

## Los ciborgianos y la nueva metanarrativa

Germán Sierra

*What would it mean to talk about materiality  
in an era in which simulations are everywhere  
around us?*

N. Katherine Hayles, *Writing machines*

### 1- Avatares.

Si bien “metaliteratura” o “ficción autorreflexiva” eran términos que podían expresar un modo de escribir, describir, experimentar con el texto y desconstruir los referentes de la tradición cuando sus discursos referenciales eran fundamentalmente literarios —de un modo tal que era posible ignorar, como ha señalado Mark Hansen [1], la materialidad de los actos cognitivos, y reducir el pensamiento y su expresión a un juego de superficies donde, siguiendo el esquema metonímico del psicoanálisis, “un significante refería a otro significante”—, hoy somos conscientes de que las referencias esenciales de la ficción literaria —así como el origen de cualquier modo de expresión y de prácticamente todos los métodos contemporáneos de conocimiento— son complejos simulacros materiales que actúan, sobre todo, de un modo no lingüístico.

Determinadas formas de ficción electrónica, no siempre construidas con propósitos exclusivamente artísticos [2], están destruyendo los límites, bastante precisos hasta hace poco, entre autor y personaje de un modo que el texto escrito difícilmente podría hacer. N. Katherine Hayles, en su libro *Writing Machines*, propone el término “metáforas materiales” para definir la transferencia de significado entre un símbolo (o una red de símbolos) y un artefacto físico [3].

“Metaliteratura” parece, pues, un concepto demasiado restringido para definir la nueva tendencia “metanarrativa” que incluye, sin que se pueda delimitar en alcance o el grado de participación de cada una, numerosas formas narrativas textuales y no textuales, artísticas o utilitarias, que señalan uno de los caminos más interesantes en la evolución de la ficción textual contemporánea: quizás el único capaz de asimilar e integrar los enormes cambios tecnológicos y conceptuales acontecidos durante los últimos 20 años.

Y con ello no me refiero únicamente a la observación de David Foster Wallace, ampliamente comentada por los nuevos críticos y escritores, de que la literatura más actual es sobre todo “metamediática”, pues raras veces extrae sus materiales de la “vida

misma” sino de los medios de comunicación de masas. “La verdadera autoridad en un mundo que ahora vemos como **construido** y no **descrito**” —escribe Wallace— “es cada vez más el medio que construye nuestra visión del mundo” [4]. Pero eso sólo constituye una pequeña parte del problema. Lo que aquí me interesa resaltar son, en cambio, los nuevos experimentos textuales e hipertextuales que, habiendo asumido perfectamente la situación descrita por Wallace y otros, no se limitan a hacerla patente o a criticarla, sino que son capaces de integrar, en medios pura y estrictamente literarios, **construcción y descripción**.

Wallace nos advierte de la radical inadecuación de los numerosos intentos actuales de hacer una reflexión crítica sobre la realidad metamediática. Nos advierte que si intentamos burlarnos de la televisión, la televisión se burla de nosotros. En los últimos años he asistido a más de un debate en el que se hacía hincapié en la necesidad de adoptar el “proyecto antiirónico” de Wallace si se desea que la literatura pueda volver a jugar un papel crítico; sin embargo, la alternativa que suele ofrecerse en tales casos es tan ingenua como la irónica; se trata, justamente, de aquella que se sitúa a sí misma en ese “lugar privilegiado del pensamiento” desde donde, en palabras de Mark Hansen, “en el proceso de supuestamente protegernos contra la capitulación al nuevo barbarismo de la inhumanidad tecnológica, nos ha cegado a la realidad de nuestra dependencia de las tecnologías” [5].

## 2-Videojuegos.

Buena parte del interés que todavía despierta la ficción puramente metaliteraria procede de que su lectura nos hace conscientes de estar jugando con el texto, con el narrador y con el autor y, en ciertos casos, con el propio libro como objeto. De este modo, el texto aparece materializado y más próximo a un artefacto físico: Un conocido ejemplo de esta estrategia aplicada con éxito es la novela “Si una noche de invierno un viajero”, de Italo Calvino.

Roland Barthes escribió que la lectura más subjetiva imaginable no es más que un juego que obedece a ciertas reglas preestablecidas. A partir de esta afirmación, Michael Hardin [6] concluye que al lector le quedan dos opciones: seguir las reglas fijadas por el autor —en cuyo caso se habría rendido antes de empezar a jugar—, o romperlas y comenzar entonces el verdadero juego.

Si consideramos un texto como juego, explica más adelante Harding, deberemos elegir en qué bando preferimos jugar. “Si estamos jugando *con* el narrador/autor, no

tenemos oponente, y el mejor placer que podemos obtener es la satisfacción de terminar.” Sin embargo, “si jugamos *contra* el narrador/autor, entonces debemos aceptar que el narrador/autor juega *contra nosotros*. Muchos de los textos que se constituyen a sí mismos como juegos, construyen a sus lectores como académicos literarios a través de una serie de filtros que frecuentemente excluyen a los no académicos. Es un error asumir que una vez que el texto ha moldeado a su lector, el juego ha terminado y el lector ha ganado. Es el lector construido por el texto quien puede jugar como oponente del autor/narrador.”

De ese modo, Hardin nos advierte de que el juego no cooperativo (aquel en el que las reglas establecidas no van a ser observadas por ninguno de los jugadores) no se termina, sino que empieza, cuando hemos “descubierto las claves” de una novela, pero Hardin no deja de caer en su propia trampa —en la trampa de los “académicos”— cuando se refiere, y utiliza como ejemplo, aquellos textos que pretenden construir a un lector-crítico o un lector-filólogo, aquellos que son preferentemente meta-“literarios” y, por lo tanto, excluyen o ignoran la influencia de la metaficción tecnológica.

Podríamos elegir a cualquiera entre muchos —Cortázar, Coover, Calvino, Robbe-Grillet, Barth, Ríos, Pávic, Perec, Sorrentino, Sterne y hasta Cervantes— para ejemplificar las excelencias técnicas, estéticas y lúdicas de la metaliteratura tradicional, pero si hay un autor cuya obra ha influido definitiva y universalmente en nuestra visión de la metaliteratura del siglo XX, éste ha sido Jorge Luis Borges. La metanarrativa del siglo XXI deberá muchísimo a sus relatos, pero a los actuales herederos de Borges, una generación más familiarizada y obsesionada con el laberinto tecnológico que con la biblioteca imaginaria, sería injusto calificarlos exclusivamente de borgianos: podríamos, si acaso, denominarlos “ciborgianos”.

Don DeLillo, uno de los autores que mejor relata la transición cultural que experimentamos, finaliza su última novela —*Cosmópolis*— con un sostenido magistral en el que, aunque el asesinato del protagonista ya ha sucedido —pues ha sido filmado: representado anticipadamente por la tecnología—, él todavía espera a que acontezca en la “realidad”: “Éste no es el fin. Está muerto en la esfera de cristal de su reloj, pero aún está vivo en el espacio original, a la espera de que suene el disparo”. Así nos deja la narración, con la pregunta sin respuesta: ¿Dónde se encontraba el “meta” de la “metaficción”?

Pues, de repente, nos encontramos con nuevos textos-trampa cuyas referencias metaficcionales no se refieren directamente a otros textos literarios, sino que están fabricados como metáforas materiales; construyen al lector a partir de impulsos cognitivos no exclusivamente textuales, sino implicados en los medios físicos que soportan el texto. Los hipertextos cibernéticos son un buen ejemplo de ello, pero también ciertos libros cuya modernidad reivindica la supervivencia del volumen impreso en el futuro: *ReLaVir*, de Jan Ramjerdi, escrito como un programa de ordenador; *Context*, de Rem Koolhaas y muchos autores, un artefacto-libro metaglobal que pretende ser un atlas instantáneo de nuestra presente realidad observada desde muchos puntos de vista simultáneos; *House of Leaves*, de Mark Danielewski, probablemente el mejor ejemplo del uso de estrategias materiales en la construcción de un relato...

Hablando de una película que muestra una casa cuyas dimensiones cambian continua y misteriosamente, escribe Danielewski:

“Sin embargo, para considerar cómo las distancias dentro de la casa Navidson están radicalmente distorsionadas, debemos aproximarnos a la más compleja idea de convolución, interferencia, confusión e incluso ideas decéntricas de diseño y construcción. En otras palabras, el diseño de un laberinto.

Sería fantástico si a partir de la película ‘The Navidson Record’ alguien fuera capaz de reconstruir un plano de construcción de la casa. Por supuesto, esto es imposible, no sólo debido al movimiento de las paredes, sino a la continua destrucción de la continuidad en la película, los cortes frecuentes que impiden cualquier mapeo preciso. En consecuencia, el film ofrece en lugar de ello una presentación esquemática de habitaciones vacías y largos corredores sin salida, prometiendo continuamente, pero eludiendo para siempre, la posibilidad de una representación inmutable.” [7]

Hoy en día, tanto desde el punto de vista narrativo como físico o biológico, “realidad” es la intersección de muchos modos de describir; es algo que “ **promete continuamente pero elude para siempre la posibilidad de una representación inmutable**”. Se nutre de aquello en lo que diversas teorías coinciden con los datos que nos aportan múltiples tecnologías. La realidad se ha convertido en un hiperfenómeno que no puede ser aprehendido simplemente con la ayuda de nuestros sentidos, y debemos acudir a esas tecnologías y a esas teorías para demostrar, por ejemplo, que un espíritu no forma parte de la realidad y son, en cambio, muy reales, los efectos de una partícula elemental que está en dos lugares al mismo tiempo. La realidad es la materia, y la materia es fantástica, aunque no siempre pueda describirse con los recursos de la ficción tradicional. Por ello, si durante el siglo XX el término “metanarrativa” se utilizó

como sinónimo de narrativa autorreflexiva, hoy en día, el “meta” recupera su significado de “más allá” o, al menos, lo más próximo posible a los límites de lo no narrativo, invitándonos a recuperar los proyectos interrumpidos de Mallarmé (“en vez de narrar, se muestra” —escribió Blanchot), Rousell, Joyce, Beckett, Blanchot y otros grandes experimentadores de modernismo, adecuando sus enseñanzas a los medios tecnológicos de la actualidad. Si la metaliteratura del siglo XX se construyó según el modelo del juego de palabras, la metanarrativa del siglo XXI, aún aquella que se presenta de un modo exclusivamente textual, está siendo construída según el modelo del videojuego.

## Referencias y notas:

[1] Mark Hansen, *Embodying Technesis. Technology Beyond Writing*. The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2000.

[2] Como los avatares: personajes virtuales en internet a los que se puede dotar de un rostro, un aspecto físico, una voz, una biografía, etc...

[3] N. Katherine Hayles, *Writing Machines*. MIT Press, Cambridge, MA, 2002 (p.22).

[4] David Foster Wallace, *E unibus pluram: televisión y narrativa americana*. En: *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*, Mondadori, Barcelona, 2001 (p.80, el subrayado es mío).

[5] Mark Hansen, op. cit. (p. 309)

[6] Michael Hardin, *Playing the Reader. The Homoerotics of Self-Reflexive Fiction*. Peter Lang, NY, 2000 (pp. 12-22)

[7] Mark Z. Danielewski, *House of Leaves*, Pantheon, NY, 2000 (p. 109, la traducción es mía)