

LA CIBERNÉTICA EN LA NARRATIVA POSTMODERNA: HACIA UNA TEORÍA DE LA METAFICCIÓN VIRTUAL

Liduvina Carrera

Las ideas en torno a la postmodernidad y su diálogo con la modernidad han abierto un espacio a conceptos novedosos en las últimas décadas del siglo XX. Si nos aproximamos a la literatura y al arte en general, podemos observar cómo en el período finisecular, la narrativa deviene metáfora del espejo fragmentado, mientras el caos devora la trama narrativa y la realidad virtual se convierte en el discurso que permitirá una elaboración ficticia otra, acaso más compleja.

En las últimas décadas del siglo XX, junto al auge de la metaficción como fórmula repotenciada por el discurso latinoamericano finisecular, y recordemos que la autorrepresentación caótica es decidora de la crisis de representación, también han coincidido algunos discursos que apelan 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 o ilusión perfecta, pues deviene escenario autorreferencial; sin embargo, ya no se trata de la misma ilusión creadora y artística de la imagen, sino de otra que acaba con este juego mediante la reproducción del doble de la “realidad” (Baudrillard, 1998: 17).

La evolución de la informática ha sido muy veloz en la segunda mitad de este siglo y se han desarrollado nuevas estrategias de comunicación, donde se da cuenta de un proceso interactivo en cuanto se introduce la reversibilidad

de los *roles*; esto es, que el enunciador puede ser, alternativamente, enunciador y enunciatario. Esa interacción se encuentra también en el centro de la experiencia perceptiva de la realidad virtual que, en la narrativa de ficción, se produce en una forma -otra- de presentar una autorreflexión diferente, postulada como *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 la realidad, por la percepción subjetiva que de ella hace cada sujeto, las propuestas tecnológicas la anuncian y surge como paradoja por sus conceptos contradictorios y auto excluyentes; en efecto, las cosas 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 y de poseer todos los atributos de la realidad, entendida en el concepto tradicional. La realidad virtual puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en el tiempo real erigidos en una realidad ilusoria. Corresponde a una realidad perceptiva existente dentro de la computadora u ordenador, y al ser un discurso alterno, elabora su soporte objetivo en la medida que se trata de un lenguaje. y todos los discursos virtuales pasarían a ser la representación de un creador que utiliza el territorio de la ficción (virtual) para discutir su proyecto estético-ideológico.

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 intenta responder ante el desencanto del mundo y abordar la ilusión y la apariencia, probablemente más reales que el entorno del sujeto finisecular, y más seguros, por eso pasan a formar parte del meollo significativo de varias novelas contemporáneas. Es evidente, entonces, que con el uso de la realidad virtual se produzca un arte por medio de las computadoras que, al fin de cuentas, son las que aprehenden y devuelven al sujeto la nueva realidad.

En lo que respecta a los textos de ficción, la denominada *metaficción virtual* toma, en calidad de préstamo, algunos recursos propios de la cibernética, y con ellos construye 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 da cuenta de una realidad virtual alterna o ciberespacio ficcional, donde toda ilusión genérica de la imagen sea aniquilada por la perfección técnica lograda por el holograma, la realidad virtual o la imagen

tridimensional, que no son más que 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 propia de la realidad virtual; ahora bien, cuando esta última sirve de estrategia textual, ha sido denominada por nosotros como *metaficción virtual*, y sus recursos marcan la diferencia entre los códigos de la virtualidad digitalizada y los códigos textuales de los libros impresos. Como el empleo de estos “esquemas cibernéticos” se ha ido extendiendo en las ficciones narrativas de finales del milenio, propondrá un sujeto/ operador/ navegante o ciberlector que no contemplará (leerá) pasivamente el espectáculo (libro), sino que navegará e interactuará con el entorno artificial creado en la obra impresa, junto al resto de los integrantes del evento literario virtual.

De lo planteado, se desprende que todo texto metaficcional virtual posee la capacidad de crear otros mundos virtuales o ciberespacios textuales, donde los personajes, a su vez, permuten sus *roles* y, fictivizados por la *metaficción virtual*, se comportan como visitantes “dentro de la narración” de otros entornos artificiales y espacios infinitos, hasta constituir un juego de espejos o *matriuškas*, que permitirá también al operador externo o ciberlector fluir y deslizarse dentro de la obra, manipular y ser manipulado por otras instancias narrativas: el organizador ficcional, los narradores, los narratarios y los personajes, entre otros, para ser conducido por laberintos perpetuos, creados por la permutación de *roles*.

Con la *metaficción virtual*, los personajes pueden construir su propia imagen mientras permutan su *rol* y la de los demás *entes* ficcionales; en otras palabras, desde la matriz textual, surgen proyecciones en el mundo artificial que interactúan entre sí y con los cibernautas ficcionales quienes, a su vez, organizarán el evento narrativo desde su propia navegación por el texto. De esta manera, el lector (operador ficcional) pondrá en orden el aparente caos de la obra literaria y ensayará una respuesta entre la realidad y la ilusión que ha experimentado.

Todo espacio virtual constituye un inmenso modelo de simulación con el que se interactúa; el cibernauta, el organizador ficcional y los personajes de narraciones literarias construidas con los recursos de la *metaficción virtual*, están rodeados por una representación tridimensional similar a la tecnología y pueden “desplazarse” o “navegar” por el entorno artificial, verlo bajo distintos ángulos e introducirse en él, para remodelarlo. Vista desde esta perspectiva textual, “la técnica” se convierte en una aventura maravillosa

(Baudrillard, 1996: 60), porque su despliegue significa que el hombre ha dejado de creer en su propia existencia, con el fin de elaborar otra alterna y virtual que le dé sentido a su destino “en tercera dimensión”.

Cuando las ficciones narrativas elaboran sus textos con el concurso de la *Metaficción Virtual*, al organizar su mundo inventado, otorgan a los personajes la sensación de ser transportados, modificados intraficcionalmente y los pone desde su espacio a las puertas de un otro discurso que los dibuja y a su vez, los (re)construye y los (des)construye. La presencia de espacios alternos o ciberespacios en los textos ficcionales de algunos autores latinoamericanos de fines de siglo XX, cambia antiguas concepciones porque coloca al lector en una situación virtual. Walser (citado por Rheingold, 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; por ese motivo, 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).

En los textos metaficciones virtuales, surge la presencia de “otro narrador que funciona bajo la idea fundamental de la realidad virtual.” (Perdomo, 1997: 236), Este funciona tridimensionalmente dentro de la red textual y se presenta como una imagen en perspectiva que cambia cuando se mueve. Hasta ahora 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. Siguiendo

el mismo orden de ideas, 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, la idea del hipertexto da pie a que el lector de la obra a modo de cibernauta¹ fije su atención 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 posmodernidad: “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 del posmodernismo 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 (1993:265-285). Frente a esta nueva forma de asir e interpretar la realidad, la *metaficción virtual* dará cuenta de diferentes planos espaciales o niveles de lectura, que serán convocadas entre sí como textos en un entorno de red; sin embargo, no se trata de obras digitalizadas, sino de espacios de ficción literaria donde el uso de la *Realidad Virtual* es “llevada al papel” y cuya matriz textual forma nuevos espacios textuales o ciberespacios; en ellos, interactúan los personajes, el narrador, el autor y el propio lector. Es posible que se piense en “novelas hipertextuales”, digitalizadas para las computadoras; sin embargo, se trata de textos que pueden ser leídos desde cualquier óptica y espacio porque su matriz textual así lo postula.²

Con la *metaficción virtual*, el texto autoconsciente busca la producción de nuevos espacios “geográficos”, se trata de otros mundos virtuales producidos por “máquinas textuales” o agentes cibernéticos como la “televirtual”, “la máquina del tiempo”, “la cámara fotomental”, el uso del CD dentro de las novelas, etc. Todos estos recursos son utilizados por los escritores, cuyas propuestas “tecnológicas” resultan posibles en la creación de sus mundos virtuales llevados al papel.

Por otra parte, también hay que hacer referencia en estas líneas a que el uso de la tecnología “textual” no es sólo propiedad de las obras ficcionales; al contrario, la crítica o exégesis literaria también se ha adueñado del recurso y, por consiguiente, se produce una convergencia entre teoría crítica y tecnología. A tal efecto, se ha observado que durante las últimas décadas se han ido aproximando dos campos del saber, aparentemente sin conexión

alguna: la teoría de la literatura y el hipertexto informático (Landow, 1995: 13). De esta forma, no solo los críticos literarios Jacques Derrida y Roland Barthes, por ejemplo, y 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. No sólo es la afirmación de las ideas postmodernas de los discursos alternos, fuera de eje central que los domina, sino también la idea de virtualidad en unos textos capaces de ser afrontados por un ciberlector /operador o usuario.

La crítica promete teorizar el hipertexto mientras que éste encarna y demuestra varios aspectos de la teoría, sobre todo los relativos a textualidad narrativa y a los papeles o funciones del lector y del escritor. Cuando en teoría literaria, se hacía referencia al término *lexia* como segmento o unidades de lectura (Barthes, 1978: 32), se describía un ideal de textualidad que coincidía exactamente con 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, 1995: 15). Vemos de esta manera, cómo 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, 1980:4).

Las ideas de Derrida que dan pie a la apertura textual y a la intertextualidad coinciden con los actuales sistemas de hipertexto, en los que el lector está activamente ocupado en su descubrimiento y explicación del texto. Por lo tanto, lo que Derrida y otros teóricos críticos 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, 1995: 20).

A medida que el lector se mueve por una red textual, desplaza constantemente el centro óptico, su mirada, no el centro del texto porque éste

no existe y, por lo tanto, también cambia el enfoque o principio organizador de su investigación y experiencia; por eso el lector en medio de este tipo de lectura suele ser narrador o narratario. En otras palabras, el hipertexto proporciona un sistema que puede centrarse una y otra vez, porque el centro de atención provisional depende del lector, quien se convierte así en un verdadero usuario o ciberlector, en un sentido nuevo del mensaje. En consecuencia, tanto el metatexto o conjunto de documentos como el libro o texto carecen de centro, y cualquier usuario (lector u operador) asume su propio eje organizador.

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 centro 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 literalmente alusión, repetición 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 le 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 una recopilación acabada de escritos o un contenido encerrado en un libro, sino que se convertirá en una red diferencial, un tejido de huellas que eternamente 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 procuró dar respuesta al referente cuestionado por la postmodernidad; con las novedades tecnológicas textuales, reclamadas por la *metaficción virtual*, la visión crítica de algunas narraciones de finales de siglo XX varía su óptica para postular otro tipo de lectura. No queremos concluir estas ideas, sin mencionar algunas obras que han construido sus mundos con los recursos mencionados; entre ellos y como posible antecedente: *La invención de Morel* de Bioy Casares, publicada a mediados de los cuarenta, mucho antes de sospecharse los recursos cibernéticos, y cinco novelas, cuyo

estudio en proceso han arrojado argumentos sólidos para la teoría elaborada hasta los momentos: *La ley del amor* de Laura Esquivel (1995), *Donde van a morir los elefantes* de José Donoso (1995), *La piel y la máscara* de Jesús Díez (1996), *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia (1993) y *El sueño* de César Aira (1998).

REFERENCIAS

- Aira, C. (1998). *El sueño*. Argentina: Emecé Editores.
- Barrera Linares, L. (1995). *Discurso y Literatura*. Caracas: Ediciones La Casa de Bello.
- Barthes, R. (1980). *S/Z*. Madrid: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. (trad. Joaquín Jordá). Barcelona: Editorial Anagrama.
- Baudrillard, J. (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana. Sala Mendoza.
- Bioy Casares, A. (1968). *La invención de Morel*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Donoso, J. (1995). *Donde van a morir los elefantes*. Madrid: Alfaguara.
- Díaz, J. (1996). *La piel y la máscara*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Esquivel, L. (1995). *La ley del amor*. México: Editorial Grijalbo.
- Hayles, K. (1993). *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Barcelona / España: Gedisa.
- Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona-Buenos Aires-México: Ediciones 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: Ediciones Paidós.

- Perdomo, A. (1997). *El narrador finisecular: hacia una morfología de la perversión*. Tesis doctoral inédita. Caracas: Universidad Simón Bolívar.
- Piglia, R. (1993) *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Rheingold, W. (1994). *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona/España: Gedisa Editorial.
- 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.

NOTAS

- ¹ 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.
- ² El hecho de que nuestro estudio no abarque novelas digitalizadas, no postula su inexistencia. Tomemos, por ejemplo el *Afternoon* de Michael Joyce (Citado por Landow, 1997:120). Como mensaje independiente del lector, *Afternoon* existe en dos niveles: el primero abarca "discurso almacenado" y la "historia almacenada". Cuando el mensaje es consumido o creado por el lector durante el proceso interactivo de selección y combinación, aparecen otros niveles: el "discurso discurrido" y la "historia discurrida". Los efectos especiales de la novela hipertextual, que la distinguen de la novela tradicional, aparecen en la relación dialéctica de los dos primeros niveles por una parte, y los dos segundos por otra; es dialéctica porque la información seleccionada se lee continuamente en el contexto del todo, y tanto en su forma almacenada como en la previamente articulada. La totalidad contextual del cambio dinámico altera continuamente el significado de los elementos seleccionados.

COLECCION "CUADERNOS BIBLICOS"

- Por medio de los Profetas (Silvestre Pongutá)
- Para que seáis mis testigos (Silvestre Pongutá)
- El es imagen de Dios invisible (Silvestre Pongutá)
- El Evangelio de Dios (Silvestre Pongutá)
- La hora de la fe (Is 1-9,6) (Silvestre Pongutá)
- El clamor de un pueblo (Silvestre Pongutá)
- El Evangelio según San Juan (Silvestre Pongutá)
- Escritos Sapienciales (Silvestre Pongutá)

COLECCION "FOLLETOS BIBLICOS"

- Un pueblo, un libro (Conrado Pastore)
- La Biblia en la catequesis (Conrado Pastore)
- La Resurrección de Jesús (Juan José Bartolomé)
- Panorama bíblico (J. J. Bartolomé - P. Chávez)
- Jesús en los Evangelios (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- Cristo en el Nuevo Testamento (Pastore - Wyssenbach)
- El Espíritu Santo en la Biblia (Pastore - Wyssenbach)
- La vida en la Biblia (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- La familia en la Biblia (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- Aproximación a la Biblia (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- La Biblia y los jóvenes (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- La comunidad creyente (C. Pastore - J.P. Wyssenbach)
- Las Parábolas de Jesús (Mario Galizzi)

ABS

Asociación Bíblica Salesiana
Apartado 70096
Caracas 1071-A (Venezuela)