

## Taxonomías transatlánticas: lo hipertextual y lo mediático en la narrativa en español del siglo XXI (fragmento)

**Juan Francisco Ferré (Universidad de Brown)**

### NARRATIVA MEDIÁTICA E HIPERTEXTUAL

Katherine Hayles articula con gran perspicacia cuál es la importancia de la literatura en esta cultura mediática, sobre todo a partir de sus cualidades artísticas de la relación privilegiada de la narrativa con la subjetividad: *“Amongthearts, literatura is privileged because it registers media’s effect both psychologically and heuristically”* (2008: 89). De este modo, la visión que surge de todo este análisis del papel de la literatura de ficción en el siglo XXI no puede ser, por tanto, más crítica: responder desde un medio artístico tradicional, destinado a perder influencia a medida que avance la cultura del nuevo siglo, a los desafíos de un mundo basado en la permanente novedad tecnológica y el exceso de imágenes e información. Hoy es imposible entender la realidad sin tener en cuenta la interferencia de ficciones tecnológicas y simulacros virtuales en la vida diaria y, por tanto, la situación se plantea de modo paradójico: cuanto más la realidad disputa su poder de fabulación y ficción a la literatura, más ha parecido retroceder el poder de representación de ésta, precisamente, cediéndole a la realidad, gracias a los medios tecnológicos, todo el poder y la autoridad de producirse y reproducirse hasta la náusea como ficción necesaria. En este contexto enteramente mediatizado, la literatura está obligada a generar, con mayor o menor tensión formal, nuevos marcos de comprensión de la realidad, nuevas categorías cognitivas y nuevos modos de encuadrarse en ellas. Todo el problema del escritor contemporáneo radica, en definitiva, en saber cuál es la versión de la realidad con la que se identifica. Pues, como insiste Steve Tomasula en una línea especulativa de gran afinidad con la aquí expuesta: *“For seeing – including seeing through the epistemological lens that is the novel – is also a way of orienting oneself to the world”* (2009). No obstante, como no dejó de señalar el crítico Guy Scarpetta (*L’impureté*, 1985, pássim), la tecnología que interfiere o se injiere en la ficción sirve para poner en cuestión las ideas consolidadas sobre el tiempo y el espacio narrativo, la noción de identidad humana, la identidad sexual y los problemas de género, las jerarquías culturales, la economía, la historia, el mercado, la realidad, la utopía, etc. De manera que afrontar la influencia de las nuevas tecnologías en la literatura obliga a reconsiderar todos los grandes temas y motivos en que se ha basado históricamente el discurso literario con objeto de observarlos bajo esta nueva perspectiva y señalar los procesos de redefinición que están afectando a su comprensión. Todo este proceso podría entenderse mucho mejor dentro de las

coordenadas de lo que Henry Jenkins ha denominado la “convergencia mediática” como propia de una era donde la antigua diferenciación o especialización de los medios ha sido sustituida por una lógica cultural de integración, expansión y multiplicación de formatos y motivos (Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2008). Sea como sea, la narrativa como tal sigue siendo considerada por los teóricos como el modo central de relacionarse con la instancia determinante de la información a través de los nuevos medios tecnológicos: “Esta primacía de lo narrativo está cada día más clara: no importa tanto el o los medios donde se desarrolla la información, sino la historia que se está contando” (Carlos Scolari, *Hipermediaciones.com*, 2011). Instalados como estamos en lo que se ha denominado la era post-PC (*Hipermediaciones.com*, Carlos Scolari, 2008), la era de los nuevos dispositivos inteligentes en formato tabletas y pantallas interactivas, es pronto para saber la repercusión de los últimos adelantos tecnológicos en la literatura, pero sí su influencia decisiva en el modo en que comenzamos ya a consumir (concepto que también estaría en vías de transformación: los nuevos teóricos, como Henry Jenkins y Carlos Scolari, prefieren hablar, dada la interactividad de los nuevos medios con el usuario, de “prosumir” y de “prosumidor”) los libros digitales. El nuevo modo que Scolari define como “la economía política de las hipermediaciones” (en plural necesario, porque son muchos los medios que se disputan el espacio disponible de la información mediatizable). En principio, la lectura y también la circulación están cambiando a gran velocidad, veremos si en un futuro inmediato el formato digital afectará a la disposición del texto de manera definitiva, en la línea del hipertexto, y veremos desaparecer los formatos convencionales y lineales de producción y no sólo de reproducción de textos. Pero también su incorporación de distintos medios y su expansión en otras plataformas y dispositivos. En este sentido, se podría concluir que la literatura mediática, la literatura que “transcodifica” (conforme a la terminología establecida por Lev Manovich) sus propios postulados y hace suyas las estrategias de comunicación pero también los formatos y los dispositivos de las nuevas tecnologías, es el futuro de la literatura. Según lo describe Hayles, este futuro solo puede pasar por las tecnologías digitales ya que en el presente ya es así: “*Literature in the twenty-first century is computational*” (*Electronic Literature*, 2008: 43).

La primera conclusión a extraer de todo esto sería, por tanto, que a una “tecno-cultura” le debería corresponder, como correlato literario, si esto es posible, una “tecno-narrativa”. Este planteamiento se resume en examinar la idea de narración más adaptada, con sus rupturas y mutaciones, a una era de cultura mediática y videojuegos donde el principio de lo lúdico y lo interactivo es un elemento fundamental. Encadenando, además, una reflexión sobre el tiempo, el control de la duración y los protocolos temporales que afectan a la narrativa en su recreación de la vida cotidiana bajo el capitalismo tecnológico, globalizado y multimediático. Con la consiguiente búsqueda de nuevos modos narrativos más acordes con la situación histórica y de nuevos lenguajes y nuevos modos de escritura repre-

sentativos del imaginario contemporáneo expresado en ellos. En general, y esto permitiría conectar las narrativas que asumen la tecnología de cualquier medio indistintamente, la pantalla se ha transformado en un equivalente virtual de la página y viceversa, de modo que el formato de ésta funcionaría en su disposición de los signos verbales asimilándose a una pantalla, metafórica o real, en tanto nuevo marco de recepción y percepción generalizado de toda forma narrativa expandida. Coincidiendo con esta línea de análisis, pero concretando aún más el objetivo de éste al centrarlo en la narrativa más contemporánea, Jorge Carrión denomina “ficción cuántica” a la nueva literatura expandida: “*historias en la historia narradas en el mayor número de lenguajes y de formatos, es decir, de estados, que haya existido jamás*” (Teleshakespeare, 2011: 46). Con este planteamiento Carrión trata de llamar la atención sobre las nuevas determinaciones culturales y mediáticas que pesan sobre la narrativa y la literatura, en general, en un “*momento histórico de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión, en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años*” (ibid.: 46). Y concluye con una reflexión esencial para comprender las posibilidades de la narrativa contemporánea que este ensayo pretende cartografiar: “*la novela no ha sido la misma tras incorporar el zapping y no está siendo la misma mientras asimila la influencia del videojuego*” (ibid.: 47). O, como no olvida Carrión, de *Google Maps* y *Google Earth*, por recoger los avances más actuales en la reconfiguración de la idea de espacio y, sobre todo, de espacio narrativo. En este contexto, las mutaciones del tiempo y el espacio narrativo son las secuelas lógicas de una modificación sustancial de esas categorías universales para la vida y para la narrativa: “*the giving of time and space at any given moment is necessarily tied to the technologies that mediate human experience*” (“*Time and Space*”, Mitchell & Hansen, 2010: 109) Como consecuencia de la influencia de los medios y las tecnologías en el entorno de la vida hasta el punto de naturalizarse en ella: “*we have reached the end of the age of the media, entering into a new posthuman environment in which, presumably, time and space will take on quite new forms*” (ibid.: 106). La capacidad de la literatura narrativa de tomar en consideración esta fundamental transformación ontológica del espacio-tiempo ha sido otro de los motivos rectores de este proyecto de investigación. La incorporación a sus estrategias de representación de un tiempo y un espacio igualmente mediatizados, pixelizados, digitalizados, donde los tiempos reales y virtuales intercambian sus atributos más reconocibles, imponiendo el presente como forma dominante, y cesan de ser operativas las distinciones, por tanto, entre tiempo real y tiempo diferido, así como entre espacios naturales y artificiales, como ya he señalado. Por otro lado, es la era postmoderna la que, no por azar, ha reconocido la expansión de la idea de “narrativa” incluso en el ámbito teórico y científico. Así, Jesper Juul considera el concepto de “narrativa”, al menos en los últimos veinte años, como el “*dominante en la descripción de todos los aspectos de la sociedad humana y la producción de signos*” (“Computer Games Telling Stories? A Brief Note on

Computer Games and Narratives”). Lo más interesante de todo este análisis sobre videojuegos e hipertexto es el debate planteado en torno a si interactividad y narrativa, en el sentido literario del concepto, son compatibles o no. Y ese es un asunto crucial en lo que concierne no ya a los formatos electrónicos sino a las narrativas que se presentan en formato libro, que son objeto central de este estudio. En este sentido, la gran cuestión sería si es posible responder a todos estos desafíos externos (hipertexto, videojuego, cibertexto, ciberespacio, etc.) desde los formatos más tradicionales de la narrativa literaria. Si, en suma, existe alguna posibilidad para ésta de preservar un espacio de interacción y diálogo creativo con estos otros formatos y soportes mediados por la tecnología. Veremos después que sí, pero para ello la narrativa ha de forzar las estructuras y las modalidades de representación asociadas al libro, como ya señalara Katherine Hayles (*Writing Machines*). Si esto se puede considerar como determinación cultural o tecnológica o un modo práctico de reafirmar la vocación de la narrativa y, en particular, de la novela, en su condición de artificio, es un aspecto interesante que no admite una conclusión fácil. No se olvide que, como dice Michael Wutz, la novela tiende por definición “*to foreground, not erase, its act of mediation and draw attention to its artifactuality, even as it sometimes wants to uphold the illusion of the real*” (6). Por tanto, entre explicitar la determinación mediática existente y dar cuenta de la realidad circundante, preservar la ilusión de que lo real trasparece en mayor o menor medida a través de su discurso retórico, no hay mucha diferencia, pues es la realidad misma la que está mediatizada por lo digital. Es ahí, por consiguiente, donde la narrativa literaria encuentra su emplazamiento crítico más creativo en nuestro tiempo: redoblando sus artificios y haciéndolos visibles logra, al mismo tiempo, representar un mundo mediatizado por las imágenes y los códigos que proceden de las nuevas tecnologías y los medios asociados a éstas, los veloces espejismos mediáticos y la virtualidad electrónica casi infinita de las imágenes de síntesis, la implosión del poder “tecnomediático” de producción de realidad. Como señala Joseph Tabbi, uno de los grandes precursores, junto con David Porush, en la investigación de las relaciones entre narrativa literaria, mecánica, máquinas y tecnología, el “*realismo literario contemporáneo*” es aquel que se expresa en las “*construcciones materiales de una emergente realidad tecnológica*” (*Postmodern Sublime*: x). Dando lugar, de este modo, a una “*estética literaria*” que pueda integrar en sus propias formas las variantes contemporáneas de producción tecnológica, comenzando por los medios no discursivos (Tabbi: 208-209). No en vano, como sostiene Marie-Laure Ryan, una autora que ha dedicado a la cuestión de la narrativa en el entorno de la mediosfera numerosos e importantes libros, los nuevos medios (Internet, videojuegos, blogs, realidad virtual, etc.) tendrán de un modo u otro que producir “*nuevas narrativas*”, entendiendo la narrativa, según esta misma autora, como una serie de condicionantes previos: “*a narrative text is one that brings a world to the mind (setting) and populate it with intelligent agents (characters)*” (*Narrative across media: the languages of storytelling*: 337). En este sentido, el desafío a

que se enfrenta la narrativa en la era de la información y los medios digitales lo define muy bien Lev Manovich al abordar la cuestión como un problema de deficiencia, de una parte, y exceso, de otra: *“today we have too much information and too few narratives that can tie it all together. For better or for worse, information access has become a key activity of the computer age. Therefore, we need something that can be called “info-aesthetics” –a theoretical analysis of the aesthetic of information access as well as the creation of new media objects that “aestheticize” information processing”* (ibid.: 217). Este nuevo concepto, la “infoestética” sería, en mi opinión, de una importancia crucial tanto para comprender las mutaciones en la cultura como en la narrativa literaria que puede o no ser considerada, como apunta Georges Landow, una “hiperficción”. Un índice éste, si se quiere, de mayor contemporaneidad de los textos. Esta nueva definición de la estética en función de su vinculación a la información y a las tecnologías que la administran y gestionan parecería la más adecuada, precisamente, a un mundo como el actual designado por Manuel Castells, uno de sus más lúcidos analistas, como “la sociedad de la información” en la trilogía del mismo nombre.

La cuestión de la realidad, de qué sea lo real, o de cómo la narrativa consigue crear una realidad secundaria, sigue siendo fundamental así mismo en el modo en que distintos autores abordan esta función de la narrativa en una era hipermediática. De este modo, Marie-Laure Ryan reitera la idea de que la finalidad principal de una narrativa lograda consiste en fabricar “mundos posibles” (*Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, pássim). Pero ella misma se pregunta en la introducción a uno de sus libros más importantes por la cuestión fundamental: *“Will new media produce new narratives?”* (*Narrative across Media*: 337-359). De ahí la relación que para algunos autores, como hemos visto, tiene la narrativa con la “realidad virtual” o lo que Michael Heim denomina, ironizando sobre los conceptos en juego, el “realismo virtual” (*Virtual Realism*; passim). Friedrich Kittler, por ejemplo, sostiene la equivalencia entre la lectura de novelas y las alucinaciones de la mente, celebrando el poder mágico que posee el discurso de la literatura de crear mundos imaginarios que los lectores pueden tomar por reales (*Gramophone*; pássim). Prosiguiendo este planteamiento alucinatorio hasta sus últimas consecuencias, se podría afirmar que la narrativa literaria funciona, por tanto, como una “simulación mediática” perfecta, como la “vida artificial” diseñada en un ordenador o la “realidad virtual” accesible a través de la tecnología adecuada. Sin embargo, Katherine Hayles se muestra reacia en aceptar sin cuestionar sus postulados esta visión sesgada de la narrativa literaria y prefiere señalar las diferencias existentes entre los distintos formatos de la simulación (desde la vida artificial a la realidad virtual) y lo propio de la narrativa literaria. “Narrative”, dice Hayles planteando la cuestión desde la perspectiva del receptor posible de los textos, *“with its evocation of the human lifeworld, speaks to subjectivities that remain rooted in human perceptual systems, human languages, and human cultures”* (*My mother was a computer*: 6). En este sentido, se despejan todas



las dudas sobre la posibilidad de que la narrativa abandone su condición más específica, vinculada a lo humano y a la concepción de lo humano sancionada por la cultura. O al menos le pone límites intrínsecos, dificultades objetivas, si se quiere. La función narrativa, por tanto, aparece unida a la actual configuración de la cultura y la subjetividad humanas, lo que no quiere decir que en sus diversos formatos y con sus enormes recursos no pueda dar cuenta de todo lo que va apareciendo en el entorno de dichas culturas e incluso amenaza con transformarlas y, con ellas, como no podía ser de otro modo, las subjetividades que emanarían de su matriz simbólica. Es en esta órbita de pensamiento en la que se inscriben, por último, algunos de los autores incluidos en un importante libro reciente, de título elocuente para los fines de esta investigación: *Narrativity: How Visual Arts, Cinema and Literature are telling the World today*. En primer lugar, René Audet (“Narrativity: Away from Story, close to eventness”: 7-35), que analiza tanto los efectos del hipertexto como de los videojuegos en la concepción contemporánea de la narrativa, o de la omnipresencia de la narrativa como factor cultural, tomando en consideración lo que muchos teóricos, como hemos visto, han denominado el giro narrativo de la postmodernidad. También diagnostica la situación en términos de disolución de la narrativa, fundada tanto en la recusación de la categoría de acontecimiento como en la negación de la clausura o el cierre como final tradicional de cualquier formato narrativo. Audet propone una explicación general de dos conceptos, narrativa y narratividad, a propósito de una reapropiación postmediática del papel del espectador/lector tanto respecto del mundo como de la obra, de una parte; y de otra, a propósito del uso del videojuego como modelo narrativo con la finalidad de introducir en el dispositivo de la obra un componente lúdico o temporalidades narrativas diferentes de las propuestas por el modelo clásico-aristotélico. Nuevas experiencias de participación e interacción con la obra que se inspiran en la libertad de los videojuegos, como también sostenía Susana Pajares, su carencia de unidad temporal, su negación de la linealidad narrativa y la progresión cronológica, esas historias cuyo único denominador común es el eje autor-narrador-personaje. Del mismo modo, Laurence Dreyfus (“Art at stake or the Diversion of Time”: 75-91) considera que la vinculación del arte con los videojuegos se establece a partir del concepto de juego y en los cambios que el valor lúdico ha introducido en la recepción de la obra desde el advenimiento de la postmodernidad. En estas estrategias de reapropiación artística de la estética del videojuego, consecuentemente el lector y el espectador se convierten en un jugador y, al mismo tiempo, se cuestiona la temporalidad y estabilidad espacial de la obra así como el papel del autor y del personaje, etc. Se crea también una nueva temporalidad. Y, como paso final, la narrativa se ve cuestionada y desmontada en historias arborescentes, con bifurcaciones y alternativas incompatibles, etc. [Este aspecto, en particular, el de la cronología ramificada, es muy relevante, como se verá, en muchos de los textos narrativos escogidos como paradigmáticos en este ensayo.] Como ha mostrado Perla Sassón-Henry en *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds* ya era posible, sin embargo, anticipar todos

estos desarrollos en muchas de las ficciones laberínticas de Borges, como “La Biblioteca de Babel”, “El jardín de senderos que se bifurcan” o “La intrusa”, así como en sus concepciones narrativas.

En un contexto de narrativas heterogéneas, en competición permanente por atraer al público, los formatos tradicionales disputan la autoridad a las narrativas procedentes de la ciencia, la tecnología, los medios masivos, etc. A partir de esta constatación, Hugues Marchal propone entender, de manera distinta, el conflicto entre grandes narrativas o metarrelatos y pequeñas narrativas simplemente como una toma de conciencia de una situación de competencia o competición global entre *“the various potential narrative unities which form our environment, but also, if there is an end of History, between the various historical or geographical modes of narrative with, in contemporary works, various logics of dispersal, if not, executions of discourse which bear witness less to a move back than to an omnipresence of the narrative”* (“Narration Dead-Stop. Narrative Follows”: 119). Con esta remediación o intermedialidad se trata, una vez más, de poner en cuestión la ontología del texto y los fundamentos de la ficción, la relación entre el creador del mismo y su receptor y las expectativas de éste en cuanto a la dimensiones de lo real y lo ficcional inscritas en él. Como señala Marchal, resumiendo muchas de las cuestiones abordadas con anterioridad en este informe y referidas a la dimensión cultural y mediática del presente: *“To apprehend the field as a mesh of potential narratives amounts to placing ourselves within a myriad of simultaneous narrative propositions, a polyphony that the mediatic sphere is emblematic of, particularly by multiplying the close variations on fictional or actual stories”* (ibidem).

De ese modo, la hibridación, la interferencia y la interrupción significativa del relato son los procedimientos estéticos que dan una respuesta más adecuada a esta pluralidad de narrativas de múltiple procedencia. Con el resultado de una narrativa hipertextual concebida como conjunción de variadas formas de textualidad y diversas modalidades narrativas. Un exceso de narratividad en todos los ámbitos más que un defecto de narrativas, en opinión de Marchal, parecería ser el factor cultural y mediático dominante: *“One simply wanted to underline how much the announced ending of a certain conception of the narrative is linked to a remarkable extension of the concept of narrativity”* (124). En relación con todo esto, como señala Slavoj Žižek, nuestra época está viendo aparecer una serie de formas narrativas que evidencian una *“percepción de la vida que rompe los límites formales de la narrativa lineal y convierte la vida en un flujo multiforme: el carácter azaroso de la vida y las versiones alternativas de la realidad...Experimentamos la vida o bien como una serie de destinos múltiples y paralelos que interactúan a través de encuentros contingentes pero de importancia crucial, puntos de intersección en que una serie influye en otra, o bien como diferentes versiones/resultados de una misma trama que se repite una y otra vez”* (*Lacrimae Rerum*: 102). Esta nueva concepción de la vida no puede ser ajena a las determinaciones tecnológicas (Žižek está pensando sobre todo en lo que denomina el “hipertexto

ciberespacial”) que están reconfigurando el aparato narrativo que ha permitido durante siglos dar cuenta de los aspectos más sutiles y complejos de la existencia humana y generando un nuevo ideario y un nuevo modelo de narrar que se hacen cargo de estas mutaciones. Esta es, en definitiva, otra de las cuestiones esenciales que suscitan estas narrativas mediáticas o post-mediáticas: la de su reconversión de la tradición impresa y su redefinición de la forma y las posibilidades expresivas de la novela o el relato a partir de su fricción con los medios tecnológicos, generando nuevos sentidos y nuevos modos de relación con la iconosfera mediática contemporánea, sirve como reafirmación de éstas y de renovación de su poder artístico en un entorno mediatizado por dichos medios, o supone más bien un desplazamiento discursivo aún difícil de categorizar, como parece sugerir Katherine Hayles, comentando un artefacto paradigmático de todas estas metamorfosis y remediaciones como *House of Leaves*, la gran novela de Mark Z. Danielewski: “*It is an open question whether this transformation represents the rebirth of the novel, or the beginning of the novel’s displacement by a hybrid discourse that as yet has no name*” (*Writing Machines*, 2002: 112-113). En cualquier caso, una idea más clara de este nuevo sentido de la literatura lo proporciona quizá la propia Hayles en esta redefinición irónica de los fines renovados de la literatura en la era de la información: “*the purposes of literature are to reveal what we know but don’t know that we know, and to transform what we know we know into what we don’t yet know*” (2008: 132).

**JUAN FRANCISCO FERRÉ.** Escritor y crítico literario. Es Doctor en Filología Hispánica. Entre 2005 y 2012 ejerce como profesor invitado e investigador en la Universidad de Brown, impartiendo clases de narrativa, cine y literatura española e hispanoamericana. Ha colaborado con relatos y artículos en medios nacionales e internacionales. Es autor de las antologías “El Quijote. Instrucciones de uso” (2005) y “Mutantes” (2007, en colaboración con Julio Ortega). Ha publicado el libro de estudios literarios “Mímesis y simulacro. Ensayos sobre la realidad (Del Marqués de Sade a David Foster Wallace)”, la colección de ficciones “Metamorfosis®” (2006) y las novelas “La vuelta al mundo” (2002), “I love you Sade” (2003) y “La fiesta del asno” (2005, con prólogo de Juan Goytisolo; traducida al francés en 2012). Su novela “Providence” (Finalista del Premio Herralde 2009), obtuvo una rara y espléndida unanimidad crítica, tanto en su edición española como en la francesa, donde fue prologada por Julián Ríos. Su nueva novela, “Karnaval”, ganó en 2012 la XXX edición del Premio Herralde de Novela concedido por la editorial Anagrama y será publicada en Francia en enero de 2014. Mantiene el blog *La vuelta al mundo*(www.juanfranciscoferre.blogspot.com).