

**REPÚBLICA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
DIRECCIÓN GENERAL DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**

***LA METAFICCIÓN VIRTUAL:
HACIA UNA ESTRATEGIA POSIBLE EN LA
NARRATIVA FINISECULAR LATINOAMERICANA DEL
SIGLO XX***

***Tesis presentada como requisito parcial para optar
al Grado de Doctor en Letras.***

Autora: Liduvina Carrera

Tutora: Lyll Barceló -Abreu

Caracas, febrero de 2000

Esta Tesis ha sido aprobada en nombre de la Universidad Católica Andrés Bello por el
siguiente Jurado Examinador

Presidente

AGRADECIMIENTOS

A la Doctora Lyll Barceló Sifontes- Abreu, por su apoyo incondicional.

A la Universidad Católica Andrés Bello, mi casa de estudios y labores durante tantos años.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	vi
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	8
CAPITULO I:	
LA NARRATIVA FICCIONAL POSTMODERNA: CONTEXTO	15
1. EL IMAGINACIO FINISECULAR: DIÁLOGO MODERNIDAD Y POSTMODERNIDAD	15
2. LOS DISCURSOS LITERARIOS ALTERNOS	25
3. LA METAFICCIÓN NARRATIVA	39
4. LOS RECURSOS VIRTUALES	44
5. LA METAFICCIÓN VIRTUAL	50
CAPÍTULO II:	
LAS TECNOLOGÍAS TEXTUALES COMO SOPORTE DE LA METAFICCIÓN VIRTUAL	59
A. UN ANTECEDENTE EN <u>LA INVENCION DE MOREL</u>	59
1. LA VIRTUALIDAD FICCIONAL	61

2. DEL RELATO TEXTUAL A LA NARRACIÓN VIRTUAL.....	66
3. EL NARRADOR Y EL PERSONAJE ANTE LA PERSPECTIVA VIRTUAL.....	78
4. LA INTERACTUACIÓN TEXTUALIDAD – VIRTUALIDAD.....	89
5. EL ENTRAMADO TEMPORAL.....	92
6. EL ESPACIO TEXTUAL Y EL CIBERESPACIO VIRTUAL.....	97

B CINCO NOVELAS LATINOAMERICANAS A LA LUZ DE LA METAFICCIÓN VIRTUAL: LA LEY DEL AMOR, DONDE VAN A MORIR LOS ELEFANTES, EL SUEÑO, LA CIUDAD AUSENTE Y LA PIEL Y LA MASCARA

1. LA TEXTUALIDAD ELECTRÓNICA EN LA FICCIÓN NARRATIVA.....	102
2. LAS TRAMPAS DEL TIEMPO VIRTUAL.....	124
3. EL ROL DE LOS PERSONAJES EN LA VIRTUALIDAD: EL IBERPERSONAJE.....	144
4. LOS ESPACIOS RECONSTRUIDOS Y EL CIBERESPACIO FICCIONAL.....	164
5. EL NARRADOR PROTEICO Y LA VIRTUALIDAD.....	184
6. LA MEMORIA ARTIFICIAL Y LA VIRTUALIDAD TEXTUAL.....	203
7. LA METAVIRTUALIDAD FICCIONAL.....	220
CONCLUSIONES.....	241
REFERENCIAS	247
CURRÍCULO VITAE.....	259

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
DIRECCIÓN GENERAL DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
Doctorado en Letras

LA METAFICCIÓN VIRTUAL: HACIA UNA ESTRATEGIA POSIBLE EN LA
NARRATIVA FINISECULAR LATINOAMERICANA DEL SIGLO XX

Autora: Liduvina Carrera

Tutora: Lyll Barceló Sifontes-Abreu Caracas,
febrero del 2000

RESUMEN

Alrededor de las ideas en torno a la postmodernidad y la “incredulidad hacia los metarrelatos”, los autores postmodernos, unidos a esta desconfianza en el escenario fluctuante de finales de milenio, han incursionado en discursos heterogéneos, para la elaboración de sus ficciones literarias. En lo que atañe a las últimas décadas del siglo xx, se han experimentado maneras otras de concebir el mundo; de suerte tal que algunos escritores se hayan inspirado en la voces emergentes de un mundo fragmentado y, sobre sus plataformas, hayan elaborado la matrices textuales de sus obras ficcionales. Con cierta frecuencia, el escritor finisecular, se ha recreado en unos textos sin referente, de manera que sus discursos dirigieron la mirada sobre sí mismos, textos metaficcionales que han sido construidos sobre la propia mirada, mientras dan cuenta de su elaboración. En este sentido, cuando los textos postmodernos de las últimas décadas del siglo xx, han acudido a la metaficción o autorreferencialidad, también se han apoderado de los recursos cibernéticos para el mismo fin y su uso es cada vez más frecuente en los textos narrativos. La tecnología cibernética, llevada a la narrativa ficcional, es lo que se ha denominado *metaficción virtual* en esta Tesis Doctoral. Como se trata de un recurso que, poco a poco, se ha ido difundiendo en la literatura finisecular, se ha requerido una forma otra de análisis crítico y de interpretación literaria. Ese ha sido el motivo por el que se ha sistematizado la tipología de este tipo de discursos. Para sentar las bases de la *metaficción virtual*, se ha partido de la novela de Adolfo Bioy Casares (1968) *La invención de Morel*, porque ha explicado su mundo de ficción con un estilo novedoso, mucho antes de que se conocieran los avances tecnológicos de la cibernética. Para dar forma a la teoría, se han abordado cinco novelas publicadas en la última década del siglo xx: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995); todas ellas, construidas bajo los parámetros tecnológicos de la cibernética textual.

Descriptor: metaficción virtual, realidad virtual, discurso alterno, virtualidad ficcional, textualidad electrónica, ciberespacio ficcional.

INTRODUCCIÓN

La presente Tesis Doctoral ha tenido como propósito primordial la elaboración de la teoría de la *Metaficción Virtual* y el cotejo de su presencia en cinco novelas de autores latinoamericanos de la última década del Siglo XX, ellas son: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La Ley del Amor* de Laura Esquivel (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992). De la misma manera, se ha abordado la novela *La invención de Morel* de Bioy Casares (1968), como posible antecedente, aunque se haya publicado a mediados de los años cuarenta, época en que aún se desconocían de los avances propios de la cibernética.

A las puertas del tercer milenio, en la crítica textual han coincidido dos campos del saber, sin conexión alguna en la apariencia: la teoría de la literatura y el hipertexto informático (Landaw: 1995:29), ante este hecho se ha dado una nueva forma de interpretación del discurso literario y una manera –otra- de construir las matrices textuales de la narrativa ficcional. Con respecto a este último hecho, el montaje de las ficciones de finales de siglo xx, se ha dado de manera curiosa sobre la base de algunos recursos propios de la informática, aunque desde la textualidad del papel. El hecho de asumir

técnicas del área computacional para elaborar entornos virtuales / textuales dentro de las ficciones literarias, ha sido evidente en algunos autores de la última década del siglo XX; por ese motivo, a esa manera diferente de interpretar el mundo, se le ha postulado en la presente Tesis Doctoral con el nombre de *Metaficción Virtual* y, en la medida que se ha desarrollado la teoría, se han despejado las dudas derivadas del siguiente cuestionamiento: ¿Es posible que las ficciones narrativas de cinco escritores latinoamericanos: José Donoso (1995), Laura Esquivel (1995), Jesús Díaz (1996), César Aira (1998) y Ricardo Piglia (1992) utilicen *la Metaficción Virtual* como recurso alternativo para organizar su matriz textual?. Partiendo de esta interrogante, se ha rastreado el discurso narrativo de las últimas tres décadas del Siglo XX, para precisar el uso de un recurso alternos a lo establecido por la narrativa oficial. Por consiguiente, el uso de la *Metaficción virtual* ofrece otra perspectiva ante las nuevas tendencias de la literatura latinoamericana. Las novelas de los autores seleccionados han asumido recursos propios de la *Metaficción Virtual* en su construcción y, en otras palabras, han acudido a la idea de hipertexto para convocar sus espacios textuales.

Para el estudio de los entornos virtuales o ciberespacios textuales elaborados por este tipo de narrativa, se ha hecho indispensable la sugerencia continua a términos como holografía, realidad virtual, telepresencia, hipertextualidad, todos ellos significativos para el bastimento de la teoría.

Abordar la *metaficción virtual*, como discurso alternativo a la oficialidad literaria, alude al campo del aprendizaje más importante del momento, o sea a los estudios de otros entornos artificiales introducidos por la realidad virtual. Aunque lo real y lo virtual sean

términos antagónicos, sobre todo en el lenguaje científico, la realidad virtual ha sido utilizada por la vanguardia tecnológica y ha sido la frontera capaz de separar lo real de lo irreal en los programas de computadoras (Rheingold, 1994: 13). En lo referente a la *Metaficción Virtual*, los espacios de ficción literaria se han llenado de realidad virtual en el papel y han dado cita a la interacción de los diversos componentes del hecho literario: personajes, narrador, autor y lector.

El empleo de la metaficción virtual en la narrativa ficcional, no toma en cuenta obras hipertextuales o digitalizadas, en el sentido de sean leídas desde las pantallas de un computador. Por el contrario, se trata de una narrativa impresa que da cuenta de su mundo ficcional, con el uso de tecnologías similares a las computarizadas; sin embargo, este hecho no niega la existencia de novelas hipertextualizadas en la red, entre ellas, *Afternoon* de Michael Joyce (Citado por Landow, 1997:120) que existe en dos niveles: el "discurso almacenado" y la "historia almacenada". En las novelas digitalizadas, cuando el mensaje es consumido o creado por el lector, durante el proceso interactivo que las selecciona y combina, aparecen otros niveles: el "discurso discurrido" y la "historia discurrida". Es posible observar la forma cómo los efectos hipertextuales distinguen este tipo de novelas de la narrativa tradicional, porque la información seleccionada es leída por un proceso continuo en el contexto almacenado y el articulado en forma previa.

Ahora bien, en la narrativa ficcional organizada bajo los presupuestos de la metaficción virtual, también existe una totalidad contextual que produce cambios dinámicos y altera continuamente el significado de los elementos seleccionados, que pueden ser leídos desde cualquier óptica y espacio, lo mismo que las novelas digitalizadas,

porque su matriz textual así lo postula. Es lo ocurrido en las novelas seleccionadas para el desarrollo de esta tesis: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La Ley del Amor* de Laura Esquivel (1995) *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996) y *El sueño* de César Aira (1998) y *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992).

Este trabajo ha sido organizado en diferentes partes; la primera de ellas está dedicada a la necesaria Metodología, que da cuenta del cómo se ha llevado a cabo la búsqueda; luego siguen dos grandes capítulos divididos, a su vez, en apartados. El Capítulo I se titula: *La narrativa ficcional postmoderna: contexto* y abarca cinco partes denominadas: “El imaginario finisecular: diálogo modernidad y postmodernidad”, “Los discursos literarios alternos”, “La metaficción narrativa”, “Los recursos virtuales” y “La metaficción virtual”. En dichas páginas se encuentran elementos teóricos que sirven de base y preparación para la teoría que se desarrolla en el capítulo II, con el análisis de las obras seleccionadas, sobre la base de los fundamentos de la *metaficción virtual*.

El Capítulo II se titula *Las tecnologías textuales como soporte de la metaficción virtual* y se divide en dos partes. La primera de ellas, Parte A, ha sido denominada: “Un antecedente: *La invención de Morel*”, porque esta novela publicada alrededor de los años cuarenta, está organizada con elementos propios de la metaficción virtual, en una etapa previa a los adelantos de la tecnología cibernética. Al abordar esta obra, posible antecedente de la teoría prevista, se han tomado en cuenta cinco claves de lectura: (1) La virtualidad ficcional; (2) Del relato textual a la narración virtual: (a) Los planos narrativos y (b) La virtualidad ficcional declarada y encubierta; (3) El narrador y el personaje ante la

perspectiva virtual; (4) La interactuación textualidad- virtualidad; (5) El entramado temporal y (6) El espacio textual y el ciberespacio virtual.

La parte B de este segundo capítulo ha sido denominado: “Cinco novelas latinoamericanas a la luz de la metaficción virtual: *La ley del amor*, *Donde van a morir los elefantes*, *El sueño*, *La ciudad ausente* y *La piel y la máscara*. Este espacio contiene el centro del estudio previsto y consiste en el análisis de las novelas mencionadas, sobre la base de la teoría ofrecida en el capítulo anterior. Con la diégesis de las cinco ficciones narrativas se conforma la teoría definitiva, en cuya base se sostienen las obras construidas con elementos –otros- propios de los avances tecnológicos de la cibernética. Esta apartado ha sido fraccionado en siete partes cuyos encabezamientos rezan de la siguiente maneras: (1) La textualidad electrónica en la ficción narrativa; (2) Las trampas del tiempo virtual; (3) El rol de los personajes en la virtualidad; (4) Los espacios reconstruidos o el ciberespacio ficcional; (5) El narrador proteico y la virtualidad; (6) La memoria artificial y la virtualidad textual y (7) La metavirtualidad ficcional.

El interés que pueda presentar esta Tesis Doctoral estriba en la continuidad de la línea de investigación desarrollada en torno a la denominada *Metaficción*, entre cuyos teóricos, se cuenta con los trabajos de: Sholes (1970 y 1979), Jameson (1971); Stark (1974), Dällenbach (1977); Alter (1978); Pérez Firmat (1980); Kellman (1980); Christensen (1981); Ruthrof (1981); Hutheon (1984); Stonehill (1988); Waugh (1990); Stoicheff (1991); Bustillo (1995^a y 1995^b); Alcorn (1994) y Gaspar (1996), entre otros (citados todos por Lourdes Sifontes 1997: 2).

La Universidad Simón Bolívar ha proporcionado los estudios de Carmen Bustillo (1998) con *La aventura metaficcional*; Alicia Perdomo (1997) con *El narrador finisecular*; Lourdes Sifontes (1997) con *Mas allá de la metaficcionalidad: representación e hiperficción en la narrativa deneviana* y Catalina Gaspar (1991, 1996) con sus trabajos *La lucidez poética. Autorreflexividad y poética en la obra de Roa Bastos, Cortázar, Borges y Meneses*, por una parte, y *Escritura y metaficción*, por otra, cuyas páginas postulan la *Metaficción productiva* en los textos de ficción.

Por lo dicho anteriormente, se puede observar que se trata de una línea de investigación que ha producido una variedad de estudios recientes. En el caso de la presente Tesis Doctoral se aporta un paso adelante con el estudio de la *metaficción virtual*, ya que se advierten nuevos espacios metaficcionales, producidos por recursos propios de la cibernética y que, de alguna manera, abren nuevos límites de levantamiento ficcional donde se dan cita los diferentes componentes del evento literario. Para tal alegato, se ha elaborado la teoría sobre la base del análisis *metaficcional virtual* de las cinco novelas seleccionadas, y la de Bioy Casares (1968), como posible antecedente de los rasgos metaficcionales fundamentados en el presente estudio.

La visión particular ofrecida por el análisis metaficcional / virtual de estas novelas marcará pauta dentro de las propuestas emparentadas con los avances de diversas áreas de la ciencia y la tecnología en particular. Con la apropiación de estos discursos tecnológicos, existe una novedosa búsqueda metaficcional, porque se daría una respuesta a la interrogante ¿Se crea un ciberespacio textual o un espacio virtual alterno dentro de las

novelas construidas bajo los postulados de la *metaficción virtual*? En otras palabras, ¿estamos ante la estrategia posible de la *Metaficción Virtual*?

Al prever que las novelas analizadas generarán otras lecturas en el contexto finisecular y comienzos del tercer milenio, esta Tesis Doctoral ofrecerá novedad para la crítica literaria que desee plantearse la presencia de la *Metaficción Virtual* en otros textos narrativos. En definitiva, la teoría de la *Metaficción Virtual* constituye el elemento clave de esta búsqueda, porque aporta luces a la teoría de la metaficción textual y contempla un espacio—otro— en las obras, que se han cimentado con ayuda de la tecnología, en especial: la holografía, la telepresencia y la realidad virtual, recursos propios de la cibernética.

De esta manera, se borrarán las fronteras entre la ficción textual de los personajes y el entorno artificial creado por los discursos tecnológicos de la narrativa metafictional virtual. A comienzos del tercer milenio, este trabajo constituye un estudio interesante porque sentará las bases para nuevos razonamientos críticos emanados de visiones que transitan por el panorama tecnológico presente entre dos siglos. Como es evidente, resulta lógico pensar que una teoría de la *Metaficción Virtual* es mucho más abarcadora que su tentativa presencia en las cinco novelas en las que se ha realizado su búsqueda; sólo se ha pretendido evaluar su presencia en las novelas mencionadas y dejar el campo abierto para que otros investigadores ofrezcan sus aportes a esta conjetura.

METODOLOGÍA

El análisis textual no trata de describir la estructura de una obra; no se trata de registrar una estructura sino más bien de producir una estructuración móvil del texto (...) se trata de permanecer dentro del volumen significativo de la obra, dentro de su significancia. El análisis textual no busca saber que ha determinado al texto (...) sino más bien cómo estalla y se dispersa.

Roland Barthes

La presente *Tesis Doctoral*, titulada *La Metaficción Virtual: Hacia una estrategia posible en la narrativa finisecular latinoamericana del siglo XX*, entrega un diseño documental que abarca la propuesta de la *Metaficción Virtual* con el apoyo de fuentes bibliográficas y documentales. La originalidad del tema ha estado reflejada en el enfoque, los criterios, la conceptualización y, en general, por el aporte personal que une dos campos de estudios: la literatura ficcional y su convergencia con la cibernética.

Procedimiento

La **población** involucrada en el análisis previsto por este sondeo, ha comprendido el estudio de cinco novelas de autores latinoamericanos, publicadas en la década de los

noventa, a finales del siglo xx.. De igual forma, la novela de Adolfo Bioy Casares (1968) *La invención de Morel*, ha sido abordada como posible antecedente del estudio realizado, aunque en su fecha de publicación, años cuarenta, todavía no se sospechase del entorno virtual producido por los agentes cibernéticos. Las novelas seleccionadas fueron las siguientes: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992). Todas ellas, elaboradas con los recursos textuales propios de la *Metaficción Virtual*, han sido analizadas bajo los postulados de la teoría construida, en la medida que se conformaba el *corpus* teórico de la propuesta.

El diseño de la investigación contó con diferentes fases. En la primera parte del trabajo, se procuró una base conceptual sólida, donde se apoyara la propuesta de la *Metaficción Virtual*; por ese motivo, se conjugó la teoría de la narrativa metafictional virtual con los razonamientos nacidos en el seno de la Postmodernidad; puesto que el discurso de las ficciones narrativas, analizadas en la Tesis Doctoral, han sido elaboradas en dicho contexto del período finisecular. Entre los autores investigados para organizar el corpus de la Postmodernidad, se mencionan los siguientes: Ballesteros (1990), Baudrillard (1987), Balandier (1993), Derrida (1989), Lipovetsky (1986), Lyotard (1989), Touraine (1994), Vattimo (1990) y otros que sirvieron de apoyo a este aspecto teórico del trabajo. Una vez procesadas las lecturas de los escritores y elaborado el soporte del contexto finisecular postmoderno, se reflexionó sobre los discursos literarios, denominados "no alterno" y "alterno", en el sentido de oficialidad de los relatos y voces emergentes. En este apartado, se manejaron las características propias del discurso alterno entre las diversas

modalidades, a saber: el discurso fílmico de *El capítulo de Ferneli* de Chaparro Valderrama (1992); *Cuentos de película* de Laura Antillano (1985) y otras. Para el estudio de la denominada novela - bolero, se tomó en cuenta *Arráncame la vida* de Ángeles Mastreta (1985), *Si yo fuera Pedro Infante* de Eduardo Liendo (1989); *La importancia de llamarse Daniel Santos* de Luis Rafael Sánchez (1989) y *Celia Cruz: Reina rumba* de Humberto Valverde (1981). El discurso fotográfico abarcó las siguientes novelas: *Ojo de pez* de Antonieta Madrid (1990), *Delmira* de Omar Prego Gadea (1996), *Vidas ejemplares* de Sergio Gómez (1994), *Adiós gente del Sur* de Orlando Chirinos (1990), *Perfume de Gardenia* de Laura Antillano (1984) y *Vagas desapariciones* de Ana Teresa Torres, entre otras. En el esquema folletinesco, se dieron cita: *El plan infinito* de Isabel Allende (1992) y las novelas de corte policial: *Asesinos en los días de fiesta* y *Rosaura a las diez* (ambas de Marco Denevi, 1986 y 1981), *El disparo del argón* de Juan Villorio (1991) y *El capítulo de Ferneli* de Chaparro Valderrama (1992). En lo que se refiere al discurso epistolar, se contó con: *Querido Diego, te abraza Quiela* de Elena Poniatowska (1995), *La Milagrosa* de Carmen Boullosa (1993), *Cartas cruzadas* de Darío Jaramillo Agudelo (1995) y *Círculo vicioso* de Germán Marín (1994). Se concluyó la muestra del discurso alterno con el posible discurso culinario emanado de las novelas: *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel (1990) y *Afrodita* de Isabel Allende (1997).

En una segunda etapa del aspecto teórico, se dio inicio a la elaboración de la teoría de la *Metaficción Virtual*. Esta parte conforma la base del discurso alterno- otro- empleado por los autores de las cinco novelas latinoamericanas señaladas como muestra: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995); *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995); *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996) y *El sueño* de César Aira

(1998) y *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992). Al combinar la teoría, fueron empleados los estudios acerca de la metaficción narrativa de los siguientes autores: Gaspar (1996), Bustillo (1995-1998), Perdomo (1997), Sifontes (1997) y otras. Asimismo, se tomaron en cuenta textos que reivindican realidades alternas o diferentes a la realidad “real” al cuestionar su concepto tradicional y sus diferentes maneras de ser aprehendida; entre ellos, los autores: Balandier (1993), Baudrillard (1993, 1996), Bravo (1987), Gubern (1996), Hayles (1993) y Watzlawick (1992, 1993) conformaron la plataforma de la propuesta.

Todos estos argumentos se fueron sumando al *corpus* metaficcional y sentaron las bases para teorizar acerca del objetivo principal de esta tesis, esto es: verificar la presencia de la *Metaficción Virtual* en las cinco novelas latinoamericanas de finales de siglo xx, a las que se ha hecho referencia en líneas anteriores. Estas obras han incorporado elementos que involucran un ciberespacio textual dentro de su estructura; por eso, se considera imprescindible la apertura de un diálogo entre disciplinas científicas y tecnológicas con las literarias donde se den cita palabras como realidad virtual, holografía, caos, telepresencia, fractales, entre otros, que complementan la constelación de atributos imprescindibles para establecer esta parte del trabajo. Como soporte teórico se utilizaron los textos de Wilber (1992), Watzlawick (1992), Rheingold (1994) y Gubern (1996).

En lo referente al **tipo de análisis** utilizado en las novelas, se empleó la Semiótica y se procuró precisar los caminos básicos de la descripción textual en los distintos niveles de análisis (semántico, pragmático y estilístico) y en sus relaciones esenciales con diferentes tipos de contextos, en especial el social. Por consiguiente, se intentó un estudio

textual de manera interdisciplinaria, donde se tomara en cuenta rasgos psicológicos, sociales y pictóricos, debido a que la semiótica textual convoca otros estudios como base para su razonamiento.

En el análisis de las novelas escogidas, el **Nivel Sintáctico** estudió los universos definitorios para distribuir sus funciones. Aunque se trata de un nivel con límites poco precisos (Maldavsky, 1974: 92), se abordaron las partes articuladas de las obras para que adquirieran sentido en su dependencia mutua. Los datos obtenidos de este primer nivel de análisis, fueron fusionados en un mosaico globalizador de sentido, por medio del estudio morfosintáctico.

En el nivel sintáctico, los aspectos característicos del discurso narrativo corresponden a las secuencias, las funciones y las acciones; por ello, las tres se articularon en el análisis de las obras seleccionadas, tanto las cinco muestras del período finisecular como el antecedente en *La invención de Morel*. En todo caso, como se trata de un tema bastante novedoso, por lo del uso de técnicas cibernéticas empleadas en la textualidad de las obras, el soporte metodológico ha requerido de ciertos arreglos; sobre todo, los referidos a la nomenclatura utilizada al afrontar los componentes del evento literario- otro, “ciberespacio”, “ciberpersonaje”, “ciberlector”, que, por razones evidentes, no aparecen estudiados en otros razonamientos de teoría literaria, y a la forma cómo estos componentes funcionan, dentro de las narraciones donde se han incorporado.

Una vez interrelacionadas las partes fundamentales de las novelas, se pasó a la búsqueda del sentido conquistado y se relacionó con el objeto exterior que representan. El

Nivel Semántico examina los contenidos de las obras literarias; en este caso, el signo literario es reflejo de una sociedad concreta, en un tiempo y un espacio determinado, aunque ficcionalmente. Con ello, se pretende que el lector relacione su vida con la historia leída y que adopte una reflexión crítica. De esta manera, obra literaria devendrá en instrumento de orden y herramienta para transformar la realidad y, en el caso de la Tesis Doctoral, la se procuró precisar lo concerniente a la visión fragmentada de la realidad postmoderna, la presencia de nuevos espacios textuales o ciberespacios y la presencia de nuevas formas de asir la realidad textual.

Como última instancia de análisis literario, se abarcó el **Nivel Pragmático** y se determinó la forma cómo los diferentes autores han procesado sus mensajes y la posibilidad de relacionarse con sus lectores. En teoría literaria, la pragmática corresponde al campo menos estudiado de la Semiótica; sin embargo, fue enfocada en dos aspectos: la organización de sus mundos ficcionales y el anhelo de verdad con el uso de la tecnología cibernética textual.

Como el papel del crítico, en esta perspectiva semiológica, no es el de crear sino descubrir los significados latentes en la obra, se han puesto de relieve nuevas acepciones textuales en la narrativa latinoamericana de la última década del siglo xx, que seguirán vivas y conservarán “un valor artístico que se debe desentrañar” (Boves Naves 1975: 122).

Lo referente a las vidas de los escritores y otros datos extra-textuales, no constituyeron un aspecto determinante en la Tesis Doctoral, aunque no se trató de

inmanentismo textual, sino que, en algunas oportunidades, estos aspectos del evento literario fueron abordados. En este caso, a partir de los postulados de la Pragmática y de la Lingüística del Discurso, reaparecen rudimentos importantes para la explicación de los hechos del lenguaje que no se deben obviar; entre ellos, los conceptos de texto y contexto; un mensaje lingüístico no es sólo materia verbal, sino que su significado depende también del entorno en el que se ha producido o es recibido; de la misma manera, se toman en cuenta los conocimientos e intenciones particulares de quien intenta decodificarlo (Barrera Linares 1995: 29).

Para terminar, como el análisis no depende sólo de la estructura misma de los textos, se ha hecho énfasis en el proceso "decodificador" de los discursos y, dentro de este esquema, las ficciones narrativas constituyeron apenas un elemento más de la cadena comunicativa que no debe soslayar la ingerencia de otras variables tales como el receptor, el contexto de recepción y las intenciones primigenias del emisor. Así, pues, con la ayuda del análisis Semiótico, se procesó la información obtenida de los discursos alternos utilizados por los escritores latinoamericanos de las tres últimas décadas del Siglo XX y se elaboró la teoría acerca de la *Metaficción Virtual*, como otro discurso alterno presente en las cinco novelas analizadas.

CAPÍTULO I
LA NARRATIVA FICCIONAL POSTMODERNA:
CONTEXTO

1. EL IMAGINARIO FINISECULAR: DIÁLOGO MODERNIDAD Y POSTMODERNIDAD

Las ideas en torno a la postmodernidad y su diálogo con la llamada modernidad han abierto un espacio a conceptos novedosos en las últimas décadas del siglo XX. Siendo unos términos tan discutidos en las diferentes áreas del saber, es evidente que cada pensador haya llegado a sus propias conclusiones al respecto. Por tal motivo, cuando se desea abarcar una idea más amplia acerca del contenido de dichas palabras, se debe rastrear el pensamiento de algunos teóricos y, de esta manera, obtener un *corpus* definitorio de lo que han significado dichos términos.

El término “moderno” ha tenido diferentes acepciones, según las diversas áreas del saber en que se encuentre inscrito. Desde sus comienzos, ha estado unido a la idea de exactitud y de medida rigurosa (Ballesteros, 1990: 17), precisión que es ofrecida como paradigma del conocimiento. Si se toma en cuenta este punto de vista, la modernidad abarca desde los descubrimientos técnicos hasta los grandes pensadores de la Ilustración, como lo fueron Descartes en 1650 y Pascal en 1662. Ambos filósofos sistematizaron la prosperidad anterior y previeron las bases de una sociedad que progresara hacia un futuro mejor.

Algunos autores han entendido la modernidad como la época histórica que se extiende desde al S. XVII, cuando surgieron las ciencias experimentales y el alegato filosófico de la subjetividad, hasta nuestros días (Viana, M et alii. 1996: 83). De igual forma, ha sido interpretada como la figura cultural que le correspondió a la época moderna, dominada por la fe en el progreso, en la razón y en las capacidades autónomas del hombre. La confianza en la Ilustración fijó las bases de la modernidad; en tal caso, resulta relevante la mencionada figura de Descartes como fundador de la filosofía moderna y de la cultura de los tiempos modernos (Margot, J. P. 1995: 11). Aunque, a partir de este autor, la historia de la metafísica podría pensarse como la presencia de un progreso continuo, la idea se consagra socialmente en el siglo XVIII, y su fundamento inmediato estuvo en los descubrimientos introducidos en la vida social por las ciencias y la técnica. Este siglo fue entendido como el “Siglo de las Luces” en contraste con el oscurantismo de la Edad Media y, en definitiva, ha sido la época en que se erigió la razón superadora, explicadora y progresista como paradigma de la verdad. (Ross, W. 1992: 301).

El tema organizador moderno se basa en que la sociedad funcione con la precisión de un reloj; en este sentido, la clave de la modernidad se fundamenta en la certeza de que el futuro debe superar al pasado o al presente; al coincidir con la plenitud, todo se deduce de la idea de progreso y, de aquí, se desprende el carácter necesario del adelanto histórico. Para otros autores, (Fernández L. citado por Margot, J.M. 1995: 7) el comienzo de la modernidad se dio a partir de la muerte de Descartes en 1650 y la de Pascal en 1662; así, los pensadores de la Ilustración fueron modernos y firmes creyentes de la sabiduría científica.

La discusión acerca del significado de la modernidad se extiende, incluso, hasta su posible vigencia o caducidad antes de dar paso a la postmodernidad. Por ello, existen diferencias de criterio y, aunque para algunos, ha sido una propuesta muerta y un asunto agotado; para otros, consiste todavía en un proyecto inacabado, que sigue su proceso. En todo caso, sean cuales fueren las creencias al respecto, lo que sí parece estar claro es que la modernidad “surgirá con la idea del sujeto autónomo, con la fuerza de la razón, y con la idea del progreso histórico hacia un brillante final en la tierra” (Urdanibia, I. 1990: 51).

Es indudable que la modernidad se fundamenta en la idea del perfeccionamiento y se sustenta en la razón ilustrada; ésta, a su vez, conforma el guía estructural de la mentalidad del mundo occidental desde el humanismo renacentista. Por consiguiente, la historia del hombre sería un camino paulatino hacia el refinamiento, dentro de una concepción unitaria de la historia, la cual tendría como centro un modelo ideal de la imagen del hombre, no como sujeto individual sino como sujeto histórico.

En contradicción con los que enjuician el final de la modernidad, este espacio correspondería al hecho de que “ser modernos” constituye un valor determinante. Con el paso de los siglos, se ha hecho más claro el culto por lo nuevo y por lo original; en el arte se tiende hacia un punto de vista más general. De manera que, como en la Ilustración, la historia humana está considerada como un camino progresivo hacia la libertad, capaz de concebir al hombre ideal en su corrección. En este caso, si la historia hace gala de ese sentido creciente, también tendrá más valor mientras esté más cerca del final del proceso.

Para admitir el devenir histórico como práctica gradual de la humanidad, hay que verla en su aspecto de transcurso unitario; de esta manera, se hablará de perfeccionamiento si existe la historia; sin embargo, cuando se deja de hablar de ella con un sentido unitario, no existe el progreso de la humanidad y esto sucede, porque no hay un centro alrededor del cual se reúnan los acontecimientos. Hasta hace poco, se había concebido la historia como una serie de vicisitudes de las naciones situadas en la zona “central”, del Occidente, que representaba el lugar de la prosperidad. Fuera de este espacio se encontraban los hombres primitivos y las naciones en vías de desarrollo; por tal motivo, se ha dicho que los hechos relatados por la historia han sido "vicisitudes de la gente que cuenta, de los nobles, los soberanos y la burguesía cuando llega a ser poderosa; en cambio los pobres e incluso los aspectos de la vida que se consideran <bajos> no hacen historia” (Vattimo, G. 1990: 11). Desde este nuevo visor, no existe la perspectiva de una historia única, sino de imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista; por esa razón, resulta ilusorio que se piense en la existencia de un punto de partida único y supremo que pueda unificar todos los demás.

En este orden de ideas, surge la crisis de la historia y, con ella, la del progreso, porque si no hay un decurso unitario de las vicisitudes humanas, no se podrá siquiera sostener que se avanza hacia un fin o que se realiza un plan racional de emancipación de la humanidad. Si el sentido de la historia había sido la práctica del adelanto y la historia no puede ser concebida unitariamente a partir de un solo punto de vista organizador del centro, es obvio que tampoco el perfeccionamiento se pueda concebir desde un determinado ideal del hombre.

Sea cual fuere el razonamiento acerca de la modernidad, lo que sí es posible precisar es la existencia de múltiples señales de malestar, generadas a partir de ella. Todas tienen en común una denuncia, más o menos explícita, del modo de vida imperante en la sociedad moderna como frustrante y alienante. La idea de ascenso, alma de la modernidad, ha entrado en crisis y el hombre se ve rodeado de desengaño, descontento y desencanto. Ante estos hechos, surge la denominada postmodernidad como rechazo a un proyecto que ya no satisface las esperanzas humanas. Este fenómeno reciente se ha expandido con gran velocidad en “las conciencias de los hombres de nuestros días” (Viana, M et alii. 1996: 101) y, con el efecto frecuente de malestar, está implicado el “post” del término; en otras palabras, nace el deseo de despedirse de la modernidad. De todo esto, se desprende la idea de que la cultura de la postmodernidad no es un fenómeno patrimonial de élites intelectuales o de vanguardias políticas, sino del hombre común, inserto en el mar de desconciertos de su entorno diario.

Aunque para muchos, la postmodernidad esté considerada como una moda pasajera, a grandes rasgos, los pensadores opinan que no es una determinación temporal o una época posterior a los modernos (Fischer, H.R. 1997: 16), sino un cambio en la actitud espiritual. Postmodernidad no significa, al menos para los autores más importantes y respetables, una época que sigue a la modernidad sino un nuevo enfoque y una actitud espiritual distinta (Welsch W, 1997: 36). Vemos, de esta manera, cómo la palabra designa un estado del alma o una circunstancia del espíritu; porque el hombre se siente indefenso ante la fragmentación de la historia y, debido a ello, procura organizar el caos acudiendo a discursos paralelos que lo ayuden a comprender un mundo de apariencias, donde el paso

del tiempo ha dejado de presentarlo como real y lo ha desfigurado en simulacros y espejos "deformantes".

La postmodernidad también ha sido considerada como un período crítico de la modernidad; el sujeto está consciente de que el mañana no existe y, si no hay futuro, evidentemente tampoco habrá fin. Baudrillard cree que no existe el fin porque se vive su exceso; por eso, el hombre postmoderno se siente inmerso en un espacio sin asidero. Como ha alcanzado su límite especulativo y extrapolado todos sus desarrollos virtuales, "se desintegra en sus elementos simples según un proceso catastrófico de recurrencia y de turbulencia" (Baudrillard, J. 1993:39).

Aunque la cultura postmoderna escape a explicaciones formales, posee características como serían la desintegración del pensamiento y el hecho de no seguir patrones establecidos; en tal sentido, el pensamiento postmoderno se ha liberado de la unidad y, si su comienzo radica donde todo termina, se afirma el paso a la pluralidad como hecho deseable. En la circunstancia postmoderna, se confirma la idea de que lo diverso puede ser una forma de felicidad y su punto central consiste en la diseminación incomprendida dentro de la unidad sistemática que intente cumplir con las exigencias del caso. De esta manera, la legitimación consistirá, por una parte, en reconocer la multiplicidad e "intraducibilidad" de los juegos del lenguaje, ensamblados de manera mutua y, por otra, su autonomía y su especificidad, sin reducir los unos a los otros.

El hombre occidental había afirmado su existencia en los saberes y discursos de la modernidad, ejercidos por medio de las narrativas centralizadas en una ideología

dominante o “relatos legitimantes” (Lyotard, J.F. 1989); pero, en la actualidad, los puntos de vista centrales, a saber: grandes relatos, metarrelatos o relatos legitimantes, han perdido credibilidad y han dado paso a la pluralidad del conocimiento; por ello, se decreta la muerte del discurso oficial, para que la autenticación del saber se plantee en otros términos.

El sujeto postmoderno se ha visto involucrado en una época que corría de manera vertiginosa hacia el nuevo milenio; de esta forma, lo simple se hacía complejo, lo múltiple prevalecía sobre lo singular, lo aleatorio sobre lo determinado y el caos ambicionaba ganar al orden; en definitiva, se producía el enfrentamiento ante la ambigüedad por la existencia de una realidad incierta (Balandier, G. 1993: 61). El hombre se ha descubierto desterrado de un mundo cuyo orden, unidad y sentido han traicionado su discurso abierto a la imprecisión; por eso, en presencia de una realidad fluctuante y fragmentada, se ha interrogado acerca de su propia vida y su realidad. En tal sentido, el sujeto postmoderno deviene ambiguo, arbitrario y narcisista y, ante un mundo fluctuante y sin principios legitimados con claridad, se ha sentido incapaz de identificarlos con facilidad, porque su propia identidad reposa inestable y insegura.

En torno a estas ideas, Jaques Baudrillard cree que la historia, el sentido y el progreso no encuentran su liberación, porque la idea del futuro ha sido diluida por la parálisis del tiempo. Ante la crisis planteada en la postmodernidad, el centro mismo de la búsqueda, la historia, está obsesionada por su desvanecimiento porque ella misma no era, en el fondo, más que un inmenso modelo de simulación (Baudrillard, J.1993: 279); quizá por ello, el sujeto finisecular se ha esforzado en la búsqueda de nuevas realidades y haya

deseado apropiarse, entre otros, de los recursos que le ofrecen las tecnologías de la comunicación para dar respuesta a sus planteamientos.

En torno a las ideas emanadas de un futuro incierto, Vattimo apuntaba que sólo con la existencia de la historia se podía hablar de progreso y, por eso, la modernidad había dejado de existir cuando desapareció la posibilidad de seguir hablando de la historia como una entidad unitaria (Vattimo, G. 1990:10). Esta concepción de la historia, en efecto, implicaba la existencia de un centro alrededor del cual se reunieran y ordenaran los acontecimientos; pero en la postmodernidad, si no hay historia central porque cada quien interpreta los acontecimientos según su punto de vista, el hombre desilusionado siente que ha perdido su propia identidad y desconoce su razón en el mundo, ya no confía en la realidad conocida y busca nuevos espacios para entender su propia existencia y la de los demás. De esta manera, al carecer de una historia única, surgen imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista y, con ellas, la idea de crisis en todo lo que se refiere al progreso: si no hay un decurso unitario de las vicisitudes humanas, no se podrá ni siquiera sostener el avance hacia un final de libertad.

Con la cultura postmoderna, nace de la desengaño ante el fracaso del proyecto histórico en su promesa de asegurar la felicidad; y se fragua como signo revelador de una crisis profunda y como refugio para reflexionar sobre las nuevas orientaciones. Desde el momento en que la historia no puede ser percibida como entidad unitaria, el individuo se ha enfrentado a la crisis finisecular del siglo XX, y su conciencia postmoderna ha procurado construir su realidad desde discursos diferentes a los establecidos.

En lo que atañe a la literatura de ficción, y al arte en general, se observa cómo en el período finisecular se ha perdido el sentido al hecho de ser modernos, porque las filosofías de la postmodernidad han descalificado los movimientos culturales que prometían utopías y auspiciaban el progreso. La historia del arte, la literatura y el conocimiento científico habían identificado repertorios de contenidos que debían ser manejados para ser cultos en el mundo moderno (García Canclini, N. 1989: 13); ahora, en la circunstancia postmoderna, la narrativa literaria se ha verificado en metáfora del espejo fragmentado, porque el caos devora la trama narrativa mientras otra realidad virtual se convierte en el discurso que permitiría una manufactura ficticia más compleja. Tanto la cultura de masas como la frustración histórica se han erigido en otros espacios fundamentales, al momento de discutir la modernidad y, en definitiva, la postmodernidad discurre como discurso fragmentado, lleno de pluralidad de disertaciones abarcadoras, también, de las voces minoritarias.

Por todo lo anterior, el escenario finisecular ha sido potenciado con las características siguientes: contra el centro y la unidad de la historia, el fraccionamiento y la diseminación; frente a los metarrelatos, la cotidianidad; contra el héroe, la figura común y corriente, contra el valor de uso, el valor de cambio; contra el hecho de sacralizar el arte, la estetización total que, en la pérdida de jerarquías cede el paso a las periferias: “todo vale”; contra el sentido, el no-sentido y el caos (Bustillo, C. 1996: 6). En la praxis narrativa del *postboom* y del período finisecular, también se han previsto algunos rasgos generales, entre los que sobresalen: la entrada de la cultura urbana y su correspondiente retórica en canciones, publicidad y lenguaje audiovisual; lo coloquial, la ausencia de ansias trascendentes y místicas, el universo juvenil de los sesenta, el intento de

presentación antes que explicar el mundo, el esparcimiento del punto de vista y el trasiego de géneros, el interés en la intrahistoria, la rebelión contra el poder como instancia en la vida cotidiana, proporcionar voz a los marginados culturales, sexuales y étnicos; y, en definitiva, señalar el impacto de los medios de comunicación en términos de nuevas búsquedas para "capturar" una realidad que se difumina y escapa a los sentidos. (Kozak, G. 1993:55).

Ante este panorama, se ha precisado la búsqueda de otros discursos narrativos que den una respuesta a los anhelos del sujeto finisecular y, por tal motivo, con el enfoque fragmentario de su condición postmoderna, algunos escritores latinoamericanos han requerido otras formas para aprehender la realidad y donde se den cita los discursos alternos a la perspectiva ilustrada.

2. LOS DISCURSOS LITERARIOS ALTERNOS

Con la condición posmoderna, se ha abierto la rotura de la narrativa ficcional, como una parte del saber. En las grandes obras narrativas de los años sesenta, la literatura se perfilaba como un valor y un paradigma, porque se escribía “*en* la literatura y *con* la literatura” (Osorio, N. 1993: 98), en aquellos momentos, aunque el modelo de la literatura escrita fuese agredido, cuestionado y tratase de ser superado, siempre consistió en un fenómeno ocurrido desde la perspectiva ilustrada, porque el programa implícito consistía en superar la propia literatura, que ha seguido siendo el espacio en que se movían y el territorio que se pretendía dominar.

Si se parte de la idea de que la literatura de unos lapsos determinados siempre reflejará el sentir de dichos tiempos, en el período finisecular predomina la condición postmoderna y falta un relato único que sirva de guía; en otras palabras, prevalece un escenario sin brújula y no existen verdades de las que se pueda asir el sujeto. Ante este hecho, donde imperan la incertidumbre, el escepticismo, el esparcimiento, las situaciones derivantes, la discontinuidad y la rotura (Urdanibia, I. 1990: 68), surgen nuevas claves que interpretan los caminos por dónde parecen moverse los gustos de la actual circunstancia en lo que respecta a la narrativa ficcional. De ello, se desprende que la emisión del mensaje narrativo había tratado de situarse en el núcleo de los valores

ilustrados de la sociedad; esto es, en una zona central o “no alterna”, cuyo espacio había generado el hecho literario.

Desde ese núcleo, emanaba una especie de modelo institucionalizado, entendido como la cultura que establecía los valores: éticos, estéticos, artísticos, religiosos, entre otros, regidores de la humanidad. Esta perspectiva o foco centralizado de la cultura presenta una significación capaz de ser criticada, agredida, confrontada o simplemente examinada; pero el meollo siempre partiría de una muestra cultural que dilucidara sobre sí misma o sobre sus discursos existentes en su entorno paralelo. Desde este sitio privilegiado del discurso no alterno, emanaban los rasgos ideológico - culturales que organizaban la emisión literaria y, entre sus características más resaltantes, habría que señalar, en primer término, su carácter erudito, desde donde se valoraban, comprendían y jerarquizaban las otras formas de la industria cultural.

Desde los discursos literarios centralizados, se incorporaba de manera inconsciente lo masculino y lo heterosexual como modelo privilegiado de lo humano; por este motivo, se organizaban y comprendían otras modalidades como variantes y, en este caso, se podría nombrar como ejemplo lo femenino y la homosexualidad. El discurso legitimante, como lugar privilegiado, ha asumido la condición del hombre blanco como prioritaria y, por analogía, se han comprendido las otras: mulato, negro. De la misma manera, funciona lo urbano y la condición adulta, con respecto a sus variantes: lo rural, lo campesino, la niñez o la adolescencia.

Sin lugar a dudas, el centro habría de ser entendido

como el poder, como el territorio simbólico del poder y ocurre, en general, en toda la literatura: se “produce” desde el centro, ese centro masculino, blanco, propietario, ilustrado (para señalar solamente algunos de sus rasgos). En otras palabras, el centro de emisión del discurso literario artístico y cultural en general, está formado por una perspectiva que es básicamente masculina (...) blanca, ilustrada, urbana y adulta. De alguna manera es el modelo de la hegemonía social trasladado al sistema literario y cultural. (Osorio, N. 1993: 99)

Este razonamiento, indudable núcleo de una emisión cultural, se presentaba como un espacio ideológico definido por sus intereses. Sus atractivos ni siquiera pretendían ser postulados, ni defendidos; tan sólo eran considerados como establecidos por la sociedad y constituían un paradigma básico en función del cual se expresaban, comprendían y jerarquizaban los discursos alternos, que giraban en su periferia.

En este orden de ideas, no se pretende cuestionar el discurso centralizado para postular el alternativo y fijar su emancipación; el hecho reside en postular la existencia de un pensamiento con un espacio propio, fuera del eje del hecho literario institucionalizado. Este mundo de atractivos alternos reclama un lugar para “todo lo que no forma parte de las jerarquías dominantes en lo social, lo cultural, lo moral. Lo que no forma parte de lo establecido” (Osorio, N. 1993: 100).

Con la condición postmoderna, los discursos centrales han sido vistos como espacios de poder susceptibles al cuestionamiento, la burla, la ironía y la posible sustitución. Al pretender una nueva forma de dominio cultural, las voces alternas emergen y, en el área de la narrativa ficcional, de manera específica, han procurado la presencia de paradigmas diferentes. Este hecho ha dado pie para que las reflexiones periféricas hayan

gestionado su propio territorio de poder y se hayan manifestado, en mayor escala, en las últimas décadas del siglo xx.

El rechazo a la modernidad ha llevado consigo la propuesta de una búsqueda consecuente cobijadora de la periferia desde su propio centro, desde donde pueda localizar el marco referencial de sus valores; en definitiva, es la propuesta de

una comprensión adecuada de esta narrativa [que] reclama más bien el considerarlas en su propia interrelación, como expresiones de un nuevo proyecto estético- ideológico, todavía en proceso de afirmación y búsqueda, que busca salirse de las premisas en que se basaba la narrativa anterior y construir su propio espacio literario. (Osorio, N. 1993: 100).

Al decretarse la muerte de los discursos que no llenan las perspectivas del sujeto postmoderno, se ha abierto un espacio a conceptos novedosos en las últimas décadas del siglo xx. Este fenómeno reciente, expandido con gran velocidad en "las conciencias de los hombres de nuestros días" (Viana, M. 1996: 101), se ha liberado de la testarudez de unidad y totalidad y, de esta manera, la legitimación consistirá en reconocer, por una parte, la multiplicidad e "intraducibilidad" de los juegos del lenguaje, ensamblados entre sí; y por otra, su autonomía y su especificidad, sin reducir los unos a los otros.

Como estos hechos no han sido indiferentes a la creación literaria, muchos escritores del siglo xx, al igual que lo ocurrido a científicos y filósofos, al cabo un tiempo de optimismo han encontrado problemático su medio "de lenguaje" (Breuer, R. 1993: 122). Los procedimientos tradicionales de los escritores no han potenciado novedades para los discursos finiseculares y, por eso, han sido requeridas tácticas diferentes que

descubran la realidad inventada en el proceso escritural. De esta forma, los conceptos postmodernos contienen todavía mayor potencial crítico que las concepciones modernas y es posible un cambio de perspectiva en la teoría; por eso, la motivación de la postmodernidad se ha convertido en el eje de la teoría crítica de hoy (Welsch, W. 1997:43).

Estos son algunos de los motivos que han inspirado a los novelistas incondicionales a los discursos alternos, para el enriquecimiento de sus producciones literarias. Los autores latinoamericanos de las últimas décadas del siglo xx no han seguido los usos tradicionales en la forja de sus obras y se han regodeado, con frecuencia, de técnicas diferentes, que incluyen recursos paraliterarios, proveedores de estereotipos en los textos literarios (Solotorevsky, M. 1988).

La narrativa latinoamericana de las últimas décadas del siglo xx (años 70,80 y 90) ha postulado una variedad de discursos alternos, cuyas características particulares venían gestándose ya en décadas anteriores, a tal punto que los años sesenta han tenido una importancia definitoria en el mundo actual. Fueron los años de la llamada Revolución Científico- Técnica y el inicio de la época de las grandes computadoras y de la informática (Osorio, N. 1993: 96); por consiguiente, lo que hoy día ocurre en literatura, no puede ser comprendido en su conjunto si no se toma en cuenta la gestación que marcó una nueva etapa en el proceso literario.

Aunque los procedimientos utilizados por los escritores postmodernos también han sido abordados en otras épocas, existe una mayor frecuencia en este período, en el que se

han dado cita diferentes discursos alternos para conformar un *corpus* narrativo que represente las características discursivas de las últimas décadas del siglo xx. En este sentido, y entendida la etapa finisecular como un cambio de actitud ante los grandes relatos o aspiraciones del ser humano, es posible pensar en la variedad de narradores latinoamericanos que se han dejado llevar por esta circunstancia del espíritu y han replanteado su escritura de manera diferente a las propuestas por la sabiduría literaria.

En una visión panorámica de estos discursos alternos, no oficialistas, concurre el "discurso fílmico", surgido desde el momento en que el arte de la imagen, propio del cine, ejerció su influencia sobre los textos escritos. Ambas artes: cine y literatura, se han esforzado por salir de la linealidad temporal de sus relatos y ha habido entre ellas una influencia recíproca, tanto así que "el ojo cinematográfico" y la "conciencia narradora" son puntos convergentes para el análisis, tanto de las producciones cinematográficas, como de las novelísticas.

En este caso, se trata de discursos diferentes, porque la lectura del espectador cinematográfico es distinta a la lectura del lector de novela (Puig, M. 1985: 290); sin embargo, puede suceder que algunas imágenes proyectadas desde la ficción textual inviten a lecturas cinematográficas, con la presencia de *cierres en fundido*, de planos que desaparecen poco a poco en la oscuridad (Peters, J.L.M. 1961: 25). Este hecho ocurre porque la narrativa suele caracterizarse por "saquear" a otros géneros, incluyendo el cine (Carrera, G.L. 1984) y, en un momento dado, el arte de la imagen ha ejercido mayor influencia sobre la narrativa. Ambas disciplinas se han esforzado por salir de las

limitaciones impuestas por la linealidad y objetividad del relato tradicional, y el resultado es la influencia recíproca entre ojo cinematográfico y la conciencia narradora.

Otro elemento compartido entre el cine y la literatura es el correspondiente a la tirantez dramática o la espera y temor de una nueva espera. Esto se logra con el recuerdo de otros momentos de las acciones; para ello, se procura crear un nerviosismo, atenuarlo, acrecentarlo y renovarlo. El exacto repartimiento de esos instantes de tensión en el curso de la fábula (tanto textual como fílmica) tiene una importancia capital en la arquitectura de este tipo de discursos. Autores venezolanos, entre otros, que hacen gala de estas técnicas son: Gustavo Luis Carrera: *Viaje inverso* (1977), *La muerte discreta* (1982); Antonieta Madrid: *No es tiempo para rosas rojas* (1975, 1983) y José Balza: *Medianoche en video: 1/5* (1988)

Menospreciada por muchos años y entendida como fenómeno orillero, la música popular latinoamericana había sido relegada, por las élites intelectuales o discursos centralizados, al rincón de los bares y rocolas que ofrecían un testimonio de abandono. Con el cambio de perspectivas, ante la condición postmoderna, algunos escritores latinoamericanos de prestigio han construido sus temas y ficciones en torno al elemento popular y, de esta manera, ha entrado el *kitsch* y todo lo cursi en la narrativa. De igual forma, ha surgido la novela bolero (Santaella, J.C. 1990) y la literatura cassette (Baez, J.C. 1990) que otorgan una presencia significativa de la música dentro del texto literario, tanto así, que la escritora mexicana Laura Esquivel ha incorporado un CD en su novela *La ley del amor* publicada en 1995.

Para algunos autores, el ingrediente musical ha añadido cierta cadencia y ritmo a la narrativa; el propio título de una de las obras del puertorriqueño Luis Rafael Sánchez *La Guaracha del Macho Camacho*, adelanta la noción de música; por eso, como ha mencionado el propio autor, más allá de las peripecias y la actitud de los personajes "ante el guiñol de su existencia está el ritmo de guaracha (...) *son* liviano que narra, con aires de mofa y entrañable alegría acontecimientos o pecadillos populares" (Sánchez, L.R,1981: 338).

En este orden de ideas, son reivindicadas las imágenes de los prostíbulos y los bares, y surgen como referentes textuales Agustín Lara y José Alfredo Jiménez, connotados cantautores de boleros, recordados en las ficciones narrativas "de la canción" (Monsivais; C. 1990). Entre las novelas claves para esta muestra representativa se podrían nombrar: *Arráncame la vida* de Angeles Mastreta (1985), obra que pone en evidencia el parentesco de la música con la literatura como elemento estructurador de la narrativa latinoamericana. La memoria musical que envuelve a los países latinoamericanos está presente en esta obra, por cuyas páginas se pasean con vida los románticos de la canción mexicana: Toña la negra, Pedro Vargas y Agustín Lara. Otras obras que proclaman la música en su ficción se dan cita en este escenario: *Si yo fuera Pedro Infante* de Eduardo Liendo (1989), *La importancia de llamarse Daniel Santos* de Luis Rafael Sánchez (1989), *Tres tristes tigres* de Guillermo Cabrera Infante (1972) y *Celia Cruz, reina rumba* de Humberto Valverde (1981), porque utilizan esta variedad del discurso periférico, surgido en forma alterna a la literatura consagrada por la erudición.

El discurso fotográfico, sin duda presente en la obra de variados autores latinoamericanos, proyecta un ajuste entre los signos fotográficos y los literarios (Carrera, L. 1994: 69); en este caso, se trata de textos que postulan la presencia de fotos como pretextos para su montaje. Las fotografías como mensaje connotativo de las novelas, deben ser interpretadas por el lector y, con sabiduría, se ha dicho de ellas: "¡Qué tenebrosos precipicios se abren ante nosotros a veces con la visión de ciertas fotografías!. Los personajes jamás identificados, las miradas cristalizadas sobre la superficie fluctuante y prístina de esas imágenes que nunca sabemos si son de metal o de cristal, de espejo o de luz congelada". (Eliozone, S. 1969: 253)

Este recurso es evidente en la novela *Ojo de pez* de Antonieta Madrid (1990), donde existe una adecuación entre los signos fotográficos y los literarios; en este caso, "ojo de pez" también es el nombre dado al lente de visión, caracterizado por abarcar 180 grados, y la obra se corresponde con el transcurrir de una conciencia ante un álbum de fotografías. *Ojo de pez* está construida sobre bases fotográficas evidentes que inciden en la organización del material novelesco. Otras obras que dan cuenta de imágenes fotográficas para disponer sus mundos ficcionales son: *Adiós gente del Sur* de Orlando Chirinos (1990); *Perfume de gardenia* de Laura Antillano (1984) y *Vagas desapariciones* de Ana Teresa Torres (1995).

El lenguaje folletinesco constituye otro discurso que ha ocupado su espacio en la narrativa finisecular latinoamericana, aunque tenga sus raíces a finales del siglo XIX. El argentino Manuel Puig ha añadido el subtítulo de "novela folletín" a su obra *Boquitas pintadas*, cuyas características se corresponden con la novela sentimental (citado por

Sarduy, S. 1971: 412), incluso, el propio autor ha señalado que, con la obra, había intentado una nueva forma de literatura popular (Puig, M. 1969).

Este esquema folletinesco ha sido uno de los productos de ficción utilizados por los autores latinoamericanos de las últimas décadas del siglo xx. En la obra *El plan infinito* de Isabel Allende (1992), se puede observar esta recurrencia capaz de representar pasiones y conflictos sentimentales sufridos por los personajes, quienes después de haber pasado por un largo periodo de fracaso, decepción, enfermedades o muerte, se instalan al final de sus vidas en el espacio reservado a la felicidad, la belleza y la plenitud amorosa (Carrera, L.1995)

Es de observar que este tipo de literatura de masas también es conocida con otros nombres, entre ellos, los de "literatura de quioscos" o "literatura *kitch*"; esto se debe al hecho de que abastece las librerías con novelas al estilo del *best-sellers* y su finalidad es la venta del producto. En todo caso, sea cual fuere el objetivo de la subliteratura, otra forma de mencionarla y, aunque existan diferencias evidentes entre ella y el discurso establecido; ambas formas de escritura están regidas por leyes internas que le dan cabida en el escenario de la ficción. De acuerdo a este hecho, tanto la literatura minoritaria y selecta, representativa de los altos valores espirituales y culturales, como la subliteratura o literatura mayoritaria, a ras de suelo, quizá subterránea pero no menos verdadera, son capaces de nutrir amplias capas de la sensibilidad colectiva y de expresar los ideales y los valores del hombre común. (Serrano Poncela; S. 1966: 5)

Al reescribir la temática del folletín, algunos autores incursionaron también en la tendencia policial. De manera que el actual policial latinoamericano se consolida definitivamente durante las décadas de los 70 y los 80 (Castillo Castro, L.F, 1993:114). Entre los autores representativos de este discurso, se señala a Marco Denevi con *Asesinos de los días de fiesta* (1986) y *Rosaura a las diez* (1981); Juan Vilorio con *El disparo del argón* (1991), Chaparro Valderrama con *El Capítulo de Ferneli* (1992) y Eduardo Liendo con *Los platos del diablo* (1991)

El uso del discurso epistolar, tan frecuente en la literatura autobiográfica, confesional y el diario íntimo, se reconoce en obras como *Querido Diego, te abraza Quiela* de la escritora mexicana Elena Poniatowska (1995), donde se refleja la mezcla genérica evidenciada por las cartas: el discurso amoroso sirve de marco enunciativo para el desarrollo de la ficción (Cróquer, E. 1994: 122). La correspondencia, representada en este tipo de obras, pone en evidencia el carácter ritual y obsesivo de una escritura manifestada como el intento reiterado de obtener una palabra sustituta. Este recurso también ha sido empleado por el colombiano Darío Jaramillo Agudelo en su novela *Cartas cruzadas* (1995).

El discurso femenino ha sido muy discutido, porque también se encuentra “al margen” de los centros intelectuales. De suerte que, en las últimas décadas, los estudios literarios se han visto sacudidos por la crítica feminista que procura ser portavoz de los sectores más oprimidos, marginados y olvidados de nuestras sociedades. No se puede negar que existe una gran expectativa ante la literatura elaborada por mujeres, porque se plantea una serie de interrogantes, cuyas respuestas oscilan entre límites contradictorios.

En todo caso, la literatura es arte y el sexo no es determinante en su elaboración; como ha opinado una autora en alguna oportunidad:

Sospecho en fin que el interminable debate sobre si la escritura femenina existe o no existe, es hoy un debate insustancial y vano. Lo importante no es determinar si las mujeres debemos escribir con una estructura abierta o con una estructura cerrada, con un lenguaje poético o con un lenguaje obsceno, con la cabeza o el corazón. Lo importante, es aplicar esa lección fundamental que aprendimos de nuestras madres, las primeras después de todo en enseñarnos a bregar con el fuego; el secreto de la escritura, como el de la buena cocina y no tiene nada que ver con el sexo, sino con la sabiduría, con la que se combinan los ingredientes. (Ferré, R. 1982: 490).

En lo que atañe a un "discurso culinario", quizá vertiente del discurso anterior, algunas obras impregnan sus páginas con el aroma de sus recetas y el erotismo de sus relatos. Entre ellas, se encuentran obras como *Afrodita* de Isabel Allende (1997) y *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel (1990).

Con esta perspectiva, ha sido posible revisar un *corpus* narrativo variado entre los autores latinoamericanos de las últimas décadas del siglo xx que han organizado sus ficciones con el aval de los discursos alternos; ahora bien, como la postmodernidad ha desconocido la visión unitaria de los acontecimientos, el escritor finisecular ha potenciado la pluralidad de los "decires" que giran en torno a las élites culturales. El orden propuesto se ha diluido en su propia ineficacia ante la invasión de órdenes alternos que reclaman espacio desde su alteridad; la simulación y las apariencias campean en el escepticismo de toda autenticidad (Bustillo, C. 1998: 189).

Todas estas razones han llevado al escritor latinoamericano, sujeto finisecular, hacia la búsqueda de respuestas para sus interrogantes y a proyectar su quimera hasta el punto de abrir novedosos espacios. La manufactura literaria postmoderna ha hecho gala de cuestionamiento, en la medida que potencia otras maneras de abordar la realidad. Entre ellas, han tenido cabida los discursos metaficcionales que incorporan las características de la tecnología y de los medios de comunicación a su matriz textual.

Ahora bien, aunque hasta ahora sólo se han presentado algunos discursos alternos cuya abundancia abarca la narrativa de las últimas décadas del siglo xx, también hay que hacer referencia a ciertos recursos de la informática, utilizados por las obras de algunos escritores finiseculares latinoamericanos. Como cada cultura ha generado su talento análogo al imaginario que configurará la historia de las culturas (Bustillo, C. 1998), esta especie de movimiento cultural que determina el acto de ficcionalización en el hombre finisecular, se ha refugiado en la conciencia de su autorreferencialidad y, por este motivo, ha producido una narrativa que se deja oír desde la periferia. Por consiguiente, las obras han generado un espejismo de realidades alternas que buscan un espacio propio dentro de su construcción textual y se auto definen en la medida que organizan las nuevas formas para abordar los discursos.

En general, la novelística latinoamericana finisecular ha conformado un lienzo donde el fraccionamiento de la escritura se corresponde con lo representado y se elabora una realidad alterna para organizar el mundo ficcional propuesto. De la misma forma, y haciendo uso de la fenomenología de lo catóptico (Bustillo, C. 1998), surgen los espejos deformantes que ejercen funciones alucinatorias y, en ocasiones, producen engaños

ópticos. Por consiguiente, la presencia de los espejos jugará un papel importante para construir nuevos espacios textuales producidos desde el interior de la propia ficción.

Como se ha llegado al “exterminio de cualquier ilusión del mundo por la técnica y lo virtual, o la de un destino irónico de toda ciencia y de todo conocimiento por los que se perpetuarán el mundo y la ilusión del mundo” (Baudrillard, J. 1996: 104), ha surgido la fragmentación y la libertad finiseculares y postmodernas, que han enriquecido sus razonamientos alternos o paralelos a los centros de emisión cultural, con novedades discursivas. En otras palabras, junto a las reinterpretaciones de la realidad, la narrativa finisecular latinoamericana del siglo xx, en sus últimas décadas, sobre la base de la tecnología de la informática, entre ellas la realidad virtual y la holografía, ha recurrido a la *metaficción virtual*. En las páginas siguientes, se afrontará, por un lado lo referente a la técnica metaficcional en tanto manera - otra- de abordar la realidad desde la ficción narrativa, el uso de recursos propios de la informática como soporte para organizar estos discursos narrativos y las bases teóricas de la *metaficción virtual*.

3.LA METAFICCIÓN NARRATIVA

Probablemente con los primeros resquebrajamientos de la buena conciencia burguesa, la literatura se puso a sentirse doble: a la vez objeto y mirada sobre ese objeto, palabra y palabra de esa palabra, literatura-objeto y metaliteratura. (Barthes, R 1973)

Con los tiempos postmodernos, muchos escritores de nuestro siglo, evidentemente, han perdido la confianza en una narración ingenua; es decir, en la descripción de una factibilidad dada, aparentemente sin problemas (Breuer, R. 1993: 35), de forma que no sólo se han potenciado los discursos alternos ya mencionados, sino también la problemática abordada por la metaficción en lo referente al discurso y la realidad.

La postmodernidad ha redescubierto la metaficción como prueba de una época en la que se han perdido los asideros del referente, la ha puesto en práctica y la “estudia con deslumbramiento y desconfianza” (Bustillo, C. 1995: 44). Con la alternativa de la conciencia narrativa y las distintas formas de interpretar la realidad, la metaficción, cuya brote se dio a partir de la década de los veinte con las obras de Joyce, Mann, Proust, Kafka, Faulkner y Virginia Woolf, pareciera dar una respuesta al distingo de lo real, del sujeto en tanto fundamento del mundo (Gaspar, C. 1996: 19). Su auge actual pareciera expresar todo el desencanto existente en las formas culturales de la postmodernidad, donde existe un cuestionamiento crítico y deconstructivo de la legitimidad discursiva, que

el ser humano había erigido para aprehender el mundo. De ahí que la metaficción contemporánea sea reconocida, a finales del milenio, como una prueba propia de los últimos tiempos del siglo xx. En otras palabras, resulta obvio que el relato autorreflexivo, de larga práctica en Occidente, haya encontrado en la escritura finisecular su lugar y su existencia (Bustillo, C. 1998: 9) y que la autoconciencia narrativa se haya insertado en el imaginario de la postmodernidad, asumida ésta como una manifestación de la época que ha perdido sus asideros en el referente. Con la crisis de la postmodernidad, se ha abierto un espacio para la metaficción, incluyéndola no sólo como estrategia narrativa, sino como foco de curiosidad de la crítica.

La autorreflexividad, aunque también haya invadido al resto de las manifestaciones culturales contemporáneas como las artes plásticas, la fotografía, el cine y las formas de los *mass media* en general, se ha hecho común entre los narradores latinoamericanos de las últimas décadas. El discurso de la metaficción literaria, que tiene su vigencia desde la novela cervantina, da cuenta de espacios multiplicados *ad infinitum*, a modo de matriuskas. Como el texto no puede aprehender su referente, en una realidad confusa de finales de siglo xx, se mira a sí mismo en una literatura narcisista que construye a unos personajes, a su vez, desdoblados en sujetos y objetos conformadores de nuevos *entes* literarios que también los organizan con su mirada. Es la capacidad de la mente de ser sujeto y objeto de sí misma en el proceso cognitivo (Locke citado por Bustillo, C. 1998: 11), por eso, la metafictionalidad se perfila como comportamiento textual de autorreferencia, porque organiza una mirada sobre sí misma y sobre sus procesos, sus texturas, su desarrollo y sus capacidades generativas (Sifontes, L. 1997: 2); en este caso, la "historia" contada es la de su propia construcción y versa sobre ella misma.

Los procesos autorreflexivos (llamados asimismo metaficcionales, narcisistas o especulares) han sido estudiados por varios autores¹; para algunos, consiste en la ficción dentro de la ficción o *mise en abyme* y corresponden al desdoblamiento del texto en su propio comentario crítico o en las claves de su desciframiento (Bustillo, C. 1995: 202). Con la ayuda de la metaficción, se explica la forma de construir los mundos representados; en ellos, como se ha comentado, los personajes son inventados por otros en el interior de la historia; en definitiva, se trata de una ficción que habla de sí misma en el mismo sentido que da Jakobson al *metalenguaje* (Bustillo, C. 1998) y se centra en su propia categoría de artificio para replantear la problemática correspondencia entre ficción y realidad.

Según la nomenclatura de los diferentes teóricos, la metaficcionalidad se corresponde con narcisismo narrativo, autoconciencia, autorrepresentación y autorreflexividad; en todo caso, sea cual fuere el nombre empleado, el caso es que la retórica de la narrativa autoconsciente concentra la curiosidad de la crítica contemporánea junto a acercamientos lingüísticos, psicológicos, sociales y estéticos. La autorreflexividad ha ocupado un lugar privilegiado en la escritura ficcional porque se inserta y, a la vez, se independiza de la confusa realidad; de manera que se ha procurado un espacio propio en el tramado de los discursos.

¹ Lourdes Sifontes (1997: 2) nombra a los siguientes: Sholes 1970 y 1979, Jameson 1971; Stark 1974, Dällenbach 1977; Alter, 1978; Pérez Firmat, 1980; Kellman, 1980; Christensen 1981; Ruthrof 1981; Hutheon, 1984; Stonehill 1988; Waugh, 1990; Stoicheff, 1991; Bustillo, 1995^a y 1995^b; Alcorn 1994; Gaspar 1996, entre otros

Toda lectura que pretenda tornarse escritura sobre un discurso otro - un metatexto - tantea con torpeza los signos de la reflexión porque, al igual que su objeto de estudio, está constituida por un complejo tramado de espejos, de intuiciones e incertidumbres, de dudas, de hallazgos y decepciones. En consecuencia, los juegos ficcionales multiplican *ad infinitum* los espacios textuales que los contienen internamente y se presentan textos dentro de otros, a modo de espejos que se refractan y proyectan imágenes continuas (Gaspar, C. 1996: 13).

El texto metaficcional no sólo se contempla narcisistamente, al elaborar su propio metatexto, sino que también apela al compromiso activo del lector al producir la significación (Gaspar, C.1993: 98). Como la postmodernidad ha pretendido la deconstrucción de un conjunto de postulaciones que la modernidad había establecido y legitimado, el rasgo más llamativo del saber científico postmoderno es la inmanencia en sí misma, pero explícita, del discurso acerca de las reglas que le dan validez (Lyotard 1987: 100), este rasgo es el de la autorreflexividad y auto conciencia de los discursos (Gaspar 1996: 20). De ahí que la metaficción contemporánea sea reconocida hoy como una manifestación potenciada de la postmodernidad y tomada en cuenta, entre otros, por la siguiente muestra de autores latinoamericanos de las últimas décadas del siglo xx: Alfredo Bryce Echenique, *Tantas veces Pedro* (1981 a), *La vida exagerada de Martín Romaña* (1981 b) *El hombre que hablaba de Octavia de Cádiz* (1985), *La última mudanza de Felipe Carrillo* (1988); Marco Denevi: *Ceremonia Secreta* (1973); José Donoso: *Casa de campo* (1980), *El obscuro pájaro de la noche* (1981 a), *El jardín de al lado* (1981 b); Antonieta Madrid: *Ojo de pez* (1990); Augusto Roa Bastos: *Yo, el supremo* (1979); Marío

Vargas Llosa: *La tía Julia y el escribidor* (1977), Gustavo Luis Carrera: *Viaje inverso* (1977).

4. LOS RECURSOS VIRTUALES.

La realidad virtual es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de una pseudorrealidad, en el seno de una realidad (...) una simulación que incluye al propio sujeto, y a su ubicación topológica en un espacio tridimensional fingido. (Gubern, R 1996: 180)

En las últimas décadas del siglo xx, junto al auge de la metaficción como fórmula repotenciada por el discurso postmoderno para construir la narrativa ficcional, también han coincidido algunos discursos que apelan a las estrategias propias de los *mass media*. Al no tener confianza en la realidad, porque se duda de ella, el sujeto postmoderno procura su búsqueda dentro de la virtualidad; ésta tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma quimera creadora y artística de la imagen; sino de otra que acaba con este juego mediante la duplicación de la “realidad” (Baudrillard, J. 1998: 17). En un mundo condenado a la indiferencia, lo único que puede hacer el arte es girar en torno al vacío de la imagen, del objeto que ya no es objeto y fabricar imágenes. A partir de la simulación, ha desaparecido el mundo real y se ha dado paso a la realidad virtual, con la que se hace creer al observador que se encuentra ante la imagen referente y no ante su copia (Gubern, R. 1996: 8).

Tal ha sido la densidad y la diversificación “imaginística” a finales de siglo, que bien se puede hablar de una “civilización de la imagen”. Con los iconos se produce una especie de ecosistema cultural, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación, y entre ellos mismos con sus audiencias. Con los nuevos

instrumentos electrónicos, creados para el aspecto audiovisual, se ha incrementado la densidad de la iconosfera en los últimos tiempos, debido a las imágenes computarizadas; es la presencia de una nueva etapa, post analógica e interactiva, de las relaciones entre hombre y máquina, en el campo de la manufactura icónica. A finales del milenio, la circunstancia se ha acelerado y la imagen se ha hecho todavía más omnipresente, sobre todo por obra de la televisión y de la publicidad. En este sentido, es posible que estos simulacros se conviertan en un falso entorno y que este efecto tiendan a suplantar la realidad inmediata, tan cuestionada por el sujeto postmoderno.

El avance de la informática ha sido muy veloz en la segunda mitad del siglo xx, dando origen al desarrollo de incomparables modelos de comunicación. En ellos, se ha ensayado un proceso interactivo en cuanto que se ha introducido la reversibilidad de los *roles*; esto es, que el enunciador puede ser, alternativamente, enunciador y enunciatario. Dicha interacción se encuentra también en el centro de la experiencia perceptiva de la realidad virtual, que llevada a la narrativa de ficción, consistirá una forma –otra – de presentar un proceso autorreflexivo. Cuando esto sucede y las obras de ficción producen un entorno artificial -textual, creado con las características propias de la realidad virtual en el evento literario, se produce lo que en esta Tesis Doctoral se propone con el nombre de *metaficción virtual*.

La narrativa ficcional de finales de siglo xx ha incursionado en recursos propios de la informática, sobre todo ha hecho suya la denominada realidad virtual. Al ser cuestionada el entorno, por la percepción subjetiva de cada sujeto, las propuestas tecnológicas lo anuncian y surge como paradoja por sus conceptos contradictorios y auto

excluyentes; en efecto, las formas no pueden ser virtuales y reales a la vez. Este concepto, denominado por algunos especialistas como *a artificial reality*, *a virtual world* o *a virtual environment*, consiste en un artificio tecnológico capaz de penetrar una realidad alternativa, capaz de poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera. La realidad virtual puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en el tiempo real erigidos en una realidad ilusoria; se trata de una realidad perceptiva, sin soporte objetivo, ya que existe sólo dentro de la computadora u ordenador o cualquier agente cibernético capaz de proyectarla.

La ilusión de la realidad virtual crea un espacio sensorial denominado ciberespacio y se da como producto tecnológico en este fenómeno ilusorio inducido artificialmente. En 1984, este vocablo fue implantado en la narrativa de ficción por el escritor William Gibson, cuya novela de corte fantástico – científica, *Neuromancer* lo presentaba como una “alucinación consensuada”, porque se refería a un espacio conceptual; en este caso, el ciberespacio se ofrecía como un territorio virtual, un verdadero “paraespacio” o espacio paralelo que se introducirá con mayor precisión, en algunas narraciones de finales de siglo xx.

El ciberespacio es un paradójico lugar y un espacio sin extensión, figurativo, que no constituye una forma material, sino un paisaje óptico capaz de transformar al sujeto en el centro perceptivo móvil de un entorno ilusorio, sin soporte empírico. De este modo, se suprime la distinción tradicional dentro / fuera y hace realidad la paradoja del entorno interno de la producción informática. El ciberespacio existe para ser recorrido, porque es transitorio y efímero; es percibido como un fluido que permite

hablar de inmersión o navegación, conceptos tomados del vocabulario marino, porque en él se navega y no se camina. Se produce este efecto perceptivo en la realidad visual, en la medida que se anula la distinción psicológica entre el sujeto y el objeto, el espectador y el espectáculo, el observador y lo observado, todo ello, porque se borran las marcas de enunciación fundamentales y se confunde al sujeto con el objeto, mediante su zambullida ilusoria en el ciberespacio.

Con la realidad virtual, tienden a confundirse los *roles* del espectador, del actor y del autor; en ese universo continuo y tridimensional, desaparecen la figura y la función del narrador, tanto como desaparece la figura y la función de público unificado. La realidad virtual acaba convirtiendo la tradicional imagen-escena que se abre ante los ojos del espectador en una imagen-laberinto llena de imprevistos y de sorpresas que devolverá su propia imagen como objeto observado. Es la presencia de un laberinto que propone al sujeto /operador, con cada movimiento, nuevas experiencias espaciales que se multiplican ante sus ojos. Cada una de sus iniciativas de exploración sigue las ramas de un sistema informático arborescente, con diversas ramificaciones derivadas, y todo esto, ayudado por el sistema de hipertexto o textos sobrepuestos que van apareciendo cada vez que se pulsa una tecla determinada del computador. Con este sistema hipertextual, se produce una interacción con cualquier contenido de la pantalla, esto trae como consecuencia la ya anunciada confusión entre los ínter actantes: emisor, receptor, actor y espectador.

De esta manera, el operador asume su *rol* dentro de la pantalla, del otro lado de ella, porque ya no tiene el viejo *estatus* familiar de espectador pasivo. Con el uso de la técnica, se procura dar una respuesta al desencanto del mundo; por eso es vista como una

manera de acabar con la ilusión y la apariencia del entorno en que se encuentra el sujeto finisecular, para crear una realidad, otra, quizá más estable. Es evidente, entonces, que con el uso de la realidad virtual se erige el arte con la ayuda de las computadoras que, a su vez, aprehenden y devuelven al sujeto el nuevo escenario creado.

Otro espacio virtual, necesario para organizar las bases de la metaficción virtual, está proporcionado por la denominada holografía (del griego *hōlos*, entero y *grafía*, descripción), la cual proyecta imágenes tridimensionales, que suministran una percepción sensorial del referente. Aunque los principios de la holografía fueron expuestos por primera vez en 1947 por Dennis Gabor, las experiencias prácticas se dieron a partir de 1963, después del descubrimiento del rayo láser. La holografía es un método de fotografía sin lente, que recoge el campo de onda de luz esparcido por un objeto en una placa (Wilber, K et al. 1992: 14-15). Cuando este registro se coloca en un haz de luz, como el láser, se regenera el patrón de onda original y aparece una imagen tridimensional. Todos estos fenómenos inciden en la aprehensión de la realidad y constituyen nuevas formas, para que el sujeto postmoderno responda a los cuestionamientos acerca de su situación en el mundo. El modelo holográfico procura una explicación del extraño poder de la imagen y en esta búsqueda, tal vez, se haga real la imagen retenida en estado trascendental. El mismo caso sucede en los textos narrativos, desde el momento en que sus autores utilizan el recurso holográfico para organizar sus mundos.

Así pues, bajo el contexto del período finisecular contemporáneo, el uso de los *mass media* se ha visto favorecido de tal manera que su influencia ha alcanzado diversas áreas del saber. Por consiguiente, el uso de la realidad virtual y la holografía, entre otras,

ha revolucionado toda aproximación al entorno, porque ha surgido una forma novedosa de apropiarse de la realidad por medio de recursos especializados de la comunicación. Las tecnologías se presentan como instrumento de un mundo que se creía dominar; pero que se impone por medio de equipos capaces de transformar al sujeto en operador. Con la realidad virtual y todas sus consecuencias, se ha pasado al extremo de la técnica, como fenómeno extremo: "más allá del final, ya no hay reversibilidad, ni huellas, ni siquiera nostalgia del mundo anterior" (Baudrillard, J. 1996: 53).

5. LA METAFICCION VIRTUAL

El centro, así como la belleza y la relevancia, se encuentra en la mente del que contempla (Landow, 995: 93)

El uso de la realidad virtual y de la holografía se ha hecho presente, no sólo en textos narrativos que afrontan nuevos espacios ficcionales y la siguiente interacción entre los integrantes del acto literario, sino en la crítica literaria. Por medio de las computadoras se ha logrado cambiar radicalmente la forma de abordar la naturaleza, porque ofrecen una imagen alterna al mundo y a la realidad. De este modo, la sociedad informatizada puede ser percibida como una de esas respuestas proyectadas hacia el futuro

En lo que respecta a los textos de ficción, elaborados con las características de la *metaficción virtual*, surgen nuevos códigos para organizar el caos en que se ha visto sumergido el hombre y el personaje a un paso del tercer milenio, por esta razón la narrativa ficcional postmoderna crea una “realidad virtual alterna”, donde todo espejismo genérico de la imagen sea aniquilada por el refinamiento técnico del holograma, de la realidad virtual o de la imagen tridimensional o, en otras palabras, de la emancipación del código digital que la genera (Baudrillard, 1996: 48).

La capacidad de la mente de ser sujeto y objeto en el proceso cognitivo, observada en textos autorreflexivos, también es propio de la realidad virtual; por ese motivo, cuando

es utilizada como estrategia textual, conforma lo que se ha denominado la metaficción virtual; con este calificativo se alude, de manera evidente, a la diferencia entre el código virtual de textos digitalizados y el de los textos narrativos. Aunque el empleo de estos esquemas de la informática en las obras de los narradores finiseculares se ha ido extendiendo poco a poco, en la medida que sea aceptado por los lectores, propondrá un sujeto/ operador que no contemplará (leerá) en forma pasiva el espectáculo (libro), sino que navegará por el ciberespacio textual e interactuará con los demás integrantes del evento literario virtual.

Todo texto metaficcional virtual será capaz de crear otros entornos o ciberespacios, donde se den cita personajes que, a su vez, navegarán por espacios infinitos hasta constituir un juego de espejos o matriuskas rusas virtuales. Este hecho permitirá al operador (lector) fluir y deslizarse junto al resto de las instancias narrativas: el organizador ficcional, los narratarios y los personajes, entre otros, quienes serán conducidos por laberintos perpetuos creados por la permutación de *roles*.

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 ciberespacio virtual, formado ante la vista de los cibernautas ficcionales, capaces de organizar la quimera desde su propia navegación por el texto. De esta manera, el lector (operador ficcional) será capaz de organizar el caos aparente de la obra literaria y buscará una respuesta entre la realidad y el delirio que ha experimentado.

Los espacios virtuales constituyen un inmenso modelo de fingimiento con el que se interactúa. El cibernauta, el organizador ficcional y los personajes de narraciones literarias, experimentadores de la metaficción virtual, se ven rodeados por una representación tridimensional similar a la tecnología. De esta forma, será capaz de “desplazarse” o de “navegar” por el mundo virtual y verlo bajo distintos ángulos para introducirse en él, asirlo y remodelarlo. Vista desde esta perspectiva textual, “la técnica” se convierte en una aventura maravillosa (Baudrillard, J. 1996: 60), porque su despliegue significa que el hombre ha dejado de creer en su propia existencia, para elaborar otra- virtual alterna- que le dé sentido a su destino “en tercera dimensión”.

Cuando los narradores postmodernos fabrican sus textos con el concurso de la *metaficción virtual* y organizan su mundo inventado, otorgan a sus personajes la sensación de ser transportados y modificados intraficcionalmente. El protagonista metafictional virtual está colocado en un espacio, a las puertas de un otro discurso que lo dibuja y a su vez, lo (re)construye y lo (des)construye. Como se cambian antiguas concepciones, también al lector es instalado en una situación virtual; al respecto, Walser (citado por Rheingold, W. 1994: 298) explica estos novedosos conceptos:

Mientras que una película se usa para mostrar una realidad a un público, el ciberespacio se emplea para dar un cuerpo virtual y un *rol* a cada uno de los espectadores. La prensa y la radio relatan; el escenario y el filme muestran; el ciberespacio encarna... Un creador de espacios organiza un mundo para que un público actúe directamente en su interior, y no solamente para que el auditorio imagine que experimenta una realidad interesante, sino para que la pueda experimentar directamente.

La virtualidad - diálogo interactivo - provee una plataforma para representar realidades coherentes en donde los actores realizan actos con características cognitivas, emocionales y productivas. El espacio virtual del texto -ciberespacio- es intrínsecamente un medio teatral en el que los elementos ficticios participan de actos con estructura dramática y con emociones. El narrador, el personaje, el narratario y otros elementos de la ficción, emiten órdenes básicas: “mírame, siénteme y tócame”. (Walser citado por Rheingold, 1994: 298).

Como las redes textuales cambian y la actitud del lector se hace más compleja, el texto deviene sistema interactivo y por eso el narrador se acopla sobre la virtualidad; de este modo, surge una estructura de la apariencia y, para que el narrador sea virtual, el texto todo debe crear esa apariencia como un todo integrado. No se trata de una conversación o diálogo con un texto, en este nuevo espacio, se trata de explorar otro mundo. La realidad virtual (*artificial reality, virtual world, virtual environment*) supera la realidad alternativa de los espacios textuales. El *virtual world* aspira a usurpar la realidad, pues no sólo constituye su apariencia visible, sino que además ocupa su espacio tridimensional, y no como lo hacen la escultura o el holograma, sino brindando al observador el *rol* de centro móvil de espacio hueco que lo rodea.

La presencia de la virtualidad cambia antiguas concepciones porque ubica al sujeto en otra situación; esto es evidente porque el refuerzo de la ilusión referencial en el holograma y en la realidad virtual "obedece a una suerte de avidez empirista, que empuja a pasar del manejo de modelos, de guarismos y de gráficos, que la informática ha convertido en omnipresentes pero en ingratamente abstractos, al manejo de sus referentes

singularizados". (Gubern, R.1996:165). En ese mismo orden de ideas, los textos metaficciones virtuales proclaman "otro narrador que funciona bajo la idea fundamental de la realidad virtual." (Perdomo, A.1997: 236), o sea, de manera tridimensional, dentro de la red textual; por ello, se presenta como una imagen en perspectiva que cambia cuando se mueve. En forma cotidiana, se percibía un narrador que se desplazaba bidimensionalmente (atendiendo a los parámetros de tiempo y espacio), pero el narrador virtual, como el holográfico, en su ruta generará simulacros mientras propone una realidad disyuntada por su propia imagen

Si con la condición postmoderna, el sujeto de fin de siglo xx no se beneficia de un asidero ante su realidad difusa y, a su alrededor, existen diferentes focos de interés, en la narrativa ficcional; entre ellas, la idea del hipertexto da pie a que el lector de la obra a modo de cibernauta² fije su atención en los elementos más llamativos, sin necesidad de un centro que lo gobierne todo. La *metaficción virtual* dará cuenta de diferentes planos espaciales o niveles de lectura, pero no digitalizada como se podría creer. En este caso, no se trata de "novelas hipertextuales" o digitalizadas, en el sentido de su existencia dentro de computadoras; sino de textos que presentan ficcionalmente esta forma de asir la "realidad". Estas ficciones están construidas con elementos de la cibernética, pero "en el papel" y su matriz textual genera espacios alternos o ciberespacios; donde interactúan los personajes, el narrador, el autor y el propio lector.

² Se usa la acepción de *cibernauta* en su término usual, esto es: el sujeto que interactúa con el texto que tiene delante y es capaz de modificarlo según sus preferencias.

Dentro de estas posibilidades generadas por el uso de la *metaficción virtual* en la narrativa postmoderna, no se debe olvidar que la recurrencia de la tecnología en los textos literarios, también ha sido punto de interés de la crítica literaria; de este modo, se da una convergencia entre la teoría crítica y la tecnología. A tal efecto, se ha observado que durante las últimas décadas del finalizado siglo xx, se han ido aproximando dos campos del saber, sin conexión aparente alguna: la teoría de la literatura y el hipertexto informático (Landow G. 1995: 13). De manera que, no solo los críticos literarios Jacques Derrida y Roland Barthes, por ejemplo, sino los especialistas en ordenadores: Theodor Nelson y Andries van Dam, han postulado la necesidad de abandonar conceptos como centro, margen, jerarquía y linealidad, para sustituirlos por otros, entre los cuales se nombran: multilinealidad, nodos, nexos y redes, a fin de que el texto pueda ser abordado desde cualquier punto de vista y con un despliegue personal. Todo esto afirma las ideas postmodernas de atender los discursos alternos, producidos fuera del eje central dominante, y, entre ellos, el uso textual de la virtualidad de algunos textos ficcionales de finales de milenio.

La teoría crítica promete teorizar el hipertexto, sobre todo lo referente a textualidad narrativa y a los papeles o funciones del lector y escritor. Cuando Roland Barthes hacía referencia al término *lexia* como segmento o unidades de lectura (Barthes. 1978: 32), describía un ideal de textualidad que coincidía semejante a lo que se conoce como hipertexto electrónico: bloques de palabras o de imágenes que se sobreponen y se convocan electrónicamente entre sí por medio de *nexos* o *redes*. En este orden de ideas, la crítica describe el mundo de la literatura y sus relaciones con el hipertexto informático.

El hipertexto produce una escritura no secuencial, porque bifurca sus redes y permite que el lector elija y lea en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario". (Landow, G. 1995: 15). De esta manera, el hipertexto implica las *lexias* de Barthes, ya que se presentan fragmentos que pueden conectarse entre sí y son experimentados por el lector como no lineal; con esto, es posible lograr el objetivo de la obra literaria: que consiste en hacer del lector, no un consumidor, sino un productor del texto (Barthes, R. 1980:4).

Las ideas de Derrida, sobre apertura textual e intertextualidad, coinciden con los actuales sistemas de hipertexto, en los que el lector está ocupado en su descubrimiento y explicación de manera activa. Por lo tanto, lo que este crítico y otros teóricos expresaban como una reivindicación lingüística, se corresponde con la nueva dinámica de la lectura y de la escritura en el medio electrónico, más virtual que físico (Landow, G. 1995: 20).

A medida que el lector se mueve por una red de textos, desplaza de continuo el centro y, por lo tanto, el enfoque o principio organizador de su investigación y experiencia. En otras palabras, el hipertexto proporciona un sistema capaz de ser centrado, una y otra vez, porque el foco de atención provisional depende del lector, quien se convierte así en un verdadero operador, en un sentido nuevo del mensaje. Por consiguiente, el metatexto o conjunto de documentos y el libro o texto carecen de centro, el sentido tradicional del concepto, y cualquier usuario (lector u operador) organizará su propio eje según su conveniencia.

Todo esto tiene relación obvia con las ideas de Derrida, quien insiste en la necesidad de cambiar de puntos de vista eliminando el centro de la discusión. En todos los sistemas del hipertexto, el lector puede escoger su propio eje de experiencia y no queda encerrado dentro de ninguna organización o jerarquía. La teoría crítica contemporánea propone un paradigma de red, equivalencia electrónica del texto impreso conectado electrónicamente. Una red es una pluralidad de conexiones que incrementan las posibles interacciones entre sus componentes; en este caso, no hay autoridad central ejecutiva que supervise el sistema. Si las novelas se sitúan dentro de una red de relaciones con otros escritos, se vuelve casi sugerencia, rediseño y continuación de algo parecido a un mundo inagotable.

Por otra parte, los papeles de lector, escritor, organizador ficcional y personajes, cambian en la tecnología hipertextual, porque la literatura pide al lector una construcción activa, independiente y autónoma del significado; por consiguiente, todo dependerá de su "competencia literaria" y de su "memoria semántica" (Barrera, 1995: 105). De este modo, el texto ya no será visto como un compendio acabado de escritos o un contenido encerrado en un libro, sino que se convertirá en una red diferencial, un tejido de huellas que por siempre se referirán a otras pistas desiguales.

Si hasta hace algún tiempo, la tradición narrativa postulaba una continuidad de acontecimientos ocurridos a sus personajes en un espacio dado, y la aproximación metaficcional gestionó una respuesta al referente cuestionado por la postmodernidad; con las novedades tecnológicas textuales, reclamadas por la *metaficción virtual*, se actualizará,

en el siguiente capítulo, la visión crítica de las narraciones finiseculares que se han tomado de muestra en esta Tesis Doctoral.

CAPÍTULO II

LAS TECNOLOGÍAS TEXTUALES COMO SOPORTE DE LA METAFICCIÓN VIRTUAL

A- UN ANTECEDENTE EN LA INVENCIÓN DE MOREL

El conocimiento del mundo y de la realidad es más complejo, denso y amplio, con el avance del tiempo; de hecho, no es posible que se dé si no existen mecanismos o canales de mediación; cada día, el sujeto adquiere más el sentimiento de que, en el mundo actual, junto con las vivencias inmediatas de otras épocas, existen otras experiencias mediadas que se superponen a las primeras y han aumentado cualitativa y cuantitativamente hasta extremos insospechados. De esta manera, el sistema mediático ha sido entendido como un modo de percepción del mundo, “como la macluhiana prolongación de los sentidos” (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 132).

Con la ayuda de los medios, el sujeto ha obtenido una imagen del mundo como marco de referencia, en el que han de integrarse de manera coherente las nuevas percepciones. En las sociedades desarrolladas, con mayor frecuencia, tienen más peso los medios de comunicación de masas, que han alcanzado elevados niveles de difusión y consumo con las nuevas tecnologías a lo largo del siglo xx, en especial en su segunda

mitad; donde, la evolución de los medios electrónicos ha llegado a ocupar una perspectiva hegemónica en la construcción de la realidad o en la percepción del mundo. Estas ideas han llenado de inquietud a diferentes campos del conocimiento; de manera que también se han hecho sentir en la creación literaria de algunos escritores latinoamericanos de finales del siglo xx, quienes aprovechándose de los conocimientos generados de los *mass media*, han trasladado a sus obras de ficción los recursos propios de la tecnología cibernética y, de esta manera, organizado sus mundos de ficción. Este ha sido el caso específico de los autores de las cinco novelas seleccionadas para demostrar el uso de la metaficción virtual en la construcción de sus textos: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díez (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1993) y *El sueño* de César Aira (1998). Estas obras ofrecen una manera compleja de interpretar la realidad, a la que sus autores, sujetos postmodernos, demandan respuestas para sus inquietudes.

Ahora bien, como el empleo de los recursos mediáticos, conformadores de la *metaficción virtual*, intenta aportar luces a las dudas del mundo finisecular, quizás postmoderno, se debe recordar que, a mediados del siglo xx, ya se había publicado una novela con características similares. *La invención de Morel* posee una matriz textual que se apropió de recursos tecnológicos y los textualizó para elaborar su ficción. Esta obra de Adolfo Bioy Casares, publicada en 1940³ presenta una riqueza de recursos técnicos en su conformación y, por tal motivo, se le ha asignado un espacio privilegiado en las siguientes páginas, ya que los juegos entre la textualidad y virtualidad producidos por los agentes

³ La edición utilizada en este trabajo corresponde a 1968.

cibernéticos de la obra, establecerán las propuestas metaficcionales virtuales, de la misma forma como lo han hecho algunos autores latinoamericanos de finales del siglo xx.

1.- LA VIRTUALIDAD FICCIONAL

La novela *La invención de Morel* está constituida como prisma metaficcional porque está tejida de ficciones cuya riqueza estriba en el escamoteo del narrador como sujeto del enunciado textual para privilegiar al autor implícito como sujeto de la enunciación virtual. La enunciación textual, se involucra y desdobla en un juego de espejos que se refractan y generan, a su vez, nuevas ficciones; en el caso de la obra de Bioy Casares, se presenta una ficción dentro de otra, de manera que el personaje se desdobla especularmente y narra su faena ficticia en la figuras del náufrago-escritor del diario, personaje textual, y el náufrago virtual que vivirá para siempre en las proyecciones de la isla.

Los papeles organizados por el N.E., transcriptor o editor del texto, contienen la historia del prófugo, *mise en abyme* de la novela; este relato a su vez ha creado otra ficción o *mise en abyme virtual*, y, cada una de ellas contiene a la otra mientras la refracta y la transforma, al tiempo que promueve el relato y en él, la historia de su propia producción. Las páginas del diario dan origen a la segunda ficción, cuyo sujeto enunciador crea la *mise en abyme virtual*, el personaje- escritor construye los personajes virtuales con su discurso, a la vez que crea su propia imagen en ese otro nivel donde se mueven las imágenes proyectadas en el ciberespacio.

En este juego de textualidad/ virtualidad, se presentan situaciones cambiantes; entre ellas, los narradores de la virtualidad ficcional alteran sus *roles* en informadores extratextuales cuando organizan ficcionalmente los papeles encontrados o escritos por otro agente o por el mismo narrador. Cabe destacar que el editor / organizador del diario del prófugo, es considerado extratextual si se toma en cuenta el diario como “texto interno” en la novela, pero no debe confundirse con el autor fictivizado, esto es, Adolfo Bioy Casares, verdadero escritor extratextual de toda la novela. Incluyendo al editor textual, el protagonista de los hechos narrados también deviene en narrador extratextual fictivizado, porque el náufrago escribe su diario desde “fuera” del texto.

Los narradores textuales aparecen contruidos con “palabras” en los textos, en este caso el diario del prófugo; de manera tal, que todos los narradores de la novela son textuales porque están definidos en el papel escrito. Los relatores textuales están ubicados en planos diferentes de conciencia narrativa; entre ellos, el editor de los papeles encontrados, contruido de manera textual por el autor fictivizado Bioy Casares; el prófugo (textualizado por el editor) y los personajes virtuales (textualizados por el náufrago en su diario).

Como narrador virtual se reconocerá la voz organizadora desde la virtualidad del relato. Si el narrador cuenta desde el espacio de la no virtualidad y la explica, será extravirtual; por consiguiente, el náufrago y el editor serán extravirtuales y, a su vez, textuales (como ya se ha observado). El prófugo, una vez que ha alterado su papel y se ha introducido en la virtualidad, asume el papel de narrador virtual, pero siempre desde la voz de la no virtualidad de los apuntes del protagonista. De igual forma, será narrador

intravirtual / textual Morel, quien en alguna oportunidad asume el discurso para explicar la forma cómo ha llevado a cabo su invento de la eterna virtualidad. El resto de los personajes de la novela, no fungen como narradores, y son virtuales o intravirtuales porque su actuación se desempeña dentro de las proyecciones originadas por el agente cibernético o máquina inventada por Morel.

El juego especular de la virtualidad es complejo en este tejido de ficciones, porque el relato pone en escena la alteridad textualidad / virtualidad dentro de la ficción. La isla virtual es invención de Morel, engendrada sobre la “clausura de la realidad exterior a ella y el aprisionamiento del caos” (Gaspar, C. 1996: 116). Hay, de esta forma, una secuencia natural de relatos, entre textuales, metatextuales y virtuales, como una serie de cajas chinas, unas dentro de otras. El momento “presente” de la conciencia narradora del editor textual (aun tomando en cuenta la atemporalidad del relato virtual) puede designarse como una caja que domina todos los momentos anteriores como contenido suyo, o sea, la capacidad del pensamiento narrativo. La historia del prófugo, artífice del nuevo relato, está contenida en la secuencia anterior y, a su vez, está narrada desde afuera, donde permanece el protagonista principal como “padre” de la ficción que propone un sistema de dicotomías: creador /creación, poder/ sumisión, textualidad /virtualidad.

El personaje / narrador interactúa con el ciberespacio y puede verse, al mismo tiempo, como productor y protagonista de las imágenes proyectadas en los ambientes artificiales, es creador porque elabora su ficción textual y, a su vez, la creación introducirá la virtualidad del relato. El poder resulta del control sobre la “realidad virtual” edificada en el nuevo universo ficticio; poder de un yo, sujeto de la enunciación ficticia

sobre un él (Morel) que se convierte en la realización de su proyecto: vivir en la eternidad como figura proyectada al lado de Faustine, la mujer amada. En su proyección especular, *La invención de Morel* se propone a sí misma en metatexto desde el momento en que el editor organiza, transcribe y comenta los papeles, diario del prófugo. En este cuaderno, además, se elabora una poética de la *metaficción virtual* ya que se afirma y explica el origen de la virtualidad existente en el relato.

La poética de la *metaficción virtual* se ajusta en esta ficción ansiosa de mostrarse al lector en la medida que su matriz textual forja en sí misma, su propia forja creadora de la virtualidad. Con *La invención de Morel*, el lector presencia y reconstruye la creación de un personaje por parte de su inventor; se promueve la puesta en escena de un “otro creado”, porque la obra imagina e inventa en una inconformidad discursiva que se trueca en historicismo, en máscara que se construye en el texto, revelando al lector los procesos que dan lugar al personaje de la novela (Sifontes, L. 1994: 164). Una de las características centrales de la literatura autorreflexiva es la de sentar marcos teóricos de referencia que participen creadoramente en el proceso de reflexión de la obra sobre sí misma y sobre el mundo (Gaspar, 1991: 10). El prófugo organiza el texto que escribe, el diario, y mientras da cuenta de los apuntes de Morel, se postula como autor crítico y construye a su personaje con notas al estilo de: "Alteró mucho este párrafo"; "He señalado que la literatura de Morel es desagradable, rica en palabras técnicas y que busca en vano cierto impulso oratorio. En cuanto a la cursilería, se manifiesta sola" (p. 87).

Es obvio que ambas formas de escritura, la de Morel y la del prófugo, se relacionan por una analogía, llevada hasta los límites de la identidad, porque consiste en

una dependencia puramente temática, “no entraña continuidad espacio temporal entre metadiégesis y diégesis” (Genete, G. 1989-b: 288). Las escrituras de Morel son interpretadas por el prófugo, quien conoce el objetivo de las mencionadas máquinas: “Entiendo muy poco de motores, pero no tardé en ponerlos en funcionamiento (...) todavía no he podido averiguar el destino de unos motores verdes que hay en el mismo cuarto, ni de ese rodillo con aletas que está en los bajos del sur” (p. 23); Por esta razón, el personaje se da cuenta de que el “funcionamiento de los motores depende la eternidad de Morel” (p. 111) y que “las máquinas proyectan las imágenes. Las máquinas funcionan con la fuerza de las mareas” (p. 119).

Este agente cibernético de la virtualidad, la invención de Morel, se propone un doble movimiento en la construcción de los personajes intravirtuales y textuales. Como se ha dicho, el editor del diario organiza los papeles del prófugo; en ellos, se comenta acerca de la máquina de Morel, que grabará las imágenes para la eternidad; en este caso, la máquina está construida textualmente en las páginas del diario que organiza el editor. Por otra parte, el *diario* había sido escrito por el prófugo de la ley, quien explica la forma cómo actúan las máquinas (éstas constituyen elementos extravirtuales en el texto, porque están descritas en el diario del personaje/escritor). Ahora bien, estas máquinas también pueden devenir textuales, desde el momento en que son descritas en el diario o en los comentarios del editor, pero siempre serán las engendradoras de la virtualidad de los personajes y del mundo proyectado en la isla, al que tiene acceso el náufrago en su doble rol de textual y virtual. Al final del diario, es posible rendir culto a la máquina que ha logrado semejante ficción: “Al hombre que, basándose en este informe, invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica: Búsquenos a

Faustine y a mí, hágame entrar en el cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso" (p. 126)

2. DEL RELATO TEXTUAL A LA NARRACIÓN VIRTUAL

(a) Los planos narrativos

Toda narración se propone contar un acontecimiento; sin embargo, en el caso de la ficción, no existe la finalidad de que los hechos sean presentados como verdaderos por sus autores. De hecho, cualquier lector avezado en literatura narrativa hace uso natural de su competencia literaria para distinguir entre dos grandes planos relacionados con el contenido del texto: lo real y lo no real. Cuando se ingresa al mundo de la narrativa y se asume la arquitectura de los universos donde se dan cita acciones, tiempos y personajes es preciso deslindarlos de los sistemas sociales en que se vive (Barrera Linares, L. 1995: 70). La literatura genera una imagen interpretativa de la realidad sin que sea objetivamente una copia fidedigna, una fotografía del medio exterior pues la estructura de la lengua no se corresponde con la realidad y tampoco lo hace la estructura de la obra (Zalkiewski citado por Dorfles, G. 1969: 38). Sería más bien una visión de este mundo captada por medio de dos instancias: una, la del lenguaje y sus códigos; otra, la de la literatura y sus reglas culturales y pragmáticas (Barrera Linares, L. 1995: 71). Sin entrar en la discusión acerca de los planos ficcionales y metaficcionales de los textos, lo que sí se evidencia es la presencia de otros niveles de fictivización en algunos de ellos, porque se producen nuevos

tejidos narrativos que se insertan y se independizan de la llamada realidad y ensayan un espacio propio y paralelo dentro del tramado discursivo.

Cuando los acontecimientos contados en una narración aparecen en un primer nivel, se denominan extradiegéticos y su situación es inmediatamente superior a otros contenidos del acto narrativo que los produce; de la misma forma, se llaman relatos metadieéticos los acontecimientos contados en el relato en segundo grado (Genette, G, 1989-b: 284). Como el relato metadieético se ofrece en segundo grado, está formado por narraciones o metanarraciones aportadas por alguno de sus personajes o metapersonajes, y guarda diferentes tipos de correspondencia con el relato en el que se encuentra insertado. La inserción de un relato en otro puede darse por una causalidad directa, de esto se desprende la posibilidad de un empleo explicativo del segundo relato con respecto al primero; también puede darse el caso de que la relación temática no entrañe continuidad temporal entre metadiégesis y diégesis, sino una reciprocidad de contraste o analogía en la que la estructura en *abyme* se corresponde como una forma extrema llevada hasta los límites de la identidad propuesta por el autor o el propio texto. Otra forma de reciprocidad se da entre el acto narrativo y la situación presente, el contenido metadieético no importa más que el primero, sino que se presenta como una continuidad del relato primero.

En la novela *La invención de Morel*, se presenta un relato en primer grado con una narración en segundo grado o *mise en abyme* productora, a su vez, de una *mise en abyme virtual*, que abre espacio a los acontecimientos proyectados por máquinas en la isla donde se ha ocultado el prófugo protagonista. El cibertexto ficcional modifica la textualidad virtual de la narración por medio de un agente cibernético (Aarseth, E. 1997: 93), en la

obra, se utilizan recursos tecnológicos, a modo de agente cibernético fictivizado, que ha sido instalado intraficcionalmente para producir el efecto virtual generador de la relación en *abyme* virtual de tercer relato, porque se abren nuevos entornos artificiales / textuales, donde interactúan personajes, narradores y narratarios en una confusión de *roles* capaces también de convocar la participación del lector extratextual o lector real, quien elaborará su propia lectura; por consiguiente, el texto original se convierte en un eje fijo del cual irradian otros contenidos conectados de manera virtual, y ello modifica al experiencia del lector en un nuevo contexto. (Landow, G. 1995:50)

La novela de Adolfo Bioy Casares, bajo la perspectiva crítica del hipertexto, puede ser abordada como posible antecedente de las obras que utilizan recursos propios de la cibernética en el montaje de su matriz textual y, aunque fue escrita a mediados de los años cuarenta, se convierte en muestra de la *metaficción virtual*. En ella, existen diferentes niveles de narración; el primer plano pertenece al organizador textual del diario dejado por el prófugo en la isla, donde se había escondido; un segundo plano narrativo se encuentra en los papeles que narran la historia del protagonista, *mise en abyme* de la primera narración, generadora su vez de la *mise en abyme virtual* o mundo virtual proyectado por las máquinas de Morel a fin de aprehender la realidad por toda la eternidad. La primera historia sujeta en su centro las demás ficciones, de manera que corresponde al desempeño del editor textual, identificado como *N. del E.*, organizador de los papeles del diario y corrector, en algunas oportunidades con sus notas al pie de página.

Esta estrategia también ha sido utilizada por Augusto Roa Bastos en *Yo el Supremo*, suma de discursos orales y escritos que han sido recopilados y presentados por

el investigador en la nota final: “Esta compilación ha sido entresacada (...) de unos veinte mil legajos éditos e inéditos” (Roa Bastos 1986: 383). El compilador tiene por destino, trabajar como artesano en la elaboración literaria de los documentos para recobrar la totalidad del discurso y, con su trabajo sobre el texto, intenta tallar la escritura en sus múltiples capas para descubrir sus secretos y recuperar la voz y los sonidos en el texto escrito (Pacheco, C. 1993: 135); aunque, la pieza de Augusto Roa Bastos es diferente a la de Bioy Casares porque no cae en la virtualidad metaficcional. En *La invención de Morel*, por el contrario, el diario organizado por el editor se abre a la *mise en abyme* que contiene la virtualidad de la narración, motivo por el cual, ha sido tomada como modelo para la construcción de la teoría de la *metaficción virtual*.

La existencia del organizador textual aporta dudas, preguntas, apreciaciones y reflexiones generalizadas que se insertan en el tramado textual a modo de capas de escritura o de discursos para multiplicar la polisemia textual que termina por recoger al lector virtual. Cuando aparece un editor o transcriptor de novelas, como en el caso de *La invención de Morel*, el autor ha recurrido a la coartada, a la intriga y ha actuado por delegación (Tacca, O. 1978: 38); así, dentro del mecanismo del texto, este mediador es un constructo que termina elaborando a su protagonista en el propio discurso de sus notas. El organizador del texto se presenta como “editor” de unos papeles encontrados en algún sitio y los ha copiado, organizado o reescrito, y la aprehensión del entorno textual se presenta en diferentes espacios mediáticos. El "editor ficcional" organiza el diario del prófugo y explica la geografía insular donde éste se ha escondido: "Lo dudo. Habla de una colina y de árboles de diversas clases. Las islas Ellice - o *de las lagunas* - son bajas y no contienen más árboles que los cocoteros arraigados en el polo del coral. (*N.del E.*)"

(p.17). Todo se llena de intermediarios y la misma mediatización construye, mediatiza, hipertextualiza y metatextualiza el texto; el recurso del transcriptor propone al lector un efecto de realidad: "increíble: la coincidencia, en un mismo espacio, de un objeto y su imagen total. Este hecho sugiere la posibilidad de que el mundo está constituido, exclusivamente, por sensaciones (*N.del E.*)" (p. 120); con la mediatización es posible apreciar al mundo o conjunto de realidad exterior al individuo; de esta manera, la realidad es percibida como prolongación de los sentidos humanos por los que se descubre el exterior (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 138).

Al respecto, se debe recordar que el sistema mediático se entiende como un modo de percepción del mundo (Watzlawick, P. 1995: 132) y éste se presenta cada vez más complejo, denso y amplio; por lo tanto, su conocimiento no es posible si no hay mecanismos o canales de mediación. A través de los medios, el sujeto obtiene una imagen del mundo como marco de referencia en el que han de integrarse coherentemente las nuevas percepciones; de manera que la realidad será el resultado del cruzamiento de múltiples imágenes, comentarios y reconstrucciones que distribuyen los medios de comunicación en competencia mutua y sin coherencia central (Vattimo citado por Viviescas, F y Giraldo, F. 1992: 189). Como el texto de Adolfo Bioy Casares está mediatizado desde el interior de su discurso, el editor textual explica el mundo por medio de sus notas al pie de página en un nivel extra diegético. Las imágenes textuales ya han sido organizadas y construidas por el autor del diario; sin embargo, quedan metatextualizadas por la acción del editor quien advierte acerca del protagonista-escritor: "ha vivido, sin duda, debajo de árboles cargados de cocos. No los menciona. ¿Ha podido

no verlos? ¿O será más bien que, atacados por la peste los árboles no daban fruta?" (p. 29).

Todas estas observaciones dan un aspecto de “veracidad” al relato introducido por el organizador ficcional; en consecuencia, procura dar la fuente de su investigación con la mayor objetividad posible y deslinda sus comentarios de las notas elaboradas por el prófugo, escritor del diario: "para mayor claridad hemos creído conveniente poner entre comillas lo que estaba escrito a máquina en esas páginas; lo que va sin comillas son anotaciones en los márgenes, a lápiz, y de la misma letra en que está escrito el resto del diario" (*N.del. E.*), esta verosimilitud consiste en un artificio textual que sitúa al receptor del discurso, narratario y lector implícito, en el terreno de un discurso que opta por el enmascaramiento de sí mismo (Gaspar, C.1996-b: 28)

El relato en segundo grado, mise en *abyme* del relato primero, está expresado por el diario del prófugo, quien ha rastreado en sus apuntes las impresiones y los acontecimientos que han tenido lugar en la isla donde se esconde; este narrador tiene un papel importante en el discurso como simulación, ya que el autor relata por medio de la voz del relator que es distinta a la suya; en definitiva, gracias a este hablante ficticio, se registra el discurso imaginado.

La fictivización de los objetos y hechos de referencia del texto no se pueden tratar independientemente a la del narrador, a la instauración de una voz distinta a la del autor que sostiene un discurso narrativo asumiéndolo como propio. El discurso del náufrago, además, convoca a un narratario y su espacio se hace indispensable junto a la presencia

del narrador. El narratario según Chatman S. (1990) y Prada Oropeza R y otros (1989), está definido por su función receptora: se corresponde con el interlocutor del narrador. En repetidas oportunidades, el informador alude a ese ser para quien registra su información: “aquí no debe el lector imaginar que está descubriendo el amargo fruto de mi situación” (49), “tengo un dato que puede servir a los lectores de este informe” (62), “lo registro (...) para que mis lectores (...) daten estas páginas” (63). Así pues, el narratario es el interlocutor del narrador y ambos se ubican en los márgenes internos del discurso que, a su vez, manipula las relaciones correspondientes al nivel pragmático o intercambio y tránsito de enunciados en el acto de la enunciación. En *La invención de Morel*, el narratario es explícito (Perdomo, A. 1997: 254), porque el náufrago lo señala con su respectiva configuración en el texto.

Los relatos son espacios narrativos, no euclídeos, y no caben en una línea recta, además, ofrecen el escenario adecuado al lector (Perdomo, A. 1997: 113); este contexto está delimitado por el diario del prófugo, organizado a su vez por el editor; se trata de un texto metadieético o dieético, incluido en la organización de las notas intercaladas en la escritura, como un acto ficticio extradieético. Las notas del diario generan un relato en tercer grado, *mise en abyme* virtual con respecto a la segunda narración, que a su vez se convierte en extradieética. En la narración límite, virtual /textual, desembocan todos los integrantes del acto escritural: personajes, narrador, narratario, espacios textuales y ciberespacios, construidos por el recurso de la *metaficción virtual*. Por consiguiente, las instancias de la tercera diégesis virtual juegan su *rol* en un nivel diferente al del personaje /escritor, autor del diario que lo contiene, mientras se encuentre “fuera” del relato y se mantenga como escritor del mismo.

Con la participación interactiva del sujeto, se asiste a una tensión emocional, a la expectativa de lo que sucederá; es el asombro ante el *spectaculum*, vida y maravilla del mundo, lo que abre una brecha en la vida cotidiana y transporta al sujeto hacia un lugar inédito, donde asuma otro rol particular y viva una experiencia inédita. El náufrago se reconoce escritor y se desdobra: “Escribo esto” (37), “la redacción y la lectura de estas memorias” (40), “contaré fielmente los hechos que he presenciado” (71); por ello no deja de serle indiferente el hecho de participar como espectador o de sentirse integrado con el propio espectáculo; cuando el protagonista participa de esta forma, el sujeto es público ante el que se actúa y se representa, y a la vez es un simulacro o imagen (*spectrum*). (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 331). Al permutar los *roles*, el cambio de perspectiva permite la ilusión de ser actores y observadores en el espectáculo narrativo y, entonces, “estamos regados por el agua de la ficción y estamos sujetos a la fictivización” (Perdomo, A. 1997: 114), como ocurre con el náufrago, testigo y actor del doble espectáculo textual-virtual que se le despliega.

El relato tercero o virtual, texto total sumado a la metaficción, se denomina intradieético / intravirtual; ha sido organizado sobre la base de proyecciones que van tejiendo una realidad ilusoria, diferente a la exhibida en los otros niveles narrativos y, junto a ellos, establece una instancia para completar toda la isla narrativa. Aunque sean planos dimensionales jerárquicos, no significa que estén radicalmente separados o estén aislados entre sí, son, en realidad, niveles diferentes pero de conciencia narradora, que se interpenetran uno a otro. El texto virtual se produce porque “no hay una realidad absoluta, sino sólo visiones o concepciones subjetivas, y en parte totalmente opuestas, de la realidad, de las que se supone ingenuamente que responden a la realidad <real>, a la

<verdadera> realidad” (Watzlawick, P. 1992:148). Es el momento en que el prófugo funge como sujeto y objeto, al mismo tiempo, y reproduce su imagen en el relato virtual para interactuar con ese mundo fantasmal que ha estado (re)construyendo en sus escritos.

En la representación virtual, se asiste a un nuevo desdoblamiento de la ficción, a la imbricación del texto virtual con su metatexto o texto que lo contiene y, desde una mirada autorreflexiva, “el discurso literario se autoficcionaliza, la ficción se desdobra para versar sobre sí misma y ser metáfora de su proceso de creación” (Gaspar, C. 1991:9). La narración virtual, *mise en abyme* virtual en tercer grado, se construye con los recursos propios de la tecnología textual, tal y como lo sugiere la misma estructura de la obra; en consecuencia, el texto virtual espejea al prófugo, personaje extravirtual, y también las acciones pertenecientes al relato segundo en cuyo seno se ha organizado la nueva ficción, producida por la especularidad factible de una máquina. El narrador está dotado del poder de metamorfosearse y su capacidad proteica le permite cambios graduales o bruscos, además es narciso porque es un narrador con sed de espejo, la ficción lo empuja a verse a sí mismo (Perdomo, 1997: 144); de tal manera, que sus desplazamientos son complejos y puede permutar su *rol* cuantas veces así lo desee. A medida que el náufrago (escritor-narrador) transforma su papel, deja una estela de máscaras a lo largo de la narración y su desplazamiento le permite cualquier transformación, capaz de abrir espacios textuales generadores de situaciones permutantes y confusas para el lector. Este personaje /narrador es una figura ficticia, un constructo creado por el lenguaje y, a su vez, construye el mundo imaginario virtual del que da cuenta en su diario.

(b) Virtualidad ficcional declarada y encubierta

En los textos donde se produce una metaficción virtual, puede darse el caso de que la virtualidad sea declarada o encubierta. La primera se refiere al hecho de que el narrador esté consciente de la virtualidad en el relato, como en efecto sucede con el náufrago, una vez que descubre la virtualidad de los personajes construidos en su relato; el protagonista extravirtual sabe que el resto de los seres de la isla son proyecciones de la máquina que los grabó para la eternidad; en el segundo caso, la virtualidad se presenta como desconocida para el narrador, quien parece estar engañado por la “realidad alterna”. Al comienzo del discurso novelístico, el prófugo desconocía la existencia de la alteridad virtual y no puede modificarla: "quise apagar mi luz, pero fue imposible: la llave se había atrancado" (p. 59). En este caso existe la virtualidad encubierta tanto para el lector real como para el narrador, ya que ambos desconocen la existencia del ciberespacio alterno a la realidad textual. Por esta razón, la voz organizadora actúa sobre reflejos de la realidad: "Llegué a una puerta y quise abrirla; fue imposible; ni siquiera pude mover el picaporte (...) hasta las puertas interiores se volvían infranqueables" (p. 60). Ante la virtualidad del espacio “navegado” por el personaje, se da un campo espacio-temporal de influencias mentales sobre el cerebro del personaje extravirtual o textual, quien desconoce los modelos espacio-temporales de actividad virtual del entorno.

Aunque un personaje pueda construir metapersonajes virtuales, extravirtuales o intravirtuales, con la *virtualidad declarada* el personaje conscientemente elabora su mundo virtual y el de los personajes intravirtuales que viven en él; el prófugo conoce los efectos de la máquina que proyecta imágenes: "Estas paredes - como Faustine, Morel, los

peces del acuario, uno de los soles y una de las lunas,(...) son proyecciones de las máquinas" (p. 109). Por esa razón no está engañado cuando él mismo desea "penetrar" o "navegar" en esa realidad virtual. Al final del relato ocurre la metaficción declarada, porque el personaje extravirtual, asumiendo las circunstancias, cambia los roles y se convierte de textual a virtual, de forma que puede interactuar con el ambiente artificial.

Cuando el prófugo es desconocedor de la virtualidad de las imágenes observadas, se trata de una *metaficción encubierta*; es lo que ocurre al principio, cuando desconoce la artificialidad de los personajes proyectados: "la mujer, al llegar, me encontraría abstraído en la puesta del sol; la sorpresa el probable recelo (...) mediaría favorablemente la común devoción a la tarde; ella me preguntaría quién soy; nos haríamos amigos" (p. 33).

En resumidas cuentas, con la *metaficción virtual* se puede postular un narrador consecuente de la virtualidad de los acontecimientos y, por tal razón, su relato estará dentro de los parámetros de la metaficción virtual declarada. Al estar consciente de que la construcción de sus personajes textuales (en el diario) tienen un origen virtual (acción del agente cibernético), de hecho y como se ha dicho ya, los personajes devendrían en textuales / virtuales a la vez, ocurre el reconocimiento de la virtualidad por parte del personaje constructor de nuevos personajes. Por ese motivo, el prófugo en su *rol* de personaje extravirtual (y también textual porque es un constructo del editor del diario) es capaz de darse cuenta de la virtualidad de sus personajes y él mismo puede permutar su rol de observador al desplazarse o navegar en el entorno artificial, por medio de la construcción de su propio *rol* de personaje intravirtual/textual, como en efecto ocurre cuando se ha organizado ficcionalmente toda la anécdota de la obra.

Por lo contrario, cuando el narrador extravirtual desconoce que los personajes de su relato son virtuales o productos de proyecciones, intenta actuar en un mismo nivel de conciencia narrativa y se produce la metaficción virtual encubierta. De esta forma, el náufrago se esconde de los personajes porque desconoce la virtualidad en la que se hallan y teme ser descubierto por ellos.

3. EL NARRADOR Y EL PERSONAJE ANTE LA PERSPECTIVA VIRTUAL

(a) El narrador

El narrador cimentado en la realidad virtual, lo hace dentro de la red textual en tres dimensiones porque se presenta como una imagen en perspectiva que cambia cuando él se mueve. El narrador virtual como el holográfico, genera simulacros en su trayectoria mientras que propone una realidad que se disyunta por su propia imagen; en la estela proyectada por los movimientos de este narrador que permuta sus *roles* desde la ficción hasta la virtualidad, aparece identificado de diferentes maneras. Cuando asume el relato en primera persona, llamado también homodiegético, el enunciador del relato, y personaje de la historia, es también ficticio y sus actos de habla como narrador son tan serios ficcionalmente como los demás personajes de su relato y como los suyos de personaje de su historia (Genette, G. 1993: 37). El protagonista, escritor de los acontecimientos vividos y desarrollados en el diario, interviene como narrador homodiegético porque es el propio protagonista de su relato y escribe en primera persona; por consiguiente, su texto se presenta como autobiográfico: “Escribo esto para dejar testimonio del adverso milagro (...) espero escribir la *Defensa ante Sobrevivientes*” (p 14).

El narrador homodiegético cuenta cómo ha sobrevivido en la isla después de llegar en una precaria embarcación y, de la misma manera, narra cómo se da cuenta de la

existencia de otros personajes en la isla desierta los cuales oyen música: "A la madrugada me despertó un fonógrafo (...) creo que esa gente no vino a buscarme; tal vez no me hayan visto" (p.13), piensa que lo están siguiendo y por esa causa, evita ser visto por los "intrusos". Al recordar que no ha oído ningún barco ni avión cercano, se extraña: "sin embargo, de un momento a otro, en esta pesada noche de verano, los pajonales de la colina se han cubierto de gente que baila, que pasea y que se baña en la pileta, como veraneantes instalados desde hace tiempo" (p. 15). Se conoce, de esta manera, que el personaje es un espectador de los acontecimientos y también actor que se va involucrando con ellos, de suerte que tiene limitaciones en el conocimiento general de los sucesos.

La visión del narrador determina la perspectiva de la novela y siempre traducirá una relación entre el narrador y el personaje. El relator ha sido asimilado a un personaje y puede contar la historia desde dentro, participando en ella mayor o menor grado. Es el tradicional relato en primera persona "yo" en el discurso. Por su voz textual, se conocen las razones de su huida: "Se me acusa de un crimen, he sido condenado a prisión perpetua" (p. 91). Este hecho escritural tiene lugar en un espacio y un tiempo bien determinados, por la narración de este organizador ficcional, se puede seguir poco a poco la trayectoria de su llegada a la isla:

llegué a la isla (con una brújula que no entiendo; sin orientación; sin sombrero; enfermo; con alucinaciones); el bote encalló en las arenas del sur (...) me quedé en el bote, más de un día, perdido en episodios de aquel horror, olvidando que había llegado (p. 18).

Como la distancia entre informador y protagonista ha sido abolida, y éste último (el protagonista) es el que cuenta y asume la narración, no puede haber diferencia entre uno y otro: el narrador habla por boca del personaje y éste no puede ignorar lo que dice. Cuando el narrador y el personaje coinciden en un personaje narrador, surge el relato clásico en primera persona. El relato a cargo de un personaje obliga a un ángulo de visión preciso, a una perspectiva constante y a una información limitada. Por esa razón el narrador /prófugo, narra y no entiende por qué ocurren los hechos a su alrededor. En este caso, el narrador del segundo relato también es un personaje del primero y el acto de narración que lo produce es un acontecimiento contado anteriormente.

En los discursos narrativos tradicionales existe otro tipo de narrador, el omnisciente, quien como creación literaria que es y se reconoce, puede disponer de un tiempo más amplio, de un espacio no limitado por los sentidos y de un conocimiento que abarque tanto el exterior como el interior de los demás. Para disfrutar de todas estas ventajas el narrador tiene que asumir el papel de un creador y como en la novela de Bioy Casares, el diario del prófugo corresponde a su creación, el nuevo organizador ficcional del tercer relato o mundo virtual se permite ciertas intromisiones en los relatos omniscientes. A veces el narrador/ escritor reproduce una situaciones concretas y repite las palabras en el mismo estilo directo que ha tenido lugar en el hecho virtual; sin embargo, en otras oportunidades presenta un panorama de varias escenas e interpreta, en otras reproduce una sola escena mediante la voz de un narrador diferente, Morel. En este caso, convierte las palabras directas de los demás *entes* ficticios en un hilo indirecto y subordinando al lenguaje de la narración. Aparece, así, un discurso impersonal, en tercera

persona o heterodiegético, además de virtual, producido por un narrador-autor que no interviene en los sucesos virtuales.

Dos son los hechos que se deben tener en cuenta en lo que respecta a la persona del narrador: primero la situación espacio-temporal que se reproduce y segundo, un lenguaje que se reproduce de forma mimética o se interpreta. Con estos dos hechos fundamentales se ponen en relación varias circunstancias; la escena supone la presentación cara a cara (personajes/ lector), el tiempo presente y en progresión, los personajes inmediatos, sin intermediarios que los interpreten y en consecuencia el narrador no debe dejarse ver, debe pasar a una situación de latencia textual. (Boves Naves, 1993 :329). Existe un narrador ausente de la historia que cuenta y otro, presente como personaje; ambos, sin diferencia de persona narradora, guardan relación con su nivel narrativo; es el caso de los narradores conocidos como (a) homodiegético - extradiegético; (b) heterodiegético - extradiegético; (c) homodiegético - intradiegético y (d) heterodiegético - intradiegético (Genette, G. 1993: 46) Sobre esta base, se pueden organizar los narradores metaficcionales virtuales en las variaciones siguientes: (a) extravirtual - homodiegético; (b) extravirtual – heterodiegético; (c) intravirtual - homodiegético y (d) intravirtual - heterodiegético.

El narrador extravirtual-homodiegético se encuentra en el relato primero y cuenta en primera persona; es el caso del prófugo cuando narra su historia desde el primer nivel de narración productora de la *mise en abyme virtual*: "Aún veo mi imagen en compañía de Faustine. Olvido que es una intrusa; un espectador no prevenido podría creerlas igualmente enamoradas y pendientes una de otra (...) consuela morir asistiendo a un resultado tan satisfactorio" (p. 126); "Un espectador desprevenido puede imaginar que no

soy un intruso. Esto es el resultado natural de una laboriosa preparación: quince días" (p. 123). "Temí una invasión de fantasmas (...) me había oído rodear de pasos nítidos, a distintas alturas, movedizas. A la madrugada bajé de nuevo al sótano. Me rodearon los mismos pasos, de cerca y de lejos" (p. 24-25). "Veía las máquinas ponerse en funcionamiento" (p. 105).

Cuando se narra desde fuera del relato virtual en tercera persona, se da el caso del narrador extravirtual - heterodiegético, hecho que sucede en el momento en que el prófugo narra /escribe, en su diario, los sucesos del relato virtual, sin tomar parte de él: "de un momento a otro, en esta pesada noche de verano, los pajonales de la colina se han cubierto de gente que baila, que pasea y que se baña en la pileta, como veraneantes" (p. 15). Cuando la voz extravirtual heterodiegética relata en tercera persona, lo hace desde un plano diferente a la virtualidad: "los veraneantes que habitan el museo. Por su aparición inexplicable podría suponer que son efectos del calor de anoche, en mi cerebro; pero aquí no hay alucinaciones ni imágenes: hay hombres verdaderos" (p. 15).

El relato intravirtual -homodiegético tiene lugar en un segundo nivel de narración o de conciencia narrativa y está relatado en una primera persona; se tratará de un narrador en segundo grado o nivel virtual, que cuenta historias de las que él mismo forma parte; en *La invención de Morel* está presente en la voz textual del inventor de las máquinas: "Es mi último invento. Nosotros viviremos en esa fotografía, siempre. Imagínense un escenario en que se representa completamente nuestra vida en estos siete días. Nosotros representamos. Todos nuestros actos han quedado grabados" (p. 80). "Estaba seguro de

que mis simulacros de personas carecerían de conciencia de sí (como los personajes de una película cinematográfica)” (p. 86).

El narrador intravirtual heterodiegético se ubica en un segundo plano de narración y contará los acontecimientos en tercera persona desde la virtualidad en que se encuentra. Morel es un personaje intravirtual porque está proyectado por las máquinas que él mismo inventó y su existencia se da en el plano de la virtualidad; al explicar a los amigos la técnica de su invento, expone en tercera persona; por lo tanto, pertenece a la clasificación de narrador intravirtual – heterodiegético: “congregados los sentidos, surge el alma. Había que esperarla. Madeleine estaba para la vista, Madeleine estaba para el oído, Madeleine estaba para el sabor...” (p. 87).

Además de esta presencia proteica del narrador, hay que tomar en cuenta al autor fictivizado en la obra, y a los personajes, porque todos juntos conforman un diálogo entre la ficción que se virtualiza y la virtualidad que se ficcionaliza.

(b) El personaje

Cuando se habla de personajes de relatos virtuales, hay que tomar en cuenta la construcción y los movimientos textuales de cada uno de ellos. Para efectos de la ficción, todos los personajes de *La invención de Morel* son textuales porque son *entes* de papel elaborados en y desde la ficción de su autor real; sin embargo, se consideran específicamente textuales o fictivizados al prófugo y al editor textual porque sus actuaciones y movimientos ocurren desde el nivel de conciencia narrativa externa a la

ficción virtual. A la luz del relato, pueden mutar su función textual, incluso fictivizando al lector quien pasa a ser personaje y narrador.

El personaje virtual está elaborado desde la virtualidad del relato que, a su vez, ha sido producida por el agente cibernético textual. Son imágenes especulares que se mueven en el eterno presente del espacio atemporal de la isla. De esta forma, pueden ser denominados: personajes extravirtuales y virtuales o intravirtuales. Los primeros actúan fuera de la virtualidad del relato especular y los segundos son espectros o proyecciones que cumplen su *rol* dentro de la narración virtual. Como personajes textuales o extravirtuales, se halla el editor del diario, porque su movimiento textual se da desde otro plano de conciencia narrativa, sus comentarios están dados en el diario y actúa “desde fuera” de la virtualidad del relato. El otro personaje textual o fictivizado es el prófugo, quien cumple su doble *rol* de textual y virtual por el holomovimiento entre los dos espacios (textual y virtual). Al igual que el holograma, se presenta un estado de movimiento, holomovimiento (Weber, R, 1992: 74), como si esta forma de movimiento construyese un holograma y que el holomovimiento fuese el movimiento básico que despliega y pliega al personaje desde su textualidad a su virtualidad.

El prófugo es el único que cumple doble *rol* en la novela porque posee el holomovimiento que lo independiza de cada uno de los niveles textuales; el holomovimiento tiene varios aspectos como luz, electrones, sonidos, neutrones, etc y también pensamiento, sentimiento, deseo y voluntad, no se puede reducir el uno al otro, aunque todos están relacionados (Weber, R. 1992: 114). El personaje virtual puede ser considerado como manifestación del movimiento del aire, su “materia textual” puede ser

considerada como si formase nubes dentro del holomovimiento, que se manifiestan como descripción de la realidad reflejada en la narración virtual.

El personaje en ambos *roles*, textual y virtual o intravirtual, posee coherencia consigo mismo y viene dada, entre otras cosas, por el hecho de que a raíz de una secuencia de acciones y del desarrollo de un conflicto, sufre modificaciones que justifiquen su participación en la historia narrada, es el principio de la transformación. En su papel de personaje extravirtual o textual, como se le ha denominado, se le presentan dudas ante la extraña realidad que lo rodea: “ahora la realidad se me propone cambiada, irreal” (p. 78); “son efectos del calor de anoche, en mi cerero; pero aquí no hay alucinaciones ni imágenes: hay hombres verdaderos, por lo menos tan verdaderos como yo” (p. 15).

La realidad cambiante lo confunde, sin embargo, él también altera su opinión: “me he sobrepuesto a la repulsión nerviosa que sentía por las imágenes. No me preocupan” (p. 96); al final del relato, conocedor del misterio de las imágenes, genera una estela por el holomovimiento y se proyecta hacia la virtualidad “entré en ese mundo; ya no puede suprimirse la imagen de Faustine sin que la mía desaparezca” (123). La imagen subyuga y atrapa al narrador porque “no tiene otro sentido que la propia imagen, y por tanto la imagen ya no puede imaginar lo real porque se ha vuelto ella misma real (Baudrillard, J. 1998: 22).

La coherencia del personaje en su *rol* extravirtual, de igual forma, se da en el deterioro corporal sufrido en cada acontecimiento. Al principio, se siente: “invadido por suciedad y pelos (...) un poco viejo” (p. 27), pero todavía está fuerte; cuando filma su

mano para experimentar, sufre deterioro radiactivo: “en cuanto a los efectos sobre la mano (...) tengo un ardor (...) se me ha caído algo de piel” (p. 114), al final el mismo personaje explica el proceso de su total deterioro: “casi no he sentido el proceso de mi muerte; empezó en los tejidos de la mano izquierda: (...) pierdo la vista” (p. 124).

En el diario del protagonista, narrador extravirtual, se organiza el mundo virtual de los personajes proyectados por el agente cibernético textual, la máquina del tiempo eterno inventada por Morel. Un narrador extravirtual puede crear sus personajes virtuales desde el momento en que introduce narraciones especulares, sin embargo, estos personajes también cumplen un papel confuso porque su tejido textual se da en el diario del prófugo. De esta manera, los personajes contruidos serán ambiguos, existe un mundo representado y un proceso de representación, esto último es el acto comunicativo que permite al receptor formar parte de la estrategia interna del relato (Todorov, T. 1971: 168). Por consiguiente, los personajes elaborados por el náufrago en el diario son textuales porque nacen en /desde las páginas que él mismo escribe y, por otro lado, son virtuales en la medida que conforman constructos imaginarios del agente cibernético virtual.

Una vez conocida la textualidad o virtualidad de los personajes confeccionados en el diario del prófugo, es posible advertir que "para nadie podían distinguirse de las personas vivas" (p. 86), porque son/ parecen intrusos que actúan en “lo alto de la colina” (p. 17) y su descripción es detallada. Sus imágenes virtuales han sido proyectadas en la isla por el invento de Morel y han sido reelaboradas en el papel /diario por el narrador extravirtual quien los describe con detención. Entre ellos, Faustine: "tiene un pañuelo de colores atado en la cabeza; las manos juntas sobre una rodilla; soles prenatales han de

haber dorado su piel; por los ojos, el pelo negro, el busto" (p. 26) y Morel: "habla despacio, abriendo mucho la boca, chica, redonda, vocalizando infantilmente, enseñando una lengua chica, redonda, carmesí, pegada siempre a los dientes inferiores. Las manos son larguísimas, pálidas (p. 44).

El diseño de todos los personajes está determinado por la arbitrariedad, este hecho potencia la autonomía del universo ficticio en el desafuero de la no temporalidad y los espacios geográficos deformados. Las voces narrativas se mezclan, enfatizan la ambigüedad e incorporan la voz autoral que reclama derechos sobre sus criaturas. El náufrago construye el resto de sus personajes textuales-virtuales en la medida que explica los acontecimientos

Había más de una docena de personas sentadas a la mesa (...) Faustine y una muchacha rubia (...) Alec, un hombre joven, escrupulosamente peinado, con tipo oriental y ojos verdes(...) ¿Dora? - de pelo rubio, frisado, muy risueña (...) Del otro lado tenía a un hombre joven, moreno, de ojos vivos y ceño cargado de concentración y de pelo. Después había una muchacha alta. (...) Esta mujer se llama Irene (...) No recuerdo a los otros (p. 57)

Estos personajes, textuales o virtuales, responden a una construcción metaficcional y parten de una urdimbre arbitraria.; son metaficcionales debido a su arbitrariedad, y cualidad de *entes* de papel se potencia en el mismo acto de auto generación, en esa autorreflexividad que le confiere autonomía de los modelos del referente. (Bustillo1994: 22). Al final de la novela, en lugar de presentar una conclusión para el protagonista, ocurre la "cibermuerte", equivalente a una especie de su reencarnación virtual: la muerte implica el inicio como metapersonaje virtual construido especularmente por su propio

relato, en virtud de haber utilizado en su persona el agente cibernético del invento de Morel. En términos cibertextuales, el protagonista ha asumido la responsabilidad estratégica y emocional del personaje que ha colapsado las distancias entre protagonista, usuario del agente cibernético, constructor del personaje virtual y el resto del mundo espejeante presentado en la novela.

4. LA INTERACTUACIÓN TEXTUALIDAD – VIRTUALIDAD

Con la presencia de personajes textuales/ extravirtuales y virtuales o intravirtuales/ textuales en diferentes planos espaciales, ocurre una comunicación cada vez más interactiva e independiente, en la que ambos forman parte del sistema como emisores y receptores de los acontecimientos. Cuando surge la interacción de personajes en el discurso narrativo con presencia de *metaficción virtual*, no existe propiamente un centro o un emisor único que difunda mensajes bajo un solo prisma, sino múltiples emisores con capacidad para enviar mensajes diversificados e individualizados. (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 199). Es la misma estrategia establecida por Donoso (1981-a), donde el personaje inventa su identidad de “ser escritor” y genera a su vez la iniciativa de la creación de la escritura entendida en abierta barrera a la mimesis de la realidad. En el origen de la figura del escritor *El obscuro pájaro de la noche* enuncia autorreflexivamente su poética que hace del texto el espacio de la imaginación creadora (Gaspar, C, 1994: 210).

La figura del personaje escritor en *La invención de Morel*, es una imagen privilegiada para construir los personajes de la novela. En ella se establece la personalidad del náufrago como disfraz, máscara, espacio vacío que puede ser recubierto siempre de manera transitoria de signos múltiples e intercambiables. Ser escritor es construir personajes y escenarios y, desde esta fórmula estética, no existe otra realidad que la virtual

creada por la fantasía. El resto de los personajes son enunciados como invenciones virtuales y el mismo prófugo es espejismo del organizador textual en primer grado o editor del texto. En otras palabras la ficcionalización de la totalidad novelesca como entelequia de la escritura alcanza incluso la figura del escritor cuya obra es ajena a él mismo. En los desempeños del prófugo es evidente “un desdoblamiento entre actor y espectador” (p. 112); de forma que surge un cambio de *roles* cuando el prófugo se “siente” virtual: "por momentos pienso que la insalubridad extraordinaria de la parte sur de esta isla ha de haberme vuelto invisible" (p. 47).

El personaje extravirtual interactúa con los personajes intravirtuales de la isla: "El barbudo siguió caminando hacia Faustine y no tropezó conmigo porque me eché a un lado, bruscamente" (p. 51). El cambio de *roles* lleva al manipulador del relato virtual hacia el nivel virtual donde se mueven los personajes intravirtuales: "entré en este mundo; ya no puede suprimirse la imagen de Faustine sin que la mía desaparezca (...) cambié los discos; las máquinas proyectarán la nueva semana eternamente" (p. 123). Incluso, puede verse la forma cómo los personajes virtuales se mueven en espacios extravirtuales: "las mujeres trotaban, sonrientes; los hombres daban saltos como para quitarse un frío inconcebible en este régimen de dos soles" (p. 70).

El personaje extravirtual también interactúa con los hechos virtuales cuando es capaz de escuchar la melodía del fonógrafo virtual "Me angustiaba también oír Valencia y Té para dos, que un fonógrafo excesivo repitió hasta la salida del sol" (p. 43). Es un hecho de inmersión o navegación dentro del entorno creado y, de la misma manera, los personajes intravirtuales se relacionan con el espacio textual: Morel: "de ida y de vuelta

pisó mi pobre jardincito. Ignoro si conscientemente o con una inconsciencia irritante. Faustine lo vio, juro que lo vio, y no quiso evitarme esa injuria" (p. 46); el personaje intravirtual ha interactuado en el espacio ficcional: Morel pisa el jardincito que el protagonista había preparado para la mujer amada, aun estando ubicado en la textualidad de la novela y en un espacio desemejante a la conciencia narradora.

El acontecimiento anotado en líneas anteriores, ocurre al "fictivizar" el episodio ya que, al ser un personaje virtual, no podría dejar plasmadas la huellas de sus pisadas en la realidad textual porque él es una proyección y no una realidad dentro de la ficción, pero su interacción es una trampa textual del narrador que actúa con recursos de tiempos de la informática, donde la interactividad brinda al usuario la posibilidad de un diálogo hombre-sistema, es una de las plusvalías de la telemática; es la capacidad del material, del software y de las condiciones del acceso de proponer intercambios de informaciones y de operaciones entre el sistema y el usuario (Cartier, citado por Agudo Guevara, A.1998 129),

En la novela de Adolfo Bioy Casares, se observa esta interactividad fictivizada, incluso en los personajes virtuales quienes, siendo proyecciones e imágenes mentales, pueden moverse ficcionalmente en un espacio textual que no les corresponde; por consiguiente, en algunas oportunidades disfrutaban de una fiesta, sin inmutarse por la subida "real" de la marea, porque se trata de un fenómeno ocurrido en el espacio textual fuera del ciberespacio de los personajes y no les produce temor. Desde el momento en que las imágenes han sido grabadas en un día de fiesta, no se preocupan por los acontecimientos que puedan suceder en otro nivel diferente al suyo y cuya existencia

ignoran. Como son personajes virtuales, no pueden impresionarse por lo real; para la realidad, ellos son proyecciones y no realidades dentro de la ficción

5. EL ENTRAMADO TEMPORAL

Los conceptos “antes”, “simultáneo” y “después” tienen un vínculo colindante con la experiencia cotidiana del tiempo y sus tres aspectos de “pasado”, “presente” y “futuro”. El sujeto se halla en la corriente del tiempo y en la línea fronteriza que divide el pasado y el futuro, su inmediata vivencia de la realidad, el presente es ese instante breve en que el futuro se convierte en pasado y que en sí mismo no tiene duración (Watzlawick, P. 1992: 228). La vivencia del tiempo está estrechamente relacionada a la idea de causalidad. Cuando se dice que un acontecimiento es la causa de otro, se indica que el segundo es posterior y sigue al primero; entonces se habla de la significación temporal de la relación “si-entonces”, que se debe distinguir en el sentido lógico de esta relación. Por este hecho, el novelista toma conciencia de sus posibilidades sobre el tiempo y lo presenta en su relato. De manera tradicional, existe diferencia entre la temporalidad de la historia y la del discurso; de manera que el tiempo del discurso es, en cierto sentido, un tiempo lineal, y el tiempo de la historia es pluridimensional.

En la historia, varios acontecimientos pueden ocurrir al mismo tiempo, pero el discurso debe obligatoriamente ponerlos uno tras otro. Por eso se debe romper la sucesión natural de los acontecimientos y, de este modo, se utiliza la deformación temporal con fines estéticos (Todorov, T. 1982: 174). En las obras de ficción, el tiempo se presenta en

formas que no coinciden con las del tiempo histórico como categoría ontológica o lógica. Las acciones de los personajes se sitúan en un tiempo como los fenómenos de la realidad; por consiguiente, las formas más complejas de narración contienen varias historias unidas por encadenamiento, intercalación y alternancia. En definitiva, el discurso narrativo ficcional acoge tanto la representación escénica, que exige el presente, con la panorámica capaz de narrar en presente o en pasado; en este sentido se puede decir que no existen limitaciones respecto al tiempo.

En *La invención de Morel*, existe una temporalidad significativa por la estrategia de la virtualidad; sin embargo, también se presentan los conectores temporales en algunas oportunidades. Estos conectores expresan el paso del tiempo en los discursos narrativos tradicionales y, a veces, no son tan necesarios porque el simple orden de colocación de sus elementos narrativos, permite comprenderla sin necesidad de recurrir a palabras como “luego”, “de seguida”, “después”, “finalmente”. En el caso de las narraciones que incluyen secuencias relacionadas en forma indirecta, se suele marcar la transición de una serie de acontecimientos a otra mediante expresiones como “mientras tanto”, “no lejos de ahí” y otras por el estilo; sin embargo, como ya se ha comentado, no siempre se necesitan tales marcas: con que haya algún indicador de que se ha producido un cambio de situación, basta para que el receptor del texto sepa que se trata de un segmento narrativo distinto (Sánchez, I.1992: 76).

Aunque, en *La invención de Morel*, se construya bajo la atemporalidad de la isla donde está escondido el naufrago, se dan las conexiones o marcas textuales, por medio de recursos léxicos y construcciones adverbiales, para diferenciar un “presente” en que está

escrito el diario y un “pretérito” para los acontecimientos narrados: "de pronto hubo dos personas, bruscamente presentes" (p. 30); "los intrusos han de venir de un momento a otro" (p. 33); "me levanté a la madrugada" (p. 38); "hoy no fui a ver" (p. 48); "ahora dejaré de escribir para dedicarme serenamente, a encontrar la manera de que estos motores se detengan" (p. 110); "lo que hoy escribo será una precaución " (p. 26); (todos los subrayados son nuestros).

Ahora bien, aunque se encuentren estas marcas textuales indicadoras del posible devenir temporal, en *La invención de Morel*, el problema del tiempo es una trampa estructural que se da, sobre todo, en el tercer relato virtual; en él, no importa el tiempo porque en la virtualidad, como en la holografía, todo ocurre en un eterno presente. Los acontecimientos ocurren en una dimensión que trasciende el tiempo y el espacio, no es necesario que la energía viaje de aquí hasta allí porque “no hay ningún allí” (Ferguson, M. 1992: 37).

En la obra, el presente es un tiempo lanzado a un futuro desconocido o abierto a todas las posibilidades (Weinrich H. 1974:71); por eso, desde el acto de la escritura, el prófugo está consciente de que se trata de una temporalidad en presente, lanzada hacia otro tiempo futuro en que será leído el diario: "ya no han de quedar puntos inexplicables, en mi diario. Hay elementos para comprender casi todo. Los capítulos que faltan no sorprenderán". (p. 120). El tiempo a la luz de la virtualidad, realidad inventada, transcurre en un “allí”, cuya imagen está en la atemporalidad de la isla.

La invención de Morel adopta la postura del tiempo diferente a lo convencional porque su espacio “está fuera del lo que normalmente llamamos tiempo” (Weber, R. 1992: 130). La narración atemporal se da en un presente eterno, apto para ser vivido sin distorsiones y superposiciones provocadas por experiencias anteriores o por las expectativas futuras. La meta del náufrago, como la de un místico, es por lo tanto liberarse de las preocupaciones del pasado y del futuro. Ya Pribram había sugerido que las experiencias trascendentales, los estados místicos, permitían el acceso directo y ocasional hacia la esfera donde no hay espacio ni tiempo, sino acontecimientos de un mundo organizado en el campo de la frecuencia (Ferguson, M. 1992: 36).

Como ha dicho Watzlawick, entre el pasado y el futuro, dos infinitos espacios temporales que se extienden en direcciones contrarias, está el instante infinitamente corto que se llama presente. En él se encarna la vivencia más inmediata del sujeto y la más inasequible. El presente no tiene dimensiones y sin embargo es un punto temporal único en que sucede todo lo que sucede y cambia todo cuando cambia (Watzlawick, P. 1992: 242). De manera tal, que se repiten las temporalidades textuales en la novela: “las conversaciones se repiten: son injustificables” (p. 49); “Las palabras y los movimientos de Faustine y del barbudo coincidieron con sus palabras y movimientos de hacía ocho días. El atroz eterno retorno” (p. 50).

Uno de los rasgos fundamentales de la materia es la repetición, o incluso con mayor regularidad, la periodicidad. Y si hay una tendencia en el desarrollo, resulta que podemos decir que, aunque no se conozca el presente ni el futuro inmediato, se repite lo bastante como para que se pueda dudar o fiar de él sobre la base del pasado. A este tipo de

situación se dirige la tecnología científica o conocimiento y en la fictivización del relato ocurre por el agente cibernético que reproduce el eterno presente. Los actos repetidos en el tiempo están descritos en el diario con morosidad e insistencia: "como en el teatro las escenas se repiten" (p. 50). La repetición temporal se da en el relato virtual, donde las imágenes han sido proyectadas de manera tridimensional y generan acciones explicadas por la enunciación del texto; estos hechos son procesos o cambios y ocurren en forma indefinida, cada semana como un tiempo continuo construido de manera lenta a partir de la cadena de acontecimientos repetidos.

Así como existe la no linealidad del tiempo, también es evidente en la novela la no linealidad en el espacio; la primera es una contradicción fundamental de términos y necesariamente imposible en la realidad (Liestol, G. 1997: 130), pero factible en el texto de Bioy Casares. De manera, pues, que la atemporalidad también abarca el espacio virtual proyectado en el diario del náufrago.

6. EL ESPACIO TEXTUAL Y EL CIBERESPACIO VIRTUAL

Los acontecimientos suceden en algún lugar donde convergen los narradores, este espacio tiene la virtualidad aprovechada por la crítica literaria que define conceptos narrativos, está considerado como un lugar y abarca dimensiones de linealidad, superficialidad y profundidad; además, se convierte en un signo que remite a la situación de los personajes. Se trata de un espacio cambiante y engañoso a los sentidos, al principio se muestra desfavorable para el protagonista de la novela *La invención de Morel*: "estoy en los bajos del sur, entre plantas acuáticas, indignado por los mosquitos, con el mar o sucios arroyos hasta la cintura, viendo que anticipé absurdamente mi huida" (p. 13); "la marea sube a eso de las siete de la mañana; a veces llega con adelanto" (p. 17), y luego se ofrece como lugar paradisíaco, aunque ilusorio.

El novelista ha creado en su obra alucinaciones que rodean al prófugo; le ha inventado un entorno o realidad virtual, un terreno especular o un ciberespacio, entendido por Gibson como una alucinación consensuada que no es realmente un lugar, que no es realmente un espacio (En Gubern, R. 1996: 164), sino una geografía conceptual, un paraespacio, un tejido virtual; también Walser explica que el ciberespacio se emplea para dar un cuerpo virtual y un *rol* a cada uno de los espectadores (En Rheingold, W. 1994: 298).

Estos espacios virtuales modifican su capacidad simuladora y lo virtual se fictiviza para dar paso a la interacción del sujeto; de modo que el prófugo experimenta una tirantez emocional. En consecuencia, la expectativa de los hechos lo sorprenderá y al mismo tiempo será la oportunidad para que viva los acontecimientos como si fueran reales. La virtualidad es *spectaculum*, vida y maravilla del mundo, que abre una brecha en la quimera y transporta al protagonista a una ubicación inédita, por la que asume un rol particular que le provoca una experiencia ajena. Con la asistencia del náufrago, a la vez, como representación y público ante el que actúa y se representa, se da un simulacro o imagen / *spectrum*. (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 331)

En las primeras páginas se confunde el espacio textual y el espacio virtual, ambos descritos por el narrador /escritor del diario. Él mismo observa, sin tener al principio una respuesta a sus interrogante por lo que tiene ante sus ojos, la presencia de una interacción entre ambos lugares: el proyectado por las máquinas o agente cibernético y el ficcionalizado por el autor Bioy Casares: "cuando recorría el sótano advertí que ninguna pared tenía el tragaluz que yo había visto desde afuera, con vidrios espejos y rejas (...) ese tragaluz era irreal, visto en un sueño, salí a comprobar si todavía estaba. Lo vi de nuevo (...) la pared era lisa y muy sólida" (p. 22). Se crea un estado de confusión aparente y se duda de la realidad; el resto de los personajes "vive" en un lugar virtual, en un plano diferente al experimentado por el prófugo, "acumulé pruebas que mostraban mi relación con los intrusos como una relación entre seres de distintos planos" (p. 66).

A tal extremo se presenta el desconcierto entre seres, espacios y personajes virtuales junto al prófugo, como personaje textual, enunciador y enunciado en el relato,

que él mismo duda de su existencia: "ahora parece que la verdadera situación no es la descrita en las páginas anteriores; que la situación que vivo no es la que yo creo vivir" (p. 71). Es el caso del punto de vista asumido desde la idea de "navegación textual", esta especie de zambullida es el rastreo de la mirada y otras tecnologías destinadas a crear el ensueño de estar dentro de una escena generada por el agente cibernético y constituye uno de los fundamentos de la realidad virtual. La idea de navegación crea un modelo computacional de espacio que puede habilitar al usuario para desplazarse como si estuviera en su interior (Rheingold W. 1994: 121).

Existen dos códigos descriptivos, uno para cada espacio (textual o fictivizado y virtual) y ambos se vinculan entre sí como espejos refractantes e integradores; de tal manera que el narrador /escritor/ observa ciertos paralelismos:

La vegetación de la isla es abundante. Plantas, pastos, flores de primavera, de verano, de otoño, de invierno, van siguiéndose con urgencia, con más urgencia en nacer que en morir, invadiendo unos el tiempo y la tierra de los otros, acumulándose inconteniblemente. En cambio, los árboles están enfermos; tienen las copas secas, los troncos vigorosamente brotados (p. 19).

Una pintura de este follaje pertenece al espacio narrativo del diario y la otra corresponde al ciberespacio o proyección tecnológica:

en la parte alta de la isla, que tiene cuatro barrancas pastosas (...) están el museo, la capilla, la pileta de natación. Las tres construcciones son modernas, angulares, lisas, de piedra sin pulir (...) La capilla es una caja oblonga, chata (...) La pileta de natación está bien construida, pero, como no excede el nivel del suelo, inevitablemente se llena de víboras y sapos (...) El museo es un edificio grande, de tres pisos, sin techo (p. 19).

En esa medida, lo virtual se hace ficción y la ficción se virtualiza. Las imágenes proyectadas en el espacio virtual expresan ideas concretas y particulares con un valor equívoco, ellas poseen contorno físico donde se afirma o se sugiere la realidad, pero no se niega. (Sánchez Noriega, J. L. 1997: 351). Frente los espectros del paisaje, la palabra escrita en el diario expresa las ideas que dan significado al entorno ficcional; de esta manera, surge el señuelo que atrapa al protagonista y lo envuelve en sus imágenes; en consecuencia, obtiene la gratificación de contemplar nuevas “realidades” y perspectivas insólitas de gran belleza o de innegable atractivo. (Sánchez Noriega, J. L. 1997: 351)

Es muy posible que, si la *La invención de Morel* puede ser abordada, como en efecto se ha hecho, a la luz crítica de la *metaficción virtual* y la generación de escritores (nacidos alrededor de 1940) ha reconocido la influencia de la tecnología y la abundancia de los medios de comunicación en sus trabajos, además del peso de lo periférico, resulte obvio que la nueva narrativa latinoamericana, matizada por la incitante presencia de un contexto que nos hace sensibles a coincidir con ciertos aspectos de ella, nos lleva a acentuar con distinto vigor con otros, e influye en un cambio de actitud con que se concibe el universo literario (Skármeta, 1984: 263).

A modo de cierre de esta lectura que sirve de marco introductorio a la serie de reflexiones, que proporcionarán las bases de la *metaficción virtual* como soporte de la narrativa de finales de siglo xx, se debe observar que en las últimas décadas los grandes desarrollos y la difusión de la computadora, como medio de expresión cultural y estética, han planteado un reto a los paradigmas de la teoría cultural que aún no ha sido contestado de forma sistemática. En el caso de la teoría literaria, las cuestiones tecnológicas nunca

han despertado mucho interés; sin embargo, en la última década estos temas han experimentado un notable aumento de la atención que se les prestaba. El procesador de texto ha servido para familiarizar al literato con algunos aspectos de las nuevas tecnologías del texto, (Aarseth, E. 1997: 73) que servirán de “agentes cibernéticos” en otras ficciones narrativas, como veremos en el apartado siguiente.

B.- CINCO NOVELAS LATINOAMERICANAS A LA LUZ DE LA METAFICCIÓN VIRTUAL: LA LEY DEL AMOR, DONDE VAN A MORIR LOS ELEFANTES, EL SUEÑO, LA CIUDAD AUSENTE Y LA PIEL Y LA MASCARA.

Literatura y ciencia son dos voces que se mezclan dentro de la cacofonografía que llamamos cultura postmoderna. (N.K. Hayles).

1. LA TEXTUALIDAD ELECTRÓNICA EN LA FICCIÓN NARRATIVA

Con la presencia de la informática y de los nuevos recursos tecnológicos, el sujeto postmoderno ha procurado aprehender e interpretar la realidad en la que se encuentra incurso. La sociedad actual, basada en la circunstancia postmoderna, al margen de modas intelectuales, debates filosóficos y propuesta estéticas, revela uno de los rasgos esenciales que vertebran la sociedad. Como la postmodernidad se ha caracterizado, entre otros aspectos, por la rotura, la provisionalidad de los discursos y el cuestionamiento de los “grandes relatos” (Lyotard) que tratan de explicar el mundo con principios establecidos, se vive en afirmaciones provisionales (Sánchez Noriega, J. L. 1997: 311).

Con el advenimiento de la condición postmoderna, los mensajes de los medios de masa, a lo largo del siglo xx, han sido un factor determinante en esta cultura mosaico

(Moles, A. 1975: 205), que ha utilizado los contenidos de los medios de masas para dar respuesta a las interrogantes del hombre. Lo mismo que en la sociedad postmoderna, en los medios no aparecen mensajes estructurados o vertebrados mediante correspondencias racionales, no hay jerarquía o un sentido totalizador; simplemente, se superponen unos a otros sin siquiera apreciar reclamos. La cultura mosaico se estructura como una forma atomizada del bagaje de conocimientos presentes en el ser humano y representa el aspecto externo del conocimiento, en la época de las comunicaciones de masas; en otras palabras, es fruto de discernimientos superficiales, de fragmentos e ideas recibidas al azar y, sólo gracias a un proceso de “ensayos” y de “errores,” se llega a conocer el mundo en el que se vive. En consecuencia, ya el sujeto no impone su visión de mundo sino, por el contrario, es éste el que asigna su discontinuidad, su fraccionamiento, su estereofonía, su instantaneidad artificial (Baudrillard, J. 1998: 26).

Entre los imaginarios postmodernos y la realidad circundante, existe un parentesco evidente cuando se concluye que lo real es una construcción, un juego de apariencias y signos, un efecto de superficies y representaciones, que muestran a su vez la posibilidad y la imposibilidad de la verdad y de lo real (Bravo, V. 1995: 2); por este motivo, uno de los recursos utilizados para poner en evidencia el problema de la realidad se corresponde con los usos multimedia y, en especial, con la realidad virtual o el escenario alternativo que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera (Gubern, R. 1996: 155); visto de este modo, el *virtual world* aspira a usurpar la realidad, pues no sólo constituye su apariencia visible, sino que además ocupa su espacio tridimensional.

Ya Pagels habría apuntado la posibilidad de que la computadora pudiera simular la realidad y, en consecuencia, dar otra visión de la naturaleza; con ello, tal vez se intentara apropiarse de la realidad, de manera diferente, sólo porque el ordenador produce conocimientos de modo heterogéneo al de los tradicionales instrumentos analíticos y brinda otro ángulo del entorno. Por lo dicho anteriormente, la realidad virtual producida por la computadora conforma una ventana abierta a otros mundos simulados (En Rheingold, W. 1994: 17) y, vista de esta forma, el ambiente es una referencia simulada y lo que existen son los discursos sobre la realidad (Reisz de Rivarola, 1979; 104).

Los pensamientos acerca del contexto y su conformación por medio de recursos de informática, acceden a gran parte del *corpus* que teje las bases de la *metaficción virtual*, con la que han sido organizadas algunas narraciones latinoamericanas finiseculares. Una de ellas, *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso, proclama abiertamente el auge de la realidad virtual como uno de los soportes del entorno y, por medio de la Ruby, la protagonista, principales, se alude a su importancia en la interpretación del mundo: “la realidad virtual va a reemplazar a la realidad tal como la conocemos; señala el futuro, el comienzo de la verdadera ciencia y el punto de partida del arte. Es el principio del progreso auténtico de la humanidad” (Donoso, J. 1995: 43).

Para algunos pensadores, la palabra mágica sobre la que se basa la esperanza de un conocimiento definitivo de los hombres y del mundo es la digitalización (Baudrillard, J. 1996: 80) y, por tal motivo, también en la narrativa de ficción se ha utilizado el recurso para dar cuenta de los diferentes planteamientos ficcionales. De manera que, así como el usuario maniobra las computadoras para conformar un mundo virtual, se han elaborado

novelas hipertextuales, esto es, diseñadas para ser leídas desde y en las computadoras, es el caso, por ejemplo, la ya mencionada *Afternoon* de Michael Joyce (Landow, G. 1995: 143). Es evidente, pues, que la posibilidad de esta clase de novelas interactivas, ha surgido gracias a la aparición de los ordenadores digitales rápidos, capaces de manejar palabras (Aarseth, E. 1997: 96).

Los relatos hipertextuales o digitalizados tienen características acordes con el medio que los produce, esto es, la computadora; sin embargo, aun subscribiendo la existencia de este tipo de obras, hay que dejar claro que el propósito de la presente Tesis Doctoral no es el estudio de dichas novedades, sino considerar algunas novelas que utilizan los medios informáticos “en el papel”, para construir su matriz textual. En todo caso, estas obras no han sido organizadas digitalmente, sino con recursos tecnológicos textuales y su estructura forma parte de libros impresos con características de hipertexto. Curiosamente, los cinco autores latinoamericanos seleccionados como muestra para el trabajo, han creado sus obras sobre la base de estas particularidades.

Para abordar el estudio de estas novelas, todas nacidas en la última década del siglo xx, hay que tomar en cuenta los cambios producidos en los juicios existentes acerca del libro convencional, por ende también la narrativa de ficción, frente a las lecturas hipertextuales de obras digitalizadas o no, pero que pueden ser interpretadas bajo esta novedosa propuesta. En la tradición, el libro ha sido hijo y representante de la modernidad, con ella nació y con ella morirá (Agudo Guevara, A. 1998: 116); de este hecho se desprende que la lectura y el libro han jugado un papel importante en la modernidad porque han sido símbolos de una época, donde la sociedad occidental se

dibujaba en tres concepciones definidoras de la modernidad: la historia, el sujeto y el progreso. En este sentido, como el libro ha sido eje propulsor de esta triple concepción, constituye una estructura que reproduce en sí misma las características de la época que ayuda a sostener y a conformarse.

El discurso recogido en el libro clásico tiene forma de relato lineal como la historia; además, está centrado en la idea de un sujeto, su autor, quien lo desarrolla para hacerlo comprensivo en forma progresiva y preconcebida. Podría decirse que la primera palabra de un libro moderno contiene en esencia el relato completo, el cual se irá desplegando cada vez mejor, más acabado, más cercano a la idea final. El libro, como la historia de la modernidad, es teleológico, producto de su sujeto activo al servicio del avance de su propia idea; por lo tanto, es modernidad; o lo que es lo mismo, la modernidad es el libro. Ahora bien, con el impacto de las tecnologías teleinformáticas, se ha transformado el documento en símbolo de la postmodernidad y se presenta cada vez, en forma más avasallante, en el mercado, como un nuevo tipo de documento identificado en primera instancia como electrónico.

Con la aparición de estas nuevas formas comunicacionales, las obras de ficción se han visto potenciadas por los recursos empleados que las han llevado más allá de la modernidad. El texto electrónico, como nueva forma documental, posee características peculiares, muy diferentes al libro convencional; entre ellas, se destaca la “multimedialidad” o la manera de integrar en el discurso tres instrumentos fundamentales de la comunicación: texto, imagen y sonido. El documento electrónico utiliza varios medios para comunicar, por eso es considerado multimediático; en consecuencia, un

documento electrónico puede describir de manera conceptual un proceso, ilustrarlo con animaciones en video, presentar sus consecuencias en fotografías y narrarlo de forma paralela a la lectura del texto: todo esto secuencial o simultáneamente.

Esta contingencia multimediática, de manera obvia, multiplica la capacidad comunicacional del documento, porque lo integra en un solo formato; sin embargo, aunque existan todos estos beneficios en el texto electrónico, también surge el problema de la legibilidad; en este caso, se requiere la necesidad de sincronizar, hacer complementarios y poner a dialogar los discursos de diferentes medios, pero que puedan ser percibidos, todos, en una pantalla única de computadora o televisión. Se trata de la posibilidad que obliga a inventar un arte, y permite organizar los contenidos audiovisuales y textuales, para que existan sin confusión y se desarrolle la clarividencia diferenciada, según cada medio particular.

Otra característica del instrumento electrónico es su capacidad interactiva; en este caso, el nuevo tipo de documento permite que el usuario pregunte por contenidos, dé instrucciones para su despliegue y pueda leerlo de diferentes maneras, al ingresar comentarios, modificar o agregar otros contenidos. Los intentos “interactivantes” del material impreso no desaparecen; por el contrario, seguirá habiendo tabla de contenidos, índices y títulos, pero disponibles en cualquier lugar del texto cuando se les quiera consultar. La contingencia de lo interactivo rompe la linealidad de la lectura; permite que, por medio de la interrogación sistemática, el usuario elabore su propia lectura y construya la historia a su manera. Este hecho transforma al lector en un autor o por lo menos en

coautor. Al respecto, y aunque sean realidades diferentes la del escritor ficcional y la del físico, se recuerdan las palabras de Capra:

La teoría cuántica nos obliga a ver el universo, no como una colección de objetos físicos, sino más bien como una red compleja de relaciones entre las distintas partes de un todo unificado... Todas las partículas (físicas) se componen dinámicamente unas de otras de manera autoconsistente, y en ese sentido puede decirse que “contienen” la una a la otra. (En esta teoría), el énfasis se pone en la interacción, o “interpenetración”, de todas las partículas (Capra, citado por Wilber, K. Et al. 1992: 182)

Por medio de la “hiperrelacionabilidad” y de la “telaccessibilidad”, el documento electrónico establece vínculos entre palabras, párrafos o frases, de manera que en una señal también electrónica – con el ratón o una tecla- en la pantalla aparece la parte vinculada. De esta manera, se puede navegar de página en página en el documento y buscar los lugares donde aparezca el concepto deseado. Estas relaciones son denominadas hipertextuales, porque realizan automáticamente la función orientadora que, en el libro impreso, ofrece el índice analítico cuando señala en qué página aparece una determinada palabra. En el medio electrónico, el salto es automático; el lector navega por el mundo de conceptos hacia la imagen y de ésta, de nuevo al concepto; de manera tal, que reproduce en un acto tecnológico, el mecanismo psicológico de la asociación de ideas. En este caso no hay linealidad en la lectura, sino que cada cual lee siguiendo el camino documental construido, caprichosa o de manera sistemática.

Cada lector puede generar una historia diferente en diferentes oportunidades, de modo que la “multimedialidad”, la interactividad, las hiperrelaciones y la teleconsultabilidad, en definitiva decretan la muerte de la historia, del sujeto y del

progreso, característicos del libro impreso y, por ende, a la modernidad. Con el hipertexto, ha nacido una nueva forma de organización horizontal, sin jerarquías ni espacios compartidos, se trata de una estructura virtual, ubicada en una sociedad postmoderna. Por eso, ha surgido el nuevo libro, el documento hipertextual, multimedia, interactivo, teleaccesible y mediáticamente, editado en medio electrónico.

Con el uso de este vocabulario técnico, hay que tomar en cuenta el hecho de que la cercanía de la crítica hipertextual y la literaria, en el abordaje de la narrativa ficcional, plantea problemas de terminologías que aún no se han podido unificar por la variedad y rapidez con que surgen. En el caso de la vaguedad de vocablos utilizados en estas reflexiones, por ejemplo, con respecto a los términos hipertexto e hipermedia; de todos modos, en estas líneas, se utilizan indistintamente como el medio informático capaz de relacionar información, tanto verbal como no verbal. Estos problemas de terminología aparecen, porque los papeles de lector y escritor cambian tanto en la tecnología hipertextual, que el vocabulario corriente tiene muy poco que ofrecer. (Landow, G. 1995:60). Lo mismo sucede cuando se emplean expresiones como “textualidad virtual electrónica” o “texto electrónico”; la palabra “texto”, aunque según algunos autores debe entenderse como versión electrónica de un material impreso (Landow, G. 1995:61), se refiere a un contenido elaborado por la palabra en el papel. La presencia de la textualidad informática parece haber dejado en un vacío terminológico a muchos de los teóricos y críticos que repararon en ella y, en su impaciencia por describir una nueva y perfecta realidad, permiten que unas cuantas palabras como “electrónico o hipertexto” abarquen fenómenos distintos (Aarseth, E. 1997: 72). En todo caso, el lector convocado por las

novelas hipertextuales hará uso de competencia lingüística /literaria /informática y será capaz de actualizar la terminología ofrecida por estos novedosos recursos.

El hipertexto tiene el mérito de cuestionar la categoría del libro como vehículo privilegiado de la narrativa; en consecuencia, muchos escritores y literatos parecen hostiles a la tecnología, e incluso atemorizados por ella; es muy probable, que algunos convencidos de la protección requerida por la cultura tradicional, rechacen los males de esos inhumanos y supuestamente científicos artilugios (Rosello, M. 1997: 149); sin embargo, ya estos enlazamientos electrónicos, característicos del hipertexto, siguen encarnando aunque de distinta forma, las apreciaciones críticas de algunos autores; entre ellos, las generalidades de intertextualidad de Julia Kristeva, el énfasis de Mikhail Bahtine en la diversidad de voces, las nociones de redes de poder de Michel Foucault y las ideas del pensamiento nómada en rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari. Con el hipertexto, el orden de un texto genera en sí otras estructuras en apariencia caóticas y cada vez se va formando otra nueva “entidad” que hereda las estructuras previamente existentes o que le dan base al texto. Así se van generando disposiciones/ micro dentro de una estructura /macro (Perdomo, 1997: 149). Para apreciar el texto, sobre bases ya conocidas, se plantean maneras- otras, surgidas por la insatisfacción ante los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico propios de la modernidad. (Landow, G. 1997:17)

En un texto clásico, las notas finales o al pie de página constituyen una de las principales formas en que los libros crean un espacio adicional y requieren algún tipo de código, como el número superíndice o entre paréntesis, todos indicadores de la posibilidad de leer otros fragmentos añadidos o periféricos al denominado texto principal o cuerpo del

texto. Tanto en la edición académica como en la prosa erudita, estos fraccionamientos del texto se rigen por jerarquías de categoría y poder: las letras más pequeñas en la que aparecen las notas finales y a pie de página, así como su asiento fuera del centro de atención normal del lector, dejan bien claro que estos escritos son subsidiarios, dependientes y menos importantes. En un texto impreso, las notas finales o al pie de página, son conocidas como porciones del texto conocido como principal de manera convenida; este último adquiere un valor superior a cualquiera de sus partes complementarias, incluidas las notas, los prefacios o las dedicatorias. Los nexos electrónicos destruyen esta oposición binaria simple entre texto y notas, en la que se basan las relaciones de categorías propias del libro impreso (Landow, G. 1995:88).

El hipertexto consiste en un texto compuesto de bloques de palabras o de imágenes electrónicamente unidas en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta. (Landow, G. 1995:14). El vocablo fue acuñado por Theodor H. Nelson, en los años sesenta y se refiere a un tipo de texto electrónico, una tecnología informática novedosa y, al mismo tiempo, un modo de edición (Landow, G. 1995:15); como consiste en una escritura no secuencial, está estructurada por una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios par el usuario. (Landow, G. 1995:15).

Los nexos hipertextuales colocan el texto actual en el centro de un universo textual y, de este modo, crean un nuevo tipo de jerarquía en la que el poder del centro aparenta dominar la infinita periferia, ya que, en el hipertexto, este eje es siempre pasajero, virtual y cambiante, nunca tiraniza los otros aspectos de la red como ocurre en el texto impreso

(Landow, G. 1995:88.) En cuanto al uso del hipertexto en narrativa ficcional, se debe recordar que la trama aristotélica concebía un principio, un medio y un fin (citado por Landow, G. 1995: 131); pero, con el uso del hipertexto se rechaza toda organización lineal y se replantean nociones básicas respecto a la historia y a la trama. El hipertexto ha hecho que la trama sea multidimensional, con la posibilidad infinita de establecer nexos o bien programados, fijos y variables o bien aleatorios o combinación de ambos. (Landow, G. 1995:135)

El hipertexto electrónico está organizado con bloques de palabras o de imágenes electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta. (Landow, G. 1995:14). En la narrativa ficcional latinoamericana de finales de siglo xx, *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995) se ha perfilado como ejemplo evidente de esta tecnología hipertextual utilizada en su hechura impresa. La edificación de la novela se estructura en bloques de enunciados que se convocan entre ellas y en diferentes direcciones, según el lector /manipulador siga su ruta de lectura.

El organizador ficcional de la novela mencionada alude al uso hipermediático desde el momento en que se añade a la novela un CD ROM:

este libro viene acompañado de un *compact disc*. Así que si usted no dispone de un aparato par escuchar su *compact disc*, espero que al menos tenga a mano una buena vecina o vecino, según sea el caso, para pedirle prestado su aparato y poder proceder a la utilización del libro (Esquivel, L. 1995: 11).

El CD-ROM se sitúa en un aspecto particular e importante; porque, más cerca de la imprenta que de la tecnología digital, permite la recuperación casi instantánea de la

música o de imágenes en cualquier lugar del disco, y produce una búsqueda que conduce al usuario directamente al sitio de la canción o imagen, sin necesitar un recorrido secuencial, entre la variedad musical o visual, porque el acceso a dicho material se produce casi instantáneamente. Por otra parte, la información contenida en estos discos sólo brinda un recurso para la referencia erudita y no es un medio para la escritura, puesto que la tecnología actual no permite al usuario añadir nuevos textos a los predeterminados en el CD (Landow, G. 1997: 29).

Siguiendo el mismo orden de ideas, Jeremías O'Sullivan Ryan ha opinado que el desarrollo de los medios electrónicos no se ha limitado sólo a los macro-medios, medios electrónicos de gran cobertura; porque simultáneamente ha habido un desarrollo de otros medios, a veces conocidos como micro-medios. Entre ellos, menciona el autor los siguientes: el audio cassette, las diapositivas fílmicas, el vídeo cassette, medios de soporte digital como los discos y cartuchos de computadoras, sin olvidar por supuesto al ya mencionado CD-ROM, cuyo uso es, en especial, eficaz para los programas de desarrollo y la enseñanza, porque se combina fácilmente con los medios tradicionales o interpersonales, y con las artes gráficas, carteles e historietas ilustradas. (O'Sullivan Ryan, J. 1996:84). El uso del CD-ROM en la novela de Laura Esquivel es una técnica novedosa, proclamada desde sus páginas por una voz textual: “están participando en un experimento nunca antes visto y (...) van a escuchar la música viendo las imágenes nada más para ver qué se siente (...) ¡no saben el trabajo que me dio convencer a mis editores de incluir el compact disc!” (13)

Ahora bien, los hipermedios como recurso permiten al usuario leer, copiar y navegar por una gran base de datos con enlaces hipertextuales, pero la información permanece fija; no pueden añadirse nuevos documentos y la analogía estructural del material ya viene dada. El usuario no puede modificar el texto o la letra, sino sólo navegar por trayectorias previamente configuradas (Rosello, M. 1997: 164). Sin embargo, en un entorno de hipermedios, aunque el usuario que lee no puede interactuar desde el exterior, sí puede añadirle documentos y enlaces desde dentro, lo que modifica la estructura y los contenidos del sistema (Liestol, G. 1997: 135).

La noción de *La ley del amor* como novela hipertextual se enriquece no sólo con la suma de la información sonora del *compact disc* (CD ROM), sino con las imágenes visuales añadidas a la obra; con el recurso hipermediático. La organizadora ficcional comenta al principio de la obra: “quise que mis lectores vieran y escucharan lo mismo que mis protagonistas. La manera que encontré para lograrlo fue por medio de imágenes y sonidos específicos. En el libro se encontrará con partes en las que la narración se da a través del cómic, sin diálogo” (Esquivel, L. 1995: 11). Estos bloques discursivos quedan conectados entre sí; es decir, que con el recurso del hipertexto se vinculan discursos verbales, visuales y auditivos, textos diferentes y evocadores de un cúmulo de posibilidades discursivas que apuntan a la definición de la cultura postmoderna, de la cual ha surgido la obra, por eso reclama refracciones de la múltiple discursividad fragmentaria de su perfil en la cultura de la música, la imagen y la historieta.

Los sistemas actuales contienen elementos de multimedia que pueden incluir imágenes estáticas o en movimiento, en color o monocromas con matices de grises, y otras

soportan sonido y animación. La obra de Laura Esquivel sigue estas pautas con la presencia del “aspecto apañado de invento del tebeo” (Landow, G. 1997:50) o los “comics”, elementos visuales incluidos a la escritura que reclaman una nueva escritura pictográfica como salida al logocentrismo logrado con el hipertexto; por consiguiente, éste incluye con la misma facilidad textos verbales e información no verbal (Landow, G. 1995: 61). Cada uno de los contenidos requiere una estilística distinta y proporciona al usuario una experiencia muy diferente, porque lo invita a navegar por textos escritos, dibujos y música, con la ayuda de los conectores. Estas uniones o nexos electrónicos unen las *lexias* (Barthes, R. 1978) o bloques de contenido, tanto externas como internas, para crear un texto, experimentado por el lector como no lineal, o mejor dicho como multilineal o multisequencial. (Landow, G. 1995:16).

Las novelas hipertextuales abren espacios virtuales y tejen nuevas historias organizadas en una secuencia arbitraria en virtud de la acción cibernética - usuario, texto o ambos – y su característica principal es la discontinuidad, el salto, el traslado repentino de la perspectiva del usuario o lector del texto (Aarseth, E. 1997: 82). Ahora bien, con esta forma de estructura textual, surge la facultad de conexión electrónica, creadora del hipertexto. Esta textualidad, compuesta por bloques, se vincula por medio de nexos que permiten multiplicar los trayectos de lectura y procuran un medio interactivo; por consiguiente, los pasajes pueden ser convocados instantáneamente en un mismo marco psíquico (Landow, G. 1995: 36).

Los nexos electrónicos dispersan el texto en otros contenidos, para formar, dentro y fuera de él, conexiones intra y extra textuales entre sus elementos, las imágenes y la

música, todos ellos se vuelven equivalentes y acercan los textos entre sí, al tiempo que difuminan sus límites (Landow, G. 1995: 83). En este orden de ideas, *La ley del amor* utiliza conectores intratextuales y extratextuales; por medio de los primeros convoca las regresiones mentales de los personajes que organizan historias virtuales en un nivel de conciencia narrativa diferente a la del “texto principal”. Los conectores extratextuales se dan cada vez que el organizador ficcional alude a la música del CD-ROM. Los conectores intratextuales unen el posible texto principal referido a los amores de Azucena y Rodrigo, con diferentes historias que se dan en la virtualidad de las regresiones mentales en forma verbal o en dibujos, estilo “comics”. Con la ayuda de la cámara fotomental, las imágenes se proyectan con nitidez, y los conectores o marcas textuales del hipertexto están presentes cuando Azucena, la protagonista principal de la obra, dice: “nunca había podido ver más allá debido a que existía un bloqueo en esa vida pasada, pero evidentemente la melodía que ahora está escuchando tenía el poder de trapasarlo.-Track CD” (Esquivel, 1995: 51). Estas señales, Track CD, relacionan los diferentes pasajes internos y externos de la obra y surgen como marcas y señales que convocan y unen los diferentes textos: visuales, verbales o musicales.

El conector extratextual vincula al texto “principal” con el CD ROM, y con la marca textual –Track CD – el usuario o lector actúa en función de la llamada para escuchar la música propuesta:

Azucena, completamente aislada de todos, escuchaba la música que salía de los audífonos del casco. Se sentía flotar en el tiempo. La melodía la transportaba suavemente a una de sus vidas pasadas. Su verdadero subconsciente había empezado a trabajar de manera automática y le traía una imagen que Azucena ya había visto en una de sus sesiones de astroanálisis. Nunca había podido

ver más allá debido a que tenía un bloqueo en esa vida pasada, pero evidentemente la melodía que ahora estaba escuchando tenía el poder de traspasarlo (Track CD). (p.51).

Estos nexos aceleran el proceso usual de establecer relaciones y aportan un medio gráfico de estas transacciones. De esta manera, los textos variados, música, verbo e imagen quedan ubicados en un entramado de red que los obliga a existir como parte de un complejo diálogo. Los nexos electrónicos modifican de manera radical la experiencia del texto al cambiar su relación espacial y temporal con otros contenidos. El hipertexto difumina la distinción entre lo que está “dentro” y lo que está “fuera” del discurso. También hace que todos los textos conectados, colaboren entre sí para la construcción de la totalidad de la obra.

Los enlaces o conectores producen una organización en red y tanto las *lexias* (bloques de información) como los metatextos enteros, creados para ser empleados en un entorno hipertextual, tenderán a asumir esa forma de red. Los bloques de información se encuentran unidos entre ellos por los enlaces electrónicos que en *La ley del amor* están descritos de la siguiente manera: “usted verá junto al texto un pequeño número que corresponde al de la pista del compact que se debe escuchar mientras se contemplan las imágenes” (Esquivel, L. 1995: 11).

La ley del amor, novela organizada hipertextualmente, reclama un contenido externo relacionado con la música requerida por ese momento de la lectura. Sus huellas de conexión, tanto intratextual como extratextual, dan cuenta de diferentes historias tejidas por las actuaciones de los personajes. Los textos, vistos de esta manera, son productos

cruzados de un conjunto de matrices correspondientes al discurso verbal (la letra), visual (los dibujos) y a la tecnología (disco compacto añadido); por consiguiente, este punto de vista incluye la no linealidad del discurso (Aarseth, E. 1997: 79). La yuxtaposición directa de los contenidos verbales, visuales y auditivos hace que se experimenten de manera inmediata las similitudes y las diferencias entre ambos tipos de información.

Al cambiar la relación entre el lenguaje y el carácter figurativo, entre texto e imágenes, los hipermedios crean nuevas condiciones en las que cabe experimentar, a la vez, el contenido y los significados. El hipertexto y los hipermedios permiten un intercambio informativo capaz de combinar, de forma innovadora y provocativa, los modos de contar y de mostrar y, dada la reconfiguración de las correspondencias entre escritor y lector, se imponen como medios dominados por el modo de mostrar (Liestol, G. 1997: 142). Para escapar de la linealidad se incluyen elementos visuales en la escritura (Landow, G. 1995:61), el texto de Esquivel reclama la escritura pictográfica como salida al logocentrismo y esto se logra con el hipertexto que incluye los multimedios, de manera tal, que con la misma facilidad puede conectar entre sí tanto paisajes de texto verbal como información no verbal.

Continuando con el pensamiento en torno a la hipertextualidad, en las narraciones ficcionales que recurren a ella, lo que se ha conocido convencionalmente como centro y periferia está en permanente desplazamiento. De manera tradicional, el centro alude a lo focal y constituye el punto de mira del usuario o lector, y todo lo que está alrededor, en mayor o menos distancia, constituirá lo periférico, lo marginal del centro, lo que vive como su satélite (Silva, 1992: 61). Con el hipertexto, tanto la periferia como el centro se

van desplazando de tal forma que, un nuevo punto de vista en otro sitio del texto, lo convierten en flamante centro de vigilancia, porque la lectura de la pantalla es diferente a la de la mirada y consiste en la exploración digital donde el ojo /cursor sigue una incesante línea en la pantalla virtual e infranqueable (Baudrillard, J. 1991: 62).

Con el uso del hipertexto, el lector se mueve por una red de textos y desplaza en todo momento el centro, y, por lo tanto, el enfoque o principio organizador de su experiencia. En otras palabras, el hipertexto proporciona un sistema que puede centrarse una y otra vez, y cuyo foco de curiosidad provisional depende del usuario activo en el sentido nuevo de la palabra. El hipertexto se experimenta como un sistema que se puede descentrar y recentrar hasta el infinito, en parte porque transforma cualquier documento que tenga más de un nexo en un centro pasajero, en un directorio con el que orientarse y decidir a dónde ir a continuación.

En lo referente al uso hipertextual, en la narrativa finisecular latinoamericana no sólo se ha dado como recurso de construcción para presentar la matriz textual, sino que también está presente como pretexto para la arquitectura del contenido ficcional de la obra. En todo sistema de hipertexto el lector puede escoger su propio centro de escudriñamiento y experiencia, es lo que hace Mario, el personaje de *El sueño* de César Aira (1998) cuando manipula las pantallas donde se abre la nueva realidad virtual de las computadoras. Lo que este principio significa, en la práctica, es que el personaje no queda encerrado dentro de ninguna jerarquía. (Landow, G. 1995:25)

Había notado que las pantallas estaban numeradas. Probó de escribir el número de la de Natalio en el teclado. La cifra apareció

en el visor (...) Podía moverlo con un mouse. Quiso hacer un experimento; eligió una pantalla inofensiva: la setenta y cinco (...) Apresó con el cursor un pajarito que pasaba y apretó el botón TRANS, que supuso significaba transferencia. El pajarito apareció en la pantalla treinta y cuatro, revoloteando sobre la cabeza de Natalio y Tito (Aira, C. 1998: 164).

En esta novela, el uso del hipertexto no está presente en su estructura interna, sino que se halla dentro del tejido textual. El organizador ficcional de la obra manipula las computadoras y es capaz de cambiar las situaciones virtuales de la realidad textual, por ese motivo, en el momento de observar en apuros la imagen de su padre, proyectada en una de las pantallas de las computadoras:

Actuó con precipitación. Escribió el doce, la pantalla que tenía el altar de la iglesia, capturó con el mouse la estatua monumental de la virgen y le dio un puñetazo al botón de transferencias. Los disparos ya partían de los caños de las pistolas...Pero las balas se incrustaron en la Virgen que se había interpuesto (165).

Entre la diversidad de contenido no verbal, incluido en los documentos, el hipertexto aporta un elemento visual que no existe en una obra impresa. El más básico de todos es el cursor, una flecha, línea o cualquier otro elemento gráfico parpadeante, que representa la presencia del lector-escritor en el texto. El cursor, que el usuario desplaza desde el teclado apretando las teclas marcadas con una flecha o con dispositivos como “el ratón” o la bola de rastreo, proporciona una entrometida imagen móvil de la presencia del lector en el texto. (Landow, G. 1995:62). Es lo que hace el protagonista de la obra mencionada cuando maniobra “el cursor hasta hacerlo parpadear sobre el vientre de la monja más a mano (...) ¡Flop! La panza de la monja se hinchó” (Aira, C. 1998: 168). En el

momento en que uno se sumerge en la no linealidad, sólo tiene que hacer clic sobre un icono de la representación gráfica, reduce la no linealidad a la linealidad (Liestol, G. 1997: 130): Mario “marcó un número, capturó el ángel con el mouse, después marcó el número de la primera pantalla de los laboratorios y dejó vagar el cursor por la paredes buscando un sitio donde pegarlo” (Aira, C. 1998: 168).

Todas las acciones de un usuario frente a la computadora, son propias del recurso hipertextual, pero en este caso su presencia se produce en el contenido de la novela. Para indicar la presencia de uno o más nexos, el usuario debe elegir una trama hipertextual y situar el cursor encima del icono escogido, luego abrir el documento pulsando dos veces seguidas el ratón, o bien activando primero el icono y seleccionando la opción “abrir” del menú de Intermedia (Landow, G. 1995:63); todo esto ayuda al lector a navegar por el meta texto. En el caso de *El sueño* (Aira, C. 1998), la virtualidad concibe que el protagonista “entre” en las imágenes de tres dimensiones proyectadas por la pantalla: “Señalaba con el dedo las últimas pantallas, y Mario debió reconocer que tenía razón. El mismo reconocía los sitios por los que había pasado: corredores de cemento vacíos, el gallinero, una escalera en penumbra, otra en total oscuridd” (167); por ese motivo, actúa en una cuarta dimensión que convierte lo real del acontecimiento en hiperreal: “Mario suspiró aliviado: ya no tenía que preocuparse por ellos...pero había un modo más simple de librarse de ellos (...) transferirlos a otra pantalla, por ejemplo a la copa de un árbol”. En consecuencia, con la presencia de la virtualidad, se tiende a la ilusión perfecta, realista, mimética, hologramática, que acaba con el juego de la ilusión de Mario, mediante el juego de la reproducción; al “reeditar” lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble (Baudrillard, J. 1997: 17)

Al hablar de desplazamientos por el espacio virtual y de transportación instantánea hasta otras pantallas de computadoras, el personaje de César Aira (1998) ha manejado el hipertexto dentro de la obra como contenido textual del entorno ficcional en que se halla; De manera que se trata de una idea diferente a la manejada por Laura Esquivel (1995) en su obra *La Ley del amor*. En todo caso, sea como fuere, la evidencia del hipertexto se encuentra en las dos obras y sus usuarios, Mario intratextual de Aira y Laura Esquivel ficcionalizada, utilizan discursos y conocimientos – otros -que van creando un cambio en la concepción del lector /usuario, quien no sólo puede escoger el final de su lectura, sino continuar ampliando el discurso, porque siempre hay una nueva manera de interpretación (Landow, G. 1995:80); en este sentido, no existe una única voz tiránica, sino que emana de la experiencia combinada del enfoque del momento, de la *lexia* o bloque de contenido manipulado y de la narrativa en perpetua formación, según el propio trayecto de lectura. (Landow, G. 1995:23)

Así como el hipertexto electrónico y la realidad virtual conforman una estética para crear arte con la computadoras (Baudrillard, J.1997:49), su uso “textual” en la narrativa ficcional ha proporcionado algunas bases para organizar el *corpus* de la denominada *metaficción virtual*. Otras técnicas de la propuesta serán desarrolladas en los espacios siguientes, donde serán abordados diferentes temas metaficcionales virtuales, relacionados con las novelas escogidas; por tal motivo, en las siguientes páginas se ofrecerán otros aspectos convocados alrededor de la propuesta inicial: el uso de la cibernética en la ficción narrativa o la presencia de una *metaficción virtual* en la narrativa finisecular latinoamericana.

2 . LAS TRAMPAS DEL TIEMPO VIRTUAL

“El tiempo es la imagen móvil de la eternidad”.
Platón

Si el pensamiento postmoderno ha cuestionado el concepto de realidad y de verdad, también ha sucedido lo mismo con respecto a la linealidad temporal vinculada a la idea de modernidad. Con la nueva condición, importa el presente y, supuesto, existe libertad ante los grandes designios omnipotentes de la Historia y ante los metarrelatos legitimantes (Perdomo, A. 1997: 79). Cioran asegura que el tiempo constituye nuestro elemento vital; cuando nos vemos desprovistos de él, nos encontramos sin apoyo, en plena irrealidad (Ciorán, 1993: 168-169); de aquí que se conjugue la incertidumbre del sujeto postmoderno ante la percepción de su entorno y el devenir temporal.

Con esta experiencia, el “tiempo postmoderno” busca otras alternativas en los *mass media* que han ido surgiendo, para convertirse en una especie de paquete prefabricado y repetitivo; por este motivo, no es percibido como un *continuum*, a lo largo del cual la acción humana puede ser registrada significativamente (Hayles, K. 1993: 343), sino que se ofrece un futuro gestado y, a veces, concluido antes de llegar. De esta manera, el ser humano queda flotando a la deriva entre un origen inimaginable, y se siente desplazado más allá de sí mismo, incluso antes del comienzo del tiempo y del final indefinido; es el efecto de estar desplazado hacia el presente y hacia el pasado sin control.

El tiempo en la postmodernidad se escinde en un futuro falso en el que se vive y un futuro verdadero que no contiene al sujeto.

La tecnología informática parece cambiar con la misma rapidez y, por ese motivo, se busca en ella una respuesta ante la incertidumbre. Esa sensación experimentada ante un tiempo detenido, deriva de la duda acerca del lugar que, como ser humano, le corresponde al sujeto dentro de sus perspectivas de futuro. El tiempo ha dejado de ser un concepto útil alrededor del cual sería posible organizar la experiencia; de esta forma, si el sujeto es un simulacro arrojado dentro del presente a partir de contextos previos, si no se puede imaginar el futuro de otra manera, sino como un espacio diferente; si el futuro ya está gastado antes de que se puedan realizar tales perspectivas, pese a lo problemática que podría presentarse, si todo eso es cierto, entonces el tiempo está obsoleto (Hayles, K. 1993: 345).

Para el sujeto postmoderno, hay una situación que estriba en la desnaturalización del tiempo, no hay historia. Vivir en la postmodernidad es vivir como los esquizofrénicos, en un mundo de momentos presentes inconexos que se amontonan sin formar nunca una progresión continua y mucho menos lógica. Con esto, se postula la idea de que las tecnologías de la información están produciendo grandes cambios en la forma en que se consiguen y constituyen los límites. (Hayles, K. 1993: 347).

Todo estas reflexiones en torno al tiempo constituyen un elemento de búsqueda para el sujeto postmoderno, de la cual no han escapado los escritores de literatura ficcional en las últimas décadas del siglo xx. Algunos de ellos, coincidiendo con esta

indagación de la realidad, dan cuenta de sus reflexiones en sus novelas, tal es el caso de los escritores Ricardo Piglia (1992) en *La ciudad ausente*; César Aira (1998) en *El sueño*; José Donoso (1995) en *Donde van a morir los elefantes*; Jesús Díaz (1996) en *La piel y la máscara* y Laura Esquivel (1995) en *La ley del amor*, quienes juegan con las apreciaciones temporales de la postmodernidad y acuden a los recursos “textuales” de la tecnología informática para organizar sus mundos ficcionales.

Los mencionados escritores acuden a la electrónica “textual”, para construir sus mundos ficcionales. A este uso de la tecnología informática en la ficción literaria, se le ha denominado *metaficción virtual* y, precisamente, uno de los aspectos significativos para conformar el *corpus* teórico de su estudio, se refiere a la manipulación temporal en estas obras que tejen su textualidad con estos recursos. En el hombre de finales de siglo xx, se ha presentado una testarudez por el tiempo real y un verdadero asombro ante lo instantáneo de la información; dicho de otra forma, se encuentra ante "un milenarismo secreto: anular la duración, el tiempo diferido (...), anticipar su final mediante la exención del tiempo lineal, capturar las cosas casi antes de que se produzcan" (Baudrillard, 1993-b: 21). De manera tal que el tiempo real se ha presentado como un artificio y la única posibilidad de vivirlo ocurre en la virtualidad.

Si la realidad virtual ha abierto nuevos espacios para que el hombre se comunique, en el tiempo y en la distancia, por los avances técnicos de la computación, los textos ficcionales no se han quedado de lado. En la narrativa ficcional también se ha añadido este hecho, para interpretar el mundo a finales del milenio. El uso de la realidad virtual y de otros elementos propios de la tecnología informática en las obras ficcionales, incluye la

visión de un tiempo fluctuante, ambiguo y contradictorio por la existencia de una imprecisión entre el tiempo real y el virtual, proyectado en los nuevos espacios textuales de las obras.

El recorrido temporal/ textual de las novelas que sirven de soporte en este estudio, estampa una variada gama de situaciones; Ricardo Piglia en *La ciudad ausente* insiste en la obsesión por un “tiempo fragmentado, flujo de conciencia, imágenes verbales” (Piglia, R. 1992:167); el tiempo impreciso donde se mueven sus personajes sugiere un: “futuro como si fuera el recuerdo de una casa de la infancia” (84). Elena, personaje significativo en este aspecto, comenta: “soy anacrónica, tan anacrónica que me han sepultado en este sótano blanco” (168). Ella, convertida en la máquina que elabora los relatos del texto, contiene la clave temporal de la novela y vive en una eternidad o tiempo detenido, desde donde construye los relatos virtuales, que abren otros espacios meta virtuales donde se da cita el resto de los personajes.

Cuando se vive una experiencia de inmersión o navegación dentro de un entorno virtual, existe un tiempo real “desde fuera” y un “tiempo virtual” desde dentro; el primero tiene que ver con el entorno del usuario o navegante del entorno virtual, desde donde se puede modificar el tiempo artificial surgido de la virtualidad. En el caso de la novela de Piglia, el personaje Elena se encuentra “afuera” del tiempo virtual de sus relatos y navega dentro de ellos como el interesado o navegante del *Internet*. Cuando el usuario modifica el tiempo virtual, a-temporal, existe una interacción o edición porque el navegante o visitante del espacio artificial lo ha modificado a su gusto. El entorno virtual emanado de “la máquina”, en la novela de Piglia (1992), se moldea como real; es el caso de Junior, el

protagonista, quien puede pasear por el Museo, observar el mobiliario de los relatos y entrar y salir de ellos como si fuesen habitaciones “reales”, y el de la propia Elena, quien vive el no-tiempo del entorno producido por sus relatos.

En la novela *La piel y la máscara* del cubano Jesús Díaz (1996), la ilusión de un presente perpetuo se instala en el tiempo real o “desde afuera” de la virtualidad textual. El Oso, personaje revelador por los *roles* que representa en la obra, percibe este tiempo virtual cuando está ante una de las pruebas de la película que dirige; por eso, comenta: “Sólo así alcancé a expresar la placidez que resulta de vivir un presente perpetuo (...) ignoraba tanto el peso del pasado como las asechanzas del porvenir” (11). Con la vivencia del no-tiempo virtual, este protagonista engaña sus sentidos y se sumerge en la interrupción temporal del entorno artificial que tiene ante sí.

En esta obra, además, concurre un tiempo repetido, el *ouroborus* o dragón que se muerde la cola, la rueda que gira, la eternidad o el tiempo infinito (Cirlot, J. E. 1997 : 207). Jesús Díaz (1996) acude a las acciones detenidas en la película que se está rodando y vuelve sobre ellas con reincidencias temporales no constituidas entre dos presentes, sino entre dos series coexistentes en la virtualidad. El tiempo circula constantemente y se desplaza en términos de lo modificado por las relaciones imaginarias; el desplazamiento de los personajes y de los objetos virtuales no es un disfraz o mentira, sino el principio de donde surge “en realidad, la repetición como repetición disfrazada” (Deleuze, G. 1988: 185). En *La piel y la máscara*, menudean las mismas escenas debido a las disímiles “tomas” y puntos de vista, percibidos por el lector / usuario extra textual y modificadas

por el navegante /usuario interno de la novela: el Oso, quien tiene la potestad “desde afuera” de la película de modificar el tiempo virtual de sus actores.

Si no es posible establecer un orden de sucesión entre series, porque todas las series coexisten, tampoco será considerada originaria, una, y derivada la otra; ni considerada una de ellas como modelo y la nueva como copia, porque “ambas series son captadas como coexistentes, fuera de su condición sucesoria en el tiempo” (Deleuze, G. 1988: 212). Por tal motivo, en la obra de Jesús Díaz (1996), acontece la virtualidad temporal en el espacio visitado por el cibersonaje / Oso, quien navega por el texto /película virtual e interactúa con ella, cambiando la secuencia temporal: “La hechicería del cine me permitirá detener el movimiento de la imagen cuantas veces quiera (...) volver atrás si lo deseo, al instante preciso en que se despoja del pulóver y sus pechos quedan libres, o bien ir hacia delante” (155). El tiempo creado en el entorno artificial se detiene, una y otra vez, ante los ojos del Oso, como cibernauta, y ante el consumidor extra textual, el lector, quien también navega por las páginas de la novela. Sin embargo, aunque el tiempo virtual se encuentre detenido en la película filmada, existe otro presente, textual o real y no virtual, esto es: “desde fuera” de la virtualidad, porque el Oso se encuentra como en una primera caja china, poseedora del tiempo presente, que contiene una segunda caja, con un tiempo detenido o el no-tiempo de la virtualidad en la que se mueven los personajes cuando se corre la película.

La diferencia entre el tiempo textual, el de la novela, y el tiempo virtual, el de la película, queda patentizada en el comentario del editor: “Se abrirá un silencio que durará aproximadamente diez segundos pero que los espectadores percibirán como mucho más

largo, porque el tiempo en la pantalla discurre con una intensidad diferente, sobre todo si está apoyado apenas en los acordes de un piano” (24). Ese tiempo virtual sería percibido en forma diferente por los espectadores en la sala del cine y por los lectores de la novela, quienes aprecian los textos renovados una y otra vez, como un momento imperecedero que los atrapa y los mantiene en una eterna ambigüedad existencial.

El decurso temporal impreciso está anticipado en un mundo, por clonación de la realidad, en la obra de César Aira (1998) *El sueño*. Esta novela pronostica el fin de lo real a manos del doble, acude a la organización de la historia del mundo por medio del tiempo real y su afinidad con lo virtual. En *El sueño*, desaparece el mundo en tiempo real y el tiempo presente pasa arrasando todo lo que lleva consigo; como diría Deleuze “el pasado con su movilidad hace pasar al presente y perpetuamente se difiere a sí mismo” (Deleuze, G. 1988: 182). Los personajes virtuales no experimentan jamás una reciprocidad con un nuevo presente, porque no hay percepción de un pasado como reacción ante un presente que ha sido; incluso, el mundo virtual de la novela sólo existe como fragmento de sí mismo, en un presente continuo sin tiempo definido como lo manifiesta Mario, el personaje que interactúa en el mundo virtual de la obra: “Después de la mañana, en otra dimensión, inasible con el pensamiento de la mañana, estaba la tarde. Entonces sí se echaba a rodar lo real...” (Aira, C. 1998: 34).

Es la presencia /ausencia de un tiempo sin espacio, donde se hace énfasis obsesivo a la representación del reloj, como instrumento que marca las horas paralizadas: “echó una mirada al reloj: las siete y media pasadas” (63). Insistentemente, este recurso envolverá tanto al personaje / navegante del tiempo y espacio virtuales, como al lector real de la

novela, quien también se sentirá incurso en la virtualidad de la obra, a manera de un visitante externo, para quien el tiempo también fluirá poco a poco.

La presencia de un lugar sin tiempo, percibida por Mario /usuario de la virtualidad y por el lector de la novela, ciberlector extratextual, reside en una de las trampas temporales de la *metaficción virtual*, donde todo puede ser posible. En el relato virtual no existe el decurso temporal, porque está detenido en el espacio real “desde afuera”, donde es interpretado por los visitantes del entorno virtual. Como no hay cabida para el encadenamiento temporal euclideo conocido por su secuencia entre el presente, el pasado y el futuro, y sólo existe la eternidad de la representación, los sentidos del personaje se engañan ante el espejismo del paso temporal y la búsqueda insistente del horario ante el período detenido: “desde las cinco hasta ahora habían transcurrido...miró el reloj...dos horas cuarenta” (69); “qué macana, pensó mientras cruzaba la calle. Por mirar su reloj pulsera (las ocho menos cinco) casi lo pisa un autito amarillo” (86); “mientras miraba su reloj pulsera: eran las nueve en punto, la cosa que le pareció auspiciosa. La mañana seguía empezando” (130). Es la presencia del tiempo mutante e inseguro, capaz de engañar los sentidos del usuario de la virtualidad. Según Paúl Virilo (citado por Desiato, M. 1998: 215), el dispositivo mediático puede ser considerado como un gigantesco motor que acelera todo tipo de actividad, en particular los ritmos cotidianos hasta el punto de desvirtuar la realidad y, en este caso, el problema ya no será simplemente conocer a qué distancia se encuentra la realidad transmitida, sino con qué velocidad ella termina en las pantallas, alterando los ritmos naturales basados en la comunicación “cara a cara”. En este caso, los contornos de lo real se hacen inciertos y el espectador ya no sabe bien dónde termina y comienza la ficción. Así, de manera paralela a la introducción del tiempo

efectivo, desaparece la presencia real: la cámara lo media todo y en lugar de aportar más presencia, todo se vuelve insonoro e insípido por estar sobrecargado de una mirada, por lo demás discontinua.

Desde el momento en que la epistemología de nuestra época acepta al mundo empírico como un constructo, donde la realidad se constituye por los discursos que la nombran: políticos, sociales, religiosos, filosóficos o científicos; de la misma manera, los sistemas de percepción del hombre y los procesos imaginativos que se desprenden de ellos, dependen no sólo del contexto de una causalidad y de la experiencia práctica de lo acaecido hasta un momento dado, sino también de un conjunto de posibilidades que cada discurso y cada cultura condiciona (Bustillo, C. 1997: 13). Entonces, en la *metaficción virtual* se encarna la imagen de los discursos acerca del tiempo dentro de una autoconciencia del lenguaje, que estructura las percepciones del usuario de la virtualidad; esto constituye un proceso que intenta explicarse a sí mismo mientras revela los secretos de la eternidad temporal de los entornos artificiales. La novela de Aira (1998) reproduce la necesidad de interpretación del tiempo detenido y acude al engaño de los sentidos: “Algo se había congelado momentos antes, y había quedado pendiente. Por más que los relojes siguieran dando la hora, y él siguiera despachando diarios, la sensación persistía. Había quedado prendida al tiempo, cuyo transcurso enmascaraba la causa original” (Aira, C. 1998: 67).

En la elaboración de los entornos virtuales, se conoce como “latencia” a la diferencia de tiempo entre los movimientos del usuario y las respuestas del sistema, eso impide con periodicidad la buena interacción del usuario con el entorno remoto. Los

estudios iniciales indican que las imágenes retrasadas afectan más a la factura de imágenes lentas por el tiempo (Casey Larijani, L. 1994: 79). Aunque en el caso de la narrativa ficcional, estos fenómenos sólo se dan en el texto, los personajes se ven envueltos en una especie de latencia o discrepancia temporal, producida entre la textualidad y la virtualidad en que se encuentran: “una sensación cósmica (...) inundaba a Natalio” (Aira, C. 1998: 67), mientras el texto aspira a cumplir: “con la función secreta de detener el tiempo del mundo” (68).

La sugerencia del tiempo detenido es frecuente en el texto y, de manera reiterada, surgen frases como la siguiente: “Los segundos se congelaban, quedaban colgados como cárieles, y ellas pasaban” (155), donde las medidas cronológicas sobran: “De modo que esta escena en la casa de pasillo no correspondía al reloj, a su reloj por lo menos” (163). En la virtualidad del texto, el tiempo se presenta como luz y movimiento; razón por la cual, los personajes: “no podrían viajar materialmente a la velocidad de las imágenes, pero el sistema Panzoust en el que se hallaban era un sistema general de imágenes. El flujo no estaba en el tiempo, no obedecía a sus leyes, sino que abrazaba por entero al tiempo, lo envolvía como el aire a un cuerpo” (167). En los entornos virtuales, el tiempo real es el momento justo en que algo sucede (Casey Larijani, L. 1994: 228), de suerte que el personaje Mario se encuentra en el tiempo real cuando acciona las computadoras y observa desde afuera todo lo que acontece en la virtualidad y, también, cuando experimenta y reconoce los espacios textuales que había conocido mediante la virtualidad: “Ya había tenido indicios de desplazamientos del tiempo (...) Esto explicaba que la misa prosiguiera (...) Alzó la vista a los techos en busca de una prueba complementaria, y en efecto los angelotes también seguían ahí, esperando su transferencia” (174).

Los personajes se proponen descifrar la recurrencia del tiempo cíclico: “Las escenas volvieron a sucederse con precipitación desafiando el orden natural” (157), ocurre la rehechura infinita de la misma constelación cósmica en virtud de la cual cada elemento del universo es a la vez todos y ninguno, idéntico a todos en los que se repite sin término: “Lo que estás viendo no es lo que está pasando, exactamente; es la imagen, menos el tiempo que tarda en viajar” (118). Estas ideas, ubicadas en un terreno más allá de lo natural, sugieren una “una dimensión desconocida” difícil de ser explicada, sino por una “última instancia inhallable, fuera del mundo ficcional fantástico” (Reiz de Rivarola. S. 1979: 155); sin embargo, hoy día con la *metaficción virtual*, es posible aceptar con naturalidad este tipo de discurso, abarcador de las nuevas tecnologías de la informática y puente hacia los espacios inimaginables de los adelantos de la inteligencia artificial. Visto esto, no resultan extraños los comentarios de los personajes que, como Mario, frecuentan la narrativa finisecular: “¿Cómo vas a ver la imagen antes de que se produzca? (...) No. La imagen atrasada la ves mirando para arriba (...) mirando para abajo la ves adelantada” (Aira, C. 1998: 118)

La novela de José Donoso (1995), *Donde van a morir los elefantes*, da otras claves para la interpretación temporal. En ella, existe un discurso no lineal, dividido, que debe ser organizado por el lector o usuario del entorno virtual elaborado por el personaje Zuleta. El tiempo “desde fuera” de la virtualidad luce fragmentado y ofrece una *prolepsis* (saltos hacia delante) y *analepsis* (o retrospectiones y recuerdos). Con respecto a los saltos de tiempo "hacia delante", se puede observar el uso en frases como las siguientes: "De vuelta a Chile, la memoria culposa de Nina se obstinó durante mucho tiempo en apropiarse, una y otra vez (...) del dato cruel de que había conocido *personalmente* al

culpable" (p. 17); "La verdad, le comentaría la Ruby después a Gustavo, era que asistieron los dos chinos a la cena" (p. 18); "San José mantuvo a Nina, hasta mucho tiempo después, empantanada, temáticamente prisionera de acontecimientos" (p. 18); "Cristina Videla – Nina- la compañera de universidad con la que después se casó" (21).

Ahora bien, como este tipo de novelas organiza su quimera en la *metaficción virtual*, hay que hacer alusión al hecho de que los hipermedios añaden algo nuevo a la dicotomía historia-discurso, ya que se introduce el nivel o línea del texto discurrendo o discurso discurrendo (Aarseth, E. 1997: 119). De hecho, el uso y la lectura del texto almacenado en forma digital crea un camino basado en la selección y mezcla de elementos, ya existentes en un ordenamiento espacial y no lineal de nodos y enlaces. En los textos digitalizados, la cronología de la línea de la historia puede permanecer intacta al depender, hasta cierto punto, del carácter ficticio del texto; sin embargo, la línea del discurso se puede dividir en dos horizontes distintos: el discurso como texto no lineal almacenado en el espacio y el discurso discurrendo, tal y como ha sido leído por el usuario. La naturaleza, generadora del discurso discurrendo, afecta la historia y le produce dos niveles: una historia posible o potencial, la almacenada, y otra, que el discurso discurrendo articula (Aarseth, E. 1997: 120).

Las reflexiones anteriores quizá expliquen la duda presentada al final de la novela donosiana; tanto el protagonista de José Donoso (1995) Gustavo Zuleta, usuario del entorno virtual de la novela que organiza / escribe, *Donde van a morir los elefantes* (nombre que cambiaría luego por *El amor en las novelas de Marcelo Chiriboga*) como el visitante externo o lector de la obra, son invitados a dudar de la apreciación de sus

sentidos, ante las trampas temporales de la novela: "De pronto me aconteció una sospecha: todo lo que la Ruby (...) la *realidad virtual* (...) todo había sido falso, una mentira formidablemente urdida, como una red viciosa, para atraparnos a todos nosotros" (Donoso, 1995: 394). Con estas líneas, surge la incertidumbre acerca del mundo percibido con la lectura del texto; queda la duda de que la novela escrita por el profesor Zuleta haya sido en la realidad textual, otro espacio virtual donde se movieron los personajes que interactuaban con él, o si existió un espacio textual, desde donde se podía modificar el tiempo artificial del entorno virtual creado por el personaje.

Si se toma en cuenta el tiempo discurrido en el discurso, existen cortes temporales entre los hechos ocurridos en la Universidad de San José, pequeño pueblo de Estados Unidos:

un estudiante chino había asesinado a otro estudiante chino, y luego al doctor Jeremy Butler - el profesor de altas matemáticas con el que ambos orientales trabajaban- y a Mi Hermana Maud, y finalmente, junto a las franjas de begonias del jardín del Capitolio (...) se había suicidado con el cuarto y último disparo. (p. 16)

Y el tiempo en que son recordados después: "Sólo podía pensar, a pensar del tiempo transcurrido en los cuatro peleles que la televisión mostró despaturrados a la sombra azul del follaje coriáceo" (p. 19)

La analepsis o retrospectión temporal, en el discurso leído, es frecuente porque la narración pasa del relato primero a un relato segundo, originado por los recuerdos de uno de los personajes o por el relato de algún narrador: "En sus reiteradas versiones, la pobre Nina aseguraba que el asesino era el mismo oriental que Josefina Viveros le presentó ese

día en que almorzaron juntas en la cafetería donde su compatriota la llevó para mostrarle el ambiente de un casino típicamente norteamericano" (p 18). Estas anacronías textuales, dadas en el discurso leído, poseen un alcance temporal que abarca otras épocas: "hasta mucho tiempo después " (p. 18); "un año después" (p 21); "desde antes del viaje a San José" (p. 20). Es el desplazamiento hacia un límite temporal, dado en el discurso de la novela y que extiende sus engaños a los usuarios del entorno virtual creado dentro de la novela.

En *Donde van a morir los elefantes*, también existe amplitud cuando la historia se detiene y "llena" varias páginas de la obra. Entre estos "relatos segundos" –virtuales o no– se da cuenta de las: historias de la Ruby, (p.272 y s.s); de Josefina Viveiros (p. 73), Mi Hermana Maud o las largas disertaciones de teoría literaria del profesor Zuleta (p. 386). El uso del tiempo en el espacio real/ textual de la obra, se evidencia por medio de los conectores temporales o adverbios: "Ahora se veía mucho más tranquila. Su marido, por su parte, había subido a encerrarse con el computador en su dormitorio"(p. 20); "Por ahora vivo con Max y Roxana" (...) "Ahora yo tampoco entiendo" (p. 409). En otras oportunidades, se utilizan los verbos en presente: "El Paraíso está aquí" (p. 408); "Creo que sobre los dos. Pero de eso no estoy seguro" (p. 409). Junto a estos recursos, también se presenta la elipsis o tiempo sobrentendido: "Al cabo de unos años" (p. 26). "Durante meses" (p. 27); "Ya hacía varias décadas" (p. 33).

Todas estas marcas textuales expresan el paso del tiempo en los discursos narrativos tradicionales y su presencia alude a los cambios de situación temporal en la que se encuentran los personajes (Sánchez, I. 1992: 76); sin embargo, en las novelas que

utilizan la *metaficción virtual*, como recurso para organizar sus mundos, no se debe pensar en estas delimitaciones temporales de forma como se las ha estudiado de manera usual. Se debe pensar que estas secuencias pertenecen al discurso leído y no a la historia potencial o virtual que emana del propio texto. Si se elabora una lectura al texto como relato virtual, no puede existir la noción de tiempo como fluir desde un pasado hacia un presente y un futuro, ya que las imágenes artificiales suceden “fuera de lo que normalmente llamamos tiempo” (Weber, R. 1992: 130). El usuario percibe el tiempo “desde afuera” de la virtualidad, el personaje Zuleta/ navegante o visitador del entorno creado se encuentra frente a una narración atemporal, proyectada desde un presente continuo, donde no existen distorsiones ni superposiciones temporales provocadas por experiencias anteriores o expectativas futuras. El problema del tiempo en este tipo de obras, aunque se encuentren las marcas textuales indicadoras del posible devenir temporal, constituye una trampa estructural porque los acontecimientos ocurren en una dimensión que trasciende todo aspecto témporo -espacial, ya que “no hay ningún allí” (Ferguson, M. 1992: 37), sino el presente como punto temporal único: “en que todo sucede y cambia, cuando cambia” (Watzlawich, 1992: 429).

La obra de Laura Esquivel (1995) *La ley del amor*, asimismo, constituye el reflejo de estas trampas de la estructura novelística metaficcional-virtual. El texto juega con los desplazamientos temporales desde un siglo xxi hacia la "construcción de una nueva ciudad sobre las ruinas de la antigua Tenochtitlan" (p. 17). Como no existe fluir temporal en la virtualidad, los contenidos se superponen, a modo de nodos hipertextuales que son convocados entre sí. Si tomamos en cuenta que en el desarrollo de ambientes virtuales, se exige un nuevo tipo de “software” de simulacro que acepta restricciones impuestas por el

requerimientos de operar en tiempo real, pero a la vez estructurado para responder a la interacción del usuario así como a detectar y resolver colisiones y otros eventos “en línea” (Velez Jahn, G. 1995), podemos entender por qué la novela de la escritora mexicana ofrece esta textualidad atemporal. Laura Esquivel ha ideado una obra hipertextual, donde los diferentes relatos se conectan entre sí, sin mediar diferencia entre lo que está “dentro” y “fuera” de la virtualidad o del propio texto. Es la forma cómo todos los textos, conectados con un bloque de texto, colaboran con la bastimento de la totalidad de la novela.

Se ha insistido en la idea de que el visitante del entorno virtual se enfrenta al ambiente artificial “desde afuera”. Es la idea de las *matriuskas* chinas, una caja textual que contiene otra caja virtual, la caja contenedora de la virtualidad está en el presente del usuario y la caja de la virtualidad, contenida en la primera, no tiene tiempo porque es producto del engaño de los sentidos del usuario. En la novela *La ley del amor*, el visitante al entorno está ubicado en un presente más allá del año 2200, “en pleno siglo xxiii” (p. 88), desde donde se sumerge en el mundo artificial que superpone el resto de los planos temporales de la obra. En cuanto al lenguaje temporal utilizado en el discurso discurrecido (Aarseth, E. 1997: 120), las trampas textuales de la no temporalidad se ponen de relieve mediante el uso de los conectores, donde prevalece un tiempo sin definición exacta: "Durante el apareamiento de almas" (p. 34), "cada minuto que transcurría minaba su paciencia" (61); “Los últimos descubrimientos en musicoterapia habían complicado la compra - venta de compact disc" (p. 61); "Al día siguiente regresarían, pero ¿a que hora? " (p. 91). También en el relato virtual, existen alusiones a un tiempo “hoy” que,

indiscutiblemente, no coincide con el del usuario, es el caso del locutor virtual de las noticias: "El día de hoy" (p.39).

El lector o usuario externo de la obra se topa con un narrador que cuenta desde el siglo xxiii y, bajo esa perspectiva, se dan las diferentes secuencias en forma yuxtapuesta. Los relatos, tanto virtuales como textuales, se mezclan en una maraña de experimentos que evocan las conexiones de la *Internet* y pueden ser interpretados como adelantos temporales por el lector o usuario externo del texto. En el espacio no virtual, se leen las siguientes líneas que dan cuenta de los anticipos temporales: "Él nunca se imaginó las tremendas consecuencias que tendría su frecuente contacto con las piedras de las pirámides" (p. 19). Mamón, otro personaje, del mismo modo, adelanta acontecimientos en sus comentarios: "Azucena, pues, debería estar más que agradecida de estar en el destino de mi querida Isabel, pues pronto, muy pronto, la van a poner en contacto con Dios" (p. 75). Los actos que rodean a Isabel también se ven llenos de adelanto temporal: "Su carta astrológica indicaba que iba a tener muchos problemas con la autoridad debido a que tenía una cuadratura entre los planetas" (p 78). La prolepsis o anticipación es manifiestamente menos frecuente que la figura inversa, al menos en la tradición de la narrativa occidental. El relato en primera persona se presta más al anticipo por su propio carácter retrospectivo declarado que autoriza al narrador a alusiones al porvenir. (Genette, G. 1989: 121).

Cuando la fábula retrocede en el tiempo, explica hechos que han sido, hasta el momento, desconocidos para el lector o visitante del texto virtual. Este recurso posee ejemplos frecuentes: "Este negocio lo había iniciado sin querer un grupo de científicos a fines del siglo xx " (p. 93); "Isabel González, la nueva candidata a la Presidencia Mundial,

quien ostentaba el título nobiliario de Ex Madre Teresa, que había obtenido en su vida pasada en el siglo xx" (p. 97); "Fue una tarde en que Citlali estaba regando las macetas de los balcones y vio como una comitiva..." (p. 25).

Las imágenes generadas mediante computadoras son lo suficientemente anchas, como para hacer que el usuario se sienta encerrado en su interior, en vez de contemplar la superficie de una televisión (Velez Jahn, G. 1995). En la novela de Laura Esquivel, la inmersión del usuario en la virtualidad textual se da con las regresiones mentales de los personajes, todas ellas producidas con la ayuda de los agentes cibernéticos o por medio de las imágenes proyectadas por la televirtual. Este entorno artificial se presenta con "saltos temporales" hacia atrás; entre los que aparecen las noticias con imágenes en una tercera superficie y las regresiones cerebrales producidas por la cámara fotomental: "Las imágenes de su vida como *santa* empezaron a aparecer en la pantalla con gran nitidez" (p. 215); "Más adelante aparecieron las imágenes del crimen de Azucena, acontecido en 1985" (p. 240); "fue cuando se inventó una computadora que, con una simple gota de sangre o de saliva, o con un pedazo de uña o de pelo, podía reconstruir el cuerpo completo de una persona e indicar su paradero" (p. 40). Todos estos indicios temporales forman parte del juego textual dedicado a los espacios temporales, porque en la virtualidad no existe el tiempo, como ya se ha observado. En los noticieros producidos por la televirtual, aparece un tiempo congelado en presente: "En la recámara se encontraban las imágenes de todos ellos (...) la única que no aparecía televirtuada (...) era Azucena" (p. 175).

Si se acude a la denominación de telepresencia, término creado por Marvin Minsky, que consiste en la presencia remota o medio capaz de proporcionar el efecto de estar en realidad en una escena distante, creada por la computadora; se tratará de una experiencia psicológica que ocurre cuando la tecnología de simulación funciona lo suficientemente bien, como para convencer a los usuarios de que están inmersos en mundos virtuales (Rheingold citado por Casey Larjani, L. 1994: 229). Es el caso de algunos personajes de la novela de Laura Esquivel, quienes zambullidos en la virtualidad textual o metaficción virtual de la obra, no deslindan la realidad textual, del entorno artificial producido. Cuando se enciende la televirtual, surge el ciberespacio con objetos tridimensionales, de forma que los protagonistas - usuarios o visitantes del mundo artificial- se sienten inmersos en ese presente continuo del nuevo ambiente:

Rodrigo no sabía qué estaba pasando, pero Azucena sí. Se le había olvidado apagar el despertador que tenía conectado a la televirtual. Tomó el control remoto que estaba en la mesa de noche y apagó el aparato. Tras las imágenes de todos los presentes en el lugar del asesinato de inmediato se esfumaron (...) Es que la televirtual verdaderamente lo transporta a uno al lugar de los hechos. Lo instala en el centro de la acción (36).

En lo que respecta a la atemporalidad del relato virtual, además en esta obra se dan las repeticiones o frecuencias; como un acontecimiento no es sólo susceptible de producirse, sino que también puede reproducirse o repetirse, esa recurrencia temporal constituye una representación mental formada con la sucesión de los hechos narrados en forma continua. Este hecho se da en la virtualidad como si el tiempo se produjera en un continuo fluir o el eterno retorno, el ouroboros o la serpiente que se muerde la cola. El tiempo cíclico concurre frecuentemente cuando las regresiones de los personajes se

mezclan y se reiteran desde perspectivas diferentes. En las páginas donde se da la virtualidad textual, los protagonistas se mezclan entre sí por el mito de la reencarnación y, la mayoría de las veces, un personaje virtual se corresponde con otro textual que ha tomado su lugar en la existencia.

Para cerrar las ideas en torno al tiempo en las obras narrativas elaboradas en la *metaficción virtual*, se debe añadir que los argumentos son los que proporcionan una temporalidad postmoderna, fragmentada y fluctuante. Si el sujeto se siente inseguro ante el fluir temporal, porque nada es seguro y todo queda bajo su percepción cambiante, la *metaficción virtual* o el uso de los recursos virtuales en los textos, puede ser una forma de interpretar ese tiempo congelado, producto de la percepción del visitante del entorno creado.

Si los sentidos mienten, si la realidad es sólo lo que se percibe y si el tiempo siempre engaña los sentidos, sólo hay una manera de interpretar ese eterno presente donde el sujeto postmoderno y finisecular se encuentra sumergido, se trata de los avances tecnológicos, cuya presencia también se observa en las páginas ficcionales de los novelistas, que cimentados en estas ideas procuran interpretar sus relaciones con el universo y esclarecer las dudas de su existencia.

3. EL ROL DE LOS PERSONAJES EN LA VIRTUALIDAD: EL CIBERPERSONAJE

La realidad virtual presenta un entorno en tres dimensiones sintetizado por computadora, en el que uno o varios participantes acoplados, de forma adecuada, pueden atraer y manipular elementos físicos, simulados en el entorno y, de alguna manera, relacionarse con las representaciones de otras personas pasadas, presentes o ficticias o con criaturas inventadas (Casey Larijani, L. 1994: xi). Con este sistema interactivo computarizado, la ordenadora desaparece de la mente del usuario y sólo queda como real el entorno que ha generado. Lo mismo ocurre cuando el lector /usuario de textos ficcionales se sumerge en la navegación de obras, organizadas bajo los patrones de este recurso. Tanto el escritor de obras ficcionales como sus lectores, son capaces de “sentir” y vivir esa realidad nueva, abierta a los ojos y surgida del entorno artificial que se elabora con la ayuda de la *metaficción virtual*. Autor y lector, pues, consideran como real el mundo virtual presentado en las ficciones narrativas y, por consiguiente, interactúan con el resto de los componentes del evento literario: los personajes, narradores y narratarios, entre otros.

La inmersión del cibernauta (*cibernauts*), usuario o visitante de mundos virtuales, se multiplica *ad infinitum* en la ficción novelística, a tal punto que suele presentarse como cadena de usuarios contenidos unos dentro de otros. Los autores de este tipo de narrativa (como usuarios ficcionales de nuevos entornos artificiales) se constituyen, a su vez, en manipuladores de textos que, en su interior, crean otros visitantes internos de realidades artificiales narradas en las obras. Los personajes que pueblan estos mundos virtuales dentro de las novelas, en la *metaficción virtual*, permutan sus *roles* y, de personaje virtual que actúa en un ciberespacio textual, pasan a ser, ellos mismos, visitantes o navegantes de

otros entornos artificiales creados dentro de la ficción. De este modo, su comportamiento textual es similar a cualquier cibernauta frente a una computadora.

Si se reflexiona acerca de las novelas seleccionadas, para construir la base teórica de la *metaficción virtual*, se podrá observar que, en cada una de ellas, existe un aporte fundamental. En la novela de César Aira (1998), *El sueño*, se presentan Natalio y Mario, protagonistas, en una realidad “diferente” al resto de los *entes* ficcionales que los rodean en la novela: “Los que se acercaban a ellos a primera hora de la mañana (...) estaban al margen de la realidad real. Por eso se acercaban. Para encontrar en los diarios las noticias de esos seres hiperreales cuya existencia pedía creencia o credulidad” (33). En la obra existe la sensación de mundos diferentes, de entornos sin realidad real; los personajes son exhibidos como irreales, aunque en algunas oportunidades se presenta el perfil bien definido en las páginas del texto: Natalio y su hijo Mario “eran los diarieros de la mañana en la esquina de la avenida Directorio y Bonorino” (14); “Tito, el ayudante del reparto” (14) “Era un chico de unos diecisiete o dieciocho años, muy pequeñito de cuerpo, el pelo siempre rapado como un concripto (15); “Don José, el sereno de Divanlito” (17); “Alfredo (...) era un hombre joven, gordo, que vivía con la madre en la otra cuadra y no trabajaba”(22); “La legendaria directora del complejo era la madre Elena, cuyo título completo era Reverendísima Madre Superiora” (47). Sin embargo, la mayoría del texto los exhibe con un proceder atípico cuando los hace surgir “de la nada”: “Se materializó Mario, difundiendo ondas de una energía impaciente que llamaba la atención” (35). En alguna oportunidad, los personajes parecen habitar mundos muy distintos: “La monja pasó a su lado, sin percibirlo, aunque iba con los ojos abiertos y había luz” (142); “Algunas

monjas no lo veían, aunque lo tuvieran a medio metro: y otras sí. Pero además había otras que se enteraban parcialmente de su presencia” (143).

El discurso despliega unos personajes con todas las características que les reviste el uso de la *metaficción virtual*; en consecuencia, están creados como proyecciones, esto es, no poseen corporeidad: “La gravedad que tenían era asombrosa; no podía extrañar que se hubieran ido hacia lo profundo de la tierra” (144). Uno de los protagonistas está descrito como simulacro de la realidad: “Mario se sintió mareado, y a continuación liviano, flotante” (119). Con la *metaficción virtual*, nombre dado al uso de las tecnologías cibernéticas en la literatura ficcional, se puede asignar a personas y objetos virtuales, atributos lógicos como peso, aspecto físico, gravedad y movilidad. La realimentación electrónica basada en estas cualidades refuerza la experiencia y llega a convencer de que lo que se lee está ocurriendo en realidad. Del mismo modo que en sueños convive lo que tiene sentido lógico y lo que no lo tiene, con la *metaficción virtual* se mezclan libremente lo lógico y lo ilógico.

Sobre todo, Mario es ejemplo evidente de la virtualidad en los personajes; porque, no sólo es representación, sino que él mismo manipula a otros personaje virtuales dentro de las computadoras, incluyendo a su propio padre y al entorno donde él mismo se encuentra. Todo esto hace que sienta la confusión y la duda acerca de su propia virtualidad: “Mario pensó (...) salir por donde había entrado. Pero por lo visto algún hado lo condenaba a la huida hacia delante” (170). Mario, como usuario de ambientes virtuales es también protagonista del propio ambiente que manipula. Todo esto produce la sensación de que, detrás de la pantalla, existe espacio y, en ese entorno artificial, es donde

se mueven los personajes virtuales y los usuarios que incursionan dichos lugares, de ello se desprende la idea de que lo extradiegético de los textos, es también diegético y, como ha dicho algún crítico: “el narrador y sus narratarios tal vez pertenecen incluso a algún relato” (Genette 1989B: 291), porque el usuario virtual es manejado por algún usuario textual y éste, a su vez, es personaje virtual del autor real que lo manipula en la obra. Ante este razonamiento, se presenta la duda planteada por Baudrillard “crees que existes en versión original, sin saber que sólo eres un caso especial del doblaje, una versión excepcional” (Baudrillard, J. 1996: 43). En el mismo orden de ideas, es posible que no haya necesidad de medio para reflejar la vida en tiempo real, porque cada una de las existencias se telepresentan a sí mismas; o lo que es lo mismo, hace mucho que la televisión y los *media* salieron de su espacio mediático para asaltar la existencia verdadera desde dentro.

Al tomar en cuenta al personaje narrativo en la virtualidad, se puede asociar en cierta forma con robots, muñecos mecánicos o *cyborgs*. Aunque constituyen seres disímiles, es interesante elaborar la presente disquisición para conocer la importancia que han tenido en los avances de la cibernética. Por ejemplo, vale recordar que las funciones de organismos humanos con mecanismos cibernéticos, que parecían descabellados en otro tiempo, están relacionadas con los mencionados *cyborgs* – término acuñado a partir de la combinación de las palabras “cybernetic” y “organism” - y ya no son particularmente raros. Gran parte de la población de Estados Unidos, por ejemplo, está constituida por *cyborgs*; gente que tiene incorporados marcapasos, articulaciones artificiales, miembros ortopédicos y piel artificial (Hayles, K. 1993: 340).

Visto de esta manera, también el usuario de la computadora es un *ciborg* porque mientras se sumerge en el mundo virtual, está unido a ella por una continua interacción entre sus sistemas nerviosos y los circuitos de la máquina. Desde este punto de vista, tener implantes cibernéticos no desmontables equivale sólo a cosificar las conexiones desmontables que ya ligan a los seres humanos con los ordenadores, en centros de computación. Ya desde la década de los setenta resaltaba este hecho como posibilidad, así podemos leer frases como la siguiente: “Es posible combinar el cerebro humano con toda una serie de sensores, receptores y proyectores artificiales y llamar ser humano a esta maraña de cables y de plástico” (Toffler, 1976: 259). También en los años setenta llamaba la atención que “los técnicos de Disneylandia han creado humanoides controlados por computadoras, que parecen vivos y son capaces de mover los brazos y las piernas” porque “la tecnología en que se fundan es sumamente perfeccionada” (Toffler, *ibid*: 261).

En la parecida disposición de pensamientos, también los personajes virtuales pueden ser creados a partir de diferentes objetos o partes del cuerpo; por ejemplo, en la animación, las partes del personaje pueden girar de manera flexible, separadas unas de otras. Cuando se crea un *Cyborg*, a partir de partes complejas enlazadas, se puede llevar a cabo en varios pasos. Primero, cada parte del cuerpo es creada independientemente, para permitir dibujos detallados de los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo. Estas partes son enlazadas por los apoyos de fijación que forman parte del software, estos pivotes o ejes permiten que dos partes unidas se muevan en forma única y simultánea; esta característica ayuda al artista a crear imágenes de movimientos realistas, como si fuera un *Cyborg* que anda. También es utilizada para animar objetos, casi siempre inanimados, y se producen imágenes con un aspecto realista (Casey Larijani, L. 1994: 119). En la novela de Ricardo

Piglia (1992), *La ciudad ausente*, existe un personaje con todas estas particularidades, Elena es presentada de la siguiente manera: “Estaba segura de haber muerto y de que alguien había incorporado su cerebro (a veces su alma) a una máquina. Se sentía aislada en una sala blanca llena de cables y de tubos (...) era eterna y era desdichada” (70) “¿Qué es ser una máquina?- (...) Una máquina no es; una máquina funciona” (71) “Ahora soy una máquina de repetir relatos” (82). Como se puede observar, en las ficciones organizadas bajo el prisma de la *metaficción virtual*, no puede resultar extraña la presencia de un personaje /máquina que, en décadas no muy lejanas al período finisecular, daba origen a comentarios como la “creciente habilidad para comunicar con las máquinas” y se han publicado numerosos “trabajos que tienden a facilitar la interacción entre el hombre y la computadora” (Toffler, 1976: 262)

El objetivo de estos pensamientos no persigue el estudio de la combinación entre máquinas y personas; por ello, probablemente, el término que más encaja en las definiciones sea el de “ciberpersonaje”, porque combina la apariencia humana con el simulacro proyectado por el agente cibernético que las reproduce. Los ciberpersonajes constituyen imágenes vivas y su físico / no físico está estructurado con luz solar; sus movimientos se dan por señales y ondas electromagnéticas; por este motivo, producen una sección de espectro. Fuera de la virtualidad, las personas no son fluidas sino opacas y materiales, mientras que los ciberpersonajes son éter, la quintaesencia y corresponde con la “informática de la dominación” (Hayles, K. 1993: 349) o la dominación de la informática.

La ciudad ausente es un caso extremo, es el deliberado *caos* de un mundo ininteligible con personajes ininteligibles que se manejan en un lenguaje mutante e ininteligible. Todos los hechos narrados están marcados por el artificio y la simulación, y las historias de la máquina proliferan refractándose indiferenciadamente originales de reproducción. Esta novela de Ricardo Piglia (1992) convoca una ciudad irreal poblada por personajes irreales cuyas posibles historias quedan desdibujadas por la interferencia de las invenciones y proliferaciones de la máquina, mecanismo autoconsciente, hacedor de ficciones que en un demencial proceso de *mise en abyme* y en una explícita parodia de las propuestas de Macedonio, genera desde su interior un sistema autónomo de representaciones desde las cuales queda tachada toda ilusoria correspondencia con el “mundo real” y donde el lenguaje termina dialogando consigo mismo. (Bustillo 1995: 191).

Según lo observado en líneas anteriores, los personajes de las novelas elaboradas en la *metaficción textual*, se presentan con su tipología precisa en algunas oportunidades y, en consecuencia, se alternan algunas de sus particularidades textuales. En la obra de Piglia, aparecen: Junior (Miguel Mc Kensey) quien: “No tenía treinta años pero parecía un viejo de setenta, con el cráneo afeitado y la mirada obsesiva, típicamente inglesa, los ojitos estrábicos cruzados en un punto perdido del océano” (10); "Emilio Renzi: Trabajaba en la redacción del diario *El Mundo* con Junior”; Fuyita “un coreano que trabaja en el Museo” (18), “se enamoró de la máquina y vive en el Museo” (30) y Macedonio, quien: “tenía en ese momento cincuenta años (...) se veía su cara apacible y maliciosa” (44) y “había perdido a su mujer, Elena Obieta” (48).

Sin embargo, estos personajes reemplazan sus *roles* y pasan a convertirse en seres de apariencia difusa y falsa, se llega a dudar de su existencia, por los cambios ficcionales del patrón: “Ese hombre no existe, es un médico al que ella llamaba el Ingeniero (...)” (99); “‘Sueña (...) como una enviada, cuando en realidad es una prostituta que pasa información a la policía” (99); “en este país está escondido un físico de fama mundial. Es una idea inofensiva y la ayuda a sobrevivir. Pero es falsa” (100). Incluso de Elena, se comenta que “La policía usaba ahora esa jerga lunática, a la vez psiquiátrica y militar. De este modo pensaba contrarrestar los efectos ilusorios de la máquina” (100). Este personaje, sobre todo, está presentado en forma tan ambigua que se produce algo así como un *holomovimiento* en la virtualidad: “está viva, es un cuerpo que se expande y se retrae y capta lo que sucede” (146). Además, se desplaza y cede el contenido informativo que maneja, en su desplazamiento (holomovimiento) se metamorfosea en un movimiento aparente, que traspasa el espacio ficticio en un simulacro capaz de confundir al lector. (Perdomo, 1997: 213). De la convergencia crítica del poder del duplicado de imágenes y la computación en el texto, llamada *metaficción virtual*, se abren posibilidades “para compartir experiencias más allá que nadie pudiese imaginar” (Casey Larijani, L. 1994: xiii). Por este motivo, no causa extrañeza la presencia de *la máquina*, Elena, el personaje de *La ciudad ausente* de Piglia (1992), cuya imagen raya en los límites de la irrealidad.

La nena “era una máquina lógica conectada a una interfase equivocada La niña funcionaba según el modelo del ventilador; un eje fijo de rotación era su esquema sintáctico al halar movía la cabeza y hacia sentir el viento de sus pensamientos” (57)

La narrativa contemporánea parece aferrarse a transgredir las normas en cuanto a la construcción de los personajes, ya comentaba Carmen Bustillo que se desprenden tres categorías diferentes para construir personajes textuales: la arbitrariedad, el narcisismo y la ambigüedad (Bustillo, C. 1995: 190). Si esto ocurre en *entes* de papel, con más razón saltan a la vista características especiales en ciberpersonajes o espectros de la virtualidad, que han sido proyectados en un espacio artificial por medio de agentes cibernéticos.

Siguiendo las ideas de la autora, surge la arbitrariedad como primera categoría que salta a la vista cuando se desmonta un personaje de la narrativa finisecular. Esta característica es determinante en la articulación de los personajes porque genera autonomía del universo ficticio. Como centro del espacio y tiempo textual, los personajes (incorporados o no), a la voz narrativa, signarán, desde su arbitrariedad, lo absurdo del funcionamiento de los otros elementos en su interrelación: tiempos históricos superpuestos, espacios geográficos deformados o des-referencializados, voces narrativas que mezclan perspectivas, saltan encarnándose en una u otra figura confundiéndola o enfatizando su ambigüedad, o incorporando inopinadamente una voz autoral que reclama derechos sobre sus criaturas (Bustillo, 1995: 191). Es lo que ocurre en la narración de *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), cuando el narrador en tercera persona explica: "Abel, como imagen televirtuada que es, no siente la presencia de Azucena, pues él en verdad no se encuentra ahí sino dentro del estudio de la televirtual" (p. 101). No conforme con esta explicación, la voz narradora continúa:

El cuerpo que aparece en la recámara de Azucena es una ilusión, una quimera. Azucena de cualquier modo se siente acompañada. Abel habla sobre la trayectoria del ex candidato ala Presidencia mundial. El señor Bush era un hombre de color (ibid).

En esta ficción, los personajes aparecen y desaparecen arbitrariamente por la autonomía que les concede la virtualidad: "De pronto, desaparecen las imágenes del laboratorio y aparecen Abel Zabłudowsky y el doctor Díez. Cada uno sentado en la cama al lado de Azucena. Azucena se sorprende". (40). Los ejemplos de estos personajes que mezclan espacios sin aparente lógica son frecuentes: "En la recámara se encontraban las imágenes virtualizadas de todos ellos (...) La única que no aparecía televirtuada (...) era la culpable de todo el lío" (p. 135). Los personajes en su arbitrariedad surgen sólo con accionar la denominada televirtual.

Además de incorporarse personajes virtuales que generan su autonomía, en el universo ficticio que los produce, se origina una interacción con el usuario, en este caso, Azucena se sumerge dentro de la virtualidad de tal manera que es capaz de sentirse excitada con la presencia /proyección del ser amado:

El deseo inundó cada una de las células de su cuerpo, la sangre martilló sus sienes con pasión, el calor la invadió exactamente...exactamente como lo que estaba sintiendo ahora en brazos de Abel Zabłudowsky. Azucena abrió los ojos alarmada ¡No podía ser que estuviera tan cachonda! ¿Qué le pasaba? Lo que sucedía era que, efectivamente, estaba acurrucada sobre el cuerpo de Rodrigo, y Abel Zabłudowsky había desaparecido. (...) Con mucha delicadeza empezó a acariciarle el cuerpo, pero le duró muy poco el gusto pues la querida imagen de Rodrigo se desvaneció lentamente" (p. 101).

En lo que respecta a la construcción de personajes novelísticos en la narrativa finisecular, algunos se producen sin rasgos físicos, carecen de antecedentes y ofrecen un

futuro incierto; es el caso de que no se “explican” sus caracteres psicológicos causales, atraviesan libremente de la muerte a la vida y viceversa, se definen por un discurso sin referente y transitan a placer los espacios y los tiempos distantes; experiencias textuales que bajo el prisma de la *metaficción virtual*, son interpretadas como productos del agente (*agent* o *intelligent agent*) o *ente* virtual, que se incorpora a los mundos virtuales para cumplir determinadas tareas (Velez Janh, G. 1995).

La obra de José Donoso (1995) *Donde van a morir los elefantes*, ejemplifica esta arbitrariedad cuando es presentada la protagonista Ruby, con un ilógico movimiento en un caída: "Cayó lentamente (...) le pareció una eternidad (...) apenas me puedo imaginar cómo flotó todo eso, y cómo, en cierta medida, debe haber ayudado a la supuesta lentitud de la caída, o al planeo de la Ruby" (p. 399). La Ruby sugiere un personaje tan ambiguo, como los efebos con quienes interactúa en la experiencia artificial:

efebos de piel nacarada y sin ropa que escanciaban vino en las copas de senadores y poetas coronados de laurel: sus músculos ya flácidos, sus panzas hinchadas y gorgoreantes, eran cuerpos entregados al relajamiento bajo la sabia manipulación de masajistas ciegos. Contemplaban con expresión lasciva a unas doncellas vestidas de blanco que se despojaban de sus túnicas para bailar, meneando su pubis, junto a muchachos que tocaban la lira, el pífano y la zampoña. (p. 285).

La ambigüedad de los personajes Duo y Er se evidencia desde la confusión de sus personalidades: “siempre barajándose, como si tuvieran el propósito consciente de confundir sus identidades” (p. 83). Incluso, llega un momento en que la Ruby comenta acerca de ellos: “Me figura que para ellos somos sólo un reflejo, una *realidad virtual*” (p. 84). La ambigüedad hace que el lector se incorpore como constructor del texto y de los

personajes, conductores incuestionables de la anécdota. Ya no se trata de los movimientos de identificación o rechazo ante un determinado personaje, sino de la participación activa del lector en la práctica significativa ofrecida en el texto como reto, sin que con ello se contamine necesariamente el mundo ficticio con elementos extratextuales. (Bustillo, C. 1995: 212.)

El resto de los personajes de la novela donosiana, sigue el tratamiento tradicional; entre ellos se encuentran: La Ruby de “los ojos (...) con un extraño color turquesa, como si sus iris fueran fluorescentes, sombreados por pestañas más oscuras que su pelo rubio, peinado como una cuidada melena de paje” (p. 43). La Ruby constituye un punto de apoyo interesante en la búsqueda de la nueva realidad porque es el personaje clave de la propuesta. También resaltan: la esposa de Zuleta: "Cristina Videla, Nina, la compañera de universidad con la que después se casó" (p. 21); "Jeremy Butler, el renombrado sabio especialista en constelaciones de números primos" (p. 23); "Maud, la hermana del profesor Butler [era] una frágil anciana de pelo blanco y rizado como el de un cordero, siempre con unas gafas negras de marco estrafalario" (p. 25) y los chinos, "Er. Es el más cordial, el más simpático, el más educado. Duo, en cambio, que superficialmente se le parece, es retraído" (p. 56), entre otros.

Con la ambigüedad del texto, aparecen personajes virtuales y simulacros de la realidad, entre ellos la propia Ruby, consciente del nuevo espacio virtual que surge al sumergirse en el entorno virtual: "sabía que ese *diskette* de *software* andaba por esta zona" (p. 286); y desde donde predica su virtualidad: "Mi *Bacanal romana* deja muy clara mi identidad. A veces siento los silbidos y los aplausos de los espectadores, riéndose de

mi cuerpo, de mi gordura; me reconocen" (p. 288). Es similar a lo que ocurre con las experiencias cibernéticas, ya que la exploración de las posibilidades comunicativas de la imagen juega con los sentidos al ubicar la imagen fantasma en un tiempo sin espacio, en una sucesión de planos tejedora de perspectivas narrativas inéditas, en instalaciones donde los monitores de las computadoras se encuentran frente a espejos formando parte de esculturas, interactuando con la realidad para provocar conocimientos y emociones (Sánchez Noriega, J.L. 1997: 331).

El narcisismo configura otra categoría, con frecuencia unida a la arbitrariedad pero soberanamente independiente. Se conocen como tal, los diferentes recursos de la metaficción, entre ellos: la ficción dentro de la ficción o *mise en abyme*, el desdoblamiento del texto en su propio comentario crítico o en las claves de su desciframiento, la explicación de los procesos de edificación de los mundos representados, la invención de unos personajes por otros al interior de la historia y ,por último, el narcisismo como determinante neurótico de la caracterización de esos mismos personajes. La novela narcisista es la novela especular, aquella que se mira a sí misma y se convierte en metáfora de su propia creación (Bustillo;C. 1995: 204). Dentro de esa dinámica especular, la invención de los personajes constituye una variante de múltiples posibilidades y ofrece sugerentes vías en cuanto a la búsqueda de sentido. Los personajes son inventados en su totalidad, pero además conscientemente imaginados por otros protagonistas que, desde su propia mirada y contexto, dan libre curso a la imaginación. El ejemplo evidente se puede encontrar en la obra de Jesús Díez (199) *La piel y la máscara*, donde se entrecruzan y entretajan tantos textos diferentes que supone trabajo situar a los personajes que se van encontrando (Landow, G. 1995:147)

La novela *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996) se corresponde con un texto metafictional, a modo de guión cinematográfico elaborado por uno de los personajes, el Oso, apodado así por haber recibido el Premio el Oso de Oro en el Festival de Berlín. Los textos organizados por el cineasta, a su vez, han sido elaborados por cada uno de los actores de la película que se rueda durante toda la novela; de aquí que cada uno de ellos haya escrito la ficción del personaje que representará en la obra y, sobre estos escritos, el director / Oso organiza la ficción cinematográfica textual. En la obra, los personajes duplican su *rol* por la presencia de la máquina que filma la película, cuyo nombre remeda el título de la novela. El título de la ficción es significativo en este aspecto, porque la “piel” se corresponde con los personajes textuales: El Oso, Ofelia, Mayra, Mario y Ana; y la “máscara” pertenece a los personajes virtuales o actores del filme: Fernando, Iris, Elena, Orestes y Lidia.

El libreto pertenece a la ficción textual cuyo organizador ficcional es el libretista de la filmación; este guión, a su vez, contiene en su seno otras ficciones inventadas por los diferentes actores, son textos metafictionales con personajes metafictionales que, al ser llevados al cine, a su vez devienen en textos virtuales; es la *mise en abyme* virtual proporcionada por la metafiction virtual y, donde se mueven los personajes virtuales o representaciones. En “la piel” se construyen textos y personajes metafictionales que en “la máscara / cine” son convertidos en textos y personajes virtuales. La ficción virtual abriga un coro de narradores virtuales, delimitados por las huellas textuales de la virtualidad que pertenecen al lenguaje cinematográfico: cámara, video, cuadro, entre otros. La ficción se elabora en la medida que se rueda la película, y los personajes se comportan como partícipes y objetos de la construcción; con esta propuesta metafictional

el lector es capaz de fictivizarse porque “hay siempre una cámara escondida en alguna parte, una grabación perpetua del mundo. Esta cámara puede ser real y a uno lo pueden filmar sin que uno lo sepa, a uno lo pueden filmar un día para volver a representar todo en un canal de televisión” (Baudrillard, 1998: 78).

Los actores desdoblan sus *roles* porque se adjudican la personalidad de sus protagonistas y tejen las redes de la *metaficción virtual*. Como ya se ha observado, el título de la novela ofrece las claves de la propuesta metaficcional: la piel concierne a los protagonistas de la película, y la máscara, a los personajes representados. En la ficción textual *La piel y la máscara*, juegan su *rol* personajes textuales; entre ellos, el Oso (el guionista), Ofelia (su esposa) y los demás actores principales: Mayra, Mario y Ana. Cuando estos personajes se desdoblan en sus personajes virtuales se convierten en: Fernando, Iris, Elena, Orestes y Lidia. Las redes textuales se van tejiendo junto a las virtuales en un entramado de escenarios elaborados por todos los personajes, tanto textuales o extravirtuales como los virtuales. En la novela, se dan los personajes textuales inventados por el autor real Jesús Díaz; y ellos mismos alteran sus patrones cuando asumen la personalidad de las “estrellas” del guión cinematográfico. El comentario del Oso es significativo:

Mis cinco personajes y sus respectivos lemas como si fueran los dedos de la mano. Iris, el índice, yo reclamo; Elena, el del medio, yo defiendo; Orestes, el anular, yo oculto; Lidia, el meñique, yo busco; y Fernando, un pulgar con tanto miedo al futuro que era capaz de entenderlos a todos, yo comprendo (124)

Lo mismo ocurre con las voces de los diferentes actores cuando dan cuenta del *rol* que asumen en sus diferentes personajes: “Me comportaría como lo que era mi personaje, una señora” (139); Ana habla de su personaje Lidia: “Mi personaje estaba experimentando una suerte de comunión con sus orígenes cuando sentí el tirón” (81); “Hice girar la llave y entré transformada en Elena” (34); “Una parte de mí sabía que estaba representando, la otra estaba tan sobrecogida que me sorprendí persignándome sin haberlo ensayado (...) había logrado transmutarse totalmente en otro” (100); Comenta el Oso: “Fernando era a la vez el niño mimado (...) yo representaré su papel, me atrae y me deprime el destino de ese hereje” (12); “¡Lista! – repetí, sintiendo que la verdad de Iris me llenaba” (16); “El ¡tac! De la claqueta fue como una invitación a liberarme (...) Las gentes que venían del exilio (...) como mi personaje avanzaban” (16); Ofelia: “Él me rozó la mejilla con la barba y yo empecé a temblar como la misma Iris ante el calor de su cuñado. Pero mi personaje había reprimido siempre ese deseo y me separé tan naturalmente como ella lo hubiera hecho” (20); “¡Ah, Mayra, Mayra, Mayra, ahora volvías a ser tú misma!” (29); Mayra: “Sólo me sentiría metida en Elena si lograba acostarme con él durante la filmación (...) para construir a fondo mi personaje” (29); “Por primera vez me sentía más seguro en mi personaje que en mi persona” dice Orestes (174); “Quizá no debí de haber asumido la doble responsabilidad de actuar y dirigir, pero no pude desprenderme del deseo de representar a Fernando” (51); “Sentí un sobresalto, pero fui incapaz de distinguir si éste se debía al temor de mi personaje a enfrentarse nuevamente a su madre o a mi propio miedo a encarar otra vez la locura de Ofelia” (114); “Debía olvidarme de mi amante y de mí y regresar a Lidia, que seguía jugando a recuperar su infancia bajo la sábana” (119).

Esta interacción, entre actores textuales y personajes virtuales, también se observa en los comentarios de la voz narradora: “Ofelia se ha maquillado para trocarse en Iris (...) en su rol de Iris lucha por parecer feliz” (11); “El oso en su rol de Fernando” (33); “Pasaron unos segundos antes de que yo volviera a ser Mayra, Lidia recobrar su condición de Ana, Orestes la de Mario e Iris se transformara otra vez en Ofelia” (37). En este orden de ideas, por la ambigüedad de la ficción hipertextual, de la que es partícipe la novela, es de esperar que cambien las formas individuales como trama, caracterización y ambientación; y, por ese motivo, se revelan nuevos principios de organización y nuevas maneras de leer (Landow, G. 1995:132). Una presentación de entorno textual, dentro de la *metaficción virtual*, intenta eliminar la barrera cuando introduce al usuario en un papel activo y participativo en un mundo creado por la máquina. Incorpora, de esta manera, la forma que debería tener la información, representándola en términos de fronteras, superficies, transparencia, colores y otras características gráficas que se dan en la imagen y la geometría.

Con el narcisismo, como característica para la construcción de los personajes en las novelas finiseculares, uno de los “actores” de la obra de Jesús Díez, actúa como “agente” apoyado por la Inteligencia Artificial; el Oso es a la vez “usuario” y “actor”, de esta forma puede actuar en el guión con los demás actores y, del mismo modo, editar (cambiar y modificar) el material en el momento en que lo revisa: “Era como una fábula para adultos y yo los tenía en la mano en cuya palma, en cuanto salí del hospital, me había hecho tatuar la palabra ambigüedad” (Díaz, J. 1996: 124). El aporte de la Inteligencia Artificial en el ámbito de la realidad Virtual, aun cuando incipiente todavía, está llamado a cumplir un papel de importancia creciente. Es lógico suponer que las condiciones de

“realidad”, en mundos virtuales, significara la presencia de *entes* con patrones de comportamiento propios que creen condiciones cercanas al mundo real o a otros mundos poblados por gentes inteligentes.

En el mismo orden de ideas, los planos tecnológicamente más avanzados producen una aparición experimental de “agentes”, llamados a convertirse en los grandes colaboradores del usuario en cuanto a búsqueda de información requerida. El “agente” es una entidad virtual, en redes como la Internet, basada en técnicas de Inteligencia Artificial y capacitado de forma eventual; en el caso de la novela de Jesús Díaz (1996), para efectuar búsquedas de información, en función de los intereses y preferencias del usuario, se dispone del protagonista el Oso, quien mantiene actualizada la información para los cibernautas o futuros usuarios del texto fílmico.

La búsqueda de nuevas y más exigentes maneras de acercarse al mundo real, a través de realidad virtual, ha traído como consecuencia la necesidad de incorporar al mundo artificial que lo modela, “personas”/ otras, diferentes al usuario real que lo experimenta. Estas entidades, por fuerza artificiales, deben poseer un grado de autonomía en su accionar que contribuya a reasaltar la sensación de realismo. Como tal, han sido denominados “agentes” y, aun cuando generalmente buscan interpretar la apariencia y el accionar de seres humanos, nada impide que esos “agentes” puedan representar animales. En la exploración y conocimiento del concepto “agente” intervienen en alto grado aplicaciones de Inteligencia Artificial. Los “agentes” pueden llegar a observar un comportamiento social que les permite mezclarse con los grupos de usuarios reales y producir un grado de indefinición en cuanto a la diferencia entre participantes reales y

participantes artificiales. El uso de los agentes incorpora un grado de complejidad mayor en cuanto a la complejidad de la interacción requerida por el mundo virtual; también se entiende como “agente” la creación de seres animados para habitar los mundos virtuales. (Velez Janh, G. 1995).

Por otra parte, estos agentes como personajes, a modo de un gran teatro virtual poblado con actores virtuales, desempeñan escenas en las que ellos mismos, como espectadores (o usuarios de entornos artificiales) pueden tomar el lugar de uno de los actores virtuales de la obra y desempeñar su papel (Velez Janh, G. 1995). El Oso incursiona como personaje dentro de la filmación y asume el *rol* de Fernando; de modo que logra interactuar con el resto de los actores de la película que él mismo está dirigiendo. El disfrute del usuario / guionista / Oso, en esta elaboración virtual, indudablemente deriva de su participación activa, más que de una gratificación intelectual como autor definitivo del texto. En cibernética, estas experiencias son plenamente satisfactorias desde el punto de vista personal del usuario, porque está enganchado a la acción y contribuye a determinar el curso de los acontecimientos. La sensación de control sobre el curso de los acontecimientos percibida por el usuario es un hecho gratificante (Casey Larijani, L. 1994: 126).

En definitiva, las ficciones narrativas que organizan su matriz textual con la *metaficción virtual* poseen una superficie dentro de la virtualidad proporcionada por el texto, para definir la construcción de sus personajes. Estos seres que pueblan los mundos ficcionales de las nuevas propuestas narrativas, son capaces de confeccionar su propia tipología y explicar sus actuaciones, desde la virtualidad en que han sido inventados. Con

la simulación de la técnica cibernética en el discurso finisecular, se da paso a personajes cambiantes y permutables, capaces de cumplir sus *roles* como espectros de una realidad ilusoria, quizá más rica en sensaciones para los usuarios de entornos que, con el adelanto de los avances técnicos, intentan una respuesta al cuestionamiento ante el mundo planteado por el sujeto postmoderno.

4. LOS ESPACIOS RECONSTRUIDOS O EL CIBERESPACIO FICCIONAL

Vivimos en una telepolis que trastoca el antiguo espacio (...) no surge sobre un territorio bidimensional que se pueda circunscribir o alcanzar a través de vías de acceso y tampoco reconducir a un conjunto de áreas edificadas: no posee una prospectiva visible ni una geografía urbana que se pueda representar con una planimetría. Es esencialmente multidimensional y uno no logra tener una visión global de ella ni siquiera desde arriba.

Javier Echeverría

Las personas y los ordenadores son entidades igualmente conscientes de que se disputan el control de un espacio que es muy real pero al mismo tiempo enteramente diferente del espacio de la vida cotidiana.

Gibson.

Los entornos, “ambientes simulados” (Baudrillard, J. 1993: 27) o escenarios convocados por la *metaficción virtual* pueden ser predefinidos o enfocados de tal manera que el usuario / lector obtenga una destreza específica o una percepción clara, como si estuviese realmente en ellos (Casey Larijani, L. 1994: xii).

Quizá, para quien se aproxime a este tipo de búsqueda que una textualidad literaria con computación, resulte extraño el hecho de percibir creaciones o entornos tridimensionales artificiales que den lugar a un mundo otro; sin embargo, tanto en el sistema computarizado como en los autores ficcionales, constituye un fenómeno frecuente a finales del siglo xx, sobre todo en las obras que acuden a técnicas cibernéticas simuladas en la construcción de sus mundos. Cuando el sujeto se rodea de imágenes y sonidos, para

sumergir sus sentidos, de manera que la línea entre el mundo real y el imaginario pareciera desaparecer, ocurre la inmersión en “un ciberespacio sin atmósfera” (Baudrillard, J. 1993: 11); esto ocurre, gracias a la convergencia dinámica de diferentes tecnologías y disímiles creaciones verbales, que Toffler en los años setenta ya percibía con las siguientes frases: “serán reproducidos los ambientes con toda la habilidad y perfección que permita la tecnología” (Toffler 1976: 282)

La *metaficción virtual* explota las técnicas de duplicado de imágenes dentro de la ficción narrativa: de esta forma, las extiende y las usa dentro de entornos donde el usuario puede examinar, manipular e interaccionar con el resto de los objetos expuestos. Por consiguiente, tanto investigadores como usuarios tienen la potestad de “usar las imágenes para transmitir, no sólo la información, sino también la capacidad de interpretarla” (Casey Larijani, L. 1994: 4). La narrativa ficcional de finales de siglo xx, ha abierto sus espacios a nuevos ambientes simulados los han erigido con la ayuda de los recursos propuestos por la *metaficción virtual*. Entre ellos, además del uso del hipertexto (o conexión entre diferentes textos visuales y auditivos), la atemporalidad del relato y la configuración de ciberpersonajes, brotan ciberespacios o espacios simulados con el apoyo de agentes cibernéticos que los originan.

La palabra ciberespacio es un término creado por William Gibson, el autor de la novela *Neuromancer*, publicada en el año 1964, y está descrito como una “alucinación consensual” colectiva a la que cada persona se conecta por medio de su propio sistema nervioso, “un espacio de impensable complejidad de líneas de luz agrupadas en el no-espacio de la mente, racimos y constelaciones de datos” (William Gibson citado por Velez

Janh, G. 1995). Este ambiente virtual también es llamado ambiente inmersivo y dinámico, porque está generado por computadora.

En esta disposición de reflexiones, es preciso acotar que los términos “ciberespacio” y “realidad virtual” (RV) son, a menudo, intercambiados y utilizados indistintamente; sin embargo, algunos investigadores suelen diferenciarlos y se basan en los requisitos de cada uno de ellos. Muy a menudo, la realidad virtual incluye “experiencias” y el ciberespacio se utiliza más para visualizar información y acceder a ella (Casey Larijani, L. 1994: 214); esto último ocurre, sobre todo en las novelas de ficción organizadas en la *metaficción virtual*. El entorno virtual concierne al espacio, donde se produce interacción y el usuario de la tecnología RV se puede imaginar a sí mismo; allí, se visualiza un escenario generado por computadora (Casey Larijani, L. 1994: 216), también conocido como representación ciberespacial, porque denota una panorámica tridimensional o una práctica virtualizada. En otras palabras, es un espacio virtual donde opera la red global de las computadoras, denominado igualmente de diferentes maneras: universo simulado, mundo virtual o ambiente (*environment*). Consiste en un espacio que puede ser experimentado “desde dentro” como si fuera un lugar, pero siempre será un mundo existente sólo en la memoria del computador como modelo tridimensional.

En la narrativa de ficción, este ciberespacio se proyecta para albergar a los personajes que se dan cita en él. En el caso de Junior, el protagonista de Ricardo Piglia (1993) de *La ciudad ausente*, navega por el Museo, entorno creado, donde interactúa con los diversos elementos. A modo de usuario de un sistema virtual, intenta eliminar la barrera entre la realidad textual, en la que se encuentra como *ente* de papel, y la

virtualidad del ciberespacio que lo cautiva de manera participativa; por este motivo, la información virtual que le llega incorpora formas en términos de superficies, esto es: fronteras, colores y otras características gráficas de imagen y geometría (Casey Larijani, L. 1994: 10). Los textos organizados en la *metaficción virtual* constituyen, después de todo, un experimento para la interpretación del mundo postmoderno. Cuando el personaje principal de Aira explora el Museo y navega por el sistema virtual o fantasmal del entorno creado artificialmente, se enfrenta a una presentación proyectada, sin necesidad de los implementos requeridos para una inmersión, como podían ser: cascos, guantes o trajes especiales para lograr la experiencia de la virtualidad.

Las imágenes exhibidas por el entorno virtual en tiempo real del usuario/ personaje /Junior en 2-D (segunda dimensión), han sido generadoras por una máquina /Elena, especie de computadora, y luego proyectadas en forma distante, para llenar el campo de visión del protagonista.

Había un mensaje implícito que enlazaba las historias, un mensaje que se repetía. Había una fábrica, una isla, un físico alemán. Alusiones al museo ya la historia de la construcción. Como si la máquina se hubiera construido su propia memoria (...) los hechos se incorporaban directamente, ya no era un sistema cerrado, tramaba datos reales. Por lo tanto se veía influido por otras fuerzas extrañas que entraban en el programa (Piglia, R. 1993: 102).

El entorno del protagonista es un espacio hipertextual y allí, se convocan uno al otro los ambientes virtuales creados por los relatos de la máquina.

Había pasado dos noches casi sin dormir desde que salió del Museo. Entraba y salía de los relatos, se movía por la ciudad, buscaba orientare en esa trama de esperas y de postergaciones de la

que ya no podía salir. Era difícil creer lo que estaba viendo. Pero encontraba los efectos en la realidad. Parecía una red, como el mapa de un subte. Viajó de lado a otro, cruzando las historias, y se movió en varios registros a vez (91)

Para el lector no acostumbrado a este tipo de espacios virtuales en las obras narrativas, probablemente la presencia de este sitio simulado parezca complicado, porque no está acostumbrado a visualizar ni a metaforizar esa clase de espacios (Rosello, M. 1997: 166). Sin embargo, a finales de la última década del siglo xx, se perfila un usuario /consumidor de textos diferentes, capaz de actualizar sus conocimientos tecnológicos en el área cibernética, para comprender las ficciones que han visto luz con las características postuladas en esta lectura.

El consumidor de este tipo de textos, debe ser capaz de navegar por el ciberespacio virtual o entorno no-real / textual que le ofrecen las novelas de los autores finiseculares. Cuando se alude a la palabra inmersión o uso de la estereoscopia, rastreo de la mirada y otras tecnologías destinadas a crear la ilusión de estar dentro de una escena generada por computadora, se da cuenta de los variados fundamentos en la tecnología de la RV. La idea de navegación crea el modelo computacional de una molécula o ciudad, y habilita al usuario para que se desplace como si estuviera en su interior, en ello consiste uno de sus elementos fundamentales. Ninguno de estos componentes claves tiene por qué materializarse con una tecnología específica, ya que las imágenes pueden crearse mediante la óptica o la electrónica e, incluso, ambas. (Rheingold, H. 1994: 131).

Por supuesto, que debe existir una gran diferencia entre los textos computarizados y los entornos virtuales creados en las novelas o textos ficcionales, publicados en

ediciones impresas. Pero, si se toman en cuenta todas estas proximidades surgidas del uso de las técnicas cibernéticas en la narrativa ficcional, se podrá reconocer en ellas, la presencia de rasgos propios de esta área: la computación. En las novelas que sirven de muestra para este estudio, está presente el nacimiento de un ciberespacio o entorno virtual, visto y sentido como real por los protagonistas, narradores, narratarios y lectores fictivizados. Incluso, uno de los autores de la muestra ficcional opina que

Un relato no es otra cosa que la reproducción del orden del mundo en una escala puramente verbal. Una réplica de la vida.
(Piglia, R. 1993:147)

La tecnología es un significante que apunta hacia una masa de redes de búsquedas interconectadas y su enorme complejidad no puede ser aprehendida por la mente humana, por eso los narradores imaginan espacios tan complejos que eluden la comprensión humana (Hayles, K. 1993: 342). Cuando un personaje se funde con un agente cibernético, entra en el ciberespacio, un teatro de operaciones situado más allá del tiempo y del lugar convencionales, Junior así lo manifiesta: “las ideas se transformaban en imágenes reales. No podía parar; salía de los sueños hacia otra realidad” (Piglia, R. 1993: 76). En este evento o condición de espacio, tanto la inteligencia artificial como las otras perciben en forma mutua su presencia, y como es un medio artificial, el personaje de Aira comenta: “Había que influir sobre la realidad y usar los métodos de la ciencia para inventar un mundo” (150)

El ciberespacio es un mundo cerrado, que roza el universo convencional, pero es de manera absoluta diferente de éste, como se observa en el comentario de uno de los

personajes de *La ciudad ausente*: “El paisaje imaginario había sido explorado al máximo por el doctor Arana; las visiones personales construían la realidad. La clínica era la ciudad interna y cada uno veía lo que quería ver” (Piglia, R. 1993: 72). En este caso, el protagonista es alterado por medio de agentes cibernético y entra en el espacio donde ha de permanecer para siempre atrapado en las dimensiones corrientes del espacio tiempo. *La ciudad ausente*, como ficción narrativa elaborada en la *metaficción virtual*, proyecta mundos virtuales, paralelos a la realidad textual de sus personajes; de aquí que, con frecuencia, se aluda a frases como las siguientes: “La inteligencia del Estado es básicamente un mecanismo técnico destinado a alterar el criterio de realidad” (151) y “El criterio de realidad (...) se ha cristalizado y concentrado y por eso quieren desactivar la máquina” (149).

Las historias relatadas por “la máquina” / Elena devienen en otra realidad que reproduce entornos por los que circula el Junior: “en el Museo estaba la reproducción de la pieza del hotel donde se había matado la mujer (...) la reconstrucción parecía un sueño (...) éstas eran historias verdaderas” (52). El protagonista no sólo se siente: “perdido en una realidad virtual” (74), sino que también subraya cómo otro personaje: “tenía la sensación de estar extraviada, de haber perdido el sentido de la realidad –Usted ha perdido el sentido de la realidad” (78). Estas experiencias de los *entes* ficcionales de la obra, pueden ser comparadas con las del proyecto de “2 Virtual polis” o ciudad virtual, que consiste en una aplicación de realidad virtual a una ciudad tridimensional, generada por computadora y habitada por multitud de participantes incorporados mediante redes. La tele-existencia se constituye aquí en un aspecto fundamental, porque da cuenta de una ciudad completa con personas, viviendas privadas, museos, tiendas, parques y centros de

entretenimientos, pero simuladas, espectrales. Una ciudad verdadera y falsa a un mismo tiempo o como diría Eco: “una ciudad diferente de las demás, donde aquellas se comunican para poder funcionar, mientras que ésta funciona para poder comunicarse” (Umberto Eco citado por Velez Janh, G. 1995).

En la novela de Ricardo Piglia, *La ciudad ausente*, surge una metrópoli virtual que invita a los participantes a entrar en ella. Un paseo virtual proporciona otra forma de comprender los planos experimentalmente (Casey Larijani, L. 1994: 105), por esa razón el personaje “vive” como real ese nuevo espacio abierto ante sus ojos y es capaz de “sentir” que entra en el diseño, para observarlo desde diferentes ángulos: arriba, abajo y alrededor. De la misma manera, puede interactuar con él “desde dentro” y “desde afuera”, esto es: en cualquier rincón, porque se encuentra en un ciberespacio o espacio virtual sin leyes, en el que como protagonista y usuario o navegante del entorno, puede explorar bajo distintas perspectivas. También puede desafiar o rehusar los límites de velocidad, la gravedad o las leyes de termodinámica; de manera que pueda constatar con su imaginación la velocidad y potencia del agente cibernético que produce el entorno creado.

El Júnior aparece envuelto por completo en un espacio artificial y logra caminar por él, para manipular el diseño de una ciudad elaborada a la manera de Neal Stephenson en su visionaria novela *Snow Crash*, que permite atisbar un extraño mundo del futuro donde se negociarían condominios virtuales con el desarrollo de áreas virtuales de bajo costo; allí donde al principio existían un trazado vial y la delimitación de parcelas, eficientemente supervisado por autoridades virtuales se conducirá a la valorización, en el tiempo, de sectores orientados a entretenimiento colectivo (Velez Janh, G. 1995).

Como cualquier lugar real, la calle está sujeta a desarrollo. Los urbanizadores pueden construir sus propias calles secundarias que se conectan a la principal. Pueden construir edificios, parques, vallas y cosas que no poseen equivalencia en la Realidad, tales como grandes espectáculos lumínicos en el espacio aéreo, barrios especiales donde se obvian las reglas del espacio-tiempo.. (Neal Stephenson, *Snow Crash*, citado por Velez Janh, G. 1995).

Debido a esta experiencia de inmersión, Junior reacciona de manera distinta, a como lo haría un personaje textual dentro de una narración organizada fuera de los parámetros de la *metaficción virtual*. Para este protagonista, que se sumerge en el ciberespacio del texto: “todos parecían vivir en mundos paralelos, sin conexión” (Piglia, R. 1993:14).

En el centro de todos los sistemas de realidad virtual, existe una experiencia humana, la experiencia de encontrarse en un mundo no natural o remoto, como se ha visto en el personaje de *La ciudad ausente*. Ahora bien, con el avance de las técnicas cibernéticas, la atención del hombre finisecular se ha detenido en el ciberespacio como instrumento para proyectar belleza, arte y nueva realidad (Rheingold, H. 1994:125), es el caso de los pintores, poetas, terapeutas, maestros, chamanes y dramaturgos, quienes aportan sus conocimientos sobre el aspecto empírico de la RV y, con el estudio de sus proposiciones y las nuevas formas de arte, se enriquecería, aún más, el horizonte de los futuros artistas, que podrían utilizar sus implementos como si fuesen pinceles, para pintar el silencio con las posibilidades que sólo los artistas pueden mostrar.

Si el arte consiste en ver el mundo de nuevas maneras, y la realidad virtual se presenta como instrumento para crear mundos artificiales, los artistas quizá provean la

pista de una pregunta clave: si la tecnología llegara alguna vez a permitir la creación de cualquier experiencia deseada, ¿qué clase de experiencia se desearía crear” (Rheingold, H. 1994:125). Así como los artistas están indicados para colaborar con su arte en la construcción de mundos diferentes, los textos ficcionales de los escritores de fin de siglo xx participan de estas experiencias, en la hechura de sus mundos artísticos.

En lo que atañe al arte “virtual” utilizado en los entornos artificiales, las novelas: *Donde van a morir los elefantes* (José Donoso, 1995) y *La ciudad ausente* (Ricardo Piglia, 1993), fabrican ciberespacios artísticos y aluden a ellos en sus narraciones. En la novela de Donoso existen los murales del personaje Vitello, artista del movimiento del *concreto hechizado* quien trataba: “de prolongar la ilusión de lo pintado en los muros, un paso más allá, concretizándolo dentro de la sala, por medio de árboles tumbados, columnas trucas, acueductos en ruinas (...) Una realidad más real que la real” (p. 88). La situación de este vitral es ambigua, porque en ella se presentan: “los pupitres arrinconados por la instalación, bajo las lámparas de lectura, tan quietos que parecían una prolongación en cera de la obra de Vitello, [donde] dos o tres jóvenes estudiosos se quemaban las pestañas descifrando raras piezas hológrafas”. En este espacio ficcional, se crea una ambientación diferente: “mientras esa penumbra terminaba de establecer el espacio tridimensional como una prolongación del amañamiento simbólico de los frescos” (p. 95). Este mundo virtual queda a espaldas de los personajes quienes, al retirarse de la biblioteca donde se encuentra el vitral de Vitello, “apagaron la última luz y salieron abrazados, Marcelo en el medio, dejando que los espectros inventados por el arte siguieran vivos en las tinieblas, aunque nadie los estuviera admirando” (p. 102).

Un filósofo ha comentado que “toda obra de arte o toda obra que pretende serlo se convierte en detrito o en plancha, esta conversión inmediateca deja paso a una virtualidad generalizada que pone fin a lo real mediante la promoción de lo real, la promoción de todos los instantes en tiempo real” (Baudrillard J. 1998: 82); de tal forma, los diferentes campos culturales añaden novedades al empleo de la virtualidad en sus espacios artísticos. El museo de la obra donosiana aspira a atraer a la gente, no ante la pintura estática y consumo espectacular, sino por medio de la interacción del usuario con la pintura, como si se tratara de una zambullida o navegación en las redes de la *Internet*; en otras palabras, se trata de sumergir al espectador audiovisualmente en la realidad virtual de las artes, para que penetre el entorno creado en el cuadro, lo viva en tiempo real y respire el ambiente con la ayuda de la interactividad.

La novela Ricardo Piglia (1993) *La ciudad ausente*, también ostenta una realidad diferente en el Museo, donde se encuentran los simulacros de los relatos contados por la máquina /Elena: “En una sala, Junior vio el vagón donde se había matado Erdosain (...) en la otra sala vio la foto de un viejo coche del Ferrocarril Central Argentino. Ahí había viajado la mujer que huyó de madrugada (...) Ésa era una de las primeras historias” (49). Pero, aunque en la lectura fuera del texto, parezcan elementos tradicionales, se debe tener en cuenta el hecho de que se trata de un espacio simulado donde el personaje interactúa: “con estos materiales se había elaborado la historia. Tenían la claridad de los recuerdos. En la pared del fondo estaba el espejo, y en el espejo, la primera historia de amor” (52). Es un mundo virtual construido en un ambiente dinámico con gran riqueza y variedad de contenido. Al estar poblado por objetos realistas e interesantes, el protagonista se sumerge

e interactúa de modo convincente con ellos y con el resto de participantes virtuales del Museo, donde se transforman artificialmente los relatos de la máquina.

Otra narración de finales de siglo xx, que asume la *metaficción virtual* por la mezcla entre los espacios textuales y el ciberespacio o entorno virtual creado por un agente cibernético, es *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (199). En este caso, los personajes navegan desde la textualidad de la novela hasta la virtualidad del ambiente artificial de la película que se rueda a lo largo del argumento. Existe un ambiente textual desde “fuera” de la filmación, como los expresados en los ejemplos siguientes: “Frente a la pizzería de Cien y Boyeros y en la valla que ocupa la esquina “ (24); “Camino de la Marina Hemingway” (29); “Era una cocina grande y alguna vez había sido también cómoda (...) la habitación, tan amplia y falta de pintura como el resto del apartamento, tenía una cómoda, un armario” (41). Sin embargo, en algunas oportunidades, los sitios descritos se virtualizan porque pasan a ser entornos propios del largometraje y así lo comenta una voz narradora: “Habrá una fuerte carga de nostalgia en el ambiente cuando la Avenida de Carlos III se abra como un golfo de luz ante la cámara. Era una imagen perfecta” (27).

En *El sueño* de César Aira (1998), se hace alusión a otros planos textuales, el narrador, sin muchas explicaciones, intercala el entorno de un personaje extraño al protagonista: “En realidad, era una monja, estaba en otro plano” (66). El personaje Mario duda de ese nuevo espacio, como también duda el lector fictivizado cuando se aproxima a la novela: “Si no era víctima de una especie de ilusión óptica, o de una ilusión mental debida al temor y a la nerviosidad estaba ante un sutil mecanismo de relojería” (73). Ante

el ciberespacio novelístico, el personaje siente dudas: “En Mario se acentuaba la sensación extraña de haber sido admitido en otro mundo” (79), porque al estar inmerso en un entorno virtual, él mismo se virtualiza: “Todo cambiaba (...) No importaba cuánto se demorase uno en el interior de una morada, verdadera o fantástica, al salir se anulaban todos los lapsos y la realidad se reanudaba exactamente donde había quedado” (80). La misma sacudida es tolerada por otro de los personajes de la novela: “En Tito se acentuaba la impresión de haber entrado en un mundo distinto, muy lejano del que conocía y transitaba” (100).

Ahora bien, la novela no sólo exterioriza un ciberespacio con el consiguiente deslumbramiento y extrañeza ante su presencia textual, sino que algunos personajes /usuarios que navegan en el entorno virtual sufren de textualización: “Allí estaba Horacio, materializándose en medio del hall vacío como una estatua” (112). Aunque quizá: “se trataba de una especie de ilusión óptica, o mejor una limitación de la visión cenital” (114), para la persona que comparte un espacio virtual, éste se presenta tan “real” que puede ser percibido como parte de la propia existencia.

Mario, el protagonista de Aira (1998), es capaz de virtualizarse dentro del ambiente de las computadoras controladas por la Madre Superiora; sin embargo: “empezó a desesperarse, sobre todo porque volvía a los mismos lugares. No era tan fácil salir (...) El laberinto no los llevaba a ninguna parte” (157). Cuando el espacio textual se ha virtualizado, “la Virgen desapareció. Fue un escamoteo tan limpio que el aire que ocupaba la estatua quedó perfectamente vacío, sin humo, por un instante” (183). Se trata del juego computarizado por parte del usuario interno /Mario, quien logra metavirtualizar los

espacios textuales y construirlos en apariencias proyectadas por la máquina o agente cibernético con la que interactúa.

En esta novela, también se conjugan los límites textuales del espacio, este aparece descrito de la siguiente forma: “El kiosco, la estructura de la chapa azul, estaba colocado contra la pared y contra la mitad inferior de una ventana. (...). Este edificio era un refugio para madres solteras” (40). Es el sitio de trabajo del protagonista, donde: “la simbiosis del kiosco y el Refugio tenía algo de complemento de contrarios” (44). Lo mismo sucede cuando se describe el colegio donde ocurrirán las acciones virtuales: “En la cuadra siguiente de la avenida (...) se alzaba una institución de muy diversa índole: la Misericordia. Ocupaba toda la manzana” (44). En este ambiente, surgirá el entorno virtual observado por el protagonista, en las pantallas de las computadoras: “Hablaban sin sacar la vista de la pantalla. Veían aulas llenas de alumnas (...) patios, salones; cocinas; baños; dormitorios; copas de árboles; el cielo azul” (161). Incluso, conjuntamente existe el espacio textual modificado por la virtualidad: “Mario supuso que debían de estar a la altura de la capilla. Si lograban entrar en ella, y confundirse con la muchedumbre, que debía de seguir atónica por la desaparición de la Virgen, podrían salir a la calle” (170).

La novela de José Donoso (1995) *Donde van a morir los elefantes* presenta espacios geográficos definidos, Gustavo Zuleta y el resto de los personajes textuales se mueven en el "limitado ambiente de la Universidad de San José" (p. 17), esta casa de estudios era "pequeña y no muy ilustre, pero su departamento de Matemáticas, célebre debido a sus relaciones con el Pentágono, se contaba sin duda entre los más prestigiosos del Medioeste" (p. 23). De manera tal que, los acontecimientos textuales y las

proyecciones virtuales dadas en el texto, tendrán lugar en “esa pequeña universidad norteamericana, perdida en las praderas del Medioeste” (p.15) y en sus alrededores. También es digno de ser mencionado el "hotel Congreve /San José, el mejor del pueblo” (35), donde Gustavo Zuleta es hospedado.

La alusión a los entornos virtuales, al principio, confunde al profesor- protagonista de la novela, quien se muestra incrédulo ante estos avances:

no podía creer lo que estaba oyendo, pese a que recordaba haber leído algo al respecto en un *Time Magazine*, en Chile. Desde allá todo, especialmente los adelantos (...) parecía tan remoto. En aquella ocasión, desde los primeros párrafos se había dado cuenta de que no iba a entender nada y, por esa razón, había pasado la hoja. Ahora, en cambio, esta rubia portentosa lo iba a convencer muy fácilmente de que era viable reemplazar la existencia natural por otra (Donoso, 1995: 44)

Con recursos propios de la *metaficción virtual* se plantea la presencia de un ciberespacio textual o geografía diferente al sitio donde se mueven los personajes ficcionales. Una vez que Gustavo Zuleta ha comenzado a experimentar con *la realidad virtual*, aparece ante sus ojos, la descripción detallada del nuevo lugar: "Una portezuela abierta a medias lo invitaba a entrar a un baño de vapor romano, lleno de cortesanas semidesnudas, tendidas en divanes junto a la piscina" (p. 285). Es el momento en que el protagonista / ciberpersonaje visitante del entorno, se sumerge en la virtualidad proyectada por el casco que se ha colocado en la cabeza.

La obra de Laura Esquivel (1995) *La ley del amor* participa de estos sitios simulados, asistida por otros recursos. Con el uso de la televirtual o la cámara fotomental,

se crea el ciberespacio de la novela y, tanto los personajes como el ambiente, quedan virtualizados: "En seguida, la recámara de Azucena se convirtió en un laboratorio lleno de computadoras, pues en ese momento están pasando un documental sobre cómo se había erradicado la criminalidad en el Planeta" (40).

En la creación de un entorno virtual, se alimenta el diseño con material que ayude a crear escenarios realistas, capaces de reforzar la credibilidad del usuario del procedimiento; por esta razón, a veces, el material se extrae de fuentes externas al sistema y viene como "información", "datos" o "conocimientos" (Casey Larijani, L. 1994: 61). En el caso de la novela referida, los personajes, con la presencia de la televirtual, son capaces de observar mundos factibles muy distantes a la tierra:

En ese momento estaban transmitiendo en directo desde el planeta Korma. Isabel caminaba entre los sobrevivientes de la erupción. Se encontraba en Korma junto con una misión de salvamento. Había querido que ése fuera el primer acto de su campaña a la Presidencia Mundial (p. 17); Las imágenes de todos los presentes en Korma dieron paso a las de los futbolistas en el campo de entremetiendo. En el noticiero habían pasado a la sección deportiva (p. 118).

Los personajes de la novela de Esquivel interactúan con el ciberespacio virtual y navegan por el nuevo entorno; de manera que se desplazan por la virtualidad ayudados con la "transportación instantánea" (Rosello, M. 1997: 157)

Azucena se instaló el casco, cerró los ojos y empezó a escuchar una música muy agradable. En la oficina contigua se empezó a reproducir en realidad virtual la ciudad de México. Entonces los científicos pudieron caminar por la avenida Samuel Ruiz tal y como estaba doscientos quince años atrás, cuando era conocida como Lázaro Cárdenas. Llegaron hasta la Catedral Metropolitana cuando aún estaba completa. (p. 50).

Con la experiencia de la *metaficción virtual*, también el lector real permuta su rol, se finccionaliza y se convierte en usuario del entorno. Cuando Azucena está oyendo música en la cámara fotomental, el visitante externo (lector) es invitado a interactuar con el mundo virtual. La música del disco compacto añadido a la obra, las imágenes y los dibujos participan del evento literario junto al ciberlector; por ese motivo, éste puede percibir las sensaciones de los personajes del entorno virtualizado, como lo expone la voz narradora: "la melodía que ahora está escuchando tenía el poder de traspasarlo. - Track CD-" (51).

En fin de cuentas, en lo concerniente al hecho de crear mundos virtuales, tanto en el uso de la realidad virtual de las computadoras, como la apropiación del recurso por parte de la ficción literaria, *metaficción virtual*, se pueden dar diferentes clasificaciones para nombrarlos; sin embargo, la tipología más general se refiere a mundos virtuales que simulan la realidad, con el nombre de ciberespacio. Siguiendo el orden de las ideas, en lo que atañe al montaje de entornos virtuales, se puede mencionar, en términos de movimiento y control, mundos "muertos" o estáticos y mundos "vivos" o dinámicos. Los mundos sin movimiento incluyen caminatas, se les denomina "mundos muertos" o "estáticos", que pueden responder o no a la interacción del usuario; los mundos con movimiento o dinámicos, poseen un grado de movimiento propio basado en un sistema de fingimiento y corresponden a técnicas que proveen alguna forma de control sobre los objetos alojados en dichos mundos. Esto hace que cada objeto reaccione de manera consistente respecto a unas determinadas reglas de juego. (Velez Jahn, G. 1995).

En las obras ficcionales, se da la constante de “mundo vivo” o dinámico, desde el momento en que los usuarios, bien sean cibersonajes o ciberlectores, incursionan en los textos, navegan por ellos e interactúan de la manera como se ha visto. En el caso de Donoso (1995), quizá, quede la duda de la inmersión por parte del usuario, ya que ni la Ruby ni el profesor Zuleta, protagonistas de la obra, manipulan los entornos virtuales; pero, en todo caso, también queda la incertidumbre al final de la novela ¿la matriz textual fue toda virtualidad escrita por el profesor Zuleta?. En caso afirmativo, el personaje se constituiría en el usuario manipulador del entorno artificial creado; de esta manera, todo ha sido producto del engaño de sus sentidos ante la realidad virtual. En el resto de la obra, es más evidente la manipulación de los usuarios/ navegantes, dentro de los espacios creados artificialmente y de su posterior manipulación; es el caso de los protagonistas mencionados: Mario frente al entorno de las computadoras (*El sueño*); Junior ante los relatos virtuales de la máquina /Elena (*La ciudad ausente*); Azucena dentro y fuera de los entornos proyectados por la televirtual o la cámara fotomental (*La ley del amor*) y el Oso, en la edición de su película (*La piel y la máscara*).

En todo caso, todos estos mundos simulados, sean “vivos” o “muertos”, poseen tres componentes básicos; el primero de ellos corresponde a *los objetos o actores*, formas tridimensionales que constituyen la parte significativa del mundo virtual. En las cinco obras seleccionadas, los personajes y cibersonajes que navegan en el ambiente artificial, se relacionan con los *actores* y el resto de los *objetos*: guantes y cascos, cámara filmadora, computadoras, máquinas, relatos, televirtual y cámaras fotomentales, responderían a los “objetos” tanto estáticos como dinámicos, según estén presentados en las ficciones literarias.

El segundo bloque básico de un entorno virtual está constituido por los denominados escenarios o *landscapes* que se relacionan con los objetos, generalmente estáticos, utilizados como fondos del mundo virtual: se podría pensar en las calles de *La ciudad ausente*; los espacios virtuales - aéreos donde concurren las naves interestelares de *La ley del amor* y la esquina donde Mario y Natalio venden sus periódicos en *El sueño*. A estos dos elementos constitutivos de los ciberespacios o entornos virtuales, tanto en la realidad virtual como en la *metaficción virtual* de novelas postmodernas, se les añade un tercer componente con los sucesos del “mundo” que se articulan gracias a la trama, historia, guión o argumento, planteado por el diseñador. Todo esto justifica la existencia de dicha obra.

Las novelas de César Aira (1998), Ricardo Piglia (1993), Laura Esquivel (1995), Jesús Díaz (1996) y José Donoso (1995) poseen “cierta” anécdota, aunque la experiencia de su diseño no indague una sucesión de episodios, como se espera de toda narración en el sentido tradicional de su propuesta. Es evidente que, a finales de milenio, cuando el entorno se fragmenta y se duda del discernimiento de los sentidos, se evite recurrir a algún elemento novelesco: “si hay un elemento evitado cuidadosamente (...) es el de la (...) exhibición de un hecho clamoroso, novelesco” (Grupo 63: 21, 20) en las ficciones finiseculares.

En todo caso, al igual que en la narrativa ficcional, se construyen los espacios virtuales con los clásicos dispositivos: personajes, ambiente y acciones; pero tratados y cimentados con características propias de la virtualidad, tal como reza el pensamiento de Baudrillard:

Espacio cuya curvatura ya no es real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre (...) con la liquidación de todos los referentes (...) No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso, ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en corto circuito, todas sus peripecias” (Baudrillard, J. 1993: 11)

5. EL NARRADOR PROTEICO Y LA VIRTUALIDAD

Siguiendo la práctica del pensamiento que nos ocupa, es preciso recordar que el sujeto de fin de siglo XX, con la condición postmoderna, no se beneficia de un asidero ante su realidad difusa y, a su alrededor, existen diferentes focos de interés; por eso, en la narrativa ficcional, la idea del hipertexto ha dado pie para que el lector de la obra (a modo de cibernauta) fije su curiosidad en los elementos más llamativos, sin necesidad de un centro que lo gobierne todo, porque se trata de una narrativa caótica y por lo tanto, *acentrada*. Según Stoicheff, la emergencia de la metaficción responde a una autorrepresentación metafórica de la postmodernidad: “una narrativa euclidiana produce una comprensión euclidiana de un mundo euclidiano. La narrativa metaficcional del caos produce una comprensión metaficcional de un mundo metaficcional o caótico” (1991:95). Lo cual, a su vez, se correspondería con las elaboraciones de Katherine Hayles, para quien la cultura de la postmodernidad es la cultura del caos en su empeñoso proceso de *desnaturalización de la experiencia*: del lenguaje, de los contextos, del tiempo y de la misma cualidad de lo humano (Hayles, K. 1993: 265-285).

De manera que, dentro de la literatura latinoamericana de finales de siglo xx, ha surgido un narrador hologramático (*holos*: todo; *gramma*: mensaje), que actúa como una

presencia tridimensional capaz de desplazarse por la ficción; este informador puede aprehenderse cuando se le mira por cualquiera de sus partes, porque es un narrador disfrazado, infinito en su capacidad proteica (Perdomo, 1997: 213). También puede ser denominado holográfico, porque es diestro en producir una visible onda para proyectarse hacia una o varias escenas. Esto ocurre por el fenómeno dinámico del holomovimiento que favorecerá su metamorfosis proteica y le otorgará la capacidad, desde la matriz ficcional, de reclasificar las categorías de la escritura. David Bohm ha utilizado este término para describir la índole dinámica de la realidad, y lo define de la manera siguiente:

Holomovimiento es una combinación de una palabra griega y otra latina, y un término parecido sería holokinesis, holoflujo, puesto que “movimiento” implica moverse de un lugar a otro, mientras que el flujo no. (En: Weber, R 1992: 211).

Cuando el narrador holográfico se desplaza y cede información, puede aparecer en cualquier lugar y momento; debido a la complejidad efectiva de su *rol*, posee todo el contenido informativo manejado dentro y fuera de la virtualidad del texto; de tal suerte que produce en su desplazamiento - holomovimiento - una especie de alargamiento que lo transforma y metamorfosea; por eso, aumenta el aparente caos textual y, cuando esto ocurre, su inclinación es aparente, porque traspasa el espacio ficticio (también aparente) y deja marcas y simulacros que confunden al lector.

La narrativa finisecular, organizada bajo los parámetros de la *metaficción virtual*, acoge en su seno a este narrador hologramático u holográfico, capaz de permutar el punto de vista (*viewpoint*) o sitio desde el cual “mira”, como organizador del mundo virtual.

Como se trata de ambientes artificiales y cambiantes, son percibidos desde diferentes ángulos y el narrador cede el paso en su metamorfosis, para dar lugar a nuevas posibilidades del discurso. El informador holográfico, como proteico y mutante, puede engañarse a sí mismo en la ilusión cambiante del entorno artificial que “narra”, y también al resto de los participantes: ciberlector o usuario externo, navegante intratextual / personaje, narratarios virtuales y textuales, entre otros. De esta manera, todos estarán convencidos de haber incursionado en un mundo virtual, simulado por la voz hologramática que, con propiedades de transformación, los convoca a la navegación (*navigation*) textual de las novelas. Este hecho permite la búsqueda en el mundo artificial y una interacción, originada por el efecto de movimiento verdadero.

En el caso de una narración holográfica, hologramática o proteica, “navegar” significa desplazar el punto de vista del usuario a través del espacio tridimensional, para observar los diferentes ángulos “representados” en mundo virtual y, bajo las condiciones planteadas por el relator cambiante, esta navegación se hace proceso casi auditivo para el usuario, quien se deja llevar por el juego de la virtualidad de obras construidas en la *metaficción virtual*.

Tradicionalmente, el estudio del narrador se ha ubicado en la posición y en el punto de vista, en un espacio y lugar determinados. En los textos virtuales, se encuentra el “punto de mira” en el sitio definido del usuario o cibernauta, dentro del mundo virtual al cual ingresa; de este modo, es evidente que ese punto de vista inicial, al cual queda subordinada la representación de los objetos contenidos en el mundo virtual, cambie según el desplazamiento adoptado por el usuario y lo acompañe siempre en su trayectoria. En

todo caso, no se trataría de un establecimiento espacio-temporal, porque en un entorno virtual no hay centro en el sentido tradicional del concepto y tampoco existe “ni espacio ni tiempo, sólo acontecimientos (o frecuencias)” en acepción de Ken Wilber.

En relación a ello, explicaba este físico que

la transformación de cosas en frecuencias no es una transformación de espacio/ tiempo en <no espacio, no tiempo>, sino una transformación de objetos espacio/ temporales en frecuencias espacio /temporales. Frecuencia no significa <ni espacio, ni tiempo>; significa ciclos/ segundo o espacio por tiempo. Leer las matemáticas de otro modo es algo más que un salto cuántico; es un salto de fe (Wilber, K. 1992: 201).

Con estos tanteos, es posible asumir una forma – otra- de esbozar el problema del narrador en las obras ficcionales que asumen la *metaficción virtual* como base de su construcción. Por consiguiente, el punto de la mirada del narrador holográfico /hologramático /proteico (cambiante) puede ser iniciado con el “dibujo” o presentación del entorno artificial visitado, esto es: sus *entes*, la luminosidad y la distancia donde comienza la navegación del usuario dentro del espacio virtual. Muchas veces, en los avances computarizados, se eliminan todos los objetos que no pueden ser visualizados por el punto de mira, o ubicación asumida por el observador. Al tratarse del cosmos informatizado, este alejamiento de cuerpos se realiza recortando “la caja” o esfera que los delimita, para ponerla en contacto con la pirámide de visualización del punto de mira. Al hacer esto, todas las demás cosas del mundo virtual adaptan su geometría, al sistema de coordenadas que tiene como origen el ojo del observador y, una vez concluido este

proceso, entrará en ejercicio el algoritmo de líneas ocultas del programa, para eliminar los otros objetos que no deban verse (Velez Jahn, G. 1995).

En otros términos, se puede decir que, por lo general, el usuario posee un solo punto de vista a la vez y, en realidad, dos puntos de vista muy cercanos para efectos de visualización estereoscópica; sin embargo, en algunos casos puede resultar conveniente definir varias opciones de establecimiento de cámaras, para recurrir a ella según convenga. Por consiguiente, la mirada remite a la curiosidad y a la selectividad con la cual el hombre se instala en la realidad y se sitúa en un mundo, a tal punto que pueda ser concebida como una “búsqueda visual” y, en consecuencia, la imagen nunca es el efecto de una exploración neutral, sino la integración de una multiplicidad de búsquedas. (Desiato, M. 1998: 232). También se debe considerar que lo centrado o descentrado de la imagen es un factor importante del dispositivo. Esto sucede porque la imagen centrada remite de manera directa a un sujeto considerado como el punto de vista absoluto, mientras que su descentralización lograda inclusive por una masiva proliferación de imágenes a veces en rápida sucesión, termina por descentrar y fragmentar al mismo observador. (Desiato, M. 1998: 244).

En la ficción narrativa, se plantea la misma situación cuando el entorno virtual “proyecta” sólo los acontecimientos que son centro de atención del ciberlector, fictivizado por la acción del narrador proteico. A medida que el usuario se mueve por la red textual, desplaza constantemente el centro óptico; es decir, su mirada (no el centro del texto, porque éste no existe) y, por lo tanto, también cambia el enfoque o principio organizador de la investigación y la experiencia; por eso, en medio de este tipo de lectura, suele haber

simultáneamente un narrador y un narratario hipertextual, suministrador de sistemas centrados desde diferentes ángulos, una y otra vez. El centro de atención provisional, de esta manera, dependerá del narrador /narratario, convertido en un verdadero usuario o ciberlector, en el nuevo sentido del proceso metaficcional virtual. En consecuencia, tanto el metatexto o conjunto de documentos de la computadora, como el texto de la narrativa de ficción, carecen de centro, y cualquier usuario (lector u operador) asume su propio eje organizador cuando navega por ellos.

Las ficciones narrativas que han organizado su matriz textual bajo los parámetros de la *metaficción virtual* constituyen ejemplos de estas reflexiones. En la novela de Piglia (1993), *La ciudad ausente*, el narrador proteico disfrazado en uno de los personajes, cuenta las historias desde su “punto de mira”:

La voz de la mujer que cuenta lo que ha visto, la pantalla
blanca como una sábana, no puedo parar sin que se pare la vida,
veo lo que digo, ahora está ahí, me dice lo que quiero escuchar
(172).

Caso parecido ocurre en *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996) cuando la narración pasa por diferentes “puntos de mira” y se detiene en los actores que filman la película o en los personajes asumidos por los actores, dentro de la virtualidad proyectada. Mayra, como voz narradora textual, comenta acerca de su personaje en la película: “Desde que leí la escena que me correspondió representar estuve segura de que Elena era una gata escaldada por la vida, que había conseguido a Orestes dejándolo pintar en las mañanas como una cómplice” (28), y cuenta su propia historia desde la primera persona del relato, bajo su punto de vista:

Yo era joven comunista, estudiaba en el Instituto Superior de Arte, recorría veinte kilómetros diarios en una pesadísima bicicleta china, comía la miseria que me tocaba por la Libreta de Abastecimientos y sólo había tenido el valor de acostarme con mi novio un año atrás (29)

En este caso, el narrador holográfico puede desplazarse en varias direcciones y poseer dos puntos claves: el primero consiste en disociar su funcionamiento y el segundo tiende a mimetizarse (o porteizarse) en otro *rol*. El holomovimiento lo arroja en una fuerza centrípeta y en una centrífuga; mientras que en un instante se dirige y se presenta en una escena determinada como narrador, también se coloca estratégicamente en otra escena (disfrazado o no). Por efectos perversos, los *roles* ficticios se intercambian, se transforman y el lector modifica su percepción (Perdomo. 1997: 223).

En la obra de Jesús Díaz (1996), el narrador hologramático fluye desde la virtualidad del relato, entre los diferentes personajes de la filmación; Iris, virtual o proyección de Ofelia textual, comenta dentro de la artificialidad de la filmación: “Ahora necesitaba apretar a mis hijos contra el pecho, reclamar su calor como cuando eran niños y la desgracia no se había posado aún entre nosotros como una lechuza” (16); lo mismo ocurre cuando Orestes /virtual de Mario /textual cuenta el abandono sufrido por la ausencia de su madre: “Nuestros padres marcharon al exilio llevándose a Dania y a nosotros no nos fue permitido acompañarlos porque éramos varones en edad de servicio militar” (41)

La piel y la máscara, en definitiva, entrega un narrador hologramático u holográfico que se desplaza por los diferentes personajes textuales o narradores; a su vez,

éstos explican y viven los guiones cinematográficos (metaficcionales) elaborados por ellos mismos, antes de que sean editados por el Oso, director de la película. Este último *ente* ficcional, permuta su *rol* narrativo y explica la metamorfosis de su personaje virtual: “pude teñir mis cabellos de negro, ocultar con látex las arrugas, dejarme un mostacho poderoso y vestir una cómoda guayabera” (12). El Oso es un narrador holográfico, porque es igualmente sensible a los cambios y puede registrar dos o más ondas (movimientos y modificaciones de *roles*) cuando se encuentran y confluyen sus dos personajes, Oso/textual y Fernando/virtual, en la superficie de la escritura. De la misma forma, en el texto existen “interferencias técnicas del narrador” (Perdomo, 1997: 224), cuando las capas de la escritura se revelan y aparecen imágenes ambiguas y arbitrarias, al iluminarse el *rol* narrativo por el holomovimiento del narrador, desde los diferentes ángulos en que se dé su ubicación original, el personaje /narrador se transforma en una imagen tridimensional y proyecta el espectro de otro *rol* diferente.

Con ello se explica que el desplazamiento del narrador hologramático es prolífico y se transforma dependiendo de la intencionalidad. Lo mismo sucede con Ofelia cuando narra sus apreciaciones acerca del Oso: “ya estaba él muy orondo, metidísimo en su papel de Director, gritando” (13). Ofelia presenta, con su voz textual - fuera de la virtualidad de la película - a algunos actores textuales, entre ellos, a Lidia: “era joven, levemente estrábica, alta, pelirroja y bellísima. Estuve más segura que nunca de que el Oso le había dado el papel par acostarse con ella” (17); a Mario: “sus ojos de color gris verdoso expresaban un rencor profundo y genuino” (18). De la misma manera, y sin mediar ubicación espacial ni temporal porque en la virtualidad no hay espacio ni tiempo, explica cómo estaba vestido Orestes, personaje virtual de la película: “camisa y pantalón de lienzo

malo, viejos y arrugadísimos, y alpargatas en lugar de zapatos. Estaba demasiano flaco, quizá no se alimentaba bien, y además usaba el pelo largo como el de una muchacha” (19). Por otro lado, como proyección proteica de la voz narradora de la novela, Ofelia además declara desde la virtualidad de su personaje en la película, la forma cómo “el punto de mira” ha cambiado su *rol* de actriz/ Ofelia en el personaje virtual /Iris. Así, el ciberlector tendrá que sumergirse en el texto para navegar por sus palabras: “Salí por donde había entrado Iris hacía ya diez años dejando atrás a sus hijos” (18). El discurso narrativo del Oso aclara la situación entre los dos *entes*: el textual/ Ofelia y el virtual/ Iris: “la primera actriz de esta película, Ofelia Durruti, en el papel de Iris, la madre, (21).

La narración de unos personajes que contienen las historias de otros, constituye un espejo frente a otro espejo fragmentado, puesto que en el escenario catóptrico se resuelve todo. El enunciado está distribuido con igualdad sobre toda la película ficcional /escritura y, parecido al holograma, si una pequeña sección o escena de la placa narrativa se corta, la escena entera puede todavía observarse mirando a través de una pequeña sección. Cada área del holograma, por mínima que sea, siempre deja un rastro y registra una escena entera, aunque desde una perspectiva algo diferente, en este caso, el punto de vista depende del ciberlector, en la misma medida que depende del ciberpersonaje o del cibernarratario.

Al centro de atención predominante en el “punto de mira” del ciberlector, se añade el hecho de que el sentido de la inmersión textual se enriquece por sus experiencias previas y por la información sensorial, ambas recibidas con anticipación. Estas son comparadas por el sujeto con su patrón de expectativas y e identificadas semánticamente

en un proceso activo, donde intervienen la memoria, la experiencia y el hábito. Por una parte, la mirada discrimina y selecciona y, por otra, interviene el saber previo que la anima y suple las lagunas de la representación, hasta el punto que lo representado de inmediato se llena con las representaciones procedentes de los diversos *saberes* de este nivel, como almacenes de representación, lo mismo que los archivos de memoria de las computadoras. Por ello, cobra interés la llamada *memoria semántica* del lector, a la hora de enfrentarse a la lectura dentro de un contexto cultural específico (Barrera Linares, L. 1995: 46).

La ciudad ausente Ricardo Piglia (1993) vigoriza la memoria semántica, en el sentido asumido por las palabras de la máquina /voz narradora, a modo de flujo constante, ya que se complementan las historias con los recuerdos. De esta manera, también el ciberlector será capaz de “llenar” la experiencia de su navegación /lectora con los recuerdos y los conocimientos adquiridos anteriormente:

Memoria ajena, interminable, construyo el recuerdo pero nada más. Estoy llena de historias, no puedo parar (...) extraigo los acontecimientos de la memoria viva, la luz de lo real titila, débil, soy la cantora, la que canta (...) puedo aún recordar las viejas voces perdidas (Piglia, 1993: 178).

El narrador hologramático en esta obra funciona como una ventana abierta a la escena que, si se cubre por una parte mínima, todos los objetos que están detrás de ella permanecen visibles a la nueva perspectiva. El relator concentra el contenido de manera dispersa; de esta forma, los recuerdos de los personajes y del propio narrador hologramático se almacenan como si fuese la información de un holograma. Todo esto

explica uno de los objetivos de una obra literaria, no sólo elaborada bajo los parámetros tradicionales, sino de la *metaficcional virtual*: hacer del lector, no un consumidor, sino un productor del texto (Barthes, R. 1980: 4) y un ciberlector, en el nuevo sentido de la palabra, porque está preparado para navegar e interactuar con los entornos virtuales de los textos metaficcionales virtuales, en la medida que los manipula y los organiza según la atención que amerite su punto de interés personal.

El narrador proteico u hologramático de Piglia (1993), dentro de su metamorfosis, se exterioriza personificado por la máquina productora de los discursos virtuales del texto. Estas historias, incluidas en la virtualidad narrativa, son elaboradas desordenadamente y Junior, el protagonista / usuario textual, navega entre ellos, asumiendo también el papel del narrador proteico y narratario que incursiona dentro de las historias y las interpreta como ciberpersonaje que decodifica un relato artificial para un narratario o ciberlector que, a su vez, disfruta de la inmersión en la novela:

Tenían la grabación que le había dado Renzi. Era el último relato conocido de la máquina. Un testimonio, la voz de un testigo que contaba lo que había visto. Los hechos sucedían en el presente, en el borde del mundo, los signos del horror marcados en la tierra. La historia circulaba de mano en mano en copia y en reproducciones y se conseguía en las librerías de Corrientes y en los bares del Bajo (31).

Estas historias “se reproducían por todos lados, no pudieron pararla, relatos y relatos y relatos” (153), son narraciones que proyectan en la virtualidad los sucesos vividos por el resto de los personajes:

Ella produce historias, indefinidamente, relatos convertidos en recuerdos visibles que todos piensan que son propios, ésas son réplicas (...) la realidad es interminable y se transforma y parece un relato eterno, donde todo siempre vuelve a empezar. (164)

En la virtualidad del sistema computarizado, las cajas de herramientas, el menú y los textos de archivo forman parte de la narración virtual del texto, porque fictivizados asumen el *rol* de narradores que guían al usuario. De aquí, que también el espectador sea un productor de imágenes y nunca un mero receptor pasivo. O, si se prefiere, “la recepción es una fase de la producción” (Desiato, M. 1998: 234). En las obras ficcionales, elaboradas dentro de la *metaficción virtual*, se da el punto de vista cambiante por la presencia del usuario / narrador /narratario que navega por el texto al tiempo que lo manipula y organiza.

Además de la yuxtaposición de contextos dispares, en las narraciones postmodernas se da “la progresión narrativa (...) a través de la evolución de estructuras subyacentes y no a través del tiempo cronológico” (Hayles, K. 1993: 361), por eso en *La ciudad ausente*, de Ricardo Piglia (1993), la voz narradora cambia y se presenta de manera aparentemente inconexa, para fluir como energía de un *ente* ficcional textual a otro ficcional virtual sin orden temporal preciso; incluso el personaje Elena /máquina está presentado por la narración como flujo: “No se trata de una máquina sino de un organismo más complejo. Un sistema que es pura energía” (Piglia, R. 1993: 111).

El narrador hologramático en su holomovimiento fluye hasta Macedonio, el inventor de la Máquina, y asume el relato desde fuera de la virtualidad: “Macedonio siempre estaba recopilando historias ajenas (...) había llevado un registro de relatos y de

cuentos” (48). Otros narradores, extra virtuales, cuentan fuera del relato virtual producido por la máquina, ésta “copia” los relatos y cambia las historias: “le había cambiado la anécdota, por lo tanto era cuestión de programarla con un conjunto variable de núcleos narrativos y dejarla trabajar” (44). Lo mismo que la Red en informática: “la máquina había captado la forma de la narración de Poe y le había cambiado la anécdota (...) sabrá las historias que ha hecho y quizá termine por construirles una trama común” (44). De esta manera, se conoce la confusa historia de “El gaucho invisible” en diferentes versiones.

La narración hologramática de Piglia cambia su “punto de mira” y la atención se traslada desde las voces de los personajes textuales hasta los narradores virtuales o cibernarradores. Los personajes proyectados en la artificialidad del relato toman la palabra para contar las historias de los simulacros, entre las cuales resalta: el relato de la mujer suicida:

Una mujer. Llamó un taxi y se tomó el primer tren de larga distancia que salía de Retiro (...) en el hotel se anotó con el nombre de su madre (Lía Matra) (...) llama a la recepción del hotel, pide que nadie la moleste y después se suicida (50).

El relato del “Primer amor” también se da desde la virtualidad de las proyecciones; con el holomovimiento o “movimiento básico que se pliega y despliega” (Bohm, citado por Weber, K et al. 1992: 74), la palabra se desplaza a modo de energía y pasa de un personaje proyectado artificialmente a otro y allí se detiene en forma momentánea a manera de flujo: “Me enamoré por primera vez cuando tenía doce años (...) Estaba parada al lado del pizarrón y se llamaba (o se llama) Clara Schultz (...) en cada mujer que he querido estaba Clara” (53). Todos los relatos, tanto virtuales como textuales, brotan en

forma inconexa, se amontonan sin establecer una progresión continua y mucho menos lógica, como se podría observar en el relato de “La nena”, cuando presenta a otro personaje, Laura, quien “había nacido sana y recién al tiempo empezaron a notar signos extraños. Su sistema de alucinaciones fue objeto de un complicado informe aparecido en una revista científica” (55).

De igual manera, este narrador proteico está presente en la obra de Laura Esquivel (1995) y desde *La ley del amor* mana como voz textual que se disfraza y muta en la voz virtual del narrador de las noticias: “Rápidamente encendió el televirtual. (...) La voz de Abel Zabłudowsky narraba la acción”. (39). En otras oportunidades, la narración como flujo queda detenida en alguno de los personajes que cuenta en primera persona:

Ser Ángel de la Guarda no es nada fácil. Pero ser Anacreonte, el Ángel de la Guarda de Azucena, realmente está cabrón (p. 29); De veras que Azucena es terca como una mula. Desde que se niega a hablar conmigo, se ha propuesto actuar por su cuenta y sólo ha hecho puras pendejadas (p. 104).

La novela de César Aira (1998) *El sueño*, presenta un narrador proteico y cambiante; desde una tradicional primera persona, fluye la narración como energía que revela los acontecimientos narrados en primera persona: “No quiero decir que lo contrario sea preferible. No predico el desorden” (13) y, luego, pasa por la omnisciencia tradicional de una voz que cuenta desde fuera de los acontecimientos: “Ahora veremos en detalle cómo transcurrió la mañana” (14). “Era una mañana perfecta (...), Natalio y su hijo menor abrían el puesto y empezaban la jornada de trabajo” (14); “Para entender mejor (...), será necesario hacer algunas precisiones topográfica” (40). En este caso, el narrador

holográfico desata el sonido /voces en forma tridimensional en un espacio textual desdoblado; su voz múltiple es como si emanase de “un punto a mitad de camino entre dos altavoces en vez de venir de dos fuentes distintas” (Wilber, K. Et al. 1992: 40). La diferencia es clara: el narrador escinde su voz, la disfraza y simula movimientos; por lo tanto, no existen dos fuentes narrativas, lo que hay es un narrador capaz de mutar su voz y su forma isomorfa; lo que este narrador concentra es una entropía de información que luego deja en su holomovimiento.

En *La ciudad ausente* de Piglia (1993) se dan personajes doblemente virtuales, porque ya el sujeto no impone su visión del mundo sino, por el contrario, el mundo impone su discontinuidad, su quebrantamiento, su estereofonía, su instantaneidad artificial (Baudrillard, J. 1998: 26). La máquina, Elena, se presenta como punto de partida de todos los relatos:

Tenía que buscar en esa dirección. Investigar lo que se repetía. Fábrica, réplicas, microscópica, dobles virtuales, William Wilson, Stephen Stevensen. (...) un anillo en el centro del relato. El museo era circular (102)

Además de la máquina “la Eterna, el río del relato, la voz interminable que mantenía vivo el recuerdo” (49), se dan como narradores otros personajes que asumen las diferentes historias del relato. Entre ellos, Fuyita quien: “empezó a contar la historia del ingeniero” (65), éste: “en la programación de la máquina había colaborado con Macedonio” (65). Otras narraciones cambiantes, de voces disímiles construyen a los personajes desde diferentes “puntos de mira”; del ingeniero Russo, se conocerá otro aspecto por el relato de Ana, quien complementa la historia de la máquina:

Un sobreviviente construye una mujer artificial. (...) un relato fantástico que circula de mano en mano. El náufrago construye una mujer con los restos que le trae el río. Y ella se queda en la isla después que él muere (111)

Como obra en la *metaficción virtual*, la novela de Piglia posee un narrador hologramático y cambiante, que se hace eco de diferentes voces dentro de la virtualidad. Por este motivo, otro personaje: “decidió empezar a contarle relatos breves (...) esperaba que las frases entraran en la memoria de su hija como bloques de sentido. Por eso eligió contarle siempre al misma historia y variar las versiones” (59) y “todos los días, al caer la tarde, el padre le contaba la misma historia en sus múltiples versiones” (60). La narración permuta al narrador proteico y “la nena empieza a contar ella misma el relato (...) con un murmullo suave, da por primera vez su versión de los hechos (...) durante los meses siguientes fue ella la que contó la historia” (61). El narrador hologramático, en esta oportunidad, ha asumido un *rol* virtual, porque funciona “tidimensionalmente” y se presenta como una imagen en perspectiva que cambia cuando se mueve; por lo tanto, este informador virtual, permutación del narrador holográfico, genera simulacros en su ruta mientras propone una realidad disyuntada por su propia imagen, y su destino consistirá en “engañarnos respecto a lo real, pero también en desengañarnos respecto a lo real” (Baudrillard, J. 1993: 96-97).

En definitiva, las redes textuales cambian y la actitud del lector se hace cada vez más compleja ante este narrador postmoderno. El texto deviene sistema interactivo y el narrador asume la virtualidad (aquello que parece ser o la estructura de la apariencia, la percepción conceptual de lo que está creado). Para el narrador virtual, todo el texto debe

instaurar la apariencia como un todo integrado; en este caso, no se trata de una conversación o diálogo con el texto, en este nuevo espacio, se intenta explicar otro mundo; el protagonista Junior funge como narratario del texto virtual producido por la máquina y, a su vez, organiza los textos con su interacción: “Junior se recostó del asiento (...) abrió el sobre. El relato se llamaba *Los nudos blancos*. Una historia explosiva, las ramificaciones paranoicas de la vida en la ciudad” (68).

Otras reflexiones acerca del narrador holográfico conducen hasta sus estructuras incrustadas unas dentro de otras; éstas permiten al narrador apropiarse de otros elementos cercanos dentro del espacio ficticio y, por eso, se muta en varias identidades y se multiplica *ad infinitum*. Dentro del proceso metaficcional virtual de la obra, se da un proceso de cajas que contienen otras cajas de narraciones; *La ciudad ausente* presenta un personaje productor de los textos virtuales: la máquina, y dentro de estas narraciones, existen otras elaboradas por los ciberpersonajes de los diferentes relatos artificiales; es la visión especular de relatos virtuales, como las matriuskas rusas. La Máquina constituye “un invento muy útil porque los viejos que a la noche, en el campo, contaban historias de aparecidos se iban muriendo. El último que conocí, vivía en coronel Vidal. Fue el que contó la historia del gaucho invisible, dijo Macedonio” (44).

En la narración hologramática o proteica, se aprecian otras narraciones virtuales multiplicadas, que devienen historias virtuales relatoras, a su vez, de otras historias reproducidas de manera artificial. Es el caso de la “historia del poder del relato”, incluida dentro de la narración de la Nena; que, a su vez, está contenida en la fábula narrada por la máquina de Macedonio: “Este relato era la historia del poder del relato, el centro de la

na que busca una vida, la música de las palabras que se cierran y se repiten” (62). El narrador proteico en la novela de Piglia (1993) se disfraza metavirtualmente y da paso a una imagen repetida, a la manera de un holograma: “las diminutas imágenes titilaron y enseguida se empezó a ver una serie de pequeños talleres de reparación diseminados por todos los pueblos y las ciudades chicas del país. Se veían hombres con guardapolvo blanco desarmando viejas radios y reconstruyendo motores en desuso” (82). Esta imagen se corresponde con una especie de holograma o método de fotografía sin lente, donde el campo de onda de luz, esparcido por un objeto, se recoge en una placa como platón de interferencia. Cuando un holograma se coloca en un haz de luz coherente como el láser, se regenera el patrón de onda original; por eso, aparece una imagen tridimensional, y cualquier trozo de holograma reconstruye toda la imagen. (Bulletin, M. citado por Wilber, K et al. 1992: 15).

De igual manera, la voz narradora comenta que “la máquina es el recuerdo de Elena, es el relato que se vuelve eterno como el río” (163); esto se relaciona con una forma de mantener la narración inmortal, en la virtualidad del sistema ficcional de la novela y, mientras exista la energía y el fluir de voces, continuará la historia de unos personajes que pasan arbitrariamente de un estado textual a otro virtual y viceversa, mientras haya voz que cuente, habrá ficción y existirá el rumor que dé cuenta de nuevos acontecimientos: “Hablan de las grabaciones de la máquina” (12); “Habían confirmado los rumores sobre ciertos desperfectos en la máquina” (13).

Es indiscutible el hecho de que el narrador de estas ficciones elaboradas en la *metaficción virtual*, está dotado de la potestad de la metamorfosis, “puede vestir el disfraz

que mejor le acomode y puede aparecer y desaparecer a voluntad” (Perdomo, A. 1997: 144), porque su capacidad proteica le permite cambios graduales o bruscos. Es obvio que se ha producido un cambio en el papel del narrador de la narrativa latinoamericana más reciente, porque se reconocen en ella formas holográficas, aleatorias y permutativas, potenciadas en la literatura finisecular, aunque se reconozcan interesantes casos previos a los textos señalados en la presente lectura, como podría ser *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares (1968), novela publicada a mediados de los años cuarenta, cuando todavía se desconocían los avances de la cibernética.

El punto de vista - con múltiples simulacros, manipulaciones y disfraces - y la perspectiva han sido dos de los recursos con los que el narrador finisecular ha jugado en el escenario textual. Por un lado, la perspectiva describe la posición en la que se coloca estratégicamente el narrador para iniciar el acto de ver o de contar y, por otro, el punto de vista registra el acto de contar. Por este último, el narrador puede fijar o desviar la mirada sobre un suceso o personaje o verse a sí mismo en plena actuación de la literatura metaficcional, ahora con los horizontes ampliados por la virtualidad y por los efectos catóptricos que multiplican el interior del texto. En definitiva, éste es el narrador hologramático u holográfico de la narrativa metaficcional postmoderna, y su presencia dentro de las obras produce una visible “onda” que se proyecta en las escenas o en “una telaraña de escenas, bien enfocado” (Perdomo, A. 1997: 213) para engendrar su metamorfosis proteica, por el fenómeno del holomovimiento, a la vez que reclasifica las categorías de la escritura desde la matriz ficcional, e incursiona en nuevas representaciones ofrecidas por los textos organizados bajo los esquemas de la *metaficción virtual*.

6. LA MEMORIA ARTIFICIAL Y LA VIRTUALIDAD TEXTUAL

En las décadas finales del siglo xx, la realidad va
desapareciendo detrás de una pantalla
Rheingolk, 1994: 23

Vivimos en un universo de simulación, en un mundo en el que la función primordial del signo es hacer que desaparezca la realidad y, a la vez, esconder esa desaparición (Baudrillard, J. 1998: 21); por consiguiente, con un cosmos “condenado a la indiferencia, lo único que puede hacer el arte es <añadir> a esa indiferencia, girar en torno al vacío de la imagen, del objeto que ya no es un objeto” (Baudrillard, J.1998:18). Con lo anterior, se quiere afirmar que, tanto los artistas en general como los escritores en particular, se proponen explorar la insignificancia de su entorno para interpretarla bajo los postulados de una nueva realidad – otra. Estos entornos artificiales, creados con imágenes proyectadas por agentes cibernéticos, son los que, añadidos a la ilusión real o hiperreal, intentan constituir ahora un asidero en el cual confluyan las obras de arte del período postmoderno.

En la ficción narrativa, quizá, se podría temer que esta forma sugerente de organizar su matriz textual, corra el riesgo de pensar que “todos” pueden ser escritores porque se anule la posibilidad de la función y el valor estético; sin embargo, con los usos de las nuevas tecnologías, hay que abrir camino a la posible acogida de los lectores

hipertextualistas, quienes serán los llamados a juzgar unos discursos, quizá ajenos a la estética tradicional, en el sentido de lo que ha sido considerado como “obra de arte”. En todo caso, la idea no es asumir una posición ante la belleza literaria de las obras organizadas bajo los conceptos novedosos de la *metaficción virtual*, sino presentarlas como fenómeno de finales de siglo xx. En todo caso, con la entrada del milenio, posiblemente cambie el gusto del lector y ocurrirá lo que intuía Hans Robert Jauss cuando reflexionaba que

la literatura y el arte sólo se convierten en proceso histórico concreto cuando interviene la experiencia de los que reciben, disfrutan y juzgan las obras. Ellos, de esta manera, las aceptan o rechazan, las eligen y las olvidan, llegando a formar tradiciones que pueden incluso, en no pequeña medida, asumir la función activa de contestar a una tradición, ya que ellos mismos producen nuevas obras (Jauss, H.R. 1987: 59).

Por esta razón, no se debe tener duda acerca de los nuevos códigos de organización ficcional, ni del subsiguiente juego de preguntas y respuestas que se generen entre los lectores y los textos; en todo caso, los progresos para aprehender la realidad por medio de la ciencia nueva, que es hoy la informática, aumentan de forma considerable, sobre todo para quienes tienen acceso a las tecnologías actuales y, sobre la base de estos conocimientos, también se generan eventos ficcionales que darán cuenta de la narrativa del tercer milenio.

El uso de las computadoras y los bancos de datos han permitido acopiar, almacenar y transmitir millones de elementos de información (O’Sullivan Ryan, J. 1996: 23), y su progreso se acelera a un ritmo que ha sorprendido hasta a los especialistas de este sector.

Se debe notar que estos avances técnicos, al principio instalados en los servicios centralizados de las grandes organizaciones, transmiten la “nueva realidad” por impulsos, esto es, informaciones codificadas binarias o informaciones numéricas “digitales” que han extendido considerablemente el campo de acción de la informática y, por consiguiente, han servido de plataforma en el uso textual de la ficción narrativa.

Para explorar las ideas en torno al fenómeno “tecnológico” de las obras ficcionales, se debe valorar el logro de los progresos científicos, inherentes a la informática. Este último ha sido posible, en primer término, por la vía terrestre: cables coaxiales, enlaces, hertzianos, y más tarde mediante repetidores de satélites alrededor de la tierra. El avance ha revestido formas diferentes con el uso de los terminales múltiples que permiten el tratamiento: redes “en estrella”, interconexión creciente de las computadoras (transmisión de datos) y diversas redes de servicio informático (bases de datos, tratamiento “a la medida”, almacenamiento y archivo). Con ello, las redes y los sistemas de informática entran en la esfera de la comunicación y constituyen una manera de conocer la realidad intangible y huidiza a la que se ve expuesto el sujeto postmoderno.

A finales del siglo xx, persisten tres funciones fundamentales, cada vez más “distribuidas” o “repartidas”, ellas son: el almacenamiento o “memorias”, las unidades de operaciones aritméticas y lógicas o el tratamiento y, por último, los órganos periféricos de entrada y salida o “acceso”; todo esto ha permitido que el hombre y el sistema informático se comuniquen y busquen otra realidad en lo “massmediático” (O’Sullivan Ryan, J. 1996: 88). Ante un mundo, cuyos marcos de referencia se han vuelto increíblemente desdibujados y, por tal motivo, han dejado de orientar en gran medida la acción; si el

hombre se construye una realidad – otra – posiblemente, ésta, le permitirá entrar en posesión de sí, como sujeto y como actor social, capaz de aportar una gestión significativa abierta ante los otros, dispuesta a favorecer el crecimiento y desarrollo de todos los seres humanos en el mismo acto de la interlocución (Dessianto, M. 1998: 1).

Si la finalidad de las máquinas es engendrar simulacros y reproducir la realidad mediante “efigies”, más o menos espectrales, entendiendo como “espectralidad”, la voluntad más o menos consciente que tiene el usuario de enmascararse en una relación con otro, por medio de una máquina (Prerriault, J. 1991: 52), entonces las máquinas de comunicar utilizadas por los medios irrumpen, en principio, para compensar esa carencia en la relación del sujeto con la realidad. El objetivo es retenerla mejor, almacenarla y reproducirla más libremente; en este sentido, la tecnología utilizada persigue el perfeccionamiento de la ilusión y, de este modo, con la irrupción de las máquinas, se quebranta el “orden de lo real” y se construye algo nuevo. (Dessianto, M. 1998: 158).

La narrativa que se aproximaba al tercer milenio ha recurrido a la tecnología textual para establecer sus mundos de ficción; por ese motivo, se ha producido un vuelco en la explicación de la escenario finisecular. Los escritores, como sujetos lanzados a un final de siglo sin asidero, se han visto obligados a organizar su cosmos, desde un *caos* aparente, con los recursos de la *metaficción virtual* o hipertextualismo; en otras palabras, el uso de los avances tecnológicos no ha escapado a la visión del escritor /sujeto postmoderno quien en sus narraciones instaura una realidad –otra- más cónsona con los tiempos de avances científicos en los que se encuentra sumergido. Por dicho motivo, algunas obras narrativas han asumido la presencia de elementos cibernéticos en “el papel”,

cuyo uso ha comenzado a ser relativamente frecuente en los escritores latinoamericanos. De manera que no es de extrañar la moda de estas técnicas, de manera tradicional, conocidas en obras de ciencia-ficción; ahora, con el auge de la tecnología informática, se intenta impugnar la intranquilidad de estos autores, ante la realidad fluctuante de su condición.

No es raro, pues, que cinco novelas latinoamericanas de finales de siglo xx hayan elaborado su mundo ficcional bajo los parámetros de la *metaficción virtual* o hipertextualidad, como también se le puede llamar al fenómeno que utiliza los recursos tecnológicos en la textualidad narrativa. Las novelas escogidas como modelo de esta investigación, ya mencionadas en secciones diferentes, han recurrido a esta innovadora forma de aprehender la realidad; por consiguiente para leerlas, los consumidores deben apoyarse en el principio de la “suspensión de la incredulidad” como recurso para lograr su integración como usuarios al mundo virtual /textual, al que han ingresado (Velez Janh, G. 1995).

Si comenzamos la disertación con *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), puede observarse, a lo largo de sus páginas, una infinidad de referencias continuas al uso de las computadoras y a la figura de la memoria artificial; de suerte tal, que uno de sus personajes opina: “El capitán (...) es un especialista en la memoria artificial” (75) y al aludir a los avances tecnológicos, se insiste en la construcción de “aparatos electrónicos y personalidades electrónicas y ficciones electrónicas” (151). Son recursos que en otra época hicieron exclamar: “La producción de estas experiencias está más próxima de lo que cabría imaginar” (Toffler, 1976: 282), pero a finales de siglo xx constituyen la base,

fuera y dentro de las ficciones narrativas, como bien anuncia la novela de Piglia (1992): “Entonces podrían procesar su memoria y desgrabar la información. Mientras estuviera en la máquina” (77).

Cuando los personajes incursionan, a modo de cibernautas, por la virtualidad de la novela, viven otra realidad, muy diferente a la que tradicionalmente es conocida como tal. Por este hecho, abundan expresiones referidas a este desdoblamiento realidad / virtualidad entre el espacio textual y el ciberespacio virtual: “Junior pensó que había estado internada y no captaba las referencias, como si viviera en otra realidad” (90); “Tenía la sensación de que todos coincidían en soñar el mismo sueño y cada uno vivía encerrado en una realidad distinta” (92). En el caso de la virtualidad (*virtuality*), presentada en esta novela y en el resto de las ficciones de la selección, se da una circunstancia según la cual, el modelo de un universo virtual en desarrollo llega a parecerse tanto a la percepción conservada del mundo real, que las fronteras entre los dos se esfuman y dan origen a la sensación por parte del usuario/ ciberlector de hallarse en el mundo real (Velez Janh, G. 1995). En *La ciudad ausente*, se lee: “Ella cree en el Ingeniero, pero se trata de una ilusión. El ingeniero murió hace años, no existe ninguna fábrica, ella es incapaz de aceptar la realidad” (99); “Quiso construirle un mundo a la altura de esa ilusión, para que de a poco pudiera volver al pasado. Le construyó una realidad como si fuera una casa” (122).

Cuando los personajes buscan otra realidad, se dan cuenta de que la solución puede estar en la cimentación de la virtualidad, y así lo hacen saber con sus comentarios: “transformó William Wilson en la historia de Stephen Stevensen, Macedonio tuvo elementos para construir una ficción virtual” (49). Esta experiencia es válida para

Macedonio, el protagonista que: “no intentaba producir una réplica del hombre, sino una máquina de reproducir réplicas. Su objetivo era anular la muerte y construir un campo virtual” (63). Ese entorno artificial es simulacro de la otra realidad, cambiante y difícil de asir; por eso el protagonista estudia la virtualidad y desea construir un nuevo espacio para la máquina: “investigando las imágenes virtuales, había encontrado la forma de retratar lo que nunca se había visto” (83). El mismo deseo de ambientes - otros es percibido en las siguientes palabras de algún personaje de Piglia (1992): “son mundos olvidados (...) ya nadie conserva la memoria de la vida” (84). De manera, pues, que todos estos y otros ejemplos expresan una realidad virtual dentro del texto, hipertextualismo o *metaficción virtual*: “se imaginó a la mujer hundida en una realidad falsa, metida en una memoria ajena” (89); “partimos de ahí, la realidad virtual, los mundos posibles” (156) y abren un espacio de discusión para la elaboración de la narrativa del nuevo milenio y la respectiva crítica hipertextual que ya ha comenzado a generar polémicas.⁴

Otra novela seleccionada, *La piel y la máscara* (Díaz, J. 1996), alude a la realidad virtual dentro del texto, en palabras de uno de los personajes: “Quedé fascinada por aquella realidad partida en dos” (35), cuando aludía directamente al nuevo entorno creado por la filmación de la película. Todos los actores están: “inmersos en la creación de una realidad nueva que debía ser, por fuerza, más significativa e intensa que la propia vida” (35). Cuando se reproducen las diferentes tomas del filme, los *entes* /ciberpersonajes

⁴ En el XXV Simposio de Docentes e Investigadores de la Literatura Venezolana, organizado por la Universidad Nacional Abierta durante los días 24 al 27 de noviembre de 1999, en Porlamar, hubo una mesa de trabajo dedicada a la *Literatura y la Cibernética*. Esto confirma el hecho de que se trata de un tema capaz de producir discusiones y novedosos planteamientos, acerca de la conexión hipertextualidad - crítica literaria (XXV Simposio de Docentes e Investigadores de la Literatura Venezolana. 1999). Algunas ideas acerca del tema están contenidas en la ponencia llevada al evento por Carrera, L. (1999)

entran en la realidad artificial del entorno proyectado: “El cine era el arte de mentir, como decía Camilo el Mago, y desde mi perspectiva todo era en verdad horrible” (64); “Aquella orden me había devuelto a otra realidad” (102). En otras palabras, se debe considerar que en el truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio. Se trata, mirando la tercera dimensión, de “introducir la duda sobre la realidad de esta tercera dimensión (...) y sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de la realidad” (Baudrillard, J. 1993: 34)

Al tratarse de una realidad creada por la proyección del cine, se persigue la total asistencia corporal de uno o más usuarios en mundos artificiales, similares a los generados por las computadoras. En el cine, además, tanto las imágenes como las acciones de los actores son incorporadas en tiempo real, mediante el uso de filmadoras de vídeo, sin requerir los engorrosos dispositivos de entrada producidos por las computadoras; sin embargo, el concepto es intercambiable con el de la realidad virtual. Algunas personas opinan que esta última depende de la interfase física con el computador, mientras que la denominada realidad artificial no requiere su uso y garantiza, de la misma forma, la total libertad de acción al usuario (Velez Janh, G. 1995); en todo caso, sin necesidad de procesar una diferencia entre lo que se denomina realidad virtual o realidad artificial y las reflexiones que ello conlleva, en *La piel y la máscara* se logra la sensación de realidad artificial con el recurso de la hipertextualidad, aunque no sea por medio del ordenador, sino por el uso de la filmadora como agente cibernético que logra la nueva dimensión artificial donde se dan cita los personajes virtuales.

El sueño de César Aira (1998) se posesiona de la virtualidad del entorno, a partir de las siguientes frases: “Todo lo que desaparece es reemplazado por otra aparición, en otro punto del firmamento” (9). La novela explica, del mismo modo, cómo se debe utilizar la computadora como recurso cibernético: “Los movimientos clearing van barriendo todo, día por día, prácticamente no quedan huellas” (27); es la presencia de la digitalización textual porque dentro de la novela, se da un discurso como si el texto estuviera convertido o traducido en forma electrónica a dígitos - los ceros y unos binarios - que pueden ser procesados y visualizados por una computadora (Casey Larijani, L. 1994: 216).

La novela enriquece su entorno con una realidad difusa y cambiante, por eso se duda de lo percibido por los sentidos: “Lo había asustado la sorpresa, más que nada. Aparte de que, por supuesto, podía haber sido una alucinación. Podían haberlo engañado los sentidos (...) Todo era real al fin” (136). Este hecho da pie a que se desconfíe de todo lo que rodea al sujeto, y que se piense en una alucinación, como lo manifiesta en forma insistente una voz textual de la obra: “Tuvo una alucinación. En la profunda tiniebla comenzó a formarse frente a él, a la altura del techo, un rostro luminoso (...) mirando ese fantasma objetivado. Era como ver su propio cerebro” (137). Por eso, el personaje alude a la extraña sensación producida por la realidad en la que se encuentra: “Volvía esa sensación irrefutable de la realidad. Y lo real hacía real a todo lo demás” (141). Fuera de contexto, quizá se piense en imágenes oníricas; sin embargo, el espacio virtual está producido textualmente por las computadoras manejadas por el ciberpersonaje Mario, quien siente la confusión del nuevo entorno con el que interactúa dentro de la ficción.

El autor de *El sueño*, como usuario organizador extra textual, fictiviza su discurso narrativo y pone en labios de sus personajes la siguiente idea, propia de una lectura hipertextual: “se podía empezar por cualquier parte” (126). La computadora, como agente cibernético y novedoso, está presente en la ficción de Aira (1998), porque “con el tiempo, las monjas se habían modernizado, por ejemplo introduciendo la computación en el currículum” (46). Con la tecnología, se construirá el entorno artificial manipulado, al principio, por la Madre Superiora y, más adelante, por Mario, el protagonista que se adjudica el control definitivo del entorno por su nuevo *rol* de cibernauta textual, capaz de interactuar con el ciberespacio de la obra:

Justo entonces desembocaron en la más extraña sala de control (tenía sólo una mesa con teclados y clavijas, tres sillones, y contra la pared una batería de pantallas chicas todas encendidas y transmitiendo (era tal la cantidad de imágenes centelleando que Mario pensó en la cobertura de un evento de masas (158).

La computadora se convierte en un elemento de interés para Mario porque su uso es básico para construir el entorno diferente en la que se encuentra inmerso: “Este dispositivo de televisión transmitía en los dos sentidos. (...) Alzó la vista a las pantallas (...) eran decenas de escenas distintas, tomadas en todo el complejo. Por lo visto las monjas habían sembrado cámaras en todas partes con fines de control” (159). Esta simulación por computadora (*computer simulation*) es el simulacro lógico – matemático de la interacción de objetos en un mundo real o imaginario; en la narrativa ficcional es evidente que se trata de simular un modelo para producir una especie de membrana de la realidad. En el caso de la realidad virtual, el modelo en que se basa el fingimiento tiende a representar el mundo real o imaginario y, por medio de un proceso interactivo que apoya

dicha simulación, a imitar dicho mundo, y en el caso de las ficciones narrativas se trata de representar el mundo imaginario en la virtualidad. Es un entorno dentro de otro: la virtualidad textual dentro de la textualidad ficcional que, a su vez, comprende la simulación del mundo real en el que vive el autor del texto. El personaje principal de la novela *El sueño* de César Aira (1998) manipula las computadoras y

Había notado que las pantallas estaban numeradas. Probó de escribir el número de la de Natalio en el teclado. La cifra apareció en el visor (...) Podía moverlo con un mouse. Quiso hacer un experimento; eligió una pantalla inofensiva: la setenta y cinco (...) Apresó con el curso un pajarito que pasaba y apretó el botón TRANS, que supuso que significaba transferencia. El pajarito apareció en la pantalla treinta y cuatro, revoloteando sobre la cabezas de Natalio y Tito (164)

De esta forma, por la manipulación del entorno virtual, se presentan los objetos artificiales: o “la imagen tridimensional generada por computadora en un entorno virtual, representaciones en el mundo virtual con el que el usuario interacciona” (Casey Larijani, L. 1994: 222). Al momento de ver a su padre en apuros, Mario puede manipular el ambiente a su gusto:

actuó con precipitación. Escribió el doce, la pantalla que tenía el altar de la iglesia, capturó con el mouse la estatua monumental de la virgen y le dio un puñetazo al botón de transferencias. Los disparos ya partían de los caños de la pistolas...Pero las balas se incrustaron en la Virgen que se había interpuesto (Aira, C. 1998: 165).

El texto de Aira presenta a los protagonistas Mario y Lidia, como usuarios de las computadoras: “Lidia aplaudió muerta de risa, y Mario suspiró aliviado: ya no tenía que preocuparse por ellos...pero había un modo más simple de librarse de ellos (...)

transferirlos a otra pantalla, por ejemplo a la copa de un árbol” (165). De forma que, al disfrutar de la inmersión, ambos personajes son capaces de manipular el entorno artificial y modificarlo a su gusto: “Mirá esto-le dijo Lidia señalando un sector de pantallas que estaba a su lado” (167); “maniobró el cursor hasta hacerlo parpadear sobre el vientre de la monja más a mano (...) !Flop!. La panza de la monja se hinchó como la de una embarazada de ocho meses” (168); “marcó un número, capturó un ángel con el mouse, después marcó el número de la primera pantalla de los laboratorios y dejó vagar el cursor por las paredes buscando un sitio donde pegarlo” (168); “señalaba con el dedo las últimas pantallas, y Mario debió reconocer que tenía razón. El mismo reconocía los sitios por los que había pasado: corredores de cemento vacíos, el gallinero, una escalera en penumbra, otra en total oscuridad” (167).

En el mismo orden de pensamientos dados alrededor de la memoria artificial, producida en forma textual por la narrativa ficcional, César Aira (1998) manifiesta sus ideas en torno a la cibernética, por medio de la siguiente voz textual: “¿Qué límites había para la tecnología de última generación? ¿Cuál era la última generación? (Las monjas eran la última generación, y su tecnología era el tiempo)” (190). Las posibilidades de exploración “a distancia”, mediante técnicas de telepresencia y robótica, son verdaderamente impresionantes y abren un amplio camino de herramientas de experimentación, como apoyo a los usuarios de la realidad virtual. Es la técnica empleada por el personaje Mario cuando dirige los controles de la monja y domina sus movimientos grotescos. En este caso, habría que hacer referencia a la telepresencia o robótica, esto es, el uso de sistemas de robot y visualización a distancia, para crear en el usuario el efecto de hallarse presente en un lugar remoto, con la habilidad para manipular objetos en ese

lugar (Velez Janh, G. 1995). Con este recurso, en la novela, el personaje tiene la quimera de movilizar el cuerpo de la monja- robot como si fuera el suyo.

Otra novela de la última década del siglo xx que manifiesta la memoria artificial, como recurso novedoso para construir realidades alternas, pertenece a José Donoso (1995) *Donde van a morir los elefantes*; en ella, se reemplazan realidades sobrepuestas por parte del personaje Gustavo Zuleta:

no podía creer lo que estaba oyendo, pese a que recordaba haber leído algo al respecto en un *Time Magazine*, en Chile. Desde allá todo, especialmente los adelantos (...) parecía tan remoto. En aquella ocasión, desde los primeros párrafos se había dado cuenta de que no iba a entender nada y, por esa razón, había pasado la hoja. Ahora, en cambio, esta rubia portentosa lo iba a convencer muy fácilmente de que era viable reemplazar la existencia natural por otra (Donoso, 1995: 44).

El texto se ocupa del uso de la computadora como obsesión intelectual, por eso el protagonista: "había subido a encerrarse con el computador en su dormitorio (...) tenía la virtud de despejar la ofuscación que habitualmente lo envolvía" (p 20) y, de esta manera, buscaba una realidad alterna que llenara su desconcierto. Watzlawick comenta que, en virtud del proceso de comunicación, pueden surgir "realidades", ideas y conceptos ilusorios totalmente diferentes; por este hecho, se acude a la realidad artificial elaborada por la computadora y, como se duda del escenario en que se vive, "la manera más peligrosa de engañarse a sí mismo es creer que sólo existe una realidad" (Watzlawick, P. 1992: 7). De hecho, se dan innumerables versiones de ésta y pueden ser muy opuestas entre sí, incluso es posible que dichas interpretaciones sean el resultado de la continuación, y no del reflejo, de verdades eternas y objetivas. Bajo este prisma de

desconcierto, el personaje donosiano vive la incomunicación con el entorno, al punto, que sólo la *realidad virtual* existe:

De pronto me acometió una sospecha: todo lo de la Ruby, en el campamento de Snake River, la *realidad virtual* del banquete romano, París, su cutánea relación con el doctor Butler, con Marcelo, conmigo, todo había sido falso, una mentira formidablemente urdida, como una red viciosa, para atraparnos a todos nosotros (p. 394).

Si existiese un cántico a la *realidad virtual*, sería la Ruby su vocera. Este *ente* ficcional de la novela donosiana se apartaba del ambiente textual para sumergirse en el entorno artificial proyectado cada vez que "usaba unas antiparras tan extrañas" (Donoso, J. 1995: 36). Por ese motivo sólo le "interesa la *realidad virtual*" (p. 36) y como "ésta es la única hora de la semana en que transmiten un programa sobre la *realidad virtual*, y tiene que aprovecharla" (p. 36). En este caso, el agente cibernético productor del entorno artificial, está constituido por las denominadas "antiparras" de la Ruby quien induce al resto de los personajes hacia la *realidad virtual*, con sus explicaciones:

Es la creación de espacios y sensaciones artificiales por medio de ondas cibernéticas. Para eso son estas gafas. Le aseguro que, con el tiempo, la realidad virtual va a reemplazar a la realidad tal como la conocemos; señala el futuro, el comienzo de la verdadera ciencia y el punto de partida del arte. Es el principio del progreso auténtico de la humanidad. (p. 43).

La virtualidad generada, como entorno diferente para los personajes textuales, se da en la novela de Laura Esquivel (1995), *La ley del amor*, con una variedad de agentes cibernéticos, entre ellos, la televirtual tiene la facultad de proyectar sus imágenes

tridimensionalmente en el espacio de la novela. Rodrigo y Azucena se sienten confundidos ante la presencia del locutor virtual que, en ese momento, invade la habitación para dar las noticias del día:

De inmediato supo que esa pierna no era de Rodrigo ni de ella. Rodrigo tuvo que haber sentido lo mismo, pues gritó al unísono con ella cuando descubrió el cuerpo de un hombre muerto a su lado. La vuelta a la realidad no podía haber sido más bestial. La recámara de la luna de miel estaba llena de policías, reporteros y curiosos. Abel Zabludowsky, micrófono en mano, sentado a la orilla de la cama de Azucena, entrevistaba en ese momento al jefe de campaña del candidato americano a la Presidencia Mundial del Planeta, quien acababa de ser asesinado (36).

Lo mismo sucede con el simulacro elaborado por la máquina fotomental, recurso que proyecta los pensamientos de los personajes en tercera dimensión y en un ambiente virtual: "La cámara fotomental instalada dentro del casco fotografiaba los pensamientos del inconsciente. Los traducía en imágenes de realidad virtual que se computarizaban en la oficina de control de datos" (p. 50). El medio para producir un entorno artificial es frecuente en la novela de Laura Esquivel; por ello, Azucena, la protagonista: "se instaló el casco, cerró los ojos y empezó a escuchar una música muy agradable. En la oficina continua se empezó a producir en realidad virtual la ciudad de México del año 1985." (50). Azucena actúa como cibernauta consciente de la inmersión porque: "sabía que una cámara fotomental estaba fotografiando cada uno de sus pensamientos". (p. 49).

Al hacer referencia a la ficción de Laura Esquivel (1995), *La ley del amor*, ha comentado Lourdes Sifontes (1997: 36) que las categorías de autorreflexividad, autoconciencia, metaficción y la *mise en abyme* no resultan del todo exhaustivas al

ensayar el establecimiento de cierto tipo de ficciones; por esa razón, enfatiza la idea de que existen metaficcionalidades que no necesariamente implican una construcción de narcisismo textual al texto mismo como marco y, ni siquiera, al metatexto que lo incluye y en el que se incluye; por esa razón, Laura Esquivel convoca “formulaciones alternas de la realidad en el discurso literario como refracciones de la múltiple discursividad de la representación en la cultura de la música, la imagen y la historieta” (Sifontes, L. 1997: 36); recursos todos que son empleados para expresar la virtualidad del texto. *La ley del amor* presenta, en forma insistente, el uso de la virtualidad por medio de dibujos que complementan las palabras contentivas del efecto artificial de los entornos:

La cámara fotomental instalada dentro del casco fotografiaba los pensamientos del inconsciente. Los traducía en imágenes de realidad virtual que se computarizaban en la oficina de Control de Datos. Ahí eran analizadas ampliamente por un grupo de especialistas y una computadora. (p. 50).

Y, en forma paralela, se presentan páginas con la historia diseñada a modo de *comics* o dibujos animados. Lo mismo ocurre cuando se hace referencia a la siguiente visión: "la ciudad de Tonochtitlan se reprodujo en holograma. Sobre ella, el México de la colonia. Y un fenómeno único, se mezclaron las dos ciudades" (p. 243).

Para cerrar estas ideas, se recordará que toda simulación es un proceso artificial, generado con el propósito de ganar conocimiento, sin tener que recurrir al uso de situaciones reales. Este proceso permite representar el comportamiento de un sistema físico, en el cual existe un determinado problema que resolver. Los autores de obras ficcionales como desean interpretar el mundo que los rodea, se apoyan en sus obras y, al

hacer uso de la *metaficción virtual*, generan una serie de entornos simulados o imitados. De esta forma, se permiten mediante interacción textual, tanto de los mismos escritores /usuarios externos como los ciberpersonajes /usuarios internos, transformar dichos entornos/ textos/ ciberespacios, para alcanzar gradualmente un grado de profundización “en la comprensión de dicho problema” (Velez Janh, G. 1995). En otras palabras, el escritor busca una realidad más cónsona con el entorno real que lo rodea y, para ello, se ayuda de la hipertextualidad literaria.

Estas ideas concuerdan con la importancia que han dado, algunos narradores de ficción, al uso de la tecnología textual para construir sus obras. No es extraño, entonces, que las cinco novelas, aludidas en las páginas anteriores, hayan insistido en el uso textual de agentes cibernéticos para elaborar los entornos artificiales, producidos dentro de la misma textualidad. Con el título de “La metavirtualidad ficcional”, motivo de reflexión en el próximo apartado, se complementarán las ideas hipertextuales o postulación de la metaficción virtual, que han tenido auge en el estudio de las novelas escogidas para este estudio.

7. LA METAVIRTUALIDAD FICCIONAL

Muchos textos posmodernos juegan autorreflexivamente con sus condiciones de posibilidad, haciendo gala de la estratificación a la que, de todos modos, difícilmente podrían esperar.

Hyles K.

Así como en “la red” se conectan diferentes textos que se convocan entre sí, todas los aparatos de este trabajo están relacionados y reclaman otras reflexiones, que se encuentran vinculadas por las misma búsqueda metaficcional virtual. En este apartado, se puntualizarán pensamientos andados en páginas anteriores y, quizá por eso, constituya el germen del estudio propuesto para otros usuarios o ciberteóricos que continúen su esclarecimiento. La virtualidad metaficcional se logra en el discurso por medio de los agentes cibernéticos - ya mencionados en algún otro lugar – y, junto a las computadoras, coinciden como elementos importantes para la elaboración de la realidad virtual proyectada en las pantallas / páginas virtuales de la ficción narrativa. Se trata de dispositivos de entrada y salida, correspondientes a los recursos que apoyan la interacción del usuario con la computadora; en otras palabras, son generadores de escenas. En la realidad virtual existen dispositivos específicos, a los que haremos referencia, para ofrecer la analogía que puedan tener con los recursos cibernéticos textuales, utilizados en las

novelas de los autores latinoamericanos seleccionados: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995).

Los dispositivos más frecuentes para simular un entorno de realidad virtual se clasifican en tres modalidades: a) Entrada (*input*): ratones 3-d (*3-D mice, flying mice*), varillas (*wands*), esferas de seguimiento (*trackballs*), bicicletas, escáneres (*scanners*), mano virtual (*virtual hand*); b) Salida (*output*): HMD-cascos (*Head-Mounted Display*), Lentes estereoscópicas (*stereoscopic lenses*), audífonos 3-D (*3-D audio*), monitor de vídeo; y, c) los conocidos como Entrada/salida (E/S) (*Input/Output, I/O*): Guantes de datos, trajes de datos, rampas y plataformas (Velez Janh, G. 1995).

En las obras de ficción, estos conectores mecánicos ficcionales o textuales, proyectan los entornos virtuales en los que se dan cita los integrantes del acto cibernético o entorno comunicativo: navegante o usuario / metapersonaje / cibernarrador /ciberlector, etc., quienes - a su vez - pueden manipular los variados dispositivos textuales y mover los objetos virtuales, con la ayuda de fuerzas y torsiones simuladas en el espacio – otro producido por la metaficción virtual. En las novelas aludidas, difieren los mecanismos para tal fin; en referencia a *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), el espacio virtual está convocado dentro de la textualidad de la narración por la máquina filmadora. Con este dispositivo, los actores/ asumen el papel de metapersonajes y navegantes del entorno “virtual/ textual” que se ha desplegado ante sus ojos, con el rodaje del filme del mismo nombre: “La piel y la máscara”. La videocámara constituye el módulo que determina

ligeramente el espacio entre la realidad y la virtualidad del texto; de modo que, cuando los actores viven sus vidas protagónicas y sus problemas individuales, se encuentran “fuera” del encuadre del dispositivo de video y pueden observar los acontecimientos desde otro ángulo de la filmación, o sea, desde el espacio o ambiente textual de la obra. Es lo que en otras líneas denominábamos “personaje extravirtual o textual”. Sin embargo, cuando los actores franquean el deslinde del encuadre, se convierten en personajes virtuales de la filmación, y viven sus nuevos *roles* “dentro” del entorno virtual producido en de la *metaficción virtual*.

En esta obra de Jesús Díaz, es frecuente la alusión al cambio de espacio, de textual hacia el virtual, por parte de los mismos actores; esto sucede cada vez que “entran” en escena, para ser filmados. El agente cibernético, en el caso particular del encuadre, aparece en los pasajes, donde existen las marcas textuales que evidencian su presencia; entre otros, sirvan los siguientes ejemplos: “La piel y la máscara, secuencia uno, plano uno, toma uno” (14); “El minidolly donde estaba emplazada la cámara, empezó a deslizarse” (14); “El loquillo (...) estaba aún frente a la cámara” (16); “El plano se había cerrado sobre mi rostro (20); “Captaba mi imagen con su cámara de vídeo” (21); “El camión arrancó y (...) entró en el cuadro, cubriendo por completo la imagen” (22); “En ese momento, el centro del cuadro era todo mío” (34); “Atravesé el plano como si me dirigiera a la cocina, saliendo del cuadro” (35); “Entré a cuadro con una sonrisa (...) la electricidad que transmitía la cámara al seguirme” (36). Con las alusiones a la cámara o a los diferentes planos y cuadros de la filmación, se cambia por completo la textualidad espacial por la virtualidad del entorno creado; cada vez que esto ocurre, los actores dejan

de ser tales, para permutar su *rol* de personaje textual –fuera de la filmación- hacia protagonistas virtuales del ciberespacio filmado.

En el caso contrario, esto es, que los protagonistas dejen de ser virtuales para asumir el papel de actor textual de la película, la huella textual del dispositivo cibernético indicará la “salida” de la virtualidad fílmica hacia la textualidad de la obra: “Me dirigí a la ventana sintiendo que la cámara me seguía” (69); “Salí del cuadro y me detuve tras la cámara a mirar su solo” (70); “Fuera ya del cuadro, el Oso dejó inmediatamente de ser Fernando” (20); “Las luces se encendieron, a una orden mía cámara y sonido empezaron a correr, el Loquillo identificó la toma Ocho A, esperé unos segundos antes de pedir acción y entonces seguí el desplazamiento de Elena y de la cámara” (52); “Cuando cámara y sonido empezaron a correr y el Oso dio la voz de acción me sentía en mi salsa” (140). Estos ejemplos describen espacios disímiles en los que se mueven los personajes y las marcas textuales que orientan al lector de la obra. En definitiva, cuando los protagonistas del texto están “fuera” de la toma, ocupan el *rol* de actores y, en el momento en que la toma los abarca con la filmación, están “dentro” de la virtualidad y su actuación es percibida como textual virtual.

En *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), el agente cibernético se corresponde con el personaje Elena, “una metáfora perfecta de la máquina de Macedonio⁵” (17). Esta mujer es, en la realidad textual, una máquina que elabora los relatos: “Hay una máquina (...). En todo eso hay algo muy raro (...) Todo es *científico* (...) Esto es igual. Ciencia pura, no religión (...) ¿La máquina es una mujer? –Era una mujer

(...) Estuvo un año en una clínica” (29); por medio de ella, se produce la *metaficción virtual* propiamente dicha, porque es quien elabora el discurso narrativo de la novela. Su presencia como productora de entornos artificiales se debe a que “había que influir sobre la realidad y usar los métodos de la ciencia para inventar un mundo” (150); por esa razón, se presenta el personaje /máquina como creador de los relatos ofrecidos, en especial a Junior, quien los organiza: “Él solo controlaba todas las noticias de la máquina”(10), al resto de los personajes y al ciberlector que los decodifica y codifica por medio de su lectura.

Elena es una especie de “máquina de la realidad” (*reality machine*), descrita por el personaje Ms Yoyce de la siguiente manera: “la exhibían en un salón, atrás de un vidrio. Estaba llena de tubos y de cables. Toda blanca” (30). En otras palabras, la máquina simula textualmente un sistema de computación, sólo diseñado para generar, mediante el uso de programas, mundos de la realidad virtual interactivos: “La máquina ha logrado infiltrarse en sus redes (...) la cámara graba y transmite los pensamientos reprimidos y hostiles de las masas convertidos en imágenes” (66). Elena, como máquina de la realidad: “dice que su cuerpo está hecho de tubos y conexiones eléctricas. Habla sin parar” (134), y se convierte en el corazón de “cualquier sistema de realidad virtual porque procesa y genera mundos virtuales” (Velez Janh, G. 1995).

Los textos producidos por la máquina corresponden a un discurso virtual: “las historias se reproducían por todos lados, no pudieron pararla, relatos y relatos y relatos” (Piglia, R. 1992: 153) que se dan en el plano textual, tanto la voz de la “narradora” como

⁵ Este personaje es epónimo fictivizado del escritor bonaerense Macedonio Fernández, autor de la

la de Junior, quien los organiza: “hace dos meses que estoy en esta historia” (112) y los personajes participantes, como usuarios o visitantes que manipulan las versátiles historias:

Habían intentado una máquina de traducir. El sistema era bastante sencillo, parecía un fonógrafo metido en una caja de vidrio, lleno de cables y de magnetos. Una tarde incorporaron *William Wilson* de Poe para que lo tradujera. A la tres horas empezaron a salir las cintas de teletipo con la versión final. El relato se expandió y se modificó hasta ser irreconocible (...) Queríamos una máquina de traducir y tenemos una máquina transformadora de historias (43).

Los relatos de la máquina constituyen la virtualidad de la narración, porque abren nuevos entornos creados y se produce la misma experiencia del usuario ante la realidad virtual; en este caso, el protagonista Junior está consciente de la virtualidad de los relatos cuando comenta que “partimos de ahí, la realidad virtual, los mundos posibles” (156) y, por esto, se incorpora, a modo de ciberpersonaje que experimenta inmersión en el escenario artificial creado por los relatos de la máquina / Elena. Los espacios imaginados o mundos virtuales (*virtual world*) generados por los discursos de la máquina / Elena, constituyen ambientes artificiales, concebidos por ella, al asumir el papel de agente cibernético de la obra. Dentro del espacio /ciberespacio proyectado por la máquina, el protagonista Junior / usuario textual puede interactuar y manipular directamente los objetos virtuales que existen.

Cuando los ojos, oídos y otros “sensores” corporales de Junior han sido aislados del ambiente real /textual y se alimentan sólo con la información de la máquina de hacer relatos, y el personaje tiene la capacidad de retirarse del mundo real, para concentrar sus

obra *Museo de la novela de la eterna*, en cuyas páginas proporciona su teoría de la novela.

sentidos en el mundo artificial al que se ingresa. De acuerdo con esto, este ciberpersonaje, consciente de su condición virtual, sabe que puede desvanecerse si se elimina el agente cibernético, la máquina, que lo produce dentro de las narraciones, donde se encuentra inmerso: “para desactivarla tendrán que destruir el mundo, anular esta conversación y la conversación que sostienen quienes quieren destruirla” (163); “ella produce historias, indefinidamente, relatos convertidos en recuerdos invisibles que todos piensan que son propios, ésas con réplicas. Esta conversación, por ejemplo” (163).

En *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), hay variedad de agentes cibernéticos; uno de ellos, la televirtual construye entornos artificiales que proyectan ciberpersonajes. Con este dispositivo, los metapersonajes tienen la capacidad de desplazarse en el mundo virtual, gráfico y tridimensional, y pueden observarlo en diferentes direcciones. Con la televirtual, como recurso diferente de la televisión clásica dentro de la ficcionalidad del relato, los personajes pueden navegar “desde adentro” como en la realidad virtual, y no “desde afuera”, como sucede cuando el espectador está frente al aparato de televisión (Velez Janh, G. 1995). En otras palabras, cuando el usuario se halla inmerso en un sistema de realidad virtual, siente que experimenta un escenario alterno “desde adentro” y no simplemente lo observa a través de una ventana, como podría ocurrir ante la pantalla del televisor. Es como si se encontrara dentro del ambiente creado y que la máquina de la virtualidad hubiera tomado el control de los sentidos y, separado al usuario de la “verdadera” realidad. En la novela de Laura Esquivel (1995), el personaje Cuquita, la conserje, vive de tal manera su inmersión en los noticieros proyectados por la “televirtual” que duda de la veracidad del espacio en que se encuentra.

Cuquita no podía creer lo maravilloso que era encontrarse en el centro de la acción. Estaba encantadísima presenciando el asesinato de Sharon Tate. Le gustaba mucho sentir el miedo instalado en todo su cuerpo, la piel de gallina, los pelos erizados, la voz ahogada. La violencia le provocaba náusea, pero como buena masoquista la consideraba parte de la diversión. (Esquivel, L.1995:117).

La interacción (*interaction* o *interactivity*), que se da entre un usuario y las representaciones virtuales, alcanza su plenitud sensorial por medio del diálogo entre el usuario y el ambiente o mundo virtual (Velez Janh, G. 1995); sin embargo, aunque los personajes de Laura Esquivel se involucren de manera activa en el entorno artificial, sus acciones no acarrear consecuencias duraderas, porque no navegan en un sistema evidentemente interactivo en el mejor de los sentidos; en este caso, el mundo virtual no responde a sus acciones como usuarios ni a sus gustos frente a la posibilidad de los acontecimientos y, por consiguiente, no pueden modificarlos:

Los noticieros no hacían otra cosa que repetir y repetir el asesinato (...) y era espantoso verse forzada por la televirtual a estar dentro de la escena del crimen una y otra vez. Escuchar la detonación en el oído, ver cómo entraba la bala en la cabeza y luego ver cómo salía del cerebro (Esquivel, L. 1995: 95).

El sistema de simulación, presentado en la novela, no responde a las acciones de los personajes, como cibernautas capaces de modificar el entorno virtual en el que se encuentran sumergidos; por eso, no logran una inmersión total capaz de modificar el entorno con su manipulación. Por el contrario, con la zambullida parcial, sólo pueden observar las imágenes, percibir el entorno y navegar por el mundo simulado, sin transformarlo.

Las características de estos ambientes virtuales, producidos por agentes cibernéticos, transportan a los usuarios o ciberpersonajes hacia un grado de convencimiento de que “el mundo virtual es real” (Casey Larijani, L. 1994: 50); en *La ley del amor*, otro agente cibernético contribuye con este efecto de “realidad”, en la proyección de mundos ilusorios; en este caso, se trata de la cámara fotomental que, “instalada dentro del casco, fotografiaba los pensamientos del inconsciente. Los traducía en imágenes de la realidad virtual (...) Azucena se instaló el caso, cerró los ojos y empezó a escuchar una música muy agradable” (51). Con este recurso, lo mismo que en la realidad virtual, se aporta una sacudida táctil a los usuarios / ciberpersonajes porque pueden sentir los efectos del entorno virtual (Casey Larijani, L. 1994: 51). En el caso de la protagonista de Laura Esquivel (1995), Azucena: “completamente aislada de todos, escuchaba la música que salía de los audífonos del casco. Se sentía flotar en el tiempo. La melodía la transportaba suavemente a una de sus vidas pasadas” (51). Así como en la mayoría de las aplicaciones de la realidad virtual no se requieren “sensores”, para producir estos efectos, tampoco en la novela existe el dispositivo dentro de la cámara fotomental capaz de producir la simulación de imágenes en tercera dimensión, que luego sean percibidas como reales, por el resto de los personajes /usuarios de la virtualidad.

En *El sueño* de César Aira (1998), existe la computadora para crear el entorno artificial. En este caso, el protagonista Mario, asume el *rol* de usuario textual porque manipula “el ratón” como dispositivo de conducción manual, para generar el espacio simulado que, en otras palabras, corresponde a “la combinación de sistemas computacionales y videosistemas” (Casey Larijani, L. 1994: 224). En la novela, se da la

interdependencia entre el usuario y el sistema, y el visitante puede influenciar o manipular el curso de su visita virtual.

Cuando Mario acciona las computadoras, está realizando una teleoperación porque trabaja por medio de la telepresencia, o telemanipulación (Casey Larijani, L. 1994: 229). Desde su espacio textual “fuera” del ordenador, este personaje crea un entorno virtual por donde puede navegar y manipular los diferentes objetos que lo componen. En *El sueño* de César Aira (1998), sí es posible hablar de manipulación, en el verdadero sentido de la palabra, puesto que pueden ser modificados los entornos producidos por la multicomputadora o especie de “máquinas paralelas conectadas por redes con múltiples nodos de computación, cada una con su propia memoria de datos y órdenes” (Casey Larijani, L. 1994: 222). La máquina, ubicada en el salón principal del colegio de las monjas, donde ha incursionado Mario el hijo menor de Natalio, reproduce la imagen del padre virtualizado y, frente a un inminente peligro, desde su espacio “fuera de la computadora”, procura salvarlo maniobrando el “agente cibernético” o ratón:

De pronto (...) Natalio se desplomaba. Habían entrado dos gánster de sobretodo, y al ver a su prisionero desatado, y acompañado, sacaban senda pistolas. Parecía como si fueran a ametrallarlos ahí mismo. Mario actuó con precipitación. Escribió el doce, la pantalla que tenía el altar de la iglesia, capturó con el mouse la estatua monumental de la Virgen y le dio un puñetazo al botón de transferencia. Los disparos ya partían de los caños de las pistolas...Pero la balas se incrustaron en la Virgen que se había interpuesto. (165).

La representación lograda, por medio de una imagen, genera un efecto de realidad; por eso, los personajes virtuales que tienen a Natalio prisionero se asustan ante el cambio producido en el entorno artificial en el que se encuentran: “esto tenía todas las trazas de un

milagro y los gángster cayeron de rodillas” (165). Mario, personaje metatextual y cibernauta, conoce que no está frente a la realidad, sino que lo observado puede existir en lo real; por eso, se produce el miedo al hecho de que su padre sea asesinado por los pistoleros. En otras palabras, “para que una representación alcance a producir un efecto de realidad, debe lograr envolver al espectador hasta el punto en el cual éste se deja llevar por las imágenes sin cuestionarlas puntualmente” (Desiato, M. 1998: 234).

Entre otros dispositivos que controlan las entradas y salidas en un sistema virtual, se cuenta con los guantes “instrumentados” con fibras ópticas flexibles, las cuales recorren cada una de las articulaciones de la mano; estos implementos pueden “ser acoplados a cualquier sistema de computadora” (Casey Larijani, L. 1994: 43). Otro equipo es el denominado “unidades de presentación montadas sobre la cabeza” (*HMDS por Head - Mounted Displays*). Este último agente cibernético, parecido a un casco que suspende los dispositivos de visión frente a los ojos del usuario, ha sido mencionado con frecuencia por los personajes de José Donoso (1995) en su novela *Donde van a morir los elefantes*. Con el casco (*HMDS*) en la cabeza, la Ruby vive su inmersión, oficio del *hardware*, y disfruta de su capacidad, como usuaria del entorno, de que uno o más de sus sensores (ojos y oídos) se aíslen del ambiente circundante. En consecuencia, sus sentidos se alimentan únicamente con el material proveniente del computador, y se esfuma la línea demarcadora de la percepción entre lo real y lo imaginario.

En la obra, surgen espacios virtuales producidos por el casco utilizado por la Ruby cuando le explica al personaje Zuleta: “-¿No te acuerdas de cuando nos conocimos? Yo estaba mirando en la tele un programa sobre *realidad virtual*, y tenía puestas unas gafas

bicolores y unos audífonos interesaciales gigantescos" (p. 281). En las páginas de Donoso, se explica detalladamente este tipo de dispositivo creador de la *realidad virtual*: "Cabeza y rostros cubiertos por cascos y gafas de astronauta. Empuñaban unas pistolas que eran linternas. Giratorios y bamboleantes, estos módulos contenían la realidad virtual" (p. 282).

En las novelas metaficcionales virtuales, también se puede dar lo que se conoce con el término de intrusivo (*intrusive*), esto es, la circunstancia invasora del objeto o persona que penetra una escena o un sistema. Por consiguiente, la manipulación (*manipulation*) o "habilidad del usuario para maniobrar el ambiente virtual de alguna forma" (Velez Janh, G. 1995) se da en algunos personajes; otros usuarios del entorno artificial, no tienen presencia intrusiva en la geografía artificial; y podría tratarse de la denominada "realidad artificial" (*artificial reality*) dentro del texto; porque, se trata de otra manera de compartir con el entorno artificial sin que éste responda a la manipulación del usuario. Entre los dos términos, "realidad artificial" y "realidad virtual", existe un grado de afinidad, porque aunque ambas pueden ser operadas y resaltadas por el usuario, mediante el uso de computador o agente cibernético, no obstante son conceptos diferentes. En el caso de la "realidad artificial", las experiencias no son intrusivas (*intrusives*) y, por lo común, no exigen el uso de dispositivos como lentes o guantes, a la vez que permiten la total evolución del cuerpo del usuario sin exigir interfaces especiales, como sí sucede en la "realidad virtual". (Velez Janh, G. 1995).

Aunque nuestras ideas no pretenden deslindar el concepto de ambas nomenclaturas, es posible una vinculación entre ellas porque, en las novelas escritas por

Donoso (1995); Esquivel (1995), Díaz (1996), Piglia (1992) y Aira (1998), predomina una realidad artificial y no virtual, en el sentido lato de las palabras. Los usuarios del entorno virtual / textual, la mayoría de las veces, no operan el mundo virtual en el que se sumergen, sino que navegan por él sin modificarlo. El escritor chileno José Donoso (1995), al respecto, suministra toda una teoría acerca de la creación de entornos artificiales en el “Libro cuarto” de su novela, titulado *Realidad virtual*, allí resalta reiteradamente la palabra *experiencia*, para explicar la forma cómo el usuario puede percibir el mundo virtual proyectado delante de él sin modificarlo:

En esta *experiencia* sólo podía participarse premunido de guantes acolchados y alambrados, con sensores de variada especie que, enchufados a cables de misteriosa trama, se conectaban a una fuente de energía: era la parafernalia indispensable para conocer el mundo virtual (p. 282)

Toda simulación contiene siempre en el fondo la realidad, sólo que ha sido modelada según la conveniencia del usuario. En este nivel, el artificio es un modelo y toda la imagen lo es respecto de aquello sobre lo cual imagina. Se entiende que cuando alguien percibe una imagen, nunca percibe la realidad tal y como es, sino la realidad tal como resulta conveniente ser mostrada por alguien que persigue tales y cuales fines (Desiano, M. 1998: 251). Al ser percibida de esta manera, la realidad es manipulada por los denominados editores de mundos virtuales, quienes pueden apoyarse en el uso de “paletas”, menús, iconos, metáforas y, en general, de las herramientas utilizadas normalmente por interfaces tales como las utilizadas por Macintosh o –Windows. De aquí, que los usuarios o navegantes, que tienen una experiencia intrusiva dentro del texto virtual, puedan modificar el entorno a su gusto y beneficio.

Cuando un ciberpersonaje, usuario o visitante modifica el mundo artificial creado por el agente cibernético, asume el papel de editor o diseñador de mundos virtuales. El navegante, inspirado en la realidad, debe estar consciente de que, en su afán por presentar la misma, no podrá ni deberá orientarse a la “fidedignidad” absoluta; es decir, que su versión de la realidad siempre deberá mostrar un carácter selectivo y de síntesis, capaz de sugerir la realidad sin pretender copiarla. El editor de mundos virtuales selecciona en forma de esquema su material y permite a la mente de otros usuarios, producir su propia paráfrasis para llenar los “huecos de información” sin destruir la estructura subyacente (Velez Jahn, G. 1995). Un buen diseño de mundos virtuales persigue la participación de visitantes, basada en el interés que sienten por dicho mundo; por eso, el aporte del diseñador consiste en concebir mundos virtuales que revistan interés y atractivo para el resto de cibernautas o usuarios, de modo que éstos estén dispuestos a emplear su tiempo en la experiencia de los mismos. Si llevamos estas ideas a la textualidad novelística, este grado de interés, quizá se dé en los lectores /usuarios del nuevo milenio, porque “el sentido de la obra literaria no puede descubrirse ya con el análisis de la obra misma o de la relación de la obra con la realidad, sino sólo con el análisis del proceso de recepción en que la obra, (...) se exhibe en sus múltiples facetas” (Stierle, K. Citado por Bürger, P. y otros. 1989: 89).

Siguiendo el mismo orden de ideas, se debe recordar que, cuando se habla de edición de textos virtuales o se emplea el término intrusivo, quizá la obra de Bioy Casares (1968), publicada en los años cuarenta, podría percibirse como la historia de la multimedia perfecta, aun con mucha anterioridad a que el término fuera inventado. Es el caso específico del personaje de *La invención de Morel*, quien navega por el mundo proyectado

tridimensionalmente, percibe todas las modalidades sensoriales que podría sentir en el mundo “real” y, por último, “edita” el espacio virtual para sumergirse en él como *ente* virtual que comparte el mismo entorno con el resto de los protagonistas del relato. En las novelas seleccionadas para este estudio, además de la inventada por Adolfo Bioy Casares y abordada como posible antecedente, se puede observar la intrusión o edición de textos virtuales por parte de sus personajes o usuarios textuales.

En *La piel y la máscara* el personaje Oso/ guionista y director de la película, incursiona en la virtualidad como actor/ personaje y como editor virtual; además, se constituye en el protagonista /editor del entorno virtual y hace uso de la intrusión. Aquí se debe hacer mención a la denominada cámara virtual, utilizada en el texto. Ésta se coloca sobre el plano topográfico, para organizar el mundo virtual, editado por el personaje / usuario. En *La piel y la máscara*, se efectúan acercamientos (*zooms*) y se producen escenas con objetos individuales que pueden ser visualizados desde cualquier ángulo e, incluso, levantados en su forma virtual. En alguna oportunidad, el Oso, actúa como editor del mundo virtual y puede contemplarse a sí mismo sumergido en la pantalla donde se proyecta la cinta, igual que lo ocurrido en la novela de Adolfo Bioy Casares (1968), comentada en líneas anteriores. En cierta forma es como verse en un espejo, sólo que la imagen interactúa con otros objetos virtuales y con los personajes del interior de la pantalla.

Cuando el protagonista de Jesús Díaz (1996) edita su mundo virtual, es cibernauta o visitante intrusivo, como hemos observado más arriba; ahora bien, en *La piel y la máscara* se da la metaficcionalidad textual múltiple, en el sentido de que cada uno de los

actores ha debido elaborar el guión de su personaje virtual y, sobre estos materiales, el director / Oso, organiza el guión definitivo/ metaguión, que servirá de base para la virtualidad de la película: “Los diálogos que llevo dentro desde que escribí el guión de esta película” (22). En él, a la estructuración polifónica de las voces narrativas se suma “la polifonía de múltiples ficciones que se narran desde diferentes registros verbales que subrayan la alteridad oralidad / escritura y el desdoblamiento metaficcional del relato en otros relatos” (Gaspar, C.1996: 61).

En este caso, los actores / protagonistas textuales de la película se enuncian como escritores encargados de narrar la biografía de sus personajes virtuales: Mario / actor textual construye a Orestes /virtual: “la disparatada aventura que inventé a partir de la fábula construida por Elena (...) yo continué construyendo mi personaje” (43); Mayra / textual edifica la biografía de Elena / virtual: “Las cuartillas donde yo había bosquejado la biografía de Elena” (30); “Anoté entonces en el Cuaderno (...) al recapitular mi fábula (...) ternura, escribí entonces (...) taché la última palabra y en su lugar puse <caricias>” (31); el Oso / textual organiza el guión de Fernando / virtual: “Aquella edad dorada que siempre quise para mí y que terminé inventándole a mi personaje” (27); De suerte que se trata de una obra en construcción dentro de su textualidad / virtualidad.

Por otra parte, en la medida que se configuran las identidades de los personajes como escritores, en el proceso de crear los guiones, y con la representación de los enunciados que versan sobre el constructo, la novela ficcionaliza autoconscientemente aspectos fundamentales de su poética y de su orden como discurso. Es el caso observado en la teoría propuesta por el Oso: “los personajes cinematográficos no debían ser

únicamente verosímiles sino también sorprendidos y complejos” (45). La metaficción narrativa pone de relieve que el texto está siendo no sólo leído, sino también elaborado por los sujetos productores, “la mirada y el acto de escritura se ponen al desnudo, narran aspectos de su construcción y hacen partícipe al lector de la organización ficcional” (Gaspar, C.1996: 70). Los textos metaficcionales virtuales, no sólo implican la aludida imagen del escritor / narrador que se autocontempla de forma narcisista en el espejo de su relato, sino que añade un espacio otro / virtual a la complejidad del discurso. Por consiguiente, se constituye un complicado prisma que emplea una *mise en abyme* artificial, en otras palabras, se crea una ficción virtual dentro de una narración textual, que a su vez está contenida dentro del tejido textual de la novela.

Con este tipo de estructura en la metavirtualidad ficcional, el Oso / metapersonaje, contiene a todos los demás personajes, refracta la ambigüedad del sujeto de la narración y se comporta como un agente inteligente, porque él mismo se constituye en poblador de un mundo artificial y desempeña una variedad de *roles* en su interior. En una manufactura virtual, el papel del creador de la producción original es proporcionar suficiente información, para que las mudas más plausibles de la historia deseada puedan ser anticipadas. El Oso/ diseñador actúa como director en tiempo real e interviene influyendo en el entorno virtual; por esa razón, puede cambiar los elementos de fondo de la escena, mover objetos virtuales o comunicarse con los actores, mientras la producción progresa. Como editor de mundos artificiales, este personaje guionista intenta nuevas emociones para que el usuario / espectador de la película, encuentre agradable y sorprendente el mundo que construye. Por eso, coloca trampas a los actores e interfiere en el guión: “¡Ah, malvado Oso! ¿De qué odio recóndito sacaste la idea de que Orestes llamara Iris a su

madre?” (18); “El choque no estaba previsto, era una de las tantas trampas que el Oso solía ponerme en el camino y que yo, vieja loba, había aprendido a sortear con el tiempo” (18). El personaje editor interviene como diseñador o programador del entorno virtual, al ser un experto en los entornos de realidad virtual, está consciente de que el valor de los mensajes reside en la calidad de los atributos de los objetos utilizados, y no en la cantidad; por eso, sus personajes son cinco y las historias se tejen entre ellos de manera sencilla. El entramado textual - virtual de la novela envuelve, tanto a los personajes textuales: el Oso, Ofelia, Mayra, Mario y Ana, como a los *roles* representados por cada uno de ellos en la película: Fernando, Iris, Elena, Orestes y Lidia, de manera que “cada vez más, los medios convierten la realidad construida en lo real. No hay diferenciación” (Bisbal, M.1999: 25).

En la medida como algunas computadoras incorporan un “joystick para modificar la velocidad” (Casey Larijani, L. 1994: 49) y permiten al usuario, no sólo la libertad de movimiento, sino también la manipulación temporal, en *La piel y la máscara*, existe un dispositivo con las mismas propiedades. Sobre este mecanismo, se halla colocada la máquina filmadora que sube o baja, se acerca o se retira, según las exigencias de la toma por parte del Oso. En consecuencia, se manipula la virtualidad del entorno creado, porque se edita y se modifica un universo en desarrollo y se incorporan funciones interactivas, destinadas al ahorro de tiempo y esfuerzo, y que, a su vez, conducen la evolución de los cuerpos desplazados por dicho ambiente.

La edición de mundos artificiales ocurre en la obra de José Donoso (1995), desde el momento en que el protagonista, profesor Zuleta, funge como editor de la virtualidad

novelística producida por él: *Donde van a morir los elefantes* y que, luego, cambiaría de título por *El amor en las novelas de Marcelo Chiriboga*. El mencionado personaje asume un rol doble; por un lado es usuario de la realidad virtual porque la novela que construye es la misma que el lector extratextual tiene ante sus ojos y ha sido organizada desde la virtualidad de la computadora, donde escribe el personaje navegante o visitante del entorno. En las reflexiones culminantes del texto, el propio Zuleta duda de la realidad experimentada en la universidad y afirma: "De pronto me aconteció una sospecha: todo lo que la Ruby (...) la *realidad virtual* (...) todo había sido falso, una mentira formidablemente urdida, como una red viciosa, para atraparnos a todos nosotros" (394). La novela que ha estado escribiendo Zuleta, organizada bajo los esquemas de la metaficción virtual, explica un espacio - otro construido por el escritor en la computadora. El personaje, organizador ficcional, se propone a sí mismo como escritor de la novela que se lee, escritura que se plantea como simultánea a la iniciativa de la historia (Gaspar, C. 1996: 92); de suerte que ocurre la organización de un texto virtual (textual) "computarizado" por el autor, dentro de la novela que se desdobra en un juego de espejos, que se refractan y generan a su vez nuevas ficciones.

En todo lo referente a la edición de textos virtuales o añadidura del usuario al entorno artificial para su posterior reforma, hay que tomar en cuenta el punto de vista que, en la *realidad virtual*, se da en el ojo que mira por la ventana (*viewport*) del mundo virtual. En los dispositivos cibernéticos y computadoras, la ventana del punto de vista exhibe un conjunto ordenado de iconos con posibilidades de escogencia; cuando estos iconos son pulsados por medio del "ratón", el usuario se conduce hacia un número de posibilidades constituidas por el vacío ilimitado, en el cual flotan los objetos virtuales y el

propio diseñador/ usuario del entorno u organizador textual. En este caso, se debe definir su enfoque y la del futuro usuario, mediante el establecimiento de un punto de vista que, en los entornos virtuales, se basa en un sistema de coordenadas, previamente acordado (Velez Janh, G. 1995). En la novela donosiana se dan los siguientes textos que ilustran la mirada o punto de vista de un visitante de la virtualidad:

Gustavo, con un poco de miedo, quedó mirando, por el visor de plástico transparente Empuñó su pistola-linterna. Que apretara el gatillo, lo habían instruido, para dirigirse adonde quisiera (...) - para experimentarlo, le habían explicado - desde el ángulo que quisiera (...) Gustavo se dio cuenta de que él era el punto de vista, el ojo que se deslizaba por pasadizos y desembocaba en la columnata de un recinto desmedido y retumbante. (p. 285); "en el fondo de la sala, en medio del vapor, el punto de vista de Gustavo se fue tras los movimientos de una muchacha corpulenta, dorada, desnuda; alzando la cortina de una puerta" (p. 286).

En definitiva, podemos cerrar las ideas, expuestas hasta ahora, afirmando que las imágenes virtuales / textuales como las que se están produciendo a finales del segundo milenio, constituyen un desafío, no sólo a la estética del realismo que trata de ocultar su producción, sino al pensamiento occidental sobre lo literario (Gaspar, C. 1996: 181). Consumir la figura de textos dinámicos que muestran su engendramiento, es imaginar figuras laberínticas, descentradas, inconclusas, ambiguas, caóticas, delirantes, diferentes. De ahí la imagen de la metavirtualidad ficcional que da cuenta de entramados textuales con características de entornos artificiales. En todo caso, es conveniente recordar que la realidad del mundo literario se mueve sobre la base de una dinámica particular, que puede ser distinta de la del mundo referencial inmediato, aún cuando a veces tiendan a parecerse (Barrera Linares, L. 1995:36), por eso no debe extrañar al lector que las cinco novelas abordadas hayan sido construidas bajo postulados de la *metaficción virtual* y ofrezcan una

manera - otra de presentar la realidad de un mundo a las puertas de un nuevo milenio que tantas expectativas produce en el sujeto postmoderno.

CONCLUSIONES

Me aseguraste que la *realidad virtual* iba a solucionar todos los problemas del mundo.
Donoso, J.

Cuando en *La condición postmoderna*, Lyotard definió la postmodernidad como “incredulidad hacia los metarrelatos”, pensaba en ciertas narraciones sociales específicas, como la historia del progreso científico y el surgimiento del aprendizaje democrático. ¿Pero cuáles son los componentes fundamentales de la obra narrativa sino la lengua, el contexto, el tiempo y lo humano?. La desnaturalización de la experiencia, en otras palabras, constituye un metarrelato cultural; y su cualidad distintiva es la que implica una incredulidad, no sólo hacia otros metarrelatos sino también hacia la narración como alegoría, aunque ella contenga su propia deconstrucción.

Todo esto conlleva a que los autores postmodernos, al no confiar en el escenario fluctuante de finales de milenio, hayan incursionado en discursos heterogéneos, en la búsqueda de alternativas para elaborar sus ficciones literarias. Por ese motivo, la narrativa ficcional se ha apoderado de recursos novedosos, si se compara con la manufactura literaria tradicional, y se ha dado rienda suelta a la propuesta ficcional. En lo que atañe a las últimas décadas del siglo xx, se han experimentado maneras otras de concebir el mundo; de suerte tal que algunos escritores se hayan inspirado en la voces emergentes de un mundo fragmentado y, sobre sus plataformas, hayan elaborado la matrices textuales de

sus obras ficcionales. En otras palabras, con la condición postmoderna el texto literario se regodeó con discursos alternos: fílmico, fotográfico, folletinesco, policial, epistolar y culinario, entre otros.

Además, en vista de que el escritor postmoderno no confiaba en su escenario, se recreó en unos textos sin referente, de manera que sus escritos dirigieron la mirada sobre sí mismos. Se trata de discursos metaficcionales que han sido contruidos sobre la propia mirada, mientras explican el proceso de su elaboración. Este falseamiento de la experiencia ha tenido consecuencias importantes en la literatura narrativa ficcional, porque se ha convertido en un producto completamente autorreferencial. En realidad, los textos postmodernos no tienen el monopolio de estas estrategias literarias, porque ya han sido utilizadas por autores de épocas remotas; sin embargo, como no son las estrategias literarias aisladas las que hacen que un texto sea postmoderno, sino más bien su conexión, por medio de complejos circuitos de realimentación, con la postmodernidad, como dominante cultural, se ha hecho frecuente la metaficción narrativa.

En este sentido, cuando los textos postmodernos de las últimas décadas del siglo xx, han acudido a la metaficción o autorreferencialidad, para organizar sus mundos inventados, también se han apoderado de los recursos cibernéticos para el mismo fin. Sin lugar a dudas “el arte y las tecnologías están convergiendo” (Casey Larijani, L. 1994: 113). Así como la tecnología de computación y simulación gráfica ha entrado en Hollywood con toda fuerza, en los últimos años se ha producido un “boom” de tecnología gráfica avanzada utilizando computadora, entre las cuales destacan efectos especiales como el famoso “morphing” (“Abismo”, “Terminator”) y, por supuesto, la llamada

realidad virtual (“La hormiga”, “Lawnmower Man”, “Disclosure”, entre otras). En todos estos filmes, apartando el dudoso valor cinematográfico de algunos de ellos, el espectador recibe el impacto ineludible del nuevo medio.

La literatura ficcional no ha escapado a esta perspectiva; por lo contrario, existe un uso de los medios informáticos de computación, cada vez más frecuente en los textos narrativos; aunque, lo mismo que podría suceder en el cine, algunos de ellos no siempre proyecten un verdadero tesoro literario. Lo importante que cabe destacar, en este caso, es el hecho de que la realidad virtual y los recursos cibernéticos han sido empleados textualmente en narrativa de ficción; en este caso, no se encuentra el usuario externo (entiéndase lector) ante una pantalla de computadora o un texto digitalizado, sino ante la hoja de papel que le suministra todas las sensaciones de la pantalla.

Con estos recursos, llevados a la ficción literaria, el mundo virtual y el mundo real se enlazan; no sólo para aprovechar esfuerzos reales y mejorar un mundo virtual, sino también lo contrario. Para muchos, esta nueva forma de interacción tendrá como resultado insospechadas consecuencias, sugeridoras de cambios en las estructuras de las sociedades (Velez Janh, G. 1995). Con el uso de la realidad virtual, se logrará el advenimiento de un escenario provechoso, cuando se comience a promover beneficios desde adentro hacia fuera, es decir, producir ayudas que surjan desde el mundo virtual hacia el mundo real, en vez de lo contrario. Estas reflexiones disparan la creatividad y permiten intuir insospechadas potencialidades. De esta manera, será posible comprender un escenario futuro, donde se logre establecer un sistema de comunicación tan poderoso que pueda comunicar al mundo interior con el exterior, sin tener que abandonar el primero (Velez

Janh, G. 1995). La tecnología cibernética, llevada a la narrativa ficcional, es lo que se ha denominado *metaficción virtual* en esta Tesis Doctoral. Como se trata de un recurso que, poco a poco, se ha ido difundiendo en la literatura finisecular, se ha requerido una forma otra para el análisis crítico y los estudios literarios. Ese ha sido el motivo por el que se ha sistematizado la tipología de este tipo de discursos.

Para sentar las bases de la *metaficción virtual*, se partió desde un posible antecedente en la novela de Adolfo Bioy Casares (1968) *La invención de Morel*, porque ha explicado su mundo de ficción con un estilo novedoso, mucho antes de que se conocieran los avances tecnológicos de la cibernética. Para definir la teoría, se analizaron las cinco novelas seleccionadas: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995). Todas ellas se han dado cita en la literatura latinoamericana finisecular, y su estudio sedimentó la propuesta definitiva al comprobarse que sus autores las han organizado, bajo los parámetros de la tecnología cibernética textual.

La disertación acerca de estas ficciones fue cimentada en las diferentes instancias narrativas; en efecto, se logró un *corpus*, en lo posible coherente, de la teoría planteada. Para ello, se organizaron los siguientes subtítulos: “La textualidad electrónica en la ficción narrativa”, que señaló los gustos por el libro postmoderno y digitalizado y por los textos contruidos en correspondencia con la hipertextualidad o conexión de textos entre sí. En esas líneas, prevaleció el pensamiento de que el libro clásico correspondía a la modernidad y el libro hipertextualizado comulgaba con la postmodernidad.

En el apartado “Las trampas del tiempo virtual”, se manifestó lo concerniente a la atemporalidad de los ambientes creados con la ayuda de la *metaficción virtual*. Se insistió en una especie de desdibujamiento holográfico, denominado esfera de frecuencias, donde, presumiblemente no existan los objetos en el espacio ni en el tiempo; en otras palabras: “ni espacio ni tiempo, sólo acontecimientos o frecuencias (Wilber, K 1992:201). El segmento encabezado como “El rol de los personajes en la virtualidad” propulsó al ciberpersonaje, esto es, el *ente* capaz de navegar por las redes virtuales de la textualidad, e interactuar con el resto de los protagonistas. En la sección que abordaba “Los espacios reconstruidos: el ciberespacio ficcional”, se abrió un entorno artificial para los ciberpersonajes y, en ese entorno se dieron cita también los metapersonajes constructores de las ficciones virtuales, dentro de la textualidad.

“El narrador proteico y la virtualidad” propuso un relator cambiante, capaz de transformarse en diferentes voces; por su parte “La memoria artificial y la virtualidad textual” abrigó páginas donde se tomara en cuenta el uso de las computadoras, no sólo como recurso textual para la estructura interna de las novelas, sino como motivo de inspiración para los personajes, usuarios, que internamente maniobraban los ordenadores y cambiaban las escenas artificiales. Por último, “La metavitualidad ficcional” consistió en el espacio clave, porque conjugó todas las aristas y textos convocados en las páginas de la Tesis Doctoral. Esta fracción, abarcó todas las ideas planteadas a lo largo de la búsqueda y, por ese motivo, se propuso un cierre coherente del estudio.

En definitiva, ante la propuesta de *la metaficción virtual*, se debe insistir en el hecho de que en ningún momento se ha querido juzgar la *literariedad* de los textos

(Jakobson, R. 1974), ni regodearse con sus rasgos estilísticos; inclusive, no se ha pretendido postular el uso de la computadora como sustituto del libro clásico. Lo que se ha anhelado es elaborar una teoría productora de un *corpus* idóneo que acogiera y adecuara todo lo referente a la organización textual de las cinco novelas abordadas: *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díaz (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1992), *El sueño* de César Aira (1998) y *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), y de otras que, con certeza, enriquezcan la muestra de textos, que esgrimen estos recursos para interpretar su realidad fluctuante.

REFERENCIAS

- Aarseth, E (1997) "No linealidad y teoría literaria" En: Landow, G. (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona-Buenos Aires- México: Paidós.
- Agudo Guevara, A. (1998, enero-abril). "Libros e información en la postmodernidad" En: *Relea*. Revista Latinoamericana de Estudios Avanzados. (N° 4) Caracas: Universidad Central de Venezuela. Comisión de Estudios de Post-grado. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales.
- Aira, C. (1998) *El sueño*. Argentina: Emecé.
- Alcorn, M. (1994). *Narcissism and the Literay Libido*. New York: University Press.
- Allende, I. (1992). *El plan infinito*. Barcelona: Norma.
- Allende, I. (1997). *Afrodita*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Antillano, L. (1984, 2ª ed.) *Perfume de gardenia*. Caracas: Seleven.
- Baez, J.C. (1990). "Con-cierto estilo tropical". En *Papel literario de El Nacional*.
- Bajtín, M (1971). "Carnaval y literatura". En : *Eco*. Bogotá (XXII. 3 N° 129, enero). Pp 311-338.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Bal, M (1990). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra. (Tercera edición)
- Balandier, G. (1993). *El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales. Elogio de la fecundidad del movimiento*. Barcelona-España: Gedisa.
- Baltrusaitis, J. (1988). *El espejo*. Madrid: Miraguano-Polifemo.
- Balza, J. (1988). *Medianoche en video: 1/5*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ballesteros, J (1990). *Postmodernidad: decadencia y resistencia*. Madrid: Tecnos.
- Baquero Goyanes, M. (1975). *Estructura de la novela actual*. Barcelona: Planeta.

- Barrera Linares, L (1995). *Discurso y Literatura*. Caracas: La Casa de Bello.
- Barthes. R. (1978). "Análisis textual de un cuento de Edgard Allan Poe". En: Chabrol, C. et alii. *Semiótica narrativa y textual*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. Biblioteca.
- Barthes. R. (1978 b). "Literatura y metalenguaje" En: *Ensayos Críticos*. Barcelona: Seix Baral.
- Barthes, R. (1980). *S/Z*. Madrid: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1982). *El grado cero de la escritura*. México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J (1991) *La transparencia del mal*. Ensayo sobre los fenómenos extremos. Barcelona: Anagrama
- Baudrillard, J (1993) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (1993 b) *La ilusión del fin. La huelga de los acontecimientos*. Barcelona: Anagrama. (Trad. Thomas Kauf).
- Baudrillard, J. (1996) *El crimen perfecto*. (trad. Joaquín Jordá). Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana. Sala Mendoza..
- Bioy Casares, A. (1968). *La invención de Morel*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Bisbal, M. (1999). *Pensar la cultura de los medios. Claves sobre realidades massmediática*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Boletín IX Premio Internacional de Novela Rómulo Gallegos*.(1995). Caracas: Fundación Celarg.
- Bordieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Borges, J. L. (1968). "Prólogo". En: Bioy Casares, A. *La invención de Morel*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Boves Naves, M.C. (1975). *Gramática de Cántico*. Madrid: Cupsa.
- Boves Naves, M.C. (1993). *Teoría General de la Novela. Semiología de "La Regenta"*. Madrid: Editorial Gredos.
- Bravo, V. (1987). *Los poderes de la ficción*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Bravo, V. (1995. Diciembre, 4). Sentido, representación y realidad virtual (II). En *El Universal*. Cuerpo 4 pp. 2. Caracas

- Breuer, R. (1993). "La autorreflexividad en la literatura ejemplificada en la trilogía novelística de Samuel Beckett". En: Watzlawick, P. et al. *La Realidad Inventada*. Barcelona- España: Gedisa.
- Bryce Echenique, A. (1981) *Tantas veces Pedro*. Barcelona: Argos Vergara.
- Bryce Echenique, A. (1981 b) *La vida exagerada de Martín Romaña*. Madrid: Cátedra.
- Bryce Echenique, A. (1985) *El hombre que hablaba de Octavia de Cádiz*. Barcelona: Plaza & Janés .
- Bryce Echenique, A. (1985 b) *La vida exagerada de Martín Romaña*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Bryce Echenique, A. (1988) *La última mudanza de Felipe Carrillo*. Barcelona: Plaza & Janés .
- Bürger, P. y otros. (1989). *Estética de la recepción*. Madrid: Arco / Libros, S.A.
- Bustillo, C. (1994). "De la persona al personaje" En: *Estudios*. Revista de Investigaciones literarias. Año 2 N° 3. Caracas: U. S. B. Departamento de Lengua y Literatura.
- Bustillo, C. (1995). *El ente de papel. Un estudio del personaje en la narrativa latinoamericana*. Caracas: Vadell Hermanos.
- Bustillo, C. (1996). *Barroco y América Latina. Un itinerario inconcluso*. Caracas: Monte Ávila Editores- Universidad Simón Bolívar. (Segunda edición aumentada).
- Bustillo, C. (1998). *La aventura metaficcional*. Caracas: Equinoccio. Publicaciones de la Universidad Simón Bolívar.
- Cabrera Infante, G. (1972). *Tres tristes tigres*. Barcelona: Seix Barral.
- Carrera, G. L. (1977) *Viaje inverso*. Barcelona: Seix Barral
- Carrera, G. L. (1982). *La muerte discreta*. Cumaná – Sucre: Universidad de Oriente. Dirección General de Estudios Universitarios. Colección Cubagua. N° 4. Serie Narrativa.
- Carrera, G. L. (1984). *Imagen virtual*. Mérida / Venezuela: Ediciones Actual / Colección Ensayo. Dirección General de Cultura y Extensión.
- Carrera, L (1991). *Antonieta Madrid y Victoria De Stefano. La comparación de un estilo*. (Trabajo de Grado no publicado, para optar al Título de Magíster en Literatura Latinoamericana). Caracas: UPEL, Instituto Pedagógico de Caracas.

- Carrera, L (1994). *La evolución estilística en las novelas de Antonieta Madrid*. (Trabajo de ascenso no publicado para optar al grado de Profesor Titular en el escalafón universitario). Caracas: UCAB.
- Carrera, L (1995). "El Plan infinito ¿un folletín de Isabel Allende?. En *Literatura de mujer*. Mérida: Solar.
- Carrera, L. (1995 b) *Literatura de Mujer ¿quiénes escriben?*. (Ponencia). *III Jornadas de Investigación Humanística y Educativa*. Mérida: U.L.A. 29 octubre al 4 noviembre.
- Carrera, L. (1995) . *Literatura de Mujer ¿quiénes escriben?*. Mérida. Solar.
- Carrera, L (1998). *La narrativa de Gustavo Luis Carrera: Una visión crítica* (Trabajo de Grado para optar al Título de Magíster en Literatura Venezolana). Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Carrera, L. (1999). "La cibernética en la narrativa postmoderna: hacia una teoría de la *Metaficción Virtual*. (Ponencia no publicada). *XXV Simposio de Docentes e Investigadores de la Literatura Venezolana*. Universidad Nacional Abierta. Porlamar: 24-27 noviembre.
- Carrera, L. (1996). "Cuentos de Gustavo Luis Carrera". Reseñas. En: *Boletín Universitario de Letras*. Caracas. Universidad Católica Andrés Bello. Centro de Investigaciones Lingüísticas y Literarias de la Escuela de Letras. p 265-266.
- Carrera, L. (1996. Sep,15). "La partida del Aurora de Gustavo Luis Carrera". En *Suplemento Cultural de Ultimas Noticias*. N° 1478.
- Carrera, L. (1997). "La oralidad ficcional en Salomón de Gustavo Luis Carrera". (Ponencia). *XX Aniversario. IV Jornadas de Investigación y Desarrollo*. Núcleo El Litoral: Universidad Simón Bolívar.
- Carrera, L. (1997 b. Julio,27). "Salomón de Gustavo Luis Carrera. . Un narrador de cuentos". En *Suplemento Cultural de Ultimas Noticias*. N° 1523. p 10-11.
- Casey Larijani, L. (1994). *Realidad virtual*. España: Mc GRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.
- Castillo Castro, L .F. (1993). "El actual policial latinoamericano, una tendencia". En *Estudios*. Revista de Investigaciones Literarias. Año 1 N° 2. 105-116.
- Cioran, E. M. (1993). *La caída en el tiempo*. Barcelona: Tusquets.
- Ciplijauskaité, B. (1990). *La novela femenina contemporánea (1970-1985)*. Barcelona: Antrhopos.
- Cirlot, J. E. (1969). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.

- Cirlot, J. E. (1997). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela, S.A.
- Cróquer, E. (1994). Artificios del deseo: La formación del sujeto en Querido Diego te abraza Quiela. En: *Estudios*. Revista de Investigaciones Literarias. Año 2Nº 3. Caracas, enero-junio. pp. 11-134.
- Chaparro Valderrama, H. (1992). *El capítulo de Ferneli*. Colombia. Arango Editores.
- Chatman, S (1990). *Historia y discurso*. (La historia narrativa en la novela y en el cine). Barcelona: Taurus Humanidades.
- Chirinos, O. (1990). *Adiós gente del sur*. Caracas. Alfadil Ediciones.
- Christensen, I.. (1981). *The Meaning of Metafiction*. Bergen: Universitetsforlaget.
- Dällenbach, L (1977). *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris: Éditions du Seuil.
- Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición*. Barcelona / España: Júcar Universidad.
- Denevi, M (1973). *Ceremonia secreta*. Buenos Aires: Corregidor.
- Denevi, M (1981) *Rosaura a las diez*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Denevi, M. (1986). *Asesinos de los días de fiesta*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Derrida, J. (1989). *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona: Paidós.
- Desiato, M. (1998). *La configuración del sujeto en el mundo de la imagen audiovisual*. Emancipación y comunicación generalizada. Caracas: Fundación Polar- UCAB. Universidad Católica Andrés Bello.
- Díaz, J. (1996) *La piel y la máscara*. Barcelona: Anagrama.
- Diccionario Enciclopédico de las Letras de América Latina*. (1995). Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana- Biblioteca Ayacucho.
- Donoso, J. (1980). *Casa de campo*. Barcelona: Seix Barral.
- Donoso, J. (1981). *El obsceno pájaro de la noche*. Barcelona: Seix Barral.
- Donoso, J. (1981 b) *El jardín de al lado*. Barcelona: Seix Barral.
- Donoso, J. (1995). *Donde van a morir los elefantes*. Madrid: Alfaguara.
- Dorfles, G. (1969) “¿A favor o en contra de una ciencia estructuralista?”. En *Estructuralismo y Estética* (varios autores). Buenos Aires: Nueva Visión.

- Dorra, R. (1986). *La literatura puesta en juego*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Dorra, R. (1989). *Hablar de literatura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ducrot, O. y Todorov. T. (1986). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México - España- Argentina- Colombia: Siglo Veintiuno Editores.
- Eco, U. (1979). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Eco, U (1981) *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1988). *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona-España: Lumen.
- Echeverría, J. (1994). *Telepolis*. Madrid: Destino.
- Eliozone, S. (1969). "Teoría mínima del libro". En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.
- Esquivel, L (1990). *Como agua para chocolate*. Caracas: Grijalbo S.A.
- Esquivel, L. (1995). *La ley del amor*. México: Editorial Grijalbo.
- Fernández del Riesgo, M. (1990). La postmodernidad y la crisis de los valores religiosos. En Vattimo y otros. *En torno a la postmodernidad*. Barcelona- España: Anthropos Editorial. pp. 77-101.
- Fernández, E. (1995) "Prólogo". En: Margot, J. P. *La modernidad una ontología de lo incomprendible*. Santiago de Cali: Editorial Facultad de Humanidades. Colección Textos Académicos.
- Ferre, R. (1982). "La cocina en la escritura". En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.
- Fischer, H. R (1997). "Sobre el final de los grandes proyectos". En: Fischer, H. R Retzer, J. Schweizer (comp.) *El final de los grandes proyectos*. Barcelona: Editorial Gedisa. p.p. 11-35.
- Gabilondo, A. (1990). *El discurso en acción. Foucault y una ontología del presente*. Barcelona/España: Anthropos Editorial del hombre.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas*. México: Editorial Grijalbo.
- Gardineli, M. (1985). "La novela policial y detectivesca en América Latina: coincidencias, divergencias e influencias de esta literatura norteamericana del siglo veinte con la literatura latinoamericana". En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.

- Gaspar, C. (1991). *La lucidez poética. Autorreflexividad y poética en la obra de Roa Bastos, Cortázar, Borges y Meneses*. Caracas: Fundarte.
- Gaspar, C. (1994). “¿Personaje escritor o escritura personaje?”. En: *Estudios*. Caracas: Universidad Simón Bolívar. Pp 207- 224.
- Gaspar, C. (1996). *Escritura y metaficción*. Caracas: Ediciones La Casa de Bello. Colección Zona Tórrida. Letras Universitarias.
- Gaspar, C (1996-b) *El universo de la palabra*. Caracas: Biblioteca de la Academia de la Historia.
- Genette, G. (1962). *Palimpsestos*. España: Taurus.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Genette, G. (1989-b). *Figuras III*. Barcelona: Lumen
- Genette, G. (1993). *Ficción y Dicción*. Barcelona: Lumen.
- Giordano, A. (1995). “Invención de Morel, La”. En *Diccionario Enciclopédico de las Letras de América Latina*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana-Biblioteca Ayacucho.
- Grupo 63. (1969). *La novela experimental*. Palermo 1965. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Halliday, M (1982). *El lenguaje como semiótica social*. México: Siglo XXI.
- Hayles, K. (1993). *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Barcelona / España: Gedisa.
- Hughes, R. (1994). *La cultura de la queja. Trifulcas norteamericanas*. Barcelona: Anagrama.
- Hutcheon, L. (1984) *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. New York and London. Methuen.
- Jakobson, R. (1974). “La lingüística y la poética”. En: Sebeok, T. (comp.). *Estilo del lenguaje*. Madrid: Cátedra.
- Jameson, F. (1971). "Metacommentary". *PMLA* 86,9-18.
- Jaramillo Agudelo, D. (1995). *Cartas cruzadas*. Bogotá: Alfaguara.
- Jauss, H. R. (1987). “El lector como instancia de una nueva Historia de la Literatura”. En: Bürger, P. y otros. *Estética de la recepción*. Madrid: Arco / Libros, S.A.

- Kellman, S. (1980). *The Self-Begetting Novel*. New York: Columbia University Press.
- Kozak, G. (1993). Entre tradiciones y presentes un prefijo inquietante. Post (Boom y Modernidad). *Estudios*. Año 1. N° 2 p. 49-59.
- Kundera, M (1990). *El arte de la novela*. México: Vuelta.
- Landow, G (1995). *Hipertexto*. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós.
- Landow, G (1997) “¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto. En: Landow, G. (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona-Buenos Aires- México: Paidós.
- Lanz, R. (1991). *Cuando todo se derrumba. Crítica a la Razón Ilustrada*. Caracas: Tropykos.
- Liendo, E. (1989). *Si yo fuera Pedro Infante*. Caracas: Alfadil Ediciones.
- Liendo, E. (1991). *Los platos del diablo*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Liestol, G.(1997) “Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto” En: Landow, G. (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona-Buenos Aires- México: Paidós.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Liotard, J. F. (1989). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Madrid, A. (1975). *No es tiempo para rosas rojas*. Caracas: Monte Ávila.
- Madrid, A. (1983). *No es tiempo para rosas rojas*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Madrid, A. (1990). *Ojo de pez*. Caracas: Planeta.
- Madrid, A. (1991). *Novela nostra*. (Visión sincrética de la novela latinoamericana). Caracas: Fundarte. Alcaldía del Municipio Libertador.
- Mardones, J. M. (1990). El Neo-Conservadurismo de los Posmodernos. En Vattimo y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona- España: Anthropos . pp. 21-40.
- Margot, J.P. (1995). *La Modernidad: una ontología de lo incomprensible*. Santiago de Cali: Editorial Facultad de Humanidades de la Universidad del Valle.
- Mastreta, A. ((1985). *Arráncame la vida*. México: Cal y Arena.
- McCarthy, T. (1992). *Ideales e Ilusiones. Reconstrucción y deconstrucción en la teoría de la crítica contemporánea*. Madrid: Tecnos.

- Moles, A. (1975). *La comunicación y los mass-media*. Bilbao: Mensajero.
- Monsiváis, C. (1990). *Amor perdido*. México: Era.
- Nuño, J. (1994). *Ética y cibernética*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana
- O'Sullivan Ryan, J. (1996). *La Comunicación Humana. Grandes Temas Contemporáneos De La Comunicación*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Fondo de Publicaciones. Fundación Polar-UCAB.
- Osorio, N. (1993. Julio -diciembre) "Ficción de oralidad y cultura de la periferia en la narrativa mexicana e hispanoamericana actual". En *Estudios. Revista de Investigaciones Literarias*. Año 1 N° 2- Caracas: pp. 95-104)
- Pacheco, C (1993. Julio-diciembre) "La utopía oral en Yo el Supremo". En *Estudios. Revista de Investigaciones Literarias*. Año 1 N. 2. Caracas: pp. 117-135.
- Pavel, T. (1991). *Mundos de ficción*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Perdomo, A. (1997). *El narrador finisecular: hacia una morfología de la perversión*. Tesis doctoral no publicada. Caracas: Universidad Simón Bolívar.
- Peretti, C. (1989). *Jacques Derrida: Texto y deconstrucción*. Barcelona / España: Anthropos. Editorial del hombre.
- Pérez Firmat, G. (1980). "Metafiction Again". En: *Taller Literario I* (otoño), 30-8).
- Perriault, J. (1991). *Las máquinas de comunicar*. Barcelona: Gedisa.
- Peters, J.L.M. (1961). *La educación cinematográfica*. Suiza: Unesco.
- Peterson, I. (1988) *El turista matemático*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Piglia, R. (1993) *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Poniatowska, E. (1995). *Querido Diego, te abraza Quiela*. México: Era.
- Prada Oropeza, R y otros (1989). *La narratología hoy*. Ciudad de la Habana. Editorial Arte y Literatura.
- Puig (1985). "El cine y la novela". En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.
- Puig, M. (1969). *Boquitas pintadas*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Reisz de Rivarola, S. (1979). "Ficcionalidad, referencias, tipos de ficción literaria". En: *Lexis*. Lima: V. III, N° 2, diciembre.

- Rheingold, W. (1994). *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona / España: Gedisa.
- Roa Bastos, A. (1979). *Yo, el Supremo*. México: Siglo XXI.
- Roa Bastos, A. (1986). *Yo, el Supremo*. Caracas: Ayacucho.
- Rosello, M. (1997). "Los mapas del screener". El wandersmaner de Michel de Certeau y el detective hipertextual de Paul Auster" En: Landow, G. (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona-Buenos Aires- México: Ediciones Paidós.
- Ross, W. (1992.). *Nuestro imaginario cultural. Simbólica literaria hispanoamericana*. Barcelona-España: Anthropos. Editorial del Hombre.
- Ruthrof, H.(1981). *The Reader's Constrution of Narrative*. Londres. Routhedge & Kegan Paul.
- Sánchez, I. (1992). *Hacia una tipología de los órdenes del discurso*. Trabajo de ascenso no publicado. Caracas: UPEL-IPC.
- Sánchez, L .R.(1981). "*La Guaracha del Macho Camacho*, reencuentro con un texto propio" En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.
- Sánchez, L. R. (1989). *La importancia de llamarse Daniel Santos*. México: Diana Literaria.
- Sánchez Noriega, J .L. (1997). *Crítica de la seducción mediática*. Madrid: Tecnos, S.A.
- Santaella, J.C. (1990. Enero, 28). "El bolero novela". *Papel Literario de El Nacional*.
- Sarduy, S. (1971). "Notas a las notas...a propósito de Manuel Puig". En Klahn, N y W. Corral. (1991). *Los novelistas como críticos*. México: Tierra firme.
- Serrano Poncela, S. (1966). *Literatura y subliteratura*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la U.C.V.
- Sholes, R. (1970) "Metafiction". En: *The Iowa Review* (Otoño) I: 4, 100-15.
- Sholes, R. (1979). *Fabulation and Metafiction*. Urbana: University of Illinois Press.
- Sifontes Greco. L. (1994. Enero-junio) "Personaje y metaficción en *Ceremonia secreta* de Marco Denevi. En *Estudios*. Revista de Investigaciones Literarias (Año 2, n° 3), Caracas.
- Sifontes Greco. L. (1997). *Más allá de la metaficcionalidad: representación e hiperficción en la narrativa deneviana*. (Trabajo de Tesis Doctoral no publicado). Caracas: Universidad Simón Bolívar.

- Silva (1992). *Imaginario Urbanos*. Bogotá: Tercer Mundo.
- Skármeta, A. (1984). "Al fin y al cabo es su propia vida la cosa más cercana que cada escritor tiene para echar mano. En *Más allá del boom: Literatura y mercado*. Buenos Aires: Folios.
- Solotarevsky, M (1988). *Literatura. Paraliteratura*. U.S.A. Hispamérica.
- Stark, J. (1974) *The Literature of Exhaustion: Borges, Nabokov, and Barth*. Durham: Duke University Press.
- Stoicheff, P. (1991). "The Chaos of Metafiction". En: N. Katherine Hayles (ed.) *Chaos and order. Complex Dynamics in Literature and Science*, 85-99. Chicago: The University of Chicago Press.
- Stonehill, B. (1988). *The Self-Conscious Novel*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Stubbs, M. (1987). *Análisis del Discurso*. Madrid: Alianza.
- Tacca, O. (1978). *Las voces de la novela*. Madrid: Gredos.
- Todorov, T. (1972). "Las categorías del relato literario". En: Barthes, R *et al. Análisis estructural del relato*. Barcelona: Niebla.
- Todorov, T. (1982). "Las categorías del relato literario". En: Barthes, R *et al. Análisis estructural del relato*. Barcelona: Ediciones Buenos Aires.
- Toffler, A. (1976). *El "shock" del futuro*. Barcelona: Plaza & Janés. S.A.
- Torres, A. T. (1995). *Vagas desapariciones*. Caracas: Grijalbo.
- Touraine, A. (1994). *Crítica a la modernidad*. México-Argentina-Brasil-Colombia-Chile-España-Estados Unidos de América-Perú-Venezuela: Fondo de Cultura Económica.
- Urdanibia, I. (1990). Lo narrativo en Posmodernidad. En Vattimo y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona- España: Anthropos. pp 41-75.
- Valverde, H. (1981). *Celia Cruz, Reina rumba*. Bogotá – Caracas – La Paz – Lima – Quito: Oveja negra.
- Vargas Llosa, M. (1977). *La tía Julia y el escribidor*. Colombia: Seix Barral.
- Vargas Llosa, M. (1990). *La verdad de las mentiras*. Colombia: Seix Barral.
- Vattimo, G. (1990). Posmodernidad: ¿Una sociedad transparente?. En Vattimo y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona- España: Anthropos. pp. 9-19.
- Vattimo y otros.(1990). *En torno a la posmodernidad*. Barcelona- España: Anthropos.

- Velez Jahn, G (1995). *Introducción a la Realidad Virtual*. Curso por Correo Electrónico. Especial para Virtua-L. Caracas: U.C.V e-mail gvelez@conicit.ve
- Viana, M. de (1995) Enero-Junio). "Posmodernidad y fe cristiana". En: Postmodernidad. *ITER*. Revista de Teología N° 1. Caracas: ITER.
- Viana, M et alii (1996) *EL HOMBRE. Retos, Dimensiones y Transcendencia*. Caracas: UCAB.
- Vilorio, J. (1991). *El disparo del argón*. Barcelona: Alfaguara Hispanoamericana.
- Viviescas, F y Giraldo, F. (1992). (Comp). *Colombia: el despertar de la modernidad*. Colombia: Foro Nacional por Colombia.
- Watzlawick, P. (1992). *¿Es real la realidad?*. Confusión - Desinformación - Comunicación. Barcelona: España: Herder.
- Watzlawick, P. et al. (1993). *La Realidad Inventada*. Barcelona- España: Gedisa.
- Watzlawick, P. (1995). *Lo malo de lo bueno o las soluciones de Hécate*. Barcelona: Herder
- Waugh, P. (1990). *Metafiction: The Theory and Practique of Self-Conscious Fiction*. London: Routhedge.
- Weber, R (1992). "El universo plegado-desplegado: entrevista con David Bohm. En Wilber, K y otros. *El paradigma holográfico: una explotación de las fronteras de la ciencia*. Barcelona: Kairós. Pp. 65-160.
- Weinrich, H. (1974). *Estructura y función de los tiempos en el lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Welsch, W. (1997). "Topoi de la Posmodernidad". En: Fischer, H. R Retzer, J. Schweizer (comp.) *El final de los grandes proyectos*. Barcelona: Editorial Gedisa. p.p. 36-56.
- Wilber, K. et al. (1992). *El paradigma holográfico*. Una exploración en las fronteras de la ciencia. Barcelona: Kairós.
- XXV Simposio de Docentes e Investigadores de la Literatura Venezolana*. (1999). Programa-Agenda. Porlamar: Universidad Nacional Abierta.
- Zavala Alardín, G. (1990) *La sociedad informatizada*. México: Trillas.

CURRICULUM VITAE

Liduvina Carrera, C.I. 3803125, nació en Caracas en 1949. Se licenció en Letras en la Universidad Católica Andrés Bello; es Magister en Literatura Latinoamericana (U.P.E.L.) y Magíster en Letras: Mención Literatura Venezolana (U.C.V). Se ha desempeñado como docente en Educación Media. Profesora Titular de la U.C.A.B., ha sido representante de los profesores ante el Consejo de la Escuela de Letras, el Consejo de la Escuela de Filosofía y el Consejo de Facultad de Humanidades y Educación. Entre sus publicaciones, se cuentan dos libros de ensayos: *Reflexiones de Lozanía* (Editorial Toromaina, Caracas); *Literatura de Mujer* (Editorial Solar, Mérida); *Latín. Gramática y Ejercicios* (1998. UCAB); *Técnicas de Redacción e Investigación Documental*. Co-autoría.(UCAB: 1999). Ha escrito diversos prólogos a libros de poesía y varios estudios de diferentes autores venezolanos. En variados encuentros literarios, ha sido representante de la Escuela de Letras de la UCAB, con ponencias y talleres. Colabora regularmente con las páginas literarias de *Ultimas Noticias*, “Suplemento Literario Vértice” del Diario *Frontera* (Mérida), *Revista Imagen Latinoamericana*, *Tierra Nueva* (Revista de Literatura y Ciencias del Lenguaje), *Revista Letras* (IUPC), *Revista Nacional de Cultura*, *Boletín Universitario de la Escuela de Letras* y otras. En la actualidad, se desempeña como Investigadora del Centro de Investigaciones Lingüísticas y Literarias de la Escuela de Letras de la UCAB y coordina las Páginas Web de la Escuela de Letras y del Centro de Investigaciones Lingüísticas y Literarias. Su área de investigación corresponde a la Literatura Venezolana de las últimas décadas del siglo XX.