrevista periodística, los juegos de azar, los refranes y los dichos populares, poniendo de manifiesto el carácter multiforme y proteico del género. El segundo ensayo profundiza en las claves temáticas y artísticas que se revelan en tres cuentos: "Cerdos y flores", "Un extraño envío" y "El estanco". Relatos epistolares, los dos primeros; alegoría del gran teatro del mundo, el tercero, muestran en sus discursos narrativos el humor y el absurdo como elementos distorsionadores de la realidad. El acercamiento a los microrrelatos de Julia Otxoa integrados en el mismo volumen le permitirá trazar, por otra parte, algunas estrategias artísticas que lo caracterizan a partir de las aportaciones de Raúl Brasca, Dolores Koch y José María Merino, poniendo en evidencia el magistral uso que Julia Otxoa hace del humor y de la ironía para invitarnos a reflexionar sobre el "disparatado mundo donde aceptamos vivir" (139).

El análisis de algunas obras de Mercé Rodoreda, Carme Riera e Imma Monsó permitirá afrontar la recurrencia manifiesta de un discurso intimista protagonizado por mujeres marginadas o extravagantes, como se desprende del ensayo de Kathleen M. Gleen. A partir de las teorías de Lakoff y de Mercedes Bengoechea sobre la discriminación lingüística de la mujer, la citada investigadora muestra cómo las tres escritoras hacen uso literario de ciertos rasgos que caracterizan el discurso femenino y transforman a sus protagonistas en sujetos de su propia historia. Así se evidencia en "Zerafina" de Mercé Rodoreda, en "Como si el miedo…", "Arrugas como olas", "Descasadas" y "El detergente definitivo" de Carme Riera y "Zoe está ahí" de Imma Monsó.

Los cuentos anticlimáticos de Cristina Cerrada se manifiestan también como un sugerente corpus de estudio que asume con rigor Juan Ramón González en su ensayo. Los relatos incluidos en *Noctámbulos* (2003) y *Compañía* (2004) permiten mostrar el juego literario entre apariencia y realidad, donde se revela la mirada epifánica que debe asumir el lector para desvelar lo que permanece oculto. Significativa resulta también la influencia del cine clásico de Hollywood, que se concreta en la recreación de sus "diálogos levemente artificiosos" (159), y de la cultura de masas.

El modelo de "cuento novelístico" que se desprende de la narrativa breve de la escritora Pilar Adón se proyecta como punto de partida del trabajo de in-

vestigación que presenta Rebeca Martín. Los relatos breves de la citada escritora se configuran, de esta forma, como un fragmento o escena, en el que se insertan, en ocasiones poemas, o motivos simbólicos que permiten tender un puente hacia sus novelas. Así se manifiesta un tejido sugerente, "un delicado tapiz" donde los temas, los símbolos, los actos y los gestos se reiteran de forma armoniosa, evocando un universo creativo singular.

La poética de la mirada permite trazar, por otra parte, otro sugerente universo narrativo, que se despliega poéticamente en los cuentos breves y mínimos de Cristina Grandes, como se revela en el ensayo de Carmen Valcárcel . El arte de la fotografía y la magia del cinematógrafo se proyectan en los relatos reunidos en *Tejidos y novedades* (2011), contaminándolos de magia, revelando significados ocultos a partir de la estrategia de la desviación o el desenfoque. Su apuesta por la brevedad narrativa muestra, en ocasiones, como bien señala la autora del presente estudio crítico, "vertiginosas instantáneas" (234), momentos fugaces capturados por la mirada inquieta de la escritora-fotógrafa que contempla la realidad aderezándola con sutiles guiños humorísticos.

La modalidad de cuentos interrelacionados o "ciclo de cuentos", trazada con suma originalidad por la escritora Elvira Navarro en *La ciudad en invierno* (2007), constituye el punto de arranque del estudio crítico de Fernando Valls. Cuatro relatos breves –"Expiación", "Cabeza de huevo", "La ciudad en invierno" y "Amor"–, protagonizados por un único personaje femenino, Clara, configuran un viaje ontológico que parte de la niñez hasta alcanzar la etapa de la adolescencia. Así se delimita una obra peculiar que tiene precedentes en la literatura española y que debe interpretarse, como señala el citado investigador, como "un conjunto en el que las piezas están interrelacionadas, aunque dispongan de una cierta independencia" (244).

Con el ensayo de Fernando Valls se da por concluido el riguroso e intenso recorrido que se proyecta sobre la historia del cuento literario español de autoría femenina, publicado en las cuatro últimas décadas. Quince estudios críticos ponen de manifiesto la calidad artística, que se revela en los cuentos y en los microrrelatos analizados, y el significativo papel que representan las escritoras estudiadas en la renovación de dicho género narrativo. Sin duda la edición crítica coordinada por Ángeles Encinar y Carmen Valcárcel abrirá nuevos cauces a futuros investigadores que encontrarán un material bibliográfico sumamente valioso, novedoso e interesante. En este sentido cabe también destacar el acierto de incluir, como complemento de los estudios críticos, la antología de cuentos, seleccionados entre el amplio corpus que lo representa: "Retrato de Enma en el jardín. Técnica mixta", de Mercedes Abad; "El fumigador", de Pilar Adón; "Amor breve", de Nuria Amat; "Corazón de León", de Cristina Cerrada; "La ventana del jardín", de Cristina Fernández Cubas; "La novia Parente", de Cristina Grande; "Gran Noche de Gala", de Berta Marsé; "Flores malva", de Carmen Martín Gaite; "Cabeza de huevo" de Elvira Navarro; "Cerdos y flores", de Julia Otxoa; "Ne me quitte pas", de Cristina Peri Rossi, y "El detergente definitivo", de Carme Riera.

Obras citadas

Andres-Suárez, Irene (2012): *Antología del microrrelato español (1906-2011). El cuarto género narrativo*. Madrid, Cátedra.

Bueno Mingallón, Antonia (2007): "Autoras escondidas. Una violencia velada". En: Orozco Vera, María Jesús (ed.): *Literatura, género y violencia*. Sevilla, Bienza, pp. 29-37.

Encinar, Ángeles y Valcárcel, Carmen (eds.) (2012): *Cuentos de escritoras españolas (1975-2010). Estudios y antología*. Madrid, Biblioteca Nueva.

Lagmanovich, David (ed.) (2005): *La otra mirada*. Palencia, Menoscuarto.

María Jesús Orozco Vera
mjovera@us.es
Universidad de Sevilla

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 401-402, ISSN: 2255-4505

Natalie Noyaret (ed.): *La narrativa española de hoy (2000-2010). La imagen en el texto*. Volumen I: Berna, Peter Lang, 2011, 506 pp.; Volumen II: Berna, Peter Lang, 2012, 474 pp.

Natalie Noyaret, catedrática de literatura española en la Universidad de Caen, ha reunido en dos volúmenes a diversos especialistas del ámbito del hispanismo francés a fin de ofrecer, como ella misma explica en el prefacio del primer volumen, "una aproximación a la narrativa española actual desde el ángulo original de las diferentes formas de manifestación de la imagen en el texto" (IX). El resultado es un total de treinta y ocho artículos sobre otros tantos escritores a los que se sumará, según anuncia la responsable de la edición en el prefacio del segundo volumen, un tercero en el que se llevará a cabo un análisis transversal de las poéticas estudiadas. La selección de autores es suficientemente representativa de generaciones, movimientos y tendencias, hasta el punto de que puede resultar excesivamente heterogéneo, lo cual desvirtuaría las conclusiones generales: hay autores sin apenas obras representativas en la década tratada (Juan Manuel de Prada, Miguel Sánchez Ostiz) y otros no lo suficientemente representativos ellos mismos (Alejandro López Andrada, Nicolás Melini). Sin embargo, cabe notar que están representados casi todos los autores relevantes en el campo literario español actual y no se echan de menos demasiadas ausencias relevantes.

Observamos la misma diferencia en el concepto que de la imagen tienen los autores de los trabajos. Hay análisis de elementos paratextuales (ilustraciones, portadas), de la sugestión (metonímica, reveladora...), de las artes visuales (pintura, cine, fotografía...) en determinadas obras, del uso de metáforas visuales, de los símbolos, de la descripción de los espacios físicos (y también, de los espacios interiores) en las novelas tratadas, de las reflexiones metaliterarias en torno a la imagen narrativa, de aspectos léxicos relacionados con la mirada, de la relación entre la imagen y la memoria, de los estereotipos, de los procesos de desenmascaramiento, del cuerpo en la narrativa, de la utilización de los medios de comunicación, etcétera. No todos los autores se fijan, pues, de igual manera en la presencia de la imagen y, en realidad, a veces parece que no todos los críticos hablaran de lo mismo con relación a sus respectivos autores. Difícil es por tanto llegar a conclusiones generales sobre el uso de la imagen por los escritores españoles actuales a partir de estas aproximaciones. Sin embargo, esta disparidad resulta enriquecedora, ya que abre la posibilidad de numerosas perspectivas de estudio, y, sobre todo, permite que cada crítico adapte su discurso a las particularidades de cada autor. De hecho, el libro descubre, desde una urdimbre compartida, la mul-

tiplicidad de poéticas narrativas que enriquecen el actual campo literario español. En este sentido, estos dos volúmenes proporcionan un fructífera visión general de la última obra narrativa de estos casi cuarenta autores. Dada la imposibilidad de resumir cada uno de los textos, diremos que todos ellos revelan un notable rigor y que, por tanto, deberán ser tenidos en cuenta por los estudiosos de cada uno de los autores. Al mismo tiempo, leída como un todo, de la obra aquí reseñada pueden extraerse interesantes clasificaciones y recuentos de procedimientos de inserción de imágenes en el discurso verbal, así como de relación interdiscursiva entre ambos lenguajes. El volumen supone, pues, una aportación singular no solo para los estudiosos de la narrativa española contemporánea, sino también para todo aquel interesado en estudiar y valorar lo que uno de los autores llama "el paradigma de la imagen" (268): de qué manera se relacionan en el contexto literario actual relato e imagen y qué implicaciones estéticas e ideológicas tiene este acercamiento novedoso.

El postfacio escrito por Philippe Merlo-Morat, uno de los más notables especialistas en las relaciones entre texto e imagen en la literatura española actual, que se incluye en el primer volumen, viene a sintetizar las diversas aproximaciones realizadas y, al mismo tiempo, aporta una base teórica sobre la relación entre imagen, memoria y creación de imaginarios, así como una reflexión acerca de "las funciones de estas relaciones icono-textuales sin olvidar mencionar el papel fundamental del vaivén incesante que debe existir entre el creador y el receptor para que todas estas elaciones puedan existir" (452). En tanto aparece el proyectado tercer volumen, el texto de Merlo-Morat resulta sumamente útil para paliar la heterogeneidad a la que nos referíamos anteriormente y proporciona la mirada unificadora sobre el conjunto de la obra. Con él, este libro redondea su decisiva aportación a un campo de estudios cada vez más fértil para comprender los signos de nuestro actual panorama literario.

Fernando Larraz
fernando.larraz@uah.es
Universidad de Alcalá

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 403-407, ISSN: 2255-4505

Juan Goytisolo: *Paisajes después de la batalla*. Preliminares y estudio de crítica genética de Bénédicte Vauthier. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2012, 442 pp. [Primera edición del texto: 1982]

> La composición de *Paisajes después de la batalla* no obedeció a plan alguno. Redacté una docena de textos independientes entre sí y a partir de su relectura capté sus afinidades secretas, busqué la manera de relacionar su archipiélago o integrarlo en un puzle cuya estructura desconocía. Esta labor a tientas, ya que no a ciegas, cobraba poco a poco consistencia y recuerdo la tarde en que paseando a solas por el jardín de Torrentbó se me apareció con claridad lo que debía ser el libro y el modo de encajar las piezas del rompecabezas.
>
> Juan Goytisolo

Treinta años después de su primera edición, *Paisajes después de la batalla* de Juan Goytisolo vuelve a convertirse en una novedad en el mercado editorial español. En un ámbito filológico como el nuestro, en el que la primera edición del texto o la última edición corregida por el autor son considerados los únicos testimonios de interés para avalar la fijación del texto definitivo, de ese único texto que puede ser garantía para la realización de una edición crítica fiable, la nueva publicación de la irreverente novela de Goytisolo nos prop one algo más que una simple reedición. Bénédicte Vauthier, la editora, invita al lector español a una experiencia poco habitual en su entorno literario, lo invita a adentrarse en "el taller del escritor", el espacio material, intelectual y emocional en el que el proceso de creación de la obra literaria se lleva a cabo, y lo hace siguiendo las huellas del proceso de escritura que dio lugar a la novela que se publicó por primera vez en 1982. Por lo tanto, la que nos encontramos es una edición que tiene interés por fijar e iluminar el texto, pero aún mayor es su interés por desentrañar cómo fue concebido, cómo se desarrolló su textualización y en qué medida el desvelamiento de su proceso de creación nos permite comprender con más profundidad el sentido de la obra. Se trata, por tanto, de una edición crítica elaborada desde una perspectiva genética, una perspectiva que acapara gran parte del interés del trabajo. ¿Justifica esta nueva perspectiva que esta edición de una novela que ha sido reeditada en diversas ocasiones reciba un tratamiento de novedad editorial? Sin duda, así es, pues las novedades y posibilidades que aporta la edición de Vauthier van más allá de su trabajo con el archivo y el texto goytisolianos. Se dirigen a ofrecernos nuevas propuestas de comprensión sobre la génesis, la edición y la relación que ambas dimensiones mantienen.

La relevancia de la edición que nos propone Bénédicte Vauthier resulta difícilmente comprensible sin asomarnos brevemente al intenso desarrollo que ha tenido la crítica genética en las últimas décadas del siglo XX y las primeras del siglo XXI. Es esta una disciplina nacida y desarrollada en Francia en los años 70 gracias al cambio de paradigma en la aproximación a los archivos y manuscritos modernos. Este cambio supuso la transferencia del interés con que se fijaba y estudiaba el texto final de un escritor hacia aquellos materiales que constituían el testimonio de los avatares que habían caracterizado el proceso de escritura. Ni más ni menos, lo que propusieron los primeros genetistas, ayudados por la existencia de una rica documentación procedente de diversos archivos (G. Flaubert, V. Hugo, H. Heine,...), fue alterar la jerarquía tradicional de la edición para dejar paso al estudio de la escritura como proceso y no como objeto acabado. Los materiales que habían participado en el proceso creativo de un texto literario dejaron de ser considerados meros objetos de colección para convertirse en la fuente de conocimiento sobre la formación progresiva de una obra literaria.

En el caso de esta edición de *Paisajes después de la batalla*, desde el primer momento resulta evidente que la editora afronta este trabajo con plena conciencia de que, por la ambición con la que está elaborado y por la riqueza del archivo con el que trabaja, se trata de una edición pionera en el ámbito peninsular (Hispanoamérica ha sido mucho más receptiva con respecto a la crítica genética, como demuestran los trabajo de Élida Lois y la Colección Archivos; aún así, no debemos olvidar las aportaciones que en los últimos años han aparecido en España de la mano de la propia editora, Emilio Pastor Platero, Javier Lluch-Prats y otros). La propuesta de Vauthier no es otra que conjugar dos miradas, la genética y la filológica, dejando a un lado el tradicional desinterés con el que la crítica española ha tratado todos aquellos materiales escriturales que no formaban parte del texto definitivo que el escritor enviaba a la imprenta. Así pues, con el apoyo de la crítica genética emprende un amplio estudio que ofrece una visión privilegiada que nos "permite observar cómo el autor trabaja, cómo escribe y, más aún, cómo lee y se lee a sí mismo" (24).

El primer paso de su labor es la descripción y comprensión del dosier genético de más de ochocientos folios repartidos en dos carpetas que alberga la Diputación de Almería. La elaboración de ese dosier, ardua y minuciosa, pone de manifiesto la fragilidad de los archivos y la especial responsabilidad que recae sobre quienes de ellos se ocupan, pues, como tantas veces ha ocurrido con los papeles de otros escritores, el intento de ordenación del material por parte de un investigador inexperto alteró irremediablemente el orden de la documentación. No obstante, pese a los contratiempos, el análisis de esos folios muestra con gran claridad cómo la escritura goytisoliana se constituye como un proceso plagado de dudas, cambios, eliminaciones y certezas, en el que se van sucediendo diversas etapas y reescrituras y se van integrando en la novela materiales ajenos y de otros géneros sin someterse a un plan determinado, como señala el propio autor:

> Desde *Don Julián*, todas mis novelas han surgido de una visión, de una frase, que abren el surco de la escritura y conducen a una tierra ignota. Avanzo sin sa-

> ber adónde me llevan mis pasos y, solo al volver la vista atrás, cobro consciencia de lo que estoy componiendo y esa consciencia me ayuda a seguir adelante. A lo largo de este proceso tengo la impresión de que el libro se escribe por sí solo y de que mi participación en él es más bien escasa (52).

El estudio de Vauthier pone de manifiesto que, si bien el archivo no alberga la última versión de la novela (aquella que se envía a la imprenta), sí acoge los materiales que desarrollaron el proceso previo y las diferentes versiones que fueron conformándola, lo que hace aún más interesante un conjunto que nos habla de la germinación del proyecto, los primeros pasos de la textualización y de los modos en que fue avanzando hacia el texto final. Asimismo, el hallazgo de esquemas sinópticos de recapitulación de los motivos principales de la narración revela las distintas posibilidades de montaje que el autor barajó para construir su novela y la personalidad del protagonista. Junto con el exhaustivo análisis, uno de los aspectos de mayor interés de esta edición es que la editora nos sitúa ante esos materiales por medio de diversos facsímiles y transcripciones que muestran los procesos de redacción, corrección y reescritura de los textos, convirtiendo a los lectores en privilegiados observadores. Se trata de un material escogido, dada la imposibilidad de editar todo el archivo en un volumen de estas características, que nos permite convertirnos en genetistas aficionados para observar las dinámicas de escritura y creación del taller goytisoliano.

El segundo aspecto sobre el que se detiene la editora es la relevancia que adquiere el análisis genético no solo para comprender el proceso de textualización, sino para poner de relieve aspectos que los estudiosos de la obra de Goytisolo habían abordado de un modo incompleto (en parte, por carecer del acceso a este archivo). Se refiere Vauthier a la "rica intertextualidad y la *endogénesis* –entiéndase, la reescritura (paródica, satírica, estilizada...) del material ajeno y propio– de la que se nutre *Paisajes después de la batalla*" (80). Los documentos que alberga el archivo almeriense muestran la importancia de referentes intertextuales en los que la crítica había reparado (la obra de Flaubert, por ejemplo), pero también desvelan conexiones intertextuales e interartísticas que habían permanecido diluidas en el texto de Goytisolo (véase el caso de Walter Benjamin, el *flâneur* y la ciudad, el de Lewis Carroll y las jóvenes modelos de sus fotografías, o el más oculto de la periodista Leïla Sebbar y sus reportajes sobre la emigración en Francia). Asimismo, las huellas del archivo conducen a Vauthier a destacar la importancia que la integración de diversos materiales ajenos y propios adquiere en la redacción de la novela. El examen de cómo esos textos de diversa procedencia (anuncios eróticos, artículos periodísticos científicos, artículos del propio Goytisolo publicados en *El País*) se incluyen en la obra le permite afirmar que son fundamentales para construir "los tres ejes temáticos que estructuran la novela y la personalidad del protagonista: sexual, político y científico" (104). Esta integración, testimonio de la lectura, la reescritura y el desplazamiento genérico, hace que entren a formar parte del universo de ficción del autor, un universo que aspira a dinamitar la corrección política y social a favor de una vida más real, abierta y libre de prejuicios. Al fin y al cabo, para Juan Goytisolo la finalidad de la escritura no es

otra que mostrar que "la verdad de la ficción podía romper el cerco y denunciar la gran estafa de la mentira oficial" (128) que domina la sociedad.

El último aspecto sobre el que se detiene la editora en su estudio preliminar es la difícil separación entre ficción y autobiografía que se establece en algunos borradores del archivo. Aludiendo a la supresión del fragmento "A ella" en las *Obras completas* del autor publicadas en 2006, se hace evidente cómo la eliminación del que hasta esa edición había sido el último fragmento de la novela hace indiscutible "por qué el estudio genético y crítico de una obra será movedizo, resbaladizo incluso, mientras viva el autor" (146). La certeza de que esta ocultación autobiográfica estaba inscrita en la génesis de la obra, al igual que la del amigo y escritor Jean Genet, se plantea como la última de las muchas razones que nos empujan a tener en cuenta que múltiples aspectos que se reflejan en la edición crítica no pueden hallar su explicación si no es "a la luz del análisis *genético*" (171).

Si la primera parte del volumen la constituye el exhaustivo estudio genético del archivo goytisoliano de Almería, la segunda la constituye una edición crítica del texto novelesco de *Paisajes después de la batalla*. Se trata de una edición sumamente cuidada, que recoge las diversas variantes que el autor ha ido introduciendo en las reediciones que hasta esta de 2012 ha ido realizando. Como último acierto de la edición, debemos destacar que la editora va distribuyendo entre los capítulos diversos elementos que resultan de gran interés para un lector que haya captado el especial interés que alberga la primera parte del texto: borradores de algunos de los fragmentos, ilustraciones de la edición de 1987 realizados por Eduardo Arroyo, reproducciones de las correcciones que el escritor utiliza en sus ejemplares, las fotografías de Lewis Carroll a las que aluden los textos... Con rigor y minuciosidad Bénédicte Vauthier consigue con esta edición no solo poner de relieve la potencialidad de la crítica genética en el ámbito español, sino que arroja luz sobre un texto valiente, crítico y de plena actualidad todavía hoy, enriqueciéndolo con la revelación de un proceso de escritura en perpetuo movimiento, que muestra la comunicación entre vida y literatura. La conciencia de esa comunicación alcanza también a la relación entre génesis y edición, algo que no deberíamos olvidar al encarar el interés que despiertan en la actualidad los materiales de los archivos de distintos escritores.

Bibliografía

Arcocia-Scarcia, Aurélie, Lluch-Prats, Javier y Olaziregi, Mari Jose (eds.) (2010): *En el taller del escritor. Génesis textual y edición de textos*. Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Goytisolo, Juan (2012): *Paisajes después de la batalla*. Preliminares y estudio de crítica genética de Bénédicte Vauthier. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.

Lois, Élida (2001): *Génesis de escritura y estudios culturales. Introducción a la crítica genética*. Buenos Aires, EDICIAL.

Pastor Platero, Emilio (ed.) (2008): *Genética textual*. Madrid, Arco Libros.

Vauthier, Bénédicte y Gamba Corradine, Jimena (eds.) (2012): *Crítica genética y edición de manuscritos hispánicos contemporáneos: aportaciones a una "poética de transición entre estados"*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.

Natalia Vara Ferrero
natalia.vara@ehu.es
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 409-412, ISSN: 2255-4505

Pérez del Solar, Pedro: *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española. 1980-1986*. Madrid / Frankfurt am Main, Iberoamericana/Vervuert, 2013, 329 pp.

Con la publicación de *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española. 1980-1986*, la editorial Iberoamericana/Vervuert contribuye significativamente al desarrollo de los estudios sobre la historieta en España, rescatando a través de un profuso análisis uno de los periodos más dinámicos del género tanto desde el punto de vista creativo como comercial. Enmarcado dentro de la colección "La casa de la Riqueza: Estudios de la Cultura de España", el presente volumen se interesa por una época, la Transición democrática, en la que las historietas retrataron mejor que ninguna otra arte el pesimismo del denominado "desencanto" durante el primer lustro de los años ochenta.

El desencanto, explica Pérez del Solar, se origina en el sentimiento de desazón y desaliento provocado por el "panorama de imposibilidades" (14) que, en esos años, se estableció en la sociedad española: "Esta defraudación de las esperanzas de un proceso democrático verdaderamente abierto, de un cambio radical en el Estado español, llevó a una parte importante de la población [...] a «desencantarse»" (16). Dicho horizonte de resignación y de falta de responsabilidad política permitió el surgimiento de estas historietas, que buscaron hacer frente a la condición de desasosiego que invadía la sociedad española.

Imágenes del desencanto sigue un hilo historiográfico que rastrea la evolución de este escenario en las tres revistas más representativas de este periodo: *El Víbora*, *Cairo* y *Madriz*. El estudio se centra en la comparación de las estrategias editoriales de cada una de ellas, así como en la interacción social y política que llevaron a cabo. A pesar de que el trabajo de documentación es riguroso y extenso, Pérez del Solar estructura la información utilizando un tono ensayístico ágil que elude el listado de datos y las anécdotas bio-bibliográficas extenuantes. Esto le permite abordar en profundidad las características esenciales del fenómeno del desencanto a través de diversos análisis culturales, sociológicos y semióticos que se ajustan a un discurso claro y explicativo.

De este modo, el autor pone de relieve como el desencanto germinó en las revistas de historietas con especial fuerza debido a las libertades conquistadas por los movimientos predecesores del *underground* y las revistas satíricas de la transición. Contrastando los contextos de estas dos generaciones, se muestra cómo el ambiente de júbilo y de "destape" posterior a la dictadura devino en un periodo de frustración que las historietas se encargaron de exponer testimo-

nialmente, pero también como respuesta paradójica, ya que por un lado dicho periodo permitió el *boom* de "la nueva historieta española", con su consecuente éxito comercial, y, por el otro, contestaba el estado social a través de un discurso internamente conflictivo.

La mayor parte del libro examina los contenidos de las revistas y, como apunta la temporalidad seleccionada, el autor comienza por *El Víbora*[1], que se convirtió en una pieza fundamental al ser la primera en contar con una continuidad prolongada. La mezcla de jóvenes artistas con otros experimentados permitió que esta publicación ofreciera una amplia perspectiva del desencanto. Así, Pérez del Solar apunta que "el primer editorial de *El Víbora* situó a la revista en este «desencanto» por medio de un panorama de carencias: «No tenemos ideología, no tenemos moral. [...] Si aún te quedan fe de ideales, no nos acompañes»..." (41). Esta falta de valores sociales y de esperanza en los poderes públicos, así como la desilusión de la política determinaron la línea creativa de *El Víbora*, que respondía a las circunstancias con exuberancia. *El Víbora* "no era la «reacción histérica» sino su figuración" (44); fue una oposición a la merma mediática y "encontró su público en los «desencantados», a la caza de un entretenimiento que a la vez pusiera en contacto con su propio mundo y respondiera, desde la ficción, a los anhelos de una cotidianidad más intensa"(46).

En un panorama similar surgió *Cairo* a finales de 1981 con una estética que prefería la línea clara en contraste con el resto de publicaciones, que optaban por la "línea chunga", lo que ocasionó que se la acusara de aburguesamiento y conservadurismo. Las diferencias en las propuestas conducen el análisis de Pérez del Solar de las primeras portadas de cada revista en las que encuentran resumidas ambas posturas. Mientras *El Víbora* plasmaba una realidad violenta y transgresora, *Cairo* implantaba una estética "más adulta", sustentada en un estilismo europeo, cuidado y elegante. A pesar de estas diferencias, ambas publicaciones tuvieron una posición escapista frente al desencanto. Por un lado, *El víbora* creó una tensión contestataria e inmoral y, por el otro, *Cairo* siguió una vía estética perfeccionista y nostálgica del pasado.

La "posición antisistema como camino posible tras el desencanto" (75) de *El Víbora* le permite a Pérez de Solar hacer un preciso análisis de los elementos clave del desencanto en las series "Gustavo" y "Peter Pank" de Max, y "Anarcoma" de Nazario. En estas se aprecia la forma irónica en la que Max aborda la situación social obrera y anarquista, según la idea de que "después de la experiencia de la libertad no «hay vuelta al orden»" (87). Por su parte, "Anarcoma" es un ejemplo de "libertad desbocada y violenta" (88), que demuestra la ruptura de los patrones esquemáticos que no encuentran reorganización. "Anarcoma", apunta Pérez del Solar, "va contra la normalización y rompe con todos los esquemas tradicionales del género" (89). Estos ejemplos aclaran de forma eficaz como los fenómenos

[1] El periodo que abarca *Imágenes del desencanto* corresponde pertinentemente a la fechas de publicación del primer número de *El Víbora* en diciembre de 1979 y del cierre de *Madriz* en febrero de 1986, cierre que marcó el de varias publicaciones contemporáneas, ofreciendo "una de las señales del fin del *boom* de la revista de historietas para adultos" (286).

políticos fueron llevados a un terreno donde "el desencanto dicta y limita las condiciones en las que es posible la rebeldía, el mercado se convierte pues en un escenario privilegiado" (93), escenario entendido como ese lugar de la acción donde los personajes solo parecían tener derecho al fracaso.

Uno de los temas mejor expuestos en el libro es la presencia de la calle. Pérez del Solar muestra como a través de la figura del pícaro y del buscón, ejemplificados fenomenalmente en Makoki de Miguel Gallardo, y de la vida nocturna, mostrada en las historietas de Nazario, se refleja la vida diaria de los barrios bajos y la búsqueda de dos de los fines más importantes para la juventud de la época: el caos y la diversión. A través del estudio de los personajes de la calle, Pérez de Solar pone de relieve como el delincuente juvenil (121) "fue convertido en personaje romántico", especialmente en la obra de Alfredo Pons donde las drogas y los escenarios barriobajeros expresaron de manera magistral la situación del desencanto. En este sentido, lo marginal también toma un matiz importante en la época: por ejemplo, la figura de Martí, con sus series de marginados ("Barrio Crimen"), logra mostrar la expresión total del desencanto urbano.

El libro insiste en como *El Víbora* recurría a las historias de violencia explícita y como *Cairo* optó por centrarse en las de aventuras a lo *Tin-Tin*. Pérez del Solar explica que esta afinidad por la delicadeza le provocó acusaciones de *neoinfantilismo*, lo que promovió una serie de debates fútiles entre Javier Coma, Joan Navarro, Ramón de España y Ludolfo Paramio. No obstante, como demuestra el autor, estas acusaciones pasaron por alto que la fascinación de *Cairo* por las aventuras se desempeñó como otra forma de abordar la imposibilidad de un escape real del desencanto. A través de aventuras fantásticas o "aventuras en la medida de lo posible" (159), *Cairo* intentó llevar a los lectores a otros lugares ajenos a su realidad. *Imágenes del desencanto* nos hace entender que estas dos publicaciones llegaron al mismo punto pero a través de caminos y estilos diferentes, en la medida en que ambas "a lo único que podían aspirar era a derrotar o esquivar el aburrimiento" (169).

Para completar el análisis práctico de los contenidos, Pérez del Solar ejecuta una crítica de la convergencia de los elementos paródicos y del uso del recuerdo como medio de evasión. A través del arte, el diseño y la reaparición de figuras clásicas de los tebeos, explica la aversión por el momento histórico y las maneras de criticar el uso comercial del arte y la mercantilización de la sociedad. Otro de los elementos convergentes en esta crítica es la representación social de la juventud y el modo en que los medios masivos introdujeron nuevos comportamientos, estableciendo "nuevos elementos para pensar y narra la realidad y los sueños" (240) que la historietas se encargaron de exhibir no solo considerando la diversión sino también sus consecuencias.

Para finalizar, Pérez del Solar estudia la revista *Madriz*, en una suerte de recapitulación de los análisis realizados con relación a las revistas afincadas en Barcelona. *Madriz* representó un movimiento paralelo en la capital, influenciado especialmente por la *movida* –"incluso a pesar suyo" (261)–, y que intentó por medios menos contestatarios dar imagen a la realidad de la ciudad. El análisis exhibe cómo en ambos lados del país se fomentaron los mismos temas y formas

de sobrellevar el desencanto. Estas imágenes madrileñas fueron representadas por Cecepe y El Hortelano de manera única, ya que lograron experimentar de un modo diferente a como se había hecho con anterioridad. En este sentido, *Madriz* logró una síntesis de las noches de fiesta y sobre todo del mundo desencantado, que, a diferencia de Barcelona, estaba apartado de la rebeldía. *Madriz* "recuperó a Madrid como escenario para la historieta" aunque fuera con fines menos radicales. Con ello logró llevar la rebeldía a otro punto: "la burocrática capital del franquismo" (271), con historias que iban de la ciencia ficción a lo romántico sin necesidad de sublevar el escenario. Un punto clave que remarca acertadamente Pérez del Solar es la presencia femenina alrededor de *Madriz*, ausente en las revistas de Barcelona, cosa que posiblemente permitió la presencia de un tipo de historia más intimista y cotidiana (277).

Imágenes del desencanto permite, en suma, contemplar la situación actual de la historieta española como algo complejo y menos efusivo en comparación con antaño, pero que no por ello deja de mantener la misma tensión social o mostrarse como retrato de los nuevos tiempos. El trabajo de Pérez del Solar es, sin lugar a dudas, un libro indispensable que completa a la perfección otros trabajos, como los de Francesca Lladó (*Los cómics de la transición: el boom del cómic adulto 1975-1984*, 2001) o Pablo Dopico (*El cómic underground español: 1970-1980*, 2005). *Imágenes del desencanto* finaliza con tres breves entrevistas con Josep Mª Berenguer, Nazario y Miguel Gallardo, un colofón ideal para este magnífico estudio que cuenta con una admirable edición.

Alfredo Guzmán Tinajero
alfredoguzmant@gmail.com
Universitat Autònoma de Barcelona

PASAVENTO
Revista de Estudios Hispánicos
Vol. I, n.º1 (invierno 2013), pp. 413-416, ISSN: 2255-4505

NOTA SOBRE LOS AUTORES

Juan Carlos Abril (Los Villares, Jaén, 1974) es profesor en la Universidad de Granada. Como poeta es autor de tres libros y ha recibido numerosos premios literarios. Ha preparado ediciones de autores como Luis García Montero, J. M. Caballero Bonald, Francisco Brines, Fabio Morábito, entre otros, y las antologías *Deshabitados* (2008), *Campos magnéticos. Veinte poetas españoles para el siglo xxi* (2011), además de coordinar el volumen *Gramáticas del fragmento. Estudios sobre poesía española para el siglo xxi* (2011). Asimismo ha traducido a autores italianos como Massimo Gezzi, Pier Paolo Pasolini y Filippo Tommaso Marinetti. Dirige la revista *Paraíso*.

Anxo Abuin González es profesor de Literatura Comparada en la Universidad de Santiago de Compostela. Ha participado en diversos proyectos europeos de investigación, el último de ellos sobre una *Historia comparada de la Península Ibérica* cuyos resultados se han visto publicados en 2010. Premio Valle-Inclán de Investigación (2007) por *La palabra en los ojos o el alfabeto del movimiento: Valle-Inclán desde la estética del silencio* (en prensa). Ha publicado trabajos sobre teatro, teoría literaria y cine. Desde 2009 dirige el proyecto de investigación *La literatura electrónica en España. Inventario y estudio* (Proyecto le.es).

Paula Aguilar (Argentina, 1978) es profesora de Literatura en la Universidad Autónoma de Entre Ríos y becaria doctoral del CONICET. Participa de la edición de *Katatay. Revista Crítica de Literatura Latinoamericana* y colabora como traductora en la revista *Orbis Tertius*. Actualmente investiga los vínculos entre literatura, política, memoria y los cambios que en la tradición literaria latinoamericana se gestan desde los años 60 hasta los 90.

Lluís Anyó (1965) es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat Ramon Llull y licenciado en Antropología Cultural por la Universitat de Barcelona. Es pro-

fesor de cine, videojuegos y prácticas culturales en la Facultad de Comunicación Blanquerna de la Universitat Ramon Llull. Es director académico del Máster Universitario en Producción y Comunicación Cultural de la misma Universidad. Sus investigaciones y publicaciones se centran en el ámbito de las prácticas culturales y los videojuegos.

Ana Casas (Barcelona, 1974) es investigadora Ramón y Cajal de Literatura Española en la Universidad de Alcalá. También ha sido profesora en las universidades de Neuchâtel (Suiza), Autónoma de Barcelona y Pompeu Fabra. Especialista en narrativa española contemporánea, pertenece al GEF (Grupo de Estudios sobre lo Fantástico) y al Grupo Semiosferas. Cine, teatro, literaturas, relaciones interartísticas e interculturales. Dirige *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*.

Daniel Escandell Montiel (1981) es doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Trabaja en el ELElab del Campus de Excelencia Internacional de esa misma universidad y es director de la revista *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Ha escrito múltiples artículos sobre narrativa digital en publicaciones internacionales y próximamente publicará el libro *Jugar con el lector. Máscaras en la literatura del blog* (Iberoamericana-Vervuert).

Amélie Florenchie (Agen, 1976) es profesora de Lengua y Literatura Españolas en la Universidad Michel-de-Montaigne de Burdeos (Francia). Se doctoró en 2003 con un trabajo sobre la narrativa de Javier Marías. Ha dedicado artículos a novelistas como Miguel Delibes, Miguel Espinosa, Manuel Vázquez Montalbán e Isaac Rosa. Es coautora de *La ejemplaridad en la narrativa española contemporánea* (2011). Últimamente su trabajo se centra en la cuestión del impacto de las TIC en la narrativa española de principios del siglo xxi.

Alfredo Guzmán Tinajero (Distrito Federal, 1983) estudió Literatura Inglesa en la Universidad Autónoma de México (Premio Colin White al mejor trabajo de titulación). Realizó un Máster en Literatura Comparada y Estudios Culturales en la Universidad Autónoma de Barcelona, donde cursa actualmente el doctorado en Teoría Literaria con una tesis titulada *Figuraciones del Yo en el Cómic contemporáneo* gracias a una beca del FONCA-CONACyT. Codirige la revista de estudios pop *¡Plop!* y es parte del comité editorial de *The Comics Grid*.

Juan José Lanz (Bilbao, 1963) es Profesor Titular de Literatura Española en la Universidad del País Vasco, especialista en Literatura Contemporánea. Es autor de numerosos artículos y libros sobre poesía española del siglo xx, así como responsable de antologías y ediciones críticas de autores como Juan Ramón Jiménez, Miguel Mihura, Diego Jesús Jiménez y Luis Alberto de Cuenca.

Fernando Larraz (Zaragoza, 1975) es profesor de Literatura Española en la Universidad de Alcalá. Ha publicado los *libros El monopolio de la palabra. El exilio intelectual en la España franquista* (2009) y *Una historia transatlántica del libro.*

Relaciones editoriales entre España y América Latina (1936.1950) (2010) así como artículos sobre literatura española contemporánea. En otoño aparecerá su próximo libro, titulado *Letricidio español. Censura y novela durante el franquismo*. Es miembro del Grupo de Estudios del Exilio Literario (GEXEL-CEFID) de la Universidad Autónoma de Barcelona.

María Jesús Orozco Vera (Istán, Málaga) es doctora en Filología Hispánica y profesora Titular de Universidad del Área de Literatura Española en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, donde dirige el Grupo de Investigación "Literatura, Transtextualidad y Nuevas Tecnologías" (Hum 550). Ha realizado estancias de docencia y de investigación en Francia, en Chile y en México. Entre sus líneas de investigación destacan las siguientes: Literatura y Comunicación, Literatura Hispánica Actual, Estudios de Género, Literatura y Cine, Literatura y Periodismo, Literatura y minificción y Literatura y Nuevas Tecnologías.

Teresa López Pellisa (Alcañiz, 1979) es miembro del Instituto de Cultura y Tecnología de la Universidad Carlos III, de la Asociación GENET (Red de Estudios de Género) y del Grupo de Investigación Estudios de Género en Industrias y Artes (Ingeniarte). Ha coeditado *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica* (2009). Actualmente es Profesora de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad Autónoma de Barcelona, pertenece al Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF) y es Jefa de Redacción de *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*.

Miriam López Santos (León, 1981) es profesora de la Universidad de León. Ha dedicado su labor docente e investigadora a cuestiones teóricas relativas al género de la novela gótica, la relación de la literatura y el cine, así como al análisis de figuras de escritores del siglo xix de la literatura española. Ha publicado diversos ensayos y artículos entre los que destaca la edición crítica de *La urna sangrienta o el panteón de Scianella* (2010), en colaboración con Luis Alberto de Cuenca, y el ensayo *La novela gótica en España* (2010).

Álex Marín Canals (Barcelona, 1986) es licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada y Máster en Literatura Comparada y Estudios Culturales por la Universidad Autónoma de Barcelona. Corrector profesional titulado, ha trabajado como lector, escritor, corrector y maquetador. Actualmente está realizando su tesis de doctorado en la Universidad de Alcalá sobre el nuevo realismo en la narrativa española actual. Forma parte del comité de redacción de *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, donde coordina la sección de reseñas.

Xaquín Núñez Sabarís (Zacande-Meis, 1973) es profesor de la Universidade do Minho, investigador del Centro de Estudos Humanísticos de dicha institución y del Grupo de Investigación "Valle-Inclán" de la Universidad de Santiago de Compostela. Integra los proyectos de investigación *Mutações do conto na sociedades urbanas contemporáneas: exuberância e minimalismo* y *La obra de Valle-Inclán:*

Ediciones y estudios críticos. Ha publicado diversos libros y artículos sobre narrativa y teatro contemporáneos, entre los que cabe destacar *Valle-Inclán en el Fin de Siglo. Femeninas*, que obtuvo el Premio de Ensayo Valle-Inclán.

Gabriel Saldías Rossel (Santiago de Chile, 1985) es licenciado en Letras Hispánicas, Máster en Literatura Hispanoamericana y Diplomado en Psicología Analítica de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha participado en revistas científicas y congresos con temáticas que van desde la literatura oral folclórica chilena hasta el análisis de videojuegos y otros productos culturales. Actualmente es becario CONYCIT por el estado chileno, doctorando en el programa de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universitat Autónoma de Barcelona y miembro del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF).

Natalia Vara Ferrero (Vitoria, 1980) es profesora Ayudante Doctora en la Universidad del País Vasco. Ha sido investigadora postdoctoral en la University of Chicago. Especialista en Teoría de la Literatura y en narrativa española contemporánea, algunas de sus publicaciones más destacadas se centran en la obra narrativa de Pedro Salinas. Forma parte de la redacción de *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*.

María Teresa Vilariño Picos (Ferrol, 1969) es Profesora Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad de Santiago de Compostela. Es coordinadora del Máster Mundus Crossways in Cultural Narratives. Sus líneas de investigación se han centrado en las relaciones entre la literatura y otros ámbitos como la filosofía y el cine. Sus últimos trabajos tratan la relación entre la literatura y las nuevas tecnologías, así como la poética de los videojuegos y el sistema literario y la cultura digital.

WWW.PASAVENTO.COM