



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

Nocilla Experience:
Las nuevas formas de la narrativa española en el siglo XXI
(Un ejemplo de parodia posmoderna e intermedialidad literaria)

Tesis que para obtener el título de
Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas presenta:

Esau Acevedo Martínez

Asesora: Graciela Martínez Zalce Sánchez

México, D. F. 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESAÚ ACEVEDO MARTÍNEZ

Nocilla Experience: Las nuevas formas de la narrativa española en el siglo XXI.
(Un ejemplo de parodia posmoderna e intermedialidad literaria)

Primera edición: octubre 2015

Diseño de portada: Antonio Aguilar Hernández (Le Marke)

Diseño editorial: Esaú Acevedo Martínez

Impresión: Encuadernaciones Copilco - Medicina 37 - 04360, México, D.F.

Impreso en México

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. La narrativa española a finales del siglo XX y principios del XXI; de la Generación X a la ¿Generación Nocilla, Mutante o Afterpop?	11
1.1. Generación X española.....	11
1.2 ¿Nocilla, Mutantes o Afterpop?	16
1.3 Agustín Fernández Mallo; el autor y su obra.....	26
1.4. Panorama general de <i>Nocilla Experience</i>	33
CAPÍTULO II. Parodia postmoderna y <i>Nocilla Experience</i>	47
2.1 Parodia clásica, moderna y posmoderna.....	48
2.2 <i>Nocilla Experience</i> y <i>Rayuela</i>	51
2.3 Los elementos extraliterarios parodiados.....	61
CAPÍTULO III. Navegar en <i>Nocilla Experience</i>	69
3.1 Intermedialidad	69
3.2 Nuevos medios tecnológicos	74
3.2.1 Internet y Ciberespacio	77
3.3 <i>Nocilla Experience</i> y el ciberespacio.....	80
3.4 Hacia una lectura de <i>Nocilla Experience</i> como hipertexto virtual	88
CONCLUSIONES	101
FUENTES	104
AGRADECIMIENTOS	109

INTRODUCCIÓN

*The purpose of technology is not to confuse
the mind but to serve the body.*

William S. Burroughs, *Nike Air Max 2 Comercial*

Durante el transcurso del siglo XXI hemos sido testigos de cambios vertiginosos en todos los aspectos de la vida del hombre, motivados por las constantes innovaciones tecnológicas que han transformado la manera en que nos relacionamos, nos comunicamos, nos desplazamos, interactuamos con el mundo y, también, la forma de crear y consumir productos artísticos o culturales. Hechos que hace veinte años no hubiésemos creído que fuesen posibles, actualmente son una constante en nuestra vida diaria; como la oportunidad de conocer cualquier lugar del planeta sin salir de casa, poseer una biblioteca con miles de ejemplares en la palma de la mano, presenciar en tiempo real distintos eventos que suceden alrededor del mundo, comunicarnos con una persona sin importar su ubicación en el planeta, solo por mencionar algunos casos.

Dichas innovaciones son más evidentes en los campos científicos, económicos y de la comunicación, pero a la hora de hablar del arte —y en específico de la literatura— cabe preguntarse: ¿qué avances tecnológicos del siglo XXI han modificado la manera de narrar? ¿cuáles son los recursos literarios que surgen a partir de los

denominados nuevos medios? ¿cómo es que estos nuevos discursos narrativos se integran y hacen uso de la tradición artística y literaria?

Una obra que responde a estas preguntas es el Proyecto Nocilla del escritor español Agustín Fernández Mallo, un proyecto interdisciplinario conformado por tres novelas, *Nocilla Dream* (2006), *Nocilla Experience* (2008) y *Nocilla Lab* (2009), y un documental con el mismo nombre del proyecto. Dentro de las tres novelas podemos señalar *grosso modo* un estilo narrativo fragmentado, ausencia de linealidad narrativa, intertextualidad, ausencia de personajes protagónicos, interés por ciertos aspectos de las ciencias naturales, referencias directas a la cultura popular, diálogos transcritos de distintos filmes, entre otros elementos. Todas estas características forman parte de un estilo literario que intenta reflejar la realidad ligada a los medios digitales en la que vivimos actualmente.

La presencia de los medios digitales contemporáneos en *Nocilla Experience* podemos encontrarla en dos niveles. El primero, mediante la incorporación de una gran cantidad de textos provenientes tanto de obras literarias y de otros medios, uno de ellos es el cine. Este es uno de los resultados más significativos de la relación entre la literatura y los medios digitales, como señala Cristina Rivera Garza:

(...) una de las repercusiones casi inmediatas del contacto entre escritura y tecnología digital ha sido la proliferación de textos que privilegian el diálogo, ya sea con otros textos anteriores o con textos producidos en otros medios, a través de procesos que algunos han denominado escrituras atravesadas o ecrásticas.¹

El segundo nivel en el que podemos encontrar la relación entre literatura y medios digitales, es en la asimilación que hace esta novela de diferentes características propias del ciberespacio, mismas que por su naturaleza, modifican el vínculo entre el lector, el texto y el autor, al ofrecer una posibilidad de lectura distinta a la tradicional.

1. Cristina Rivera Garza, *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiaciones*, Tusquets, México, 2013, p. 80.

Un trabajo multidisciplinario de esta extensión necesita de varios estudios que abarcarán a profundidad cada uno de sus componentes, situación por la cual limitaré mi análisis únicamente a la novela *Nocilla Experience*, texto que, desde mi punto de vista, comparte elementos tanto de la primera entrega, como de la última, por ser la obra intermedia de la trilogía. Además no se puede a negar que la elección de esta obra también va de la mano con mi gusto por ella, ya que no solo fue la primera novela de la trilogía que leí, sino que, también, marcó un momento importante de mi vida, además de que comparto el gusto por muchos de los referentes empleados por el autor.

El motivo por el cual decidí realizar un análisis de esta obra, se debe a la necesidad de actualizar los objetos de estudio de las investigaciones literarias ante las nuevas realidades que se generan en el mundo, para de esta forma entender y valorar los fenómenos artísticos contemporáneos. Para llevar a cabo este propósito es necesario recurrir a teorías que no limiten la obra solo al universo literario, sino que incluyan a todos aquellos agentes externos que son fundamentales para la construcción e interpretación de la novela.

El primer concepto con el que trabajaré, para explicar la función de los referentes empleados dentro de la novela, es el de parodia posmoderna. Este recurso problematiza la tradición cultural, revaloriza y realiza un relectura de la misma, con el objetivo de contextualizarla dentro de un panorama actual. A partir de este concepto analizaré los intertextos de la obra, ya que éstos tienen una función más allá de la referencia erudita o lúdica, debido a que su presencia afecta el orden de la novela.

En segundo concepto con el cual trabajaré es el de intermedialidad; el análisis de este tipo tiene por objetivo estudiar y entender las obras artísticas que incorporan uno o varios medios ajenos a su naturaleza, ya que el tipo de medio o medios empleados determinan el contenido una obra, su manera en que se presenta y el cómo son experimentadas. *Nocilla Experience* incorpora elementos del medio digital Internet, a través de su representación virtual que es el ciberespacio, estos elementos generan una forma distinta de

relación entre el lector, la obra y el autor, ya que se debe de estar familiarizado con el medio para generar otros modelos de lectura.

La estructura de esta investigación consta de tres capítulos:

En el Capítulo I, denominado “Agustín Fernández Mallo; su mundo, antecedentes y obra”, expondré de manera breve el panorama literario en el que se sitúa el autor, así como sus influencias literarias inmediatas y una descripción breve de su obra, para así fijar y contextualizar su producción literaria. En el último apartado de este capítulo, dedicado a presentar un panorama general de *Nocilla Experience*, desglosaré los elementos estructurales de la novela (tiempo, espacio, personajes y elementos apropiados).

En el Capítulo II, “Parodia postmoderna en *Nocilla Experience*”, lo dedico al análisis de la parodia, hago una breve recapitulación de las distintas definiciones de este concepto y señalo la diferencia que existe con respecto a la parodia posmoderna; a partir de esta figura analizo la función paródica de los referentes de obras literarias y no literarias que componen *Nocilla Experience*

En el Capítulo III, “Navegar por *Nocilla Experience*”, examino la relación intermedial de esta novela y el ciberespacio. Para esto, recojo algunas de las definiciones del concepto de intermedialidad y, a partir de ellas, indico la forma en que se presenta y funciona el medio digital en cuestión. En el último apartado, después de haber señalado la manera en que se relaciona el ciberespacio con la novela, propongo una lectura hipertextual de ésta, a partir de las características que encuentro con el medio en cuestión.

CAPÍTULO I

La narrativa española a finales del siglo XX y principios del XXI; de la Generación X a la ¿Generación Nocilla, Mutante o Afterpop?

Este primer capítulo servirá para situar la obra del escritor dentro de la literatura española contemporánea. Para ello primero realizaré un breve acercamiento a la Generación X española que nos ayudará a contextualizar al grupo de escritores del que forma parte Agustín Fernández Mallo. Describiré sus principales características, influencias y la problemática que existe al respecto de su nombre. Posteriormente realizaré una semblanza sobre la vida y obra del autor, para ubicar la novela *Nocilla Experience* dentro de su producción literaria. En el último apartado, presentaré un panorama general de *Nocilla Experience*, en el que describiré los elementos que la conforman.

1.1. Generación X española

En este apartado presentaré un breve panorama de la narrativa española durante los años noventas del siglo pasado esto mediante un acercamiento a la Generación X española, que servirá para contextualizar al grupo de escritores posteriores, del que Agustín Fernández Mallo forma parte.

La última década del siglo XX fue una época de importantes y veloces transformaciones en España¹, en este periodo la nación pasó de un gobierno socialista, representado por Felipe González del PSOE (Partido Socialista Obrero Español), a uno conservador, de la mano de José María Aznar del PP (Partido Popular). En 1992 fue sede de tres acontecimientos importantes a nivel mundial: los Juegos Olímpicos de Barcelona, la Exposición Universal de Sevilla y la designación de Madrid como Capital Europea de la Cultura. Atravesó por una crisis económica en 1993 de la cual se recuperó, para que a principios del siglo XXI se integrara por completo a la Comunidad Europea al adoptar el Euro como moneda, además de convertirse en un país con una de las economías más sólidas del mundo y con mejor calidad de vida, como señala el historiador Javier Tusell: “A mediados de los noventa, España era ya el octavo país del mundo en producto interno bruto y el noveno por su índice de desarrollo humano.”²

Los novelistas que describieron y comenzaron a publicar en esta década se les ha denominado Generación X española, como afirma Christine Henseler: “*The novelist who described this new Spain that merged after the transition to democracy are known as the Generation X.*”³ Estos escritores nacieron entre 1962 y 1977, crecieron durante la década de 1980 y sus primeras publicaciones aparecieron en la década de 1990. Los representantes más destacados, con sus respectivas obras, de esta generación son: Ray Loriga, *Lo peor de todo* (1992); José Ángel Mañas, *Historias del Kronen* (1994); Benjamín Prado, *Raro* (1995); Gabriela Bustelos, *Veo Veo* (1996); Lucía Etxebarria, *Amor, curiosidad, prozac y dudas* (1997).

1. Véase: Juan Pablo Fusi y Jordi Palafox, *España: 1808-1996. El desafío de la Modernidad*, Espasa Calpe, Madrid, 1997.

Javier Tusell, *Historia de España en el siglo XX: la transición democrática y el gobierno socialista*, Taurus, Madrid, 1999; *Dictadura Franquista y Democracia, 1934-2004. Historia de España, Vol. XIV*, Crítica, Barcelona, 2005; *El aznarato: el gobierno del partido popular*, Suma de letras, Madrid, 2005.

2. Javier Tusell, *Dictadura Franquista y Democracia, 1934-2004. Historia de España, Vol. XIV*, Crítica, Barcelona, 2005.

3. “Los novelistas que describen la España después de la transición democrática son conocidos como Generación X.” Christine Henseler (Ed), *Generation X rocks. Contemporary Peninsular fiction film, and rock culture*, Vanderbilt University Press, Nashville, 2007, p. XII. En todos los casos la traducción es mía.

Las novelas de estos autores comparten ciertas características que reflejan el cambio social y cultural por el que atravesaron, como señala Henseler:

The novels of Generation X writers displays characteristics that pointed to larger social and cultural transformation. These authors grew up on music, film, television and advertising. They were the children of MTV and reality television, of the Video Home System (VHS), the TV remote control, and the cell phone. They developed a sophisticated language and perspective from which to evaluate and consume media technologies.”⁴

Otras de las características de las novelas de estos autores son, de acuerdo a Mar Langa Pizarro:

(...) la soledad, la falta de comunicación, la alienación de la persona por la sociedad, y la visión negativa de la vida. Sus personajes quieren huir de una situación existencial y los únicos escapes son la locura, el suicidio, el perseguir quimeras y el viajar a sitios lejanos e inexistentes. (...) Su manipulación del lenguaje, y su adopción de todo recurso que genere expresividad, están siempre al servicio de la fábula. El estilo se hace entonces sobrio y dialogal, llenándose de ecos de otros autores cuya forma no se respeta, para explorar el espacio entre lo individual y lo colectivo, las relaciones entre arte y vida.⁵

Los escritores de la Generación X incorporaron elementos provenientes de los medios masivos de comunicación (televisión, radio, cine) en sus novelas, no como un elemento ornamental, sino como un recurso para estructurar sus obras, definir la personalidad de cada uno de sus personajes y, también, para ser diferentes, como señala Henseler: “(...) *as rock music begin to appear in many novels*

4. “Las novelas de los escritores de la Generación X exhiben características que apuntan a un gran transformación social y cultural. Estos autores crecieron con música, filmes, televisión y comerciales. Ellos fueron los niños de MTV y *reality shows*, del Sistema de Video Casero (VHS, por sus siglas en inglés), el control remoto y el teléfono celular. Ellos desarrollaron un lenguaje sofisticado y una perspectiva de cómo evaluar y consumir medios tecnológicos.” Christine Henseler, *Spanish fiction on the digital age: Generation X remixed*, MacMillan, New York, 2011, p. 1.

5. M. Mar Longa Pizarro, *Del Franquismo a la posmodernidad: La novela española (1975-1999). Análisis y diccionario de autores*, Universidad de Alicante, Alicante, 2000, p. 63.

*we are not seeing a simple ornament or marginal addition, but instead the manifestation of a radical choice to be different.”*⁶

Estos autores también comparten la particularidad de haber sido la primera generación en quedar influida y adoptar en su vida diaria las tecnologías de la información actuales, como teléfonos celulares, páginas web, blogs, correo electrónico, etc., como reconoce Henseler: *“Their lives were first determined by technologies that asked them to get up and change a channel, record a video, listen to a tape, or pick up the phone. Today the first group of Spanish GenX writers comfort with technology displays itself readily in their webpages, their blogs, and their use of electronic mail.”*⁷

Por lo que las técnicas narrativas utilizadas por estos escritores tienden a emular el discurso de los medios con los que crecieron y siguen utilizando, esto genera que en sus novelas esté presente un lenguaje coloquial, con referencias a la cultura de masas, mediante la incorporación de canciones de rock —o de otros géneros— diálogos de películas o de programas de televisión. A su vez, el discurso narrativo es fragmentado, incluye técnicas de otros medios como el *zapping* o el *remix*, según lo dicho por Henseler: *“(…) narratives that emulate linguistic patterns derived from everyday life –colloquialism; neologisms; and references to film, music, and popular audiovisual culture. They also connect to technology on a thematic and/or stylistic level, using fragmenting techniques defined as televisual zapings, MTV aesthetics, and DJ remixings.”*⁸

Todas estas características de la Generación X española las podemos ver reflejadas en un comentario hecho por uno de sus mayores representantes, José Ángel Mañas, quien en una nota, dedicada a la tetra-

6. “La música rock que aparece en varias novelas no la vemos como un objeto ornamental o marginal, sino una manifestación de una elección radical para ser diferente.” Christine Henseler, *Generation X rocks...*, p. XIV.

7. “Sus vidas fueron primero determinadas por tecnologías que les pedían pararse y cambiar el canal, grabar un video, escuchar una cinta o contestar el teléfono. Hoy en día el primer grupo de españoles Gen X están en confort con la tecnología y se demuestra en sus páginas web, sus blogs y el uso del correo electrónico.” Christine Henseler, *Spanish fiction...*, p. 7.

8. “(…) narrativas que emulan patrones de lenguaje derivados de la vida diaria –coloquialismos; neologismos; referentes a filmes, música y la cultura popular audiovisual. También, ellos se conectan con la tecnología a un nivel estilístico y/o temático, usan técnicas de fragmentación derivadas del *zapping* televisivo, estéticas de MTV y remixes de DJ.” *Ibid*, p. 19.

logía Kronen,⁹ hecha al final de su novela *Sonko 95*, sintetiza la razón y función de los elementos de la cultura de masas que incorporó a sus textos:

Me gusta decir que estas cuatro novelas son novelas-punk o «nobelas». El término nació con una cierta imprecisión gamberra. Pensaba en ese momento que «punk» —y cuando empleaba este concepto tenía en mente la música de los Ramones y el ejemplo de algunos grupos como la Velvet Underground— era lo que mejor definía lo que estaba intentando hacer en literatura. Pensaba que era un buen símil que ayudaba a resaltar las cualidades estéticas —velocidad, autenticidad y crudeza— que persigo en la novela. Con el tiempo he seguido explorando las posibilidades de este símil iluminador y dándole más profundidad al concepto, que está resultando más serio y útil de lo que esperaba. Para mí una «nobela» aglutina todos esos elementos heteroglósicos que la literatura novelesca de hoy excluye o entrecomilla. Todo ese «ruido» —y por «ruido» entiendo desde interferencias ortográficas hasta incorrecciones coloquiales y cualquier tipo de jerga o lenguaje obviado normalmente por la literatura— al que el auténtico novelista tiene que recurrir si quiere revitalizar e inyectarle sangre nueva a un género capacitado como ningún otro para darle forma artística al lenguaje vivo.¹⁰

José Ángel Mañas concreta las características de la generación X que se han señalado; la presencia de la cultura de masas como recurso no solo referencial sino estructurador de un texto, incorporación de un lenguaje distinto y más coloquial, técnicas que provienen de los medios masivos de comunicación; estos recursos sirven para marcar una diferencia con respecto los autores españoles que los antecedieron.

Los escritores de la Generación X española fueron los encargados de describir la realidad española después de la transición, utilizaron elementos y referencias de los medios masivos de comunicación para construir sus textos, actualmente continúan publicando y sus trabajos influyeron directamente en los escritores de principios del siglo XXI, como el propio Agustín Fernández Mallo.

9. Las obras que comprenden esta tetralogía son: *Historias del Kronen*, Destino, Madrid, 1994; *Mensaka*, Destino, Madrid, 1995; *Ciudad rayada*, Espasa Calpe, 1998 y *Sonko 95*, Destino, Madrid, 1999,

10. José Ángel Mañas, *Sonko 95*, Destino, Madrid, 1999, p. 283.

1.2 ¿Nocilla, Mutantes o Afterpop?

Esta sección tratará sobre el grupo de escritores posteriores a la Generación X española; explicaré la razón por la cual han recibido los nombres de Nocilla, Mutantes y Afterpop, expondré sus características e influencias literarias.

La primera década del siglo XXI para la literatura española marcó el momento en que un grupo de escritores nacidos en los años setenta, aproximadamente, comenzaron a publicar y a posicionarse, dentro del panorama literario español. Estos autores han recibido los apelativos de: Generación Nocilla, Afterpops o Mutantes¹¹. Algunos de los autores, con sus respectivas obras, de este grupo son: Eloy Fernández Porta *Afterpop: la literatura de la implosión mediática* (2007), Vicente Luis Mora *Pangea: Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo* (2006), Vicente Muñoz Álvarez *Golpes de crueldad social* (2004), Jorge Carrión *La brújula* (2006), Germán Sierra *Alto voltaje* (2004), Robert Juan-Cantavella *Proust Fiction* (2005), Javier Fernández *Cero absoluto* (2005), Agustín Fernández Mallo *Nocilla Dream* (2006), *Nocilla Experience* (2008) y *Nocilla Lab* (2010).

Cada uno los nombres con los que se les ha denominado a estos autores hacen referencia directa a tres obras fundamentales para entender su narrativa, las cuales son: *Nocilla Dream* (2006) de

11. Existen distintos estudios que consideran y se refieren a estos autores como generación, grupo o movimiento literario, cada estudioso de este tema utiliza un termino y nombre distinto, por ello no existe unidad en cuanto a cómo denominar a estos autores españoles. Los estudios que he consultado son los siguientes:

Jara Calles, "La nación infectada. Clínica del último modelo narrativo español" en http://www.literaturas.com/v010/sec1003/cuaderno_critico/cuaderno.html, (última consulta 15 de mayo 2013). Christine Henseler, *Spanish fiction on the digital age: Generation X remixed*, MacMillan, New York, 2011.

_____, "Spanish Mutant Fictioneers: Of Mutants, Mutant, Fiction and Media Mutations" en <http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v24/henseler.html> (última consulta 10 de mayo de 2013). Cristina Rivera Garza, *Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiaciones*, Tusquets, México, 2013.

Vicente Luis Mora, "El porvenir es parte del presente: La nueva narrativa española como especie de espacios" en *Hoftra Hispanic Review*, New York, núm. 819, 2008.

Vicente Moreno, "Braking the codes: Generación Nocilla, new technologies, and the marketing of literature" en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, en http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/00_INTRODUCTION.pdf (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).

Agustín Fernández Mallo, *Afterpop* (2007) de Eloy Fernández Porta y la antología *Mutantes. Nueva narrativa española de última generación*¹² (2007). Esta selección recopila cuentos de Germán Sierra, Juan Francisco Ferré, Javier Fernández, Vicente Luis Mora, Javier Calvo, Jorge Carrión, Eloy Fernández Porta y los primeros once capítulos de su novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández Mallo.

El primer antecedente escrito para agrupar a esta serie de autores se encuentra en el artículo “La Generación Nocilla y el afterpop piden paso”, publicado en el suplemento literario, *El Cultural*, en julio de 2007 por Nuria Azancot, quien tomó como base para nombrar a estos escritores la novela *Nocilla Dream*, debido al las reseñas favorables en distintos medios que recibió esta obra durante 2006 y 2007.¹³ En el texto de la periodista *grosso modo* se describen ciertas características de la denominada generación, tales como la publicación de sus obras en editoriales pequeñas (Berenice, DVD, Candaya), su participación constante en las revistas culturales, *Lateral* y *Quimera*, y la forma en que utilizan las tecnologías de la información (internet, blogs, foros literarios, redes sociales) para estar en contacto con sus lectores y retomar el lenguaje de estos medios para trasladarlo a sus publicaciones, como señala la autora:

Suelen publicar en editoriales minoritarias. Casi todos tienen su propio blog y lo utilizan no solo como cuaderno de bitácora, sino como campo de experimentación para sus propias obras de ficción. Sus autores de referencias serían Agustín Fernández Mallo, Eloy Fernández-Porta y Vicente Luis Mora. La tradición les interesa para revelarla, y reniegan de la literatura convencional, cada vez más conformista y comercial.¹⁴

12. Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Dream*, Candaya, Barcelona, 2006. Eloy Fernández Porta, *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*, Berenice, Barcelona, 2007. Julio Ortega y Juan Francisco Ferré (eds.), *Mutantes. Narrativa española de última generación*, Berenice, Córdoba, 2007.

13. Para una recapitulación de algunas de las críticas y comentarios que recibió la novela *Nocilla Dream* véase Vicente Moreno, “Braking the codes: Generación Nocilla, new technologies, and the marketing of literature” en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, en http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/00_INTRODUCTION.pdf (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).

14. Nuria Azancot, “La generación Nocilla y el afterpop piden paso” en *El Cultural*, disponible

Este artículo ha sido criticado por varios de los escritores mencionados en él, quienes se niegan a ser considerados como una generación, tal es el caso de Agustín Fernández Mallo, quien señala: “(...) más que una generación —término que nos importa bien poco— yo estaría hablando de una red de personas con intereses comunes y cosmovisiones parecidas(...)”.¹⁵ A su vez, los escritores Vicente Luis Mora, Eloy Fernández Porta y Jorge Carrión, expresaron en el blog literario *Diario de Lecturas*, tanto la obsolescencia del término “generación”, como la limitación que existe a la hora de tomar como base la novela *Nocilla Dream*, para denominar a todo el grupo. Como señala Vicente Luis Mora, con respecto a esta obra: “me parece demasiado singular como para parecerse a sí misma.”¹⁶ Pero en lo que sí concuerdan estos autores es que existe un cambio de paradigma de la literatura española del siglo XXI. De acuerdo a Fernández Porta: “Lo que existe es un paradigma estético que responde a una condición social.”¹⁷

El argumento para señalar esta transformación en el paradigma literario, lo podemos encontrar en el libro de Eloy Fernández Porta, *Afterpop: La literatura de implosión mediática*, que reúne una serie de ensayos teóricos que reflexionan sobre la muerte de la cultura de consumo y su superación crítica, a través del uso estratégico de elementos de la cultura de masas, lo que da como resultado el término “Afterpop”. Este concepto, de acuerdo con su autor, designa: “un conjunto de fenómenos históricamente posteriores a la cultura pop, y también estéticamente superiores y estratégicamente oposicionales. El pop ha muerto: lo que queda ahora es una reconstrucción de la alta cultura realizada a costa de sus ruinas.”¹⁸

en http://www.elcultural.es/articulo_imp.aspx?id=21006 (consultado el 20 de abril de 2014).

15. Agustín Fernández Mallo, “La otra historia de la nocilla” disponible en <http://www.lavanguardia.com/cultura/20070926/53397294068/la-otra-historia-de-la-nocilla.html>, (última consulta 15 de mayo de 2013).

16. Vicente Luis Mora, “¿Generación? ¿Nocilla?” disponible en <http://vicenteluis Mora.blogspot.mx/2007/07/generacin-nocilla.html>, (última consulta 15 de mayo de 2013).

17. Eloy Fernández Porta, “¿Generación? ¿Nocilla?” en <http://vicenteluis Mora.blogspot.mx/2007/07/generacin-nocilla.html>, (última consulta 15 de mayo de 2013).

18. *Ib.*

En este libro, Fernández Porta también propone una actitud que puede tomar un autor contemporáneo a la hora de hacer uso de la cultura de masas, “El autor afterpop se sitúa en un espacio histórico y simbólicamente posterior: asume que la cultura de consumo tal y como se conoció a lo largo del siglo XX no solo «está en ruinas» sino que, en cierto modo, es el pasado inmediato. En algunos casos llega incluso a asumir que se trata de «un clásico» al que se respeta pero se da muy por sentado.”¹⁹ Varios de los escritores mencionados arriba han sido afines a esta posición estética y la comparten, por ello no han tenido objeción a la hora de ser considerados como Afterpop’s, tal es el caso de Vicente Luis Mora, quien ha dicho: “Me alegro de que por fin el término «afterpop», de Eloy Fernández Porta comience a cobrar carta de naturaleza. Lo considero más exacto y abierto a posibilidades críticas que «nocilla».”²⁰

El nombre de Mutantes proviene de la selección de textos ya mencionada (del 2007). Esta antología presenta dos introducciones, una realizada por Juan Francisco Ferré y la otra por Julio Ortega; la primera de ellas describe varias de las características de los narradores seleccionados, además de una serie de críticas a la literatura española contemporánea. Este texto introductorio sirve al lector como una radiografía de la narrativa española actual, en la que el antologador trata de sintetizar la poética de los creadores ahí reunidos, al subrayar que: “Cada uno de estos autores, en su concepción de la literatura, apuesta por el poder de la intervención en las tecnologías de la realidad y por el modo en que la narrativa aborda los conflictos de los mundos de vida(sic) y los hacen suyos, al mismo tiempo, los problemas de representación del mundo.”²¹ Ferré también describe el tipo de educación que han recibido los escritores seleccionados: “una generación de narradores educados en la escuela de la imagen y los medios, y en

19. Eloy Fernández Porta, *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*, Anagrama, Barcelona, 2010, p. 58.

20. Vicente Luis Mora, *op. cit.*

21. Julio Ortega y Juan Francisco Ferré (eds.), *Mutantes. Narrativa española de última generación*, Berenice, Córdoba, 2007, p. 14.

la escuela de la globalización, y en la escuela del recalentamiento informativo y el enfriamiento global de las estructuras humanas de relación”.²² Y, por último, señala la procedencia de los referentes culturales utilizados por este grupo de autores en sus narrativas: “muchos de estos autores trabajan dentro de un sistema de importación sutil de componentes y materias primas procedentes de otras culturas y tradiciones. (...) Narrativas, por tanto, surgidas de un estado de cosas plurinacional, multinacional o plenamente internacionalizado(...)”.²³

Más allá de la polémica o el desagrado de estos autores a la hora de denominarlos como Generación Nocilla, Mutante o After-pop, es evidente que ellos conforman un nuevo grupo de escritores, que empezaron a publicar al iniciar el nuevo milenio y que se caracterizan por que sus obras experimentan y juegan con elementos de distintos campos del conocimiento y formas de los medios de comunicación digitales, se apropian de textos, no solo literarios; además, en muchos casos, no se limitan al papel de únicamente escritor, sino que también son artistas visuales, científicos, teóricos literarios, etc., como indica Christine Henseler:

*They are constantly changing hybrid embodiments of authors/ critics/ producers/ performers/ video artists/ scientist/ poets/ bloggers. They infect the printed Word with Google maps, video games, reality television shows, and hypertexts. They transfer their Word into media spaces, specializing. (...) the Mutantes are succesful trans-media artista who move fiction across a verietiy of media platform, developing new products that interrelate, converge, and mutate into new shapes and forms along the way.*²⁴

22. *Ibid*, p. 11.

23. *Ibid*, p. 10

24. “Constantemente cambian su encarnación de autores/ críticos/ productores/ actores/ videoartistas/ científicos/ poetas/ blogueros. Infectan el mundo impreso con mapas de Google, videojuegos, *realitys* de televisión e hipertextos. Transfieren su palabra a los espacios de los medios, especializándolo. (...) los Mutantes son artistas transmediales exitosos que trasladan la ficción a través de una variedad de plataformas, desarrollando nuevos productos que se interrelacionan, convergen y hacen que muten en nuevas formas”. Christine Henseler, “Spanish Mutant Fictioneers: Of Mutants, Mutant, Fiction and Media Mutations” en <http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v24/henseler.html>, última consulta 10 de mayo de 2015.

El hecho de que estos autores no se dediquen exclusivamente a la creación literaria genera que en sus obras se encuentren conocimientos y formas de otras disciplinas. Esta situación, aunada al empleo de recursos provenientes de los medios de comunicación digitales, hace que sus obras tengan un carácter híbrido e interdisciplinario, como bien ha señalado Germán Sierra:

*They (la generación mutante) have done so by creating new metaphors, possibilities for narrative innovation, interdisciplinary border crossing, hybrid network and capacities for establishing new connections, absorbing and processing information from traditional and electronic media, market dynamics, science and technology, philosophy, meta-creation and the avant-gardist tradition of modernist, postmodernist and avant-pop literature.*²⁵

Influencias

Resulta fundamental señalar algunas de las influencias más evidentes de este grupo o red de escritores, para reconocer que su producción literaria no se encuentra aislada y que se alimenta de las obras creadas por sus contemporáneos al rededor del mundo. Para ello, Henseler rastrea algunos de los antecedentes de este grupo, que localiza en la Generación X, española y norteamericana: “(...) *I believe the textual and extratextual results of the Mutantes derive directly from Spanish Generation X narratives of the 1990’s, and, on a US front, from the Avant-Pop before them.*”²⁶

La relación que guardan los considerados Mutantes con la generación X, tanto española, como estadounidense; y la corriente

25. “Ellos Lo han hecho mediante la creación de nuevas metáforas, posibilidades de innovación narrativa, cruce de fronteras interdisciplinario, red híbrida y la capacidad de establecer nuevas conexiones, absorber y procesar información de medios tradicionales y electrónicos, dinámicas de mercado, ciencia, tecnología, filosofía, meta-creación y la tradición vanguardista del modernismo, posmodernismo y literatura avant-pop.” German Sierra, “PosDigitalism in Contemporary Spanish Fiction”, en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, en http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/00_INTRODUCTION.pdf (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015), p. 22.

26. “Yo creo que los resultados textuales y extratextuales de los Mutantes derivan directamente de la narrativa de la Generación X española, y, la estadounidense, de la Avant-Pop.” Christine Henseler, *Art cit.*

Avant-Pop²⁷, resulta importante, ya que ellos emplean varios de los elementos literarios que sus antecesores introdujeron en sus narrativas. De la Generación X española ya se señalaron, de manera breve, sus principales características; el uso de la cultura pop y de masas ya no solo como un mero referente, sino como un componente para la construcción de sus novelas y la influencia de los medios audiovisuales en la estructura de sus narraciones.

En el caso de la Generación X estadounidense podemos apuntar que tanto la Generación X española como los escritores de principio de milenio asimilaron de ella varias de sus posturas estéticas²⁸. Algunas de ellas las señala Douglas Rushkoff en la introducción del libro *The GenX reader*, como la manera en que estos escritores utilizan los medios de comunicación de masas: “*When we watch commercials, we ignore the products and instead deconstruct the marketing techniques. This is what we love about TV. We have learned that content means lies, and that in context lies brilliance.*”²⁹ Además define a la Generación X como una filosofía que hace frente a la desorganización de la sociedad actual y una habilidad para crear sentido en lo que aparentemente carece de él:

Gen X is a life philosophy designed to help us cope with increasingly and desorientingly rapid deflation of our society, both financially

27. El movimiento artístico Avant-pop surgió en la década de 1990 en Estados Unidos de Norteamérica y deriva del postmodernismo, como indica su principal representante y teórico, Mark Amerika, en el manifiesto que él mismo escribió: “Now that Postmodernism is dead and we’re in the process of finally burying it, something else is starting to take hold in the cultural imagination and I propose that we call this new phenomenon Avant- Pop”. Este movimiento se caracteriza por el empleo de materiales que provienen de los medios masivos de comunicación (cine, música pop, televisión, cómics, internet, videojuegos). Otros de los representantes de esta corriente son los escritores Larry McCaffery, Douglas Antony Cooper, David Foster Wallace y, los directores de cine, Quentin Tarantino y Robert Rodriguez. Véase: Larry McCaffery, *Avant-pop: Fiction for a Daydream Nation*, Fiction Collective Two, 1994.

_____, *After Yesterday’s Crash: The Avant-Pop Anthology*, Penguin, 1995.

28. Algunas de las obras más representativas de esta generación son: Douglas Coupland, *Generation X: Tales for an accelerated culture*, St. Marti’s Press, New York, 1991. Bret Elis, *American Psycho*, Vintage Books, New York, 1991. Douglas Coupland, *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*, Cineman Press, Manchester, 1994.

29. “Cuando vemos comerciales, no le hacemos caso a los productos, sino que desconstruimos las técnicas de mercadeo. Eso es lo que nos gusta de la tele. Hemos aprendido que el contenido es una mentira y que en el contexto descansa lo que es brillante”. Douglas Rushkoff, *The GenX Reader*, Ballantine Books, New York, 1994, p. 4.

*and cultural. (...) It is an ability to drive meaning from the random juxtaposition of tv commercials, candy wrappers, childhood memories, and breakfast treats.*³⁰

Estos breves comentarios hechos por el autor estadounidense guardan una estrecha relación con las características, vistas arriba, que Juan Francisco Ferré presentó en la introducción de la antología *Mutantes*.

También es necesario exponer algunos de los fundamentos de los artistas considerados Avant-pop, que encontramos de forma explícita en el manifiesto de Mark Amerika, quien —en una primera instancia— señala el origen común de ellos : “(...) the artist who create Avant-pop art are the children of mass media.”³¹ Frase que también se puede aplicar a los escritores de la Generación Nocilla. A su vez, el escritor estadounidense describe cómo es el proceso creativo de los artistas Avant-pop: “*We sample from anything we need. (...) Crating a work of art will depend more and more on the ability of the artist to select, organize and present the bits of raw data we have at our disposal.*”³²

No solo podemos encontrar las huellas de escritores estadounidenses, sino también la marca de narradores iberoamericanos, principalmente de Rodrigo Fresán, con el cual varios autores españoles contemporáneos han expresado su afinidad. No hay que olvidar que Fresán es considerado como uno de los representantes de la Generación McOndo, con esta generación se establece un vínculo con los actuales escritores españoles, ya que existe una relación en cuanto a las propuestas estéticas de ambos grupos. Para encontrar este nexo hay que recurrir a ciertos puntos de la introducción de la anto-

30. “La generación X es una filosofía de vida diseñada para ayudarnos a tolerar la rápida y desorientadora deflación de nuestra sociedad, tanto en lo financiero como en lo cultural. (...) Es una habilidad para extraer significado de la yuxtaposición aleatoria de comerciales de televisión, envolturas de dulces, recuerdos de infancia y antojos para el desayuno.” *Ibid.*, p. 6.

31. “Los artistas que crean arte Avant-pop son los niños de los medios masivos de comunicación.” Mark Amerika, “Avant-pop Manifiesto: Thread baring itsel in ten quick post” disponible en <http://www.altx.com/manifastos/avant.pop.manifesto.html>, (última consulta 10 de mayo de 2013).

32. “Tomamos muestras de lo que necesitamos. Crear una obra de arte dependerá cada vez más de la habilidad del artista para seleccionar, organizar y presentar pedazos de datos crudos que tengamos a nuestra disposición”. *Ibid.*

logía de cuentos *McOndo*, escrita por Alberto Fuget, (compilador de la obra). En este texto Fuget reconoce que los escritores antologados comparten los mismos referentes provenientes de los medios masivos de comunicación y una similitud en la manera de ver la literatura:

El mundo se empequeñeció y compartimos una cultura bastarda similar, que nos ha hermanado irremediabilmente sin buscarlo. Hemos crecido pegados a los mismos programas de televisión, admirado las mismas películas y leído todo lo que se merece leer, en una sincronía digna de considerarse mágica. Todo esto trae, evidentemente, una similar postura ante la literatura y el compartir campos de referencia unificadores.³³

Además, los miembros de la Generación McOndo han expresado su relación con respecto a los denominados Afterpop, como es el caso de Edmundo Paz Soldán quien dijo: “Yo encuentro varios puntos de contacto entre McOndo y Nocilla/Afterpop: el interés por la cultura pop y de masas, el intento de narrar el impacto de los medios en la subjetividad, el deseo de ver la literatura en su relación con una ecología de medios muy intensa, etc.”³⁴

Para los autores que integran la antología *Mutantes* el horizonte de lecturas no solo se encuentra en escritores extranjeros, sino también existe la influencia de narradores españoles que les antecedieron, como es el caso de la Generación X española, como señala Paula Corroto en un artículo sobre la huella de esta generación en los escritores españoles de principio de siglo: “Esas historias hiperrrealistas y desestructuradas que hablan de amor, sexo y marcas de champú [que] son los que hoy se han enmarcado en la llamada Generación Nocilla, capitaneados por Agustín Fernández Mallo y Ricardo Menéndez Salmón. Entre ellos se encuentra también Juan Manuel Gil (1979), quien reconoce la influencia de Ray Loriga.”³⁵ También es

33. Alberto Fuget y Sergio Gómez (eds.) *McOndo*, Mondadori, Barcelona, p. 18.

34. Edmundo Paz Soldán en <http://vicenteluisimora.blogspot.mx/2008/12/crack-boom-after-pop-mcondo-mutantes.html> (última consulta 15 de mayo de 2015).

35. Paula Corroto, “La ‘Generación X’ se hace mayor” en <http://www.publico.es/culturas/generacion-x-mayor.html> (última consulta 15 de mayo 2015).

evidente la influencia de los escritores españoles consagrados, como es el caso de Enrique Vila Matas, quien inclusive apareció como personaje en la última novela del proyecto Nocilla, *Nocilla Lab*. Este tipo de gestos nos muestran que la relación que establecen estos nuevos autores con los anteriores no es de negación, sin embargo no es necesariamente una relación de respeto o admiración como señala Jara Calles: "(...) no estamos ante un grupo que se haya erigido como formación a la contra o que pretenda negar la tradición anterior u oponerse al resto de los escritores actuales, aunque la relación que establecen con todos ellos sí resulta determinante."³⁶

Para sintetizar algunas de las influencias en las escrituras en el grupo de autores españoles del que forma parte Agustín Fernández Mallo, ellos retoman de los grupos y generaciones anteriores (Generación X norteamericana y española, Generación McOndo y Avant-pop) técnicas que emulan los discursos de los medios masivos de comunicación, (televisión, radio, cine) y referentes de la cultura de masas, a través de la inserción de canciones pop, diálogos de cine, cómics, fotografías, ilustraciones, etc. Estos elementos se enlazan y desarrollan en un ambiente ya no exclusivamente literario, sino en uno que incorpora características de los medios digitales contemporáneos.

Antes de concluir con este apartado es indispensable fijar una postura ante cómo denominar al grupo de escritores españoles del que forma parte Agustín Fernández Mallo. A título personal, el término de Generación Nocilla y todas las etiquetas que surgieron después (Mutantes, Afterpop) las considero —como estos mismos autores lo han hecho— una invención de los medios culturales, en especial la prensa, para agrupar a estos escritores y que se basa únicamente en el interés que generó en su momento *Nocilla Dream*. Ante esta cuestión es necesario respetar el derecho de estos escritores españoles a no ser considerados como generación ya que ellos mismos no se sientan parte de ella, como indica el mismo Fernández

36. Jara Calles, "La nación infectada. Clínica del último modelo narrativo español" en http://www.literaturas.com/v010/sec1003/cuaderno_critico/cuaderno.html, (última consulta 15 de mayo 2013).

Mallo: “La generación Nocilla ni existe, ni existió. Una generación es imposible que exista sin que sus miembros quieran que exista.”³⁷

La situación de no conformar una generación ni aceptar ninguno de los nombres que han recibido, nos genera la siguiente duda: ¿cómo referirnos o llamar a estos autores? Personalmente prefiero referirme a ellos como los escritores españoles que comenzaron a publicar en el principio de este milenio con una concepción de literatura marcada por los medios masivos de comunicación y digitales.

Con esta breve presentación del grupo autores españoles de inicio de milenio he descrito algunas de las características de los mismos, expliqué la razón por la que han recibido distintos nombres, a su vez tracé la relación que guardan de manera directa con otros creadores contemporáneos de distintas partes del mundo, así como con los escritores españoles que les antecedieron. Ahora toca el turno, en el siguiente apartado, de presentar una introducción a la obra del mayor exponente literario de este grupo: Agustín Fernández Mallo.

1.3 Agustín Fernández Mallo; el autor y su obra

En este apartado revisaré algunos datos biográficos del autor español, ofreceré una breve semblanza sobre su producción artística la cual se divide en a) poesía, b) ensayo, c) novela y d) obras multidisciplinarias, con el fin de ubicar la novela *Nocilla Experience*, objeto de estudio de esta tesis, dentro de su producción literaria.

Agustín Fernández Mallo nació en 1967 en la Coruña, España. Cursó la carrera de ciencias físicas en la Universidad de Santiago de Compostela, se desempeñó como investigador especializado en oncología. A la par de su trabajo científico, también practica la escritura en distintas modalidades; poesía, ensayo, narrativa y el *bloggin*. Su primer obra *Yo siempre regreso a los pezones y al punto 7 del Tractatus*

37. Héctor J. Porto, “La generación Nocilla no existe” en *La voz de Galicia*, disponible en: http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/ocioycultura/2014/01/22/agustin-fernandez-mallo-generacion-nocilla-existe/0003_201401G22P38991.htm

se publicó en 2001. Ha sido colaborador de las revistas literarias españolas *Contrastes*, *Lateral*, *Quimera* y, de la mexicana, *Letras Libres*.

Su producción artística no solo se limita al mundo literario sino que también desarrolla la creación musical, audio-visual y el performance. Además de actualizar constantemente su blog personal, *El hombre que salió de la tarta*.

a) Poesía

Yo siempre regreso a los pezones y al punto 7 del Tractatus, publicado en 2001 por Ediciones Personales, y reeditado por Alfaguara en 2012. En esta colección de poemas en prosa —como los define Agustín Fernández Mallo en las aclaraciones de la reedición— encontramos varios elementos que conformarán su poética: intertextualidad, metáforas a partir de elementos de las ciencias exactas, referentes hacia la cultura de masas, etc.

Los poemas de este libro describen la soledad de un hombre abandonado por una mujer. El hecho propicia la reflexión del personaje sobre distintos momentos de la relación que mantuvo con su amada, en una habitación de un hotel de una isla mediterránea. El recuerdo, y todo el mecanismo que lo rodea, se convierte en uno de los ejes de esta obra, en la cual se emplean dos lenguajes: el literario y científico, para explicar las meditaciones por las que atraviesa este hombre. El lenguaje científico se presenta poéticamente y sirve como complemento del lenguaje literario para reflexionar sobre la condición por la que atraviesa este hombre. Eduardo Moga en el prólogo a la primera edición señala que esta obra es: “(...) una conversación existencial, que alcanza incluso una dimensión metafísica. El yo, sometido al mundo por el peso insostenible de la soledad(...)”³⁸

Cabe destacar el aspecto multidisciplinario que rodea a esta obra, ya que encontramos ilustraciones realizadas por Pere Joan para ciertos poemas; además de que para las presentaciones de este poemario, Agustín Fernández Mallo compuso segmentos musicales y de video.

38. Agustín Fernández Mallo, *Yo siempre regreso a los pezones y al punto 7 del Tractatus*, Alfaguara, Madrid, 2012, p. 34.

Carne de pixel, publicado en 2008, ganador del premio de poesía Ciudad de Burgos, es un poemario que continúa con la propuesta poética del autor español, ya que vuelve a combinar elementos provenientes de las ciencias (Teoría de los agujeros negros y del azar) con el lenguaje literario, para hablarnos de la ruptura amorosa de una pareja desde un “yo” poético. A la par de la reflexión del yo poético se intercalan fragmentos de la nota “Agujeros negros, constructores del cosmos”, publicada por el diario *El País*³⁹.

En este poemario se logran relacionar dos experiencias distintas; por un lado, el rompimiento amoroso de dos amantes y, por el otro, la generación de galaxias a partir de los agujeros negros, mediante la apropiación de otros discursos y su resemantización dentro de un nuevo contexto, no sin antes modificarlo de tal manera que se adapte a la obra por completo. En este caso, la nota original que apareció en el diario *El País* se encuentra escrita como una nota periodística, pero en el poemario aparece organizada en verso, como se puede apreciar en la siguiente cita:

*Las galaxias crecen
por procesos de fusión con otras
galaxias, dice Günter Hasinguer del
Instituto Max Planck, Alemania.*⁴⁰

b) Ensayo

Postpoesía. Hacía un nuevo paradigma, texto finalista del premio Anagrama de ensayo 2009. En esta obra Agustín Fernández Mallo desarrolla la raíz teórica que toma como basa para sus creaciones artísticas y, a su vez, acuña el termino poesía postpoética para referirse a un tipo de lírica que: “(...) intenta ser ese germen

39. Mónica Salome, “Agujeros negros, constructores del cosmos”, *El País*, España, 2 de noviembre de 2005, disponible en: http://elpais.com/diario/2005/11/02/futuro/1130886001_850215.html. Esta nota es un reportaje sobre el congreso *El universo en rayos X* que se llevó a cabo en España en 2005. En este evento participaron astrónomas de todo el mundo para presentar los nuevos descubrimientos resultado de las recientes investigaciones en agujeros negros. La nota incluye algunos breves comentarios de los distintos científicos que participaron.

40. (En cursivas en el original). Agustín Fernández Mallo, *Carne de Píxel*, Dvd Ediciones, 2ª edición, Barcelona, 2008, p. 15.

proteico, esa célula, que recoja la tradición, experimente con ella, la ensamble a todos los ámbitos de la cultura del siglo 21, y la relance hacia un futuro orgánico, sin que por ello deba arrastrar proyectos utópicos del pasado.”⁴¹

En este trabajo, el escritor español enfatiza la necesidad de actualizar la poesía española y ponerla en relación tanto con recursos literarios como extraliterarios (ciencia, televisión, cine, música pop, internet) para ampliar la interacción con todos los ámbitos sociales, culturales y científicos, con el fin de generar una nueva poesía de carácter pragmático que se diferencie de la poesía de la experiencia, ligada a la tradición literaria. En este tipo de poesía pragmática, el poeta será considerado como un científico capaz de experimentar con elementos de distintas procedencias (como películas, canciones de rock, notas de periódicos, videojuegos, etc.) para crear metáforas plausibles y funcionales. Para esto el autor pone como ejemplo otras disciplinas (arte transgénico, arte informático, arte electrónico) en las que la tecnología “ha irrumpido de manera felizmente escandalosa para demostrar que el medio muta o subvierte el contenido de la obra de tal manera que nunca fondo y forma coinciden, sino que el espíritu (...) es lo que nutre directamente a gran cantidad de obras.”⁴²

c) Narrativa

El Proyecto Nocilla apareció en el año 2006 con la primera entrega, *Nocilla Dream*, publicada en la editorial Candaya, a ésta le siguieron *Nocilla Experience* (2008) y *Nocilla Lab* (2009), ambas editadas por Alfaguara. Este proyecto no solo se limita a la obra literaria, sino que incluye un video-documental realizado por Agustín Fernández Mallo, con entrevistas a varios escritores españoles —amigos suyos— y segmentos visuales que intentan recrear algunos pasajes de las tres novelas.

Dicho proyecto ha despertado el interés de la crítica y de los lectores al incorporar elementos de otras artes y disciplinas (infor-

41. Agustín Fernández Mallo, *Postpoesía. Un nuevo paradigma*, Anagrama, Barcelona, 2009, p. 12.

42. *Ibid*, p. 23.

mática, cine, artes visuales, ciencia, etc.) a la creación literaria, además de formas provenientes de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.

Nocilla Dream es la primera novela escrita por el autor, compuesta por 113, fragmentos en los que se narran las historias de distintos personajes marginales o que se han aislado de la sociedad: un migrante mexicano que intenta cruzar la frontera hacia Estados Unidos; Sherry, una bailarina exótica de un burdel en el desierto de Nevada; Jorge Rodolfo Fernández, un argentino fanático de Borges que pretende construir un museo en honor al autor en Las Vegas. Todos estos personajes se llegan a enlazar por un árbol, al que le cuelgan zapatos dejados por las personas que atraviesan la carretera interestatal estadounidense *US 50*.

En esta primera entrega de la trilogía literaria, Agustín Fernández Mallo incorpora técnicas y recursos narrativos con los que ya había trabajado en sus poemas, como la yuxtaposición narrativa, la fragmentación de la diégesis y la inserción de apropiaciones de otros discursos. Estos elementos sirven para ejemplificar la condición rizomática de la obra, como señala Joan Bonilla en el prólogo: "(...) la novela de Fernández Mallo tiene a bien ser venturosamente experimental. Red de Redes. Rizoma. Arroyo sin fin. Se diría que todo cabe aquí, que el autor va encuadrando momentos, sensaciones, paráfrasis, utilizando herramientas que la narrativa rara vez se atreve a usar."⁴³

Nocilla Experience —publicada en 2008— repite la misma estructura fragmentada, al estar constituida por 119 fragmentos más un epílogo. En esta novela los fragmentos narrativos se intercalan con apropiamientos de otras obras como: pasajes de *Rayuela*, artículos de periódicos, entradas de Wikipedia, diálogos de la película *Apocalypsis Now*, entrevistas a distintos músicos publicadas en la revista española *Rock Deluxe*. Este material se yuxtapone con las historias de los distintos personajes de la novela: Sandra, una pa-

43. Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Dream*, pról. de Juan Bonilla, Candaya, Barcelona, 2006, p. 8.

leontóloga española que viaja a Inglaterra para trabajar en el Museo de Historia Natural de Londres, en donde conoce a Jodorowsky, un artista callejero; Josecho, un escritor español que tiene planeado realizar una novela transpoética; Vladimir y Rush, dos niños ucranios que recorren una red de oleoductos subterráneos con material radioactivo; Julio Cortázar, quien a la par de su novela *Rayuela*, escribió *Rayuela B*, en la que se elimina la posibilidad del azar en su obra.

Nocilla Lab —de 2009— cierra la trilogía literaria presentando los mismos experimentos narrativos pero en otro nivel. La estructura de la novela no se asemeja a sus antecesoras, ya que ésta se divide en tres partes, solo existen dos personajes: un hombre llamado Agustín Fernández Mallo y su acompañante femenina, de quien nunca aparece su nombre. La historia de la novela comienza con la búsqueda de un por parte de estos personajes espacio, para llevar a cabo un proyecto artístico, el cual cambiará sus vidas. Durante el transcurso del viaje, la acompañante de Fernández Mallo lo abandona, posteriormente el personaje masculino emprende una lucha contra su doble, de la que solo sobrevivirá uno de ellos y será éste el que llegue a una plataforma petrolera abandonada para conversar y tomar un café con Enrique Vila-Matas.

Esta obra es la que posee un carácter mayor de multidisciplinariedad de la trilogía ya que incorpora de manera directa discursos en fondo y forma de otras artes, tales como la fotografía, el guión cinematográfico y la novela gráfica, además de mantener una estrecha relación de intratextualidad con las demás obras de la trilogía, y con intertextos de las obras de Warhol, Borges, Cortázar y Vila-Matas.

Cabe mencionar que a partir de *Nocilla Experience* surge su adaptación a novela gráfica realizado por Pere Joan, ilustrador con el que ya había trabajado el autor. Esta obra gráfica excluye varios elementos del texto original para centrarse en las historias de los personajes de la misma⁴⁴.

44. Joan Pere, *Nocilla Experience: La novela gráfica*, Alfaguara, Madrid, 2011

d) Trabajos multidisciplinares

El trabajo artístico de Agustín Fernández Mallo no solo se limita a las creaciones literarias, sino que abarca otras áreas que van desde el performance, la composición musical, hasta la realización de obras audiovisuales y el blogueo, como se verá a continuación.

*El hombre que salió de la tarta*⁴⁵, es el blog personal del autor en el que encontramos hipervínculos a las notas y artículos relacionados a su obra. El blog está en constante actualización, en las que realiza reseñas sobre libros, exposiciones artísticas, películas, discos de música y reflexiones literarias. Otro aspecto importante de este blog son los hipervínculos directos a las demás trabajos no literarias realizadas por el novelista y poeta.

Proyecto Nocilla, filmado entre 2006 y 2009 por el mismo autor, es un experimento audiovisual en el que se combinan y yuxtaponen distintas técnicas y géneros cinematográficos (ánime, videoclips, cine documental, comerciales televisivos, *road movie*), similar al proceso literario de sus novelas. En este trabajo encontramos las filmaciones realizadas por Fernández Mallo para representar algunos de los pasajes de sus novelas y las entrevistas realizadas a Eloy Fernández Porta, Antonio Luque, Pere Joan y Vicente Luis Mora, quienes han colaborado de cerca en la obra del escritor español

Fernández y Fernández (F y F) es un performance audiovisual, integrado por Eloy Fernández Porta y Agustín Fernández Mallo, durante sus presentaciones proyectan fragmentos visuales provenientes de películas, series de televisión, noticieros. Ambos escritores leen sus creaciones literarias, acompañados de segmentos musicales que se encargan de aumentar o disminuir la tensión de acuerdo con la lectura que realiza cada autor⁴⁶.

45. En el blog personal del autor se puede acceder fácilmente a toda su obra no literaria, como son sus películas y composiciones musicales: <http://blogs.alfaguara.com/fernandezmallo/>

46. *F y F* se ha presentado en distintos lugares del mundo, incluyendo la Ciudad de México, en una ocasión en el año 2012, como parte del Segundo Encuentro Internacional Telecápita, llevado a cabo en el Museo Universitario del Chopo. Existen pocos registros audiovisuales sobre la presentación de este dúo, pero en el siguiente vínculo se puede apreciar cómo es la dinámica de los dos autores a la hora de montar su performance: <http://www.youtube.com/watch?v=QLHYucpZLJ>.

Fernández Mallo también ha realizado sus propias composiciones musicales, las cuales ha ejecutado en las presentaciones de sus libros, como en las de *Yo Siempre regreso a los pezones y al punto 7 del Tractatus*, en su performance *F y F* y para musicalizar la película del *Proyecto Nocilla*, y también tiene un grupo musical llamado Frida Laponia, en el que compone los temas y toca la batería.

La obra artística de Fernández Mallo abarca distintos géneros literarios y artísticos, esta situación ha provocado que el escritor experimente con las fronteras de cada género o disciplina artística que práctica, lo que ha dado como resultado obras que incorporan características de otros medios, como sucede en la novela *Nocilla Experience*.

1.4. Panorama general de *Nocilla Experience*

En este apartado describiré algunos de los componentes más importantes de la novela: a) personajes, b) espacio, c) tiempo d) elementos apropiados.

Nocilla Experience está conformada por 119 fragmentos numerados, de diferentes extensiones, y un epílogo. Aproximadamente, la mitad de éstos corresponden a las historias de los personajes. Los fragmentos restantes corresponden a las inserciones de las obras apropiadas por Fernández Mallo. En el epílogo existen dos personajes, una historia por cada uno de ellos, las cuales están intercaladas con los fragmentos de la cinta *Ghost Dog*. La extensión de cada fragmento es de una a dos páginas, esto posibilita que se puede pasar de la historia de un personaje a un fragmento de una obra que nuestro autor apropió y viceversa.

a) Personajes.

La mayoría son seres solitarios. Se encuentran asilados, ya sea por su propia cuenta o porque las circunstancias los obligan a ello; experimentan vivencias correspondientes de un mundo globalizado y posmoderno, algunos de ellos desarrollan prácticas artísticas y la mayoría se encuentran en constante movimiento, ya que atraviesan una localidad, visitan

un país o navegan por la web. Cabe señalar que actualmente el desplazamiento ya no solo se limita al mundo físico, como indica Bauman:

En la actualidad todos vivimos en movimiento. Muchos cambiamos de lugar: nos mudamos de casa o viajamos entre lugares, que no son nuestro hogar. Algunos no necesitamos viajar: podemos disparar, correr o revolotear por la Web, recibir y mezclar en la pantalla los mensajes que vienen de rincones opuestos. Pero la mayoría estamos en movimiento aunque físicamente permanezcamos en reposo.⁴⁷

En *Nocilla Experience* la experiencia heroica o problemática se deja a un lado para retratar la épica de la vida cotidiana del siglo XXI, que va desde viajes, el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, las relaciones humanas en un mundo globalizado —pero sin olvidar a los excluidos y marginados de este de estilo vida— así como a aquellos a los que el mundo contemporáneo y sus contradicciones poco han modificado su forma de vida.

Los personajes de la novela los podemos agrupar de acuerdo a su localización geográfica y función dentro de la obra. En un primer apartado se encuentran aquellos que viven o atraviesan Europa y Medio Oriente, estos son:

Sandra. Estudiante de paleontología, originaría de Palma de Mallorca, que se trasladó a Inglaterra para trabajar en el Museo de Historia Natural de Londres. En su estancia en Londres conoció a Jota, con quien entabló una relación sentimental.

Marc. Es un joven solitario que vive en una azotea en España, en donde puede aislarse de todos; mantiene contacto con la demás gente solo por correo electrónico, para evitar la relación directa con la sociedad. Mediante este alejamiento, Marc espera llevar una vida, que él mismo denominó como, *fermiónica*⁴⁸, parecida a la de Henry J. Darger⁴⁹.

47. Zygmunt Bauman, *La globalización: Consecuencias humanas*, 2ª ed., Trad. Daniel Zaidunaisky, FCE, México, 2001, p. 103.

48. Este adjetivo deriva del término Fermión, el cual designa a una de las partículas básicas de la materia, descrita por Fermi-Dirac; poseen la particularidad de que dos fermiones idénticos no pueden ocupar el mismo espacio cuántico. Véase la definición del término Fermión en <http://lema.rae.es/drae/?val=fermión+> (última consulta 9 de Agosto 2015).

49. Henry J. Darger (1892-1973) fue un escritor y pintor considerado uno de los más grandes ex-

Josecho. Escritor español que tiene planeado realizar un experimento narrativo a través de su novela transpoética, *Ayudando a los enfermos*. Vive aislado de los demás en una caseta que él mismo construyó en Madrid. Mantuvo comunicación durante un tiempo con Marc, pero posteriormente dejó de contactarlo porque consideró que él no deseaba realmente vivir distanciado del mundo.

John y Mohammed Smith. Padre e hijo, respectivamente, viven en Irak. John es un ex marine estadounidense que se enamoró de una iraquí durante una de sus misiones y por ella decidió permanecer en ese país después de la ocupación. El fruto de esa relación es Mohammed. Posteriormente los tres miembros de esta familia mueren en una operación militar llevada a cabo por el ejército estadounidense.

Antón. Pescador de La Coruña, España. También es conocido por los vecinos de su pueblo como Profesor Bacterio⁵⁰, esto debido a su afición por experimentar con los percebes y con elementos informáticos (discos duros, procesadores), con el objetivo de generar un nuevo tipo de ser orgánico.

Miháley. Es un cirujano ruso que labora en un hospital de la ciudad de Ulan Erge, en el suroeste de Rusia, en donde constantemente llegan niños a los que él tiene que operar para extraerles de estómagos sustancias radioactivas que contrabandean de Ucrania a Kazajistán.

Vladimir y Rush. Son dos niños ucranios que recorren Rusia con dirección a Kazajistán pero dentro de una red de oleoductos subterráneos vacíos. Ambos niños contrabandean cargas de sustancias radioactivas dentro de sus estómagos.

ponentes del arte marginal. Durante su vida mantuvo una conducta que evitó el contacto con la sociedad, por ello vivió solo durante cuarenta años en el mismo departamento de la ciudad de Chicago. Fue en ese espacio en donde realizó toda su producción artística que comenzó a difundirse a partir de su muerte. Su obra más importante y extensa fue el libro *The story of the Vivians girls, in what is known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelinian War Storm, caused by the Child Slave Rebellion*; la cual va acompañada por una serie de ilustraciones, hechas en acuarela o con recortes de periódicos y cómics. En esta obra trata sobre las historias de las guerras entre princesas andróginas y adultos en un planeta ficticio. Véase: Agustín Fernández Mallo, "La oscura vida de un pintor marginal" en *El País*, disponible en http://elpais.com/diario/2008/03/02/eps/1204442816_850215.html (última consulta 15 de mayo 2015).

50. El nombre de Profesor Bacterio hace referencia al personaje Saturnino Bacterio creado por el caricaturista español Francisco Ibáñez, como parte de la historieta Mortadelo y Filemón.

La segunda distinción corresponde a los personajes que viven o recorren Estados Unidos de Norteamérica, los cuales son:

Ernesto. Puertorriqueño que opera una de grúa en el puerto de Manhattan. Durante su tiempo libre se dedica a diseñar edificios para funciones extrañas, ejemplo de ello son la Torre para suicidas y el Museo de la Ruina.

Steve y Polly. Son una pareja de cocineros que se conocieron en Nueva York., donde viven Steve se diferencia de otros cocineros debido a que él no prepara platillos para comer, sino que éstos son de carácter teórico, en los que combina ingredientes de cualquier naturaleza (fotografías fritas, cables eléctricos con espagueti, libros en almíbar). Polly era una publicista antes de conocer a Steve y entablar una relación con él, posteriormente deja ese empleo para ayudar a su pareja en el restaurante.

Harold. Médico divorciado residente de la ciudad de Miami, quien vivía aislado en su departamento después de divorciarse, alimentándose solo de hojuelas de maíz, de las cuales compró cientos de cajas. El día en que terminó de comer todas estas cajas salió a correr por todo Estados Unidos sin un destino fijo.

Señor A. Es un director de cine que viajó a Europa del Este en busca de las cintas perdidas de los hermanos Manaki, en este lugar se encuentra con Vladimir y Rush. Posteriormente regresa a Estados Unidos donde comienza a experimentar con el material grabado durante la búsqueda de las cintas perdidas.

Chico. Primer personaje del epílogo, es un mexicano-estadounidense y ex soldado, que vive en Cancún y trafica con lombrices para laboratorios de cosméticos. Él regresa a Estados Unidos para buscar a su hija, María quien ha desaparecido.

Jack. Segundo personaje del epílogo, es un animador y comentarista de un club nudista en Pasadena, California. Vive solo en una caravana en el desierto de Mojave. Estuvo casado con Carol, bailarina exótica del club, quien murió de cáncer.

En el tercer apartado se encuentran los personajes que son nómadas, quienes atraviesan tanto Europa como Estados Unidos y

sirven como puente para relacionar a una gran cantidad de personajes de la obra, éstos son:

Jota. Artista callejero, de origen ruso, que se dedica a pintar los chicles de las calles para hacerlos parecer lunares cancerígenos, además de tener un pasado como jugador experto de parchís en la Unión Soviética. Se encuentra con Sandra en Londres durante una intervención artística nocturna en la calle y comienza una relación amorosa con ella desde ese momento.

Julio Cortázar. El mismo escritor de *Rayuela A* y que a la par de esta novela escribió *Rayuela B* o *Teoría de las bolas abierta*. Es un constante viajero que atraviesa varias partes del mundo para contar la historia de sus obras, en un primer momento se encuentra con Marc en España, después con Jota y Sandra en Londres y, finalmente, termina en Nueva York con Steve y Polly.

A pesar de los breves episodios dedicados a cada uno de los personajes y a sus historias, es posible observar una evolución o cambios que afectan su vida, como sucede con Jota, que después de haber terminado su relación amorosa con Sandra no cae en depresión o le da tristeza, sino que reflexiona y comprende que las relaciones humanas, a pesar de sus ventajas y desventajas, son un elemento necesario en su vida; Josecho, que después de un tiempo largo de solo interactuar con Marc vía web entiende que su deseo no es permanecer aislado de la sociedad ni de la gente a su alrededor; y Chico, quien después de conversar con Jack en el desierto de Mojave termina con el deseo de venganza debido a que sabe que eso no le devolverá a su hija, por ello arroja en el desierto el arma que traía consigo. Mientras que otros personajes no experimentan cambio alguno en su comportamiento y continúan con una rutina o patrón que ellos mismos se han impuesto o al que han sido condenados, como es el caso de Marc, quien continúa con su deseo de convertirse en un ser fermión y mantener el mínimo contacto con la sociedad hasta su muerte —como lo hizo Henry J. Dager— Jack, quien a partir de la muerte de su esposa, Carol, decidió vivir en el desierto en una casa remolque sin ninguna intención de salir de

su rutina diaria; Vladimir y Rush, los dos niños quienes después de haber sido rescatados por el Señor A, deciden refugiarse dentro de los tambores de un cargamento de lavadoras industriales, ya que para ellos ese espacio, oscuro y cerrado, representaba un lugar familiar y cómodo.

b) Espacios

La acción narrativa sucede en distintos espacios alrededor del mundo, en un entorno global, desde varios pueblos de España, regiones rurales de Rusia y el este de Europa y ciudades como: Nueva York, Londres y Basora. De esta manera se nos presenta un mundo globalizado e interconectado, por el que varios de los personajes de la novela llegan a trasladarse. Los flujos de desplazamiento, así como las interconexiones que realizan, no son iguales para cada uno de ellos, pues como señala Doreen Massey, con respecto al espacio global:

For different social groups, and different individuals, are placed in very distinct ways in relation to these flows and interconnections. Different social groups have distinct relationships to this anyway differentiated mobility: some people are more in charge of it than others; some initiate flows and movement, others don't; some are more on the receiving-end of it than others; some are effectively imprisoned by it.⁵¹

Algunos personajes tienen la oportunidad de controlar el desplazamiento físico que realizan (Sandra y su viaje en avión a Londres, John Smith y su decisión de permanecer en Irak después de haber terminado su servicio militar), pero otros no pueden decidir hacia dónde ir (Vladimir y Rush, quienes deben de continuar su recorrido por los ductos petroleros hasta llegar a su destino). Tam-

51. "Los distintos grupos sociales y los diferentes individuos se colocan de muy diversas maneras en relación con estos flujos e interconexiones. (...) Los distintos grupos sociales tienen distintas relaciones con esta movilidad diferenciada: algunas personas pueden controlarla más que otras; algunas inician los flujos y el movimiento, otras no; algunas están más en el lado de la recepción que otras; algunas más son su prisioneras." Doreen Massey, *Space, Place and Gender*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994, p. 149.

bién existen otros a los que no les importa tener el control sobre su desplazamiento (Cortázar y Jota, quienes han recorrido grandes extensiones territoriales sin mostrar preocupación por la forma de viajar, ni su destino). Entonces, el espacio de la novela, al asimilar el espacio del mundo globalizado, no puede ser igual para cada personaje, ni todos ellos pueden guardar una misma relación con éste; sino que existen distintos factores como el grado de movilidad, la capacidad para controlar el viaje, la motivación para desplazarse y las formas de hacerlo, que determinan el tipo de relación que cada persona mantendrá con el espacio global de *Nocilla Experience*.

Bauman ha señalado que la sociedad del mundo global se estratifica en tres niveles: los “globalmente móviles” que son aquellos para quienes “el espacio ha perdido sus cualidades restrictivas y se atraviesa fácilmente en sus dos versiones, la «real» y la «virtual», y su contraparte los localmente sujetos” que son aquellos a los que “el espacio real se cierra a pasos agigantados.” Y en medio de estos se encuentran “los vagabundos, que son aquellos que fueron empujados desde atrás, después de haber sido desarraigados de un lugar que no ofrece perspectivas, por una fuerza de seducción o propulsión que no admite resistencia.”⁵²

El mundo globalizado que presenta Fernández Mallo señala las distintas relaciones que se pueden llegar a entablar con el espacio global, ampliando las categorías señaladas por Bauman ya que si los personajes desean permanecer en una localidad es por cuenta propia sin llegar a sentirse atrapados en ella (Mark y Jack), además de que el motivo de su viaje no se debe, necesariamente, a un sentimiento de exclusión de su lugar de origen (John Smith, Jota). Por último, la novela de Fernández Mallo también da testimonio de las consecuencias humanas que tiene un mundo globalizado, como son el aumento de nuevos tipos de crímenes y las formas de realizarlos (tráfico de materiales radioactivos, secuestros o desapariciones forzadas, terrorismo, etc.).

52. Zygmunt Bauman, *Op. cit.*, p. 110.

c) Tiempo Narrativo

En cuanto al aspecto temporal de la novela, podemos señalar que el tiempo de la narración es del tipo simultáneo⁵³, por la abundante cantidad de verbos en presente y a la ausencia de alteraciones o cambios drásticos en la temporalidad. Se puede deducir un periodo de acción, que ocurre durante los primeros cinco años del siglo XXI, debido a los eventos que se describen, como la guerra de Irak, y los elementos tecnológicos que utilizan los personajes, como el celular, el Internet y cierto tipo de *software*. Mediante la narración simultánea se enfatiza la historia de cada personaje, de forma objetiva, y se crea la impresión de que todas las historias se desarrollan en el mismo presente, ya que no existen marcas que determinen la temporalidad de las acciones de los personajes, como podemos observar en los siguientes fragmentos:

Marc estudia con detenimiento el libro que tiene delante, *Guía agrícola Philips 1968*; la encontró entre los trastos viejos de su padre y se la quedó. Observa de reojo la azotea a través de su caseta. Vive ahí.⁵⁴

Anton es un percebero que vive en el pueblo de Corcubión, La Coruña, España. Su casa no está directamente en el puerto, sino que, aislada, hay que alejarse un par de kilómetros monte arriba para encontrarla. (*N. E.*, p. 20)

La casa de Maleva se ubica en el centro de la ciudad, tercer piso de un bloque indistinguible de sus adyacentes. Mihály contempla un instante la cortina de agua por la fachada de ladrillo antes de tocar el timbre. (*N. E.*, p. 51)

53. Gerard Genette distingue cuatro tipos de tiempos de la narración, los cuales son: “*ulterior* (posición clásica del relato en el pasado, sin duda la más frecuente con gran diferencia), *anterior* (relato predictivo, generalmente en el futuro pero que nada impide conducir al presente), *simultánea* (relato en el presente contemporáneo de la acción) e *intercalada* (entre los momentos de la acción).” Con respecto al tiempo simultáneo, el teórico francés señala que: “es en principio el más sencillo, ya que la coincidencia rigurosa de la historia y la narración elimina toda especie de inferencia y de juego temporal.” Gerard Genette, *Figuras III*, trad. Carlos Manzano, Lumen, Barcelona, 1989, pp. 274-276.

54. Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Experience*, Alfaguara, Madrid, 2008. p. 192. De aquí en adelante para referirme a esta obra lo haré mediante las abreviaturas *N. E.* y la página correspondiente

La estructura temporal de todos los fragmentos que abordan la historia de algún personaje es muy similar. Comienza en un primer relato, en el que se introduce al personaje, mediante una descripción de su vida, ya sea el trabajo que realiza, el lugar en donde vive o algún gusto particular, para después, mediante una analepsis, relatar un hecho pasado que ayuda a entender el presente de cada personaje, como se puede observar en el comienzo de la historia de Mohamed y John Smith.

Mohamed Smith es un crío de 4 años, concebido y nacido en Basora durante la ocupación norteamericana de Irak. Va todos los días al colegio anglo musulmán, de reciente creación, de la mano de su padre, John Smith, ex marine, quien le cuenta anécdotas de la guerra, como cuando anclaban una cuerda en una azotea y bajaban a *rappel* hasta el piso en el que existía una sospecha de la existencia de un grupúsculo suní integrista. (*N. E.*, p. 25)

Las historias de los personajes que aparecen en los fragmentos consiguientes retoma la narración en presente, de forma lineal. Estas historias, al estar fragmentadas, se ven constantemente interrumpidas por la intercalación de los textos pertenecientes a los elementos apropiados por el autor de *Postpoesía*.

Solo en el epílogo, la forma en que se narran las historias de los dos personajes (Jack y Chico), varía un poco, ya que alternan con las citas correspondientes de la película *Ghost Dog*, aunque conservan la misma estructura temporal: se introduce al personaje mediante una descripción, para después hacer una analepsis y narrar un hecho pasado que marcó la vida de este personaje y lo llevó al destino en el que se encuentra.

En todas las historias es el narrador quien habla y señala los cambios de lugar, a excepción del epílogo en el que los personajes son los encargados de hablar; en este apartado, el narrador solo contextualiza la situación temporal o geográfica de los personajes, como se puede apreciar en el primer fragmento del epílogo:

Chico llegó a la frontera en El Paso, Texas, en un coche de segunda mano rojo pálido, adquirido días atrás en Cancún, y atendido sin rechistar al gesto que el oficial le hizo con un movimiento de dedos para que orillara el coche a la derecha,

-¿Algo que declarar?

-No, nada, agente.

-A ver, baja del coche y abra el maletero.

En ese momento fue consciente de la película de sudor que descendía por su piel najo el traje de color beige, maleado y sin corbata.

34º C según el termómetro de la caseta del guarda. (*N. E.*, p. 168)

d) Elementos apropiados

Los textos apropiados tienen distintas naturalezas y funciones dentro la novela: ya sea parodia, homenaje, cita, etcétera. En general son el complemento de las historias de los personajes, así como de la obra en sí⁵⁵. Es posible dividir las fuentes de las apropiaciones y citas en: libros impresos, revistas y periódicos, páginas de internet y, por último, transcripciones cinematográficas.

En el primer apartado, libros impresos, encontramos los fragmentos que provienen de textos científicos, literarios o teóricos, como: *Rayuela*; *Monstruos, Fantasmas y alienígenas: poética de la representación en la cibersociedad*; *Video: Primera Etapa, Manifiesto del tercer paisaje* y *Análisis matemático* de Tom. M. Apostol.

Las fuentes de la segunda división provienen de revistas y periódicos, estas son: La revista de arquitectura *Fisuras*, *Revista Quimera*, *Revista Zeher*; artículos y entrevistas que se publicaron en los periódicos *El País* y *The New York Times*. También las entrevistas a distintos músicos que realizó Pablo Gil y que primero aparecieron en distintos números de la revista española de música *Rock Delux* y que posteriormente se compilaron en el libro *El pop después del fin del pop*⁵⁶.

El único elemento que proviene directamente de internet es una entrada de Wikipedia (http://es.wikipedia.org/wiki/caras_de_

55. v. *Infra*, Capítulo II y III.

56. Pablo Gili, *El pop después del fin del pop*, Ediciones Rockdeluxe, Barcelona, 2004.

Bélmez), en la que se describe un fenómeno paranormal que se presenta en la casa de una vecina del pueblo Bélmez, España, en donde aparecen y desaparecen rostros humanos en el suelo.

Por último, las transcripciones cinematográficas, provienen de tres películas, las cuales son *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola, *Ghost Dog* de Jim Jarmush y *Annie Hall* de Woody Allen. En el caso de la Cinta de Ford Coppola, solo se emplea el soliloquio del protagonista de esta película, el Capitán Willard, que se repite constantemente a lo largo de la novela. Mientras que las transcripciones de la cinta *Ghost Dog*, son las mismas que Jim Jarmush utilizó y que provienen directamente del *Hagakure. Libro del samurái*. Y con respecto a la cinta de Woody Allen, algunos diálogos del filme *Annie Hall* son empleados por los personajes de la novela y aparecen citados de manera directa por ellos mismos.

La disposición de las inserciones provenientes de otras obras literarias y extra-literarias, en algunos casos guardan relación directa con los episodios narrativos que los anteceden o suceden, como es el caso de las transcripciones de la película *Ghost Dog*; las citas del *Hagakure* acompañan de manera precisa a Chico en su misión de buscar a su hija en Pasadena: "Cuando se ha decidido matar a alguien, aunque resulte difícil lograrlo yendo directamente al grano, no se debe pensar en conseguirlo dando rodeos. El camino del samurái es el camino de la inmediatez, y lo mejor es ir directo por lo que quieres." (*N. E.*, p.) Mientras que en otros casos las inserciones guardan más relación con la estructura de la obra en general. Como la entrevista al músico estadounidense Dj Shadow:

Por la manera en que trabajas el sonido en texturas, ¿te sientes como un escultor o un arquitecto?: Es una buena analogía. Como un arquitecto, sí, por que para mí las baterías son los cimientos. Una vez que tienes los cimientos, cada planta que añades al edificio es más y más difícil. Añadir más cosas que puedan ayudar, y que formen parte del conjunto, es algo aún más complicado; sería como si construyeses un edificio que se va haciendo más pequeño conforme aumenta la altura. (*N. E.*, p. 30)

El proceso creativo utilizado por este músico es, en cierta forma, análogo a la manera en que Fernández Mallo construye varias de sus obras literarias, pues como se ha descrito hasta ahora, y como se verá más adelante, el escritor español añade constantemente en cada episodio nuevos elementos de cualquier naturaleza que lo vinculan con los otros, hasta tener armada la novela en su totalidad.

En otros insertos encontramos breves referencias a conceptos científicos o filosóficos, tales como: efecto cascada, seguidor cultural, bosón de Higgs, teoría de la relatividad, precisión intuitiva, principio de inercia. Los cuales llegan a ejemplificarse en los personajes o en los sucesos que ocurren en la novela. Como en el caso del principio de inercia de Newton, “en tanto nada lo impida, toda cosa en movimiento continuará su trayectoria a la velocidad constante.” (N. E., p. 96) Que se emplea para señalar la motivación de Harold por salir a correr hasta donde él quiera.

La disposición general de todos los fragmentos corresponde a un diseño rizomático, el mismo con el que ya había experimentado el autor en la primera entrega de la trilogía, por lo cual funcionan como un conjunto. Entonces, se puede señalar que los distintos tipos de fragmentos tienden a crear enlaces como en una especie de red topológica, estos son más fuertes que otros dependiendo del grado de relación que guardan entre sí. Al estar construida de esta manera, no es posible hablar de un centro de la misma o que unos episodios sean más importantes que otros, sino que hablamos de una horizontalidad en donde cada fragmento tiene la misma importancia que el otro y lo único que lo diferencia es la cantidad de conexiones que puede generar. Dicha forma de estructuración de la novela se asemeja a un recurso proveniente del Internet⁵⁷, el hipertexto digital, del cual Pierre Lévy señala que: “El hipertexto estaría constituido por nodos (los elementos de la información, párrafos, páginas, imágenes, secuencias musicales, etc.) y de vínculos entre estos nodos (referencias, notas, apuntadores, botones señalando el paso de un

57. V. *Infra*, Capítulo III.

nodo a otros).”⁵⁸ Entonces, cada episodio de la novela pasaría a constituir un nodo y los vínculos con otros se establecerían a partir del contenido de cada uno de ellos y la cantidad de enlaces que generen con otros episodios (nodos). De esta manera si se desea encontrar la relación que guarda un fragmento en específico con otro, no la tendríamos que buscar, necesariamente, en el que le antecede o sucede, sino que esta relación se podría encontrar a varios fragmentos de distancia, ya sean posteriores o anteriores.

Después de haber realizado una descripción general de *No-cilla Experience* en la que se analizaron sus componentes podemos entender que esta novela es una obra compleja debido a que, como se vio, no sigue un orden lineal, hay varios personajes e historias, incorpora textos de obras literarias y otro tipo de publicaciones. Al tener estas cosas en cuenta, procederé al análisis del uso de la parodia.

58. Pierre Levy, *¿Qué es lo virtual?*, Trad. Diego Levis, Paidós, Barcelona, 1999, p. 42.

CAPÍTULO II

Parodia postmoderna y *Nocilla Experience*

“Las posibilidades de convertir en otra cosa lo que ya existe son infinitas”
Ricardo Piglia, *La ciudad ausente*

En este capítulo analizaré la función y la forma en que se hace uso de la parodia en *Nocilla Experience*. Como señalé en la introducción, uno de los resultados de la relación entre literatura y medios digitales es la proliferación de textos que dialogan con otros textos y obras artísticas. La novela al estar constituida por un gran número de fragmentos provenientes de obras literarias y no literarias se convierte en un texto citacionista¹, que Fernández Mallo creo a partir de la relación paródica de los fragmentos presentes.

Para analizar la parodia en *Nocilla Experience*, primero definiré el tipo de parodia con que trabajaré, posteriormente explicaré el tratamiento paródico que recibe una obra literaria, en este caso *Rayuela*; una obra no literaria, las entrevistas del libro *El pop después del pop*; y los textos provenientes de otra disciplina artística, en este caso las transcripciones de la cinta *Ghost Dog*.

1. “Un texto citacionista está compuesto por la relación social, dinámica, contestataria, colectiva que un autor establece con un lenguaje en uso constante. Un texto citacionista es, por decirlo así, un texto «con-ficcional»; y la referencia manual, es decir, física, al proceso de la costura, no es del todo gratuita aquí. Un texto citacionista nunca es, luego entonces, original. Es más: un texto citacionista descrea, fundamentalmente y radicalmente, del concepto de originalidad.” Cristina Rivera Garza, *op. cit.*, p. 8.

Por cuestiones de tiempo y espacio tuve que centrar mi análisis de la función paródica en estas tres obras debido a que son parte importante para la estructuración de *Nocilla Experience*, tanto por su naturaleza de cada elemento como por su contenido y función que desempeñan. Cabe aclarar que la parodia se presenta en distintos grados, por lo que no todos los textos apropiados cumplen una función paródica, pero en las obras que analizaré (*Rayuela*, *El pop después del pop* y la cinta *Ghost Dog*) existe un tratamiento del tipo paródico.

2.1 Parodia clásica, moderna y posmoderna

La palabra *parodia* tuvo su origen en la tradición artística griega, y etimológicamente proviene, según Gerard Genette, de: “*oda*, que es canto; *para*: a lo largo de; *parodein*, de ahí *parodia*, sería el hecho de cantar de lado, cantar en falsete, o en otra voz, en contracanto, o incluso cantar en otro tono: deformar, pues, o *transportar* una melodía.”² Para el teórico francés, esta definición tiene tres interpretaciones a la hora de aplicarla a textos épicos, tales como *La Ilíada* y *La Odisea*; la primera de ellas sugiere que: “el rapsoda modifique simplemente la dirección tradicional y/o su acompañamiento musical”; la segunda, que el rapsoda intervenga “sobre el propio texto, a costa de algunas modificaciones (*minimales*), desviándolo hacia otro objeto y darle una significación distinta”; y la tercera, y en un sentido más amplio, “una modificación estilística (al texto épico) que lo transportaría, por ejemplo, del registro noble, que es el suyo, a un registro más coloquial e incluso vulgar.”

La parodia ha sido una figura literaria empleada por grandes escritores a lo largo de la historia: Cervantes, Proust, Joyce, Borges, etc. Ellos, junto a una larga lista de autores que perfeccionaron y adaptaron este recurso a sus obras, sirvieron de base para que el estructuralista francés, Gerard Genette, realizara una de las síntesis

2. Gerard Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, trad. De Celia Fernández Prieto, Taurus, Madrid, 1989, p. 20.

de la definición de parodia (tanto clásica como moderna) más conocidas, al señalar que ésta es: “la desviación del texto por medio de un mínimo de transformación.” Con una forma que: “consiste en retomar literalmente un texto conocido para darle una significación nueva, jugando si hace falta y tanto como sea posible con las palabras, (...)”³ y, que a su vez, “el texto paródico sigue tan de cerca como puede el texto parodiado, limitándose a algunas transposiciones impuestas por el cambio de tema.”⁴ Además de que “en la parodia clásica (y moderna), el juego consiste en desviar un texto de su significación inicial hacia otra determinada previamente y a la cual hay que adaptarlo cuidadosamente.”⁵ Mínimo de transformación, significación nueva, transposición y juego de palabras, son los elementos más importantes en la definición de Genette que se aplican perfectamente a cada uno de los casos que estudió, pero tienen sus limitantes, como veremos adelante, a la hora de estudiar obras que juegan y rebasan estas características, como sucede en el caso de *Nocilla Experience*.

La complejidad de las creaciones artísticas contemporáneas presenta nuevos desafíos para los estudiosos de las mismas, ya que para acercarse a ellas se debe hacer a través de un marco metodológico que no limite su alcance y considere las relaciones que las obras mantienen, tanto con los recursos que la conforman, como con los elementos externos pero afines. Cuando una novela, en este caso *Nocilla Experience*, hace uso de un gran número de referentes extraliterarios es necesario adoptar un enfoque que contemple el diálogo que ella mantiene con estas obras externas. Para lograr este objetivo recurro a la definición que ofrece Linda Hutcheon sobre parodia, ya que ella ha ampliado y aplicado su concepto de parodia para obras contemporáneas de este tipo; su definición señala que: “(...) *parody is a form of repetition with ironic critical distance, marking difference rather than similarity.*”⁶ La cual, al mismo tiempo, busca:

3. *Ibíd.*, p. 27.

4. *Ibíd.*, p. 29.

5. *Ibíd.*, p. 64.

6. “la parodia es una forma de repetición con una distancia irónica crítica, que resalta la diferencia más que la similitud” Linda Hutcheon, *A theory of Parody. The teaching of twentieth century*

(...), *the differential but mutual dependence of parody and parodied text. In this sense parody might be said to be, at heart, less aggressive than a conciliatory rhetorical strategy, building upon more than attacking its others, while still retaining its critical distance.*⁷

Esta definición marca una diferencia con respecto a la que propone Gerard Genette (“desviación del texto por medio de un mínimo de transformación”), ya que el teórico francés limita el alcance de la parodia a pequeños cambios aplicables a textos cortos, por lo general, títulos de obras, poemas y proverbios. Pero algo en lo que sí concuerda Linda Hutcheon con todos los historiadores y teóricos de la parodia (Genette, Bajtin, Barthes) es que: “(...) *parody prospers in periods of cultural sophistication that enable parodist to rely on the competences of the reader (viewer, listener) of the parody.*”⁸ Los períodos de sofisticación cultural en los que se presenta un mayor uso de la parodia permite que las formas y contenidos provenientes de la tradición artística, utilizadas por el creador, sean identificables para los receptores de su obra.

Ahora bien, la parodia en el siglo XXI se presenta como una forma para reinventar, recontextualizar, reutilizar e interactuar con la tradición artística tanto presente como pasada. A este tipo de parodia, Linda Hutcheon la define como “parodia postmoderna”, la cual es “una forma problematizadora de los valores, desnaturalizadora, de reconocer la historia (y mediante la ironía) de las representaciones”⁹, y que a su vez “no hace caso omiso del contexto de las representaciones pasadas que ella cita, sino que usa la ironía para reconocer el hecho de que estamos inevitablemente separados del

art forms, University of Illinois Press, Chicago, 2000, p. XII.

7. “(...) la dependencia diferencial, pero mutual, de la parodia y el texto parodiado. En este sentido, puede decirse que la parodia, en su intención, es menos agresiva que una estrategia retórica conciliatoria, que construye más que ataca a los otros, aunque retiene su distancia crítica.” *Ibid*, p. XIV.

8. “(...) la parodia prospera en periodos de sofisticación cultural que permite a los parodistas confiar en la competencia del lector (espectador, escucha) de la parodia.” *Ibid*, p. 51.

9. Linda Hutcheon, “La política de la parodia postmoderna” en *Criterios*, Edición de homenaje a Bajtin, 1993 en <<http://www.criterios.es/pdf/hutcheonpolitica.pdf>> (consultado le 20 de enero de 2014).

pasado hoy día.”¹⁰ Gracias a ello, la parodia postmoderna se convierte en “una especie de revisión impugnadora o relectura del pasado que confirma y subvierte a la vez el poder de las representaciones de la historia.”¹¹ Este tipo de parodia no contradice la primera definición dada por la teórica canadiense, sino que amplía su alcance a obras contemporáneas, por lo que los elementos que la conforman, así como sus estructuras son —básicamente— las mismas.

Para recapitular, Linda Hutcheon señala que la parodia está constituida principalmente por: una transcontextualización irónica del referente parodiado, la repetición con diferencia, una distancia crítica que ocasionalmente es irónica y que también es una forma problematizadora para reconocer la historia de las representaciones.

Después de haber señalado las diferencias entre las distintas definiciones de parodia, ahora es tiempo de señalar la relación que esta figura guarda con *Nocilla Experience*, además de indicar la problemática que surge para que se cumpla el efecto paródico, así como la naturaleza y función de los elementos parodiados.

2.2 *Nocilla Experience* y *Rayuela*

La importancia de *Rayuela* es innegable en el mundo literario, así como la influencia de Julio Cortázar sobre un gran número de escritores contemporáneos. Muestra de ello, es la fuerte presencia de la novela canónica del escritor argentino en *Nocilla Experience*, a la que Fernández Mallo recurre no como referente erudito para legitimar su trabajo, sino como elemento creativo y herramienta de trabajo para la construcción de su propio texto. A partir del uso que el autor español le da a *Rayuela*, es como ésta se recontextualiza en un nuevo ambiente, a la vez que obtienen nuevos valores y significados los cuales se manifiestan en distintos niveles dentro de la obra de este escritor. Para ver cómo se presenta el proceso paródico, es

10. *Ibid.*

11. *Ibid.*

importante primero señalar los aspectos que el autor de *Postpoesía* retoma de la obra del escritor argentino, además de indicar cuál es la función que cumplen dentro de *Nocilla Experience*.

Existe una gran cantidad de bibliografía crítica sobre *Rayuela*, pero para objetivos de este trabajo solo retomaré los trabajos de dos de los críticos más reconocidos de la obra de Cortázar, Saúl Yurkievich y Andrés Amorós, quienes han estudiado el aspecto lúdico, la estructura y metanarración presente en esta novela, estos elementos son los mismos que Fernández Mallo parodió en *Nocilla Experience*. También recurriré a un texto crítico del propio Cortázar, "Notas sobre la novela contemporánea", ya que en la novela del escritor español no solo se parodia el texto novelístico de Cortázar, sino también sus postulados literarios, como se verá adelante.

Uno de los elementos más comentados y estudiados de la novela del escritor argentino es el componente lúdico, presente en todo el orden de la obra, desde su título, en el tablero de lecturas que se pueden realizar y los mismos juegos internos de la obra (tanto los que practican los personajes, como de la estructura de la novela), los cuales ha señalado de manera precisa Saúl Yurkiervich:

Están los juegos que trascurren en el nivel del significado y aquellos que afectan el discurso, que obran en el nivel específicamente lingüístico: son verbales, como los juegos en el cementerio, las pregunta balanza, la invención de titulares periodísticos, los diálogos típicos, la jitanjáforas en lenguas desconocidas, etc. Además del juego metanarrativo, el de la relación especular con el libro de Morelli, la estructura abierta, la lectura electiva o aleatoria, la multiplicación de posibilidades operativas con efectos de una actitud lúdica que el autor quiere infundir al lector para que aborde *Rayuela* lúdicamente, para que la recree jugando.¹²

El juego de Cortázar tiene la función de reaccionar ante el exceso de raciocinio occidental, la forma que encuentra el autor argentino para realizar esta crítica es mediante la elaboración compleja de un

12. Saúl Yurkievich, *Julio Cortázar: Mundos y modos*, Edhasa, Barcelona, 2004, p. 152.

juego que transgreda el orden narrativo lineal de la novela tradicional, al incluir al lector dentro de la construcción de ésta, le otorga la posibilidad de hacer distintas lecturas del texto. La noción de juego implica directamente la noción de azar, otro de los aspectos característicos de esta obra, ejemplificado perfectamente en los encuentros “fortuitos” entre Horacio y la Maga, descritos en el primer capítulo, además de ser uno de los fragmentos más conocidos y citados de *Rayuela*:

Ahora la Maga no estaba en mi camino, y aunque conocíamos nuestros domicilios, cada hueco de nuestras dos habitaciones de falsos estudiantes en Paris, cada tarjeta postal abriendo una ventanita Braque o Ghirlandaio o Max Ernst contra las molduras baratas y los papeles chillones, aun así no nos buscaríamos en nuestras casas. Preferiríamos encontrarnos en el puente, en la terraza de un café, en un cine-club o agachados junto a un gato en cualquier patio del barrio latino. Andábamos sin buscarnos pero sabiendo que andábamos para encontrarnos.¹³

Mediante la presencia del juego y el azar, Cortázar convierte su novela en una reflexión sobre la condición humana, como señala Yurkievich: “El recorrido de la rayuela se equipara con el recorrido de la existencia humana, el juego será como el destino, una conjunción de destreza más azar”¹⁴

Ahora bien, dentro de *Nocilla Experience* el matiz lúdico también llega a desempeñar una función importante, pues se presenta en distintos niveles (estructural, semántica y narrativamente, entre otros). Pero el primer aspecto que resalta es el propio título de la novela *Nocilla*, ya que éste es el nombre que se le da a la Nutella en España; esto nos remite inmediatamente a una experiencia infantil, cuando este alimento era, o sigue siendo, parte de nuestra dieta. Entonces, al utilizar dicho nombre para la trilogía, Agustín Fernández Mallo anticipa que hará uso de la cultura de masas, además de indicarnos que las novelas deben ser leídas con cierto tono lúdico.

13. Julio Cortázar, *Rayuela*, Sudamericana, Buenos Aires, 1992, p. 15.

14. Saúl Yurkiévich, *op. cit.*, p. 147.

El segundo aspecto más evidente son las constantes referencias al juego del parchís y al palacio construido específicamente para esto en la estepa rusa. Mediante los episodios y anécdotas dedicadas al juego, el autor español introduce la noción de azar que, a su vez, tiende a oponerse al pensamiento mecánico y repetitivo que existe en el ajedrez¹⁵, como señala Jota:

¿Sabes una cosa?, el ajedrez, por ejemplo, es un deporte muy sencillo porque en algún sitio todas las partidas están ya escritas, solo hay que analizarlas con una computadora, pero el parchís se fundamenta en la tirada de un dado y esa emersión del azar a lo real es lo más complejo que una persona puede llegar a imaginar. (*N. E.*, p. 44)

El abordaje lúdico de *Nocilla* también se realiza mediante: la metanarración presente en la novela, las citas falsas de personajes famosos, fragmentos que parecen no tener relación en una primera instancia con la obra y la aparición de Julio Cortázar como personaje literario. Aunado a estos elementos, también encontramos la referencia de segunda mano del *Hagakure*, que también nos advierte otra clave con la que se debe de tratar esta novela: “Entre las máximas escritas en el muro de Naoshige hay una que dice, «los asuntos serios deben de tratarse con ligereza». El maestro Ittei comentó, «los asuntos leves deben de tratarse con mayor seriedad».” (*N. E.*, p. 174)

A la par del ludismo en *Rayuela*, también encontramos que su composición se basa en el collage literario hecho por Cortázar, como señala Yurkievich:

El dispositivo collage rige la composición de *Rayuela* en todos sus niveles, no solo la estructuración externa del relato, sino también la concatenación lógico-funcional, la caracterización de los personajes, la ambientación, la disposición rítmica, el manejo tonal, la

15.De acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia Española*, el parchís se define como: “Juego que se practica en un tablero con cuatro salidas en el que cada jugador, provisto de cuatro fichas del mismo color, trata de hacerlas llegar a la casilla central. El número de casillas que se ha de recorrer en cada jugada se determina tirando un dado.” En: <<http://lema.rae.es/drae/?val=parchis>> (consultado el 10 de marzo de 2014).

armadura discursiva. El collage modela la historia y el discurso; condiciona y conforma la perceptiva de la novela. El collage determina aquí la aprehensión y la representación del mundo; es matriz mental motriz de lo verbal.¹⁶

El collage ayuda a crear sentido a partir de las relaciones de los elementos que parecen inconexos, tales como las citas de periódicos, anécdotas, los elementos filosóficos y literarios presentes en el texto; entonces, el collage ayuda a “exteriorizar la multiformidad inherente al discurso narrativo propiamente dicho; mutuamente perpetuo, haciéndolo tan polimorfo, tan polifónico y poligloto como lo es la conformación general de la novela.”¹⁷ Para poder llegar a dar este efecto, Cortázar se inspiró no solo en el tipo de collage realizado por los artistas surrealistas, sino también en la técnica del montaje cinematográfico, de los cuales llega a decir que su símil en la literatura sería el uso del “orden poético en la novela” ya que éste “cumple la función análoga a la que alcanza la música de fondo en las películas—y en algunos casos la metáfora visual, el fotomontaje, la sobreimpresión y la esfumadora.”¹⁸

La relación entre *Rayuela* y el montaje cinematográfico ya se ha estudiado y al respecto Irma Céspedes señaló que en: “*Rayuela* el montaje funciona como procedimiento constante del modo narrativo aplicado no solo a la composición, sino a todos los niveles de la creación. Es un medio de sugerir la multiplicidad en el tiempo y en el acontecer a la vez que un intento de romper la visión binaria de la mente humana.”¹⁹ Dicho montaje sigue ciertas reglas por lo que éste “no puede ser caprichoso, necesariamente debe someterse a un principio unificador, a las necesidades generales, al contenido del todo porque se logran efectos totalmente diferentes, según sean los elementos conjugados.”²⁰

16. Saúl Yurkievich, *op. cit.*, p. 142.

17. *Ibid.*

18. Julio Cortázar, “Notas sobre la novela contemporánea” en *Obras Crítica 2*, edición de Jaime Alarzáki, Alfaguara, Madrid, 1994, p. 148.

19. Irma Céspedes “El montaje como recurso en *Rayuela*” en *Revista chilena de literatura*, N. 5-6, 1972, p. 114.

20. *Ibid.*

Tanto el collage literario como el montaje se convierten en recursos fundamentales para la construcción y el análisis de *Rayuela*, ya que ambos procedimientos ayudan a generar coherencia a partir de lo que parece no tenerlo y convierten al lector en un agente activo dentro de la novela, pues su participación es importante para unificar el sentido.

Estos procedimientos estéticos, con el paso del tiempo, han evolucionado y motivado la aparición de otras técnicas artísticas contemporáneas, como es el caso del *sampling* y *morphing*, los cuales continúan con los mismos principios usados tanto en el montaje como en el collage, además de que, como ha señalado Dierderichen:

Con el *sampling*, como con el montaje, se produce la doble situación de que una nueva herramienta de la industria cultural, una nueva tecnología, torna obsoleta a una generación de artistas vieja, pero surge al mismo tiempo la promesa de que una nueva generación de artistas tendrá ahora no solo el acceso histórico adecuado, respecto a la generación anterior, sino que es también un acceso directo que elude y la enfrenta a la industria cultural.²¹

El *sampling* es otro de los recursos artísticos con mayor presencia en *Nocilla Experience*, el cual cumple una función análoga, a la manera que se presenta en la música pop y en el arte contemporáneo, ya que éste: “no solo puede usarse para simular, sino que es ideal para citar, cortar y rejuntar materiales propios y ajenos, que pueden extraerse de otra parte sin que se pierda su calidad original, es decir, al modo ilusionista.”²² Al hacer un uso tan marcado de este elemento, Agustín Fernández Mallo recontextualiza los principios creativos utilizados por Julio Cortázar en su tiempo, adaptando sus formas y procedimientos con las tecnologías presentes en el siglo XXI, mediante la yuxtaposición de citas, entrevistas y diálogos cinematográficos, se compone la segunda entrega de

21. Dierdrich Diederichsen, “Arte y Técnica: Montaje, *sampling*, *morphing*. Sobre la tríada Estética-Técnica-Política”, en *Artefacto*, núm. 6, 2007, disponible en http://www.revista-artefacto.com.ar/pdf_notas/164.pdf (consultado el 20 de febrero del 2014).

22. *Ibid.*

la trilogía *Nocilla*. A través de estos elementos se logra presentar una reflexión sobre el empleo de técnicas y conceptos provenientes de otras áreas, principalmente artísticas; situación que no es novedosa en sí, sino que es parte de una larga tradición, en la cual distintos escritores han tratado de conseguir efectos similares a los que se presentan en otras artes. Esto nos hace reflexionar e investigar sobre la historia y naturaleza de las representaciones artísticas contemporáneas, cumpliendo así con una de las características de la parodia posmoderna.

En *Rayuela*, a la par del ludismo y el collage, convergen dos elementos de suma trascendencia para la novela que son, de acuerdo a Andrés Amorós: “a) Una teoría de la literatura y, en concreto, de la novela contemporánea. b) La aplicación de eso a la práctica narrativa; es decir una reflexión sobre cómo se va escribiendo *Rayuela*.”²³ Dicha teoría y reflexión la encontramos en los comentarios vertidos por Morelli y de su discípulo Horacio Oliveira; mediante los diálogos de estos personajes “Cortázar denuncia una y otra vez las convenciones de la literatura habitual: la falsedad, el anquilosamiento, las fórmulas, los tópicos, el peso de la retórica(...)”.²⁴ Estas opiniones realizadas por los personajes se convierten en una de las claves para entender la novela y, también, dejan ver la propia teoría y opinión del escritor argentino sobre la literatura; muestra de ello son las reflexiones que aparecen en los escritos de Morelli intercalados con el resto de los episodios, en los que se involucra al lector directamente: “El único y verdadero personaje que me interesa es el lector, en la medida de que algo de lo que escribo deberá contribuir a mutarlo, a desplazarlo, a extrañarlo, o enajenarlo.” También se critica el estilo narrativo preexistente al señalar que éste “era un espejo para lectores alondra.”²⁵ Todo esto concuerda con lo dicho por Amorós, al señalar el tipo de novela que Cortázar deseaba realizar:

23. Julio Cortázar, *Rayuela*, edición de Andrés Amorós, Cátedra, Madrid, 1992, p. 22.

24. *Ibid*, p. 30.

25. *Ibid*, p. 148.

A Cortázar no le interesan las novelas tan «bien construidas», en las que unas partes se contrapesan armónicamente con las otras, (...) lo que le interesa es romper planos, crear zonas de sombra y perspectivas de profundidad, abrir la novela a muy diversos horizontes: reales, imaginarios, simbólicos. Lo que se pretende lograr es una novela más abierta, por eso mismo, más humana, más realista que la tradicional.²⁶

Las reflexiones que el propio Cortázar ha hecho sobre la literatura se convierten en pieza clave para entender su poética. En uno de sus ensayos teóricos más conocidos, *Notas sobre la novela contemporánea*, define a este género como: “una manifestación poética total, que abraza simultáneamente formas aparentes como el poema, el teatro, la narración, y eso por que la realidad, sea cual fuera, solo se revela poéticamente.” (*Notas*, 150) El autor de *Las armas secretas* entiende la novela como una forma de totalidad en la que hay espacio para cualquier tipo de discurso, sin importar su naturaleza, pero siguiendo un orden poético; además, en este mismo trabajo señala uno de los cambios más importantes en la novela moderna: “cambia su configuración: deja de ser esa continuidad temporal y espacial a que nos había acostumbrado la novela decimonónica para hacerse «poliédrica, amorfa, magnífica de coraje y desprejuicio, ya que no hay personajes en la novela moderna, hay cómplices.»” A su vez, la novela para Cortázar es “un monstruo, uno de esos monstruos que el hombre acepta, alienta, mantiene a su lado; mezcla de heterogeneidades, grifo convertido en animal doméstico.”²⁷

Estos comentarios de Cortázar sobre la literatura influyeron en la narrativa de Agustín Fernández Mallo, ya que él, en su producción ensayística y narrativa, ha expresado constantemente la necesidad de experimentar en la poesía (y en general en la literatura) con técnicas, recursos y demás elementos provenientes de otras áreas del conocimiento, como sucede con otras artes:

26. Julio Cortázar, *Rayuela*, p. 45.

27. Julio Cortázar, *Notas...*, p. 150.

Proponemos desde aquí el bosquejo de una nueva poética y paradigma a la que quedamos en llamar poesía postpoética, o poesía expandida, por apropiarnos del término cine expandido utilizado por los teóricos para referirse al cine que usa y se inspira en las nuevas tecnologías.²⁸

Estas reflexiones nos dejan en claro el tipo de pensamiento que tiene el autor de *Postpoética* sobre la literatura, en las que vemos una continuación de la intención del escritor argentino por realizar una mezcla heterogénea con discursos provenientes de otros géneros literarios (teatro, narrativa), solo que Fernández Mallo amplía el horizonte al incluir a todas aquellas prácticas con las que pueda crear una unidad de sentido (televisión, internet, revistas, periódicos, cine, música, etc.) con el fin de completar su experimento postpoético.

El autor del poemario *Carne de Pixel*, no solo recicla opiniones y comentarios hechos por Cortázar, sino que también introduce un juego metanarrativo dentro de su novela, el cual se presenta durante los episodios de Josecho donde éste personaje describe el proceso de elaboración de su novela transpoética, en la que, al igual que en *Rayuela*, existe una teoría de la literatura y una aplicación de ella dentro de la novela misma, que comienza a describirse en el fragmento 36, cuando Marc inició su relación con Josecho:

Marc conoció a Josecho a través de Internet, en una página de moda. Lo que le atrajo a Marc de Josecho es que, según aseguraba esa web, fuera éste un exponente de una extraña literatura. (...) En esa página web también pudo descubrir que practicaba con furor una tendencia estética denominada por él mismo narrativa transpoética, consistente en crear artefactos híbridos entre la ciencia y lo que tradicionalmente llamamos literatura. (*N. E.*, p. 57)

Y posteriormente en el fragmento 47, ya se describe la manera en que Josecho realizará su novela transpoética:

28. Agustín Fernández Mallo, *Postpoética...*, p. 32.

Una noche hacía ahora 2 años, había visto claro lo que sería su próximo proyecto transpoético. Se trataba de concebir una novela, más bien un artefacto, hasta entonces nunca visto: tomando únicamente los inicios, los 3 o 4 primeros párrafos, de novelas ya publicadas, tendría que ir poniéndolos unos detrás de otros, haciéndolos encajar, de manera que el resultado final fuera una nueva novela perfectamente coherente y legible. (*N. E.*, p. 74)

De esta manera el juego metanarrativo de Fernández Mallo retoma muchos aspectos que se presenta en el metadiscurso realizado por Cortázar en *Rayuela*, a través de los personajes de Moreti y Oliveira; ya que mediante la figura de Josecho, existe la intención de realizar una novela que rompa con el modelo predominante, y con ello —a su vez— se denuncia las convenciones que existen dentro de la literatura contemporánea: repeticiones de fórmulas, anquilosamiento, el peso de la tradición, mismas cosas que hace más de cincuenta años ya criticaba el escritor argentino.

La manera en que se hace referencia a la obra de Cortázar dentro de *Nocilla Experience* indica, como se ha visto, una clara función paródica, ya que encontramos la transcontextualización del referente parodiado: su actualización en un nuevo contexto, la repetición de conceptos y formas previas, pero que generan una diferencia con respecto a su antecesor, la desacralización de una obra canónica, que tienen por objetivo no el ataque o sátira, sino que nos obliga a mirar el pasado, para hacernos conscientes de las formas artísticas que en su momento marcaron un punto de quiebre en la literatura —debido a su intención de renovación y experimentación— pero que hoy en día son aceptadas por la tradición literaria. El objetivo de Fernández Mallo no es la experimentación sin sentido, sino la reflexión sobre los recursos que hoy parecen novedosos, pero que en realidad tienen un largo camino recorrido.

2.3 Los elementos extraliterarios parodiados

Hasta el momento se ha visto cómo funciona la parodia cuando el referente ha sido una obra literaria, pero a continuación se analizará la manera en que se presenta el efecto paródico cuando el referente no pertenece al campo literario, en este caso se recurre al lenguaje del periodismo musical y cinematográfico. Las obras a revisar para este objetivo son las entrevistas a distintos músicos que aparecieron publicadas en el libro *El pop después del pop* de Pablo Gili y las citas provenientes de la película *Ghost Dog* de Jim Jarmusch.

Como ya se había señalado previamente, *El pop después del pop* reúne una serie de entrevistas que realizó el crítico de música español Pablo Gili, a varias figuras importantes de la música alternativa de la década de los años noventa. Las preguntas que Fernández Mallo eligió para insertarlas en su obra tienden a reflejar un lado más íntimo y personal de los artistas, ya que en varios casos, reflexionan acerca del proceso creativo de sus composiciones, mencionan experiencias personales que los marcaron y comentan los sentimientos y emociones que proyectan en sus canciones, como se puede apreciar en las siguientes preguntas:

A veces los ritmos de tus canciones tienen relación con los ritmos del entorno, ya sea la naturaleza o la ciudad. Otros son muy íntimos y parecen acompañar a los ritmos del corazón...: Hay algo de eso porque muchas de mis canciones tienen 80 bpm, que es el ritmo del corazón cuando estás caminando. Yo escribo casi todas mis canciones cuando estoy paseando, así que hay algo de eso [ríe]. Pero no es una cosa que quiera hacer deliberadamente, que sea consciente. Entrevista a Björk (N. E., p. 50)

¿Cómo ha afectado a tu música haberte criado en una aldea?: Vivir en un lugar bastante remoto me animó a usar mi imaginación desde muy pequeña. Había pocos estímulos exteriores al margen del campo, de manera que tenía que crear mi propio lugar de juegos, mi propio entorno y hacerlo suceder en mi cabeza. Entrevista a PJ Harvey (N. E., p. 128)

Sin embargo se ha extendido la idea de que tu combinación de estilos es el resultado de un proceso caótico e imprevisible, cuando en realidad en tus discos o conciertos están pensados hasta los errores: Están organizados, sí, muy pensados. Controlar el caos es una buena definición de lo que hago, quizá por el deseo consciente de crear música tridimensional. La mayoría de las grabaciones son muy planas, así que si introduces más elementos en el sonido puedes llevar esa canción pop a un nivel diferente. Y ésta es el área que me atrae, que me excita. Por eso la gente que suele escuchar música pop tradicional puede encontrar mi música caótica o «estropeada», pero fue escrita de ese modo. Entrevista a Beck (N. E., p. 154.)

Fernández Mallo traslada íntegramente (a modo de sampleo) las ideas y comentarios realizados por estos músicos a su discurso narrativo, mediante esta operación, los fragmentos conservan la misma carga emotiva presente en el libro de Pablo Gili, pero aquí ayudan a crear un ritmo narrativo al intercalarse entre las distintas historias de los personajes, así los demás insertos extraídos de otras obras, lo que da por resultado una combinación de elementos que parecen aislados, pero que en realidad mantienen una relación de yuxtaposición como la que el escritor español ha señalado en *Postpoesía*: “(...) la poesía postpoética es la yuxtaposición y sinergia de cuanta teoría o modo de pensamiento solucione un desafío poético determinado, dando lugar a nuevos artefactos y a una nueva forma de pensar la artesanía poética.”²⁹

Entonces, el empleo de las entrevistas realizadas por el periodista musical español sigue un orden postpoético y no es gesto snob o frívolo por parte del autor de *Carne de pixel*, a pesar de que los músicos citados sean anglosajones en su mayoría. Aunado a esto, la presencia de estos artistas dentro de la novela también sigue una lógica y un funcionamiento motivados por el concepto de “afterpop” de Eloy Fernández Porta, colega, escritor y amigo de Fernández Mallo. Este autor ha propuesto que el estudio de los fenómenos artísticos nacidos dentro de —o que utilizan— la cultura de masas, no

29. Agustín Fernández Mallo, *Postpoética...*, p. 34.

debe de comenzar desde la relación que pueda existir con la tradición cultural académica sino a partir de la creación de nexos, puentes y lazos con las demás manifestaciones estéticas contemporáneas, que recurren de igual forma a la cultura pop, proponiendo así una metodología similar a la que se utiliza en la crítica musical:

El crítico literario tiende a considerar una obra con una tradición milenaria y solo secundamente, en relación con *tendencias* o *movimientos*, que siempre suelen ser contemplados con suspicacia, como si fuesen *moda*. La crítica musical, por el contrario, parte de la premisa de que esos movimientos y etiquetas son útiles por que los autores los tienen en cuenta, por que la creación se explica a través de *escenas*, *sensibilidades simultaneas* e *ideas compartidas* que son históricas, y no solo a partir de una supuesta relación del autor en soledad absoluta con el pasado más o menos remoto.³⁰

Los análisis de este tipo tienen el objetivo de hacernos conscientes del valor estético que existe dentro de algunas de las creaciones artísticas provenientes de la cultura de masas. De esta manera Fernández Porta se aleja de una posición ortodoxa o elitista, la cual tiende —según él— a considerar estas obras como una expresión menor y a oponerse a la idea de un nuevo cambio de paradigma, al señalar que: “La resistencia a la cultura pop no es más que una manifestación secundaria de una actitud reaccionaria que incluye también la resistencia a la teoría y, en general, al giro cultural tal como se ha producido en los últimos veinte años.”³¹

Ahora bien, Fernández Mallo, al hacer uso de estas figuras del pop en su novela, cumple con una de las propuestas del afterpop (y de la parodia posmoderna) al no discriminar o separar las referencias a la cultura académica —representada por *Rayuela*— y la cultura pop, representada por las entrevistas a los músicos mencionados. El escritor español logra poner en diálogo estos dos tipos de

30. Eloy Fernández Porta, *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*, Anagrama, Barcelona, 2010, p. 32.

31. *Ibíd.*, p. 25.

culturas, sin jerarquizarlas, por el contrario, las equipara dentro de la novela y extrae de ellas los elementos que le sean funcionales.

El uso de estos elementos pop dentro de *Nocilla Experience*, lejos de banalizar o frivolar la novela, apuntan hacia una democratización cultural, ya que su autor hace visibles todas las obras que utilizó —así como su naturaleza— poniéndolas, a su vez, a la disposición del lector, reduciendo así la brecha entre el escritor y sus lectores; por consiguiente, la novela se presenta como una transgresión a la postura del elitismo cultural, esta transgresión concuerda con el carácter subversivo que conlleva el uso de la parodia dentro de la novela contemporánea, como ha señalado Linda Hutcheon:

*The novel today has been one o many art forms that has turned to popular art an culture for this democratization and potential revitalization. (...) the pop art forms used in contemporany fiction are parodically subversive of elitist, high brow concept of literature: we find comic books, Hollywood movies, popular songs, pornography, and so on, beign used parodically in novels today.*³²

La manera en que se proporcionan las fuentes de los textos empleadas dentro de *Nocilla Experience* se hace de dos formas; la primera, mediante la cita explícita a una obra en concreto dentro de la novela; y la segunda, gracias al último apartado dedicado a las aclaraciones y créditos en el que se indica —de manera detallada— todas las obras a las que Fernández Mallo recurrió. De este modo es como el lector puede recurrir a todas las referencias, para así apreciar y entender que lo que está leyendo se trata de una parodia, también aclarar las dudas que surgen al momento de su lectura, ya que si éste desconoce a qué obra se acaba de parodiar, entonces puede buscar el referente en cuestión. De esta forma la problemática y el riesgo que siempre conlleva una parodia:

32. “Hoy día, la novela ha sido una de las formas de arte que ha recurrido al arte y a la cultura popular para esta democratización y revitalización potencial. (...) las formas de arte pop que se utilizan en la ficción contemporánea parodian subversivamente el concepto elitista y elevado de literatura: en las novelas actuales, se utilizan como parodia cómics, películas de Hollywood, canciones populares, pornografía y demás.” Linda Hutcheon, *A theory...*, p. 81.

que el lector no entienda el efecto paródico debido al desconocimiento de las obras parodiadas o porque no comparte el mismo código paródico que el escritor, se logra resolver de una manera funcional. Ya que el autor español pone a la disposición el código y las referencias con las que debe de ser leída su novela para todo aquel que desee profundizar en ella. El hecho de compartir el código paródico es una situación fundamental para la construcción de una parodia, como señala Hutcheon:

*Like all codes, parodic codes, after all, have to be shared for parody as parody to be comprehended, whether parody is intended as subversive o established canons or as a conservative force, whether it aims to praise or humble the original text, in either case the reader has to decode it as parody for the intention to be fully realized. (...) readers must also recognize that what they are reading is a parody, and to what degree and what type. They also, of course, know the text or conventions being parodied, if the work is to be read as other than any piece of literature —that is, any non— parodic piece.*³³

Después de haber explicado la manera en que se presentó la parodia, a partir del texto *El Pop después del pop*, toca el turno de señalar cómo es que ésta se construye cuando el referente es una obra cinematográfica, en este caso la cinta *Ghost Dog* del director Jim Jarmusch.

Ya se había señalado que la aparición de esta cinta solo se presenta en el epílogo de la novela, intercalándose entre los episodios sobre las historias de Jake y Chico. Las citas del filme *Ghost Dog* que aparecen en la novela son las mismas que Jarmusch, a su vez, extrajo del *Hagakure, Libro del samurai*.³⁴

33. "Como todos los códigos, los códigos paródicos, después de todo, deben compartirse como parodia, para que la parodia se comprenda. Si la parodia intenta ser subversiva del canon como fuerza conservadora, si intenta homenajear o humillar al texto original, en cualquier caso, el lector debe decodificarlo en tanto parodia para que su intención se complete. (...) los lectores deben también reconocer que lo que leen es una parodia, y hasta qué punto lo es y de qué tipo. También deben conocer el texto o las convenciones que se parodian, si el texto debe leerse como algo distinto que solo una pieza literaria; es decir, una pieza no paródica." *Ibid*, p. 93.

34. "*Hagakure*, que significa «oculto bajo las hojas», es un antiguo breviario de caballería escrito en la primera década del siglo XVIII por Yamamoto Tsunetomo. Fue redactado con la intención de recopilar una filosofía que empezaba a perderse, a quedar oculta por el paso del tiempo, y que se había transmitido durante siglos por tradición oral. Recoge las enseñanzas del *bushido*, que literalmente significa «el camino del guerrero», y que constituía un código de

En el caso de la película *Ghost Dog* el personaje principal es un hombre afroamericano (interpretado por Forest Withaker) que vive en New York y su nombre es el mismo que el de la cinta. Este personaje fue salvado de morir a golpes por unos pandilleros gracias a Toni, un mafioso italoamericano; desde ese momento *Ghost Dog* se convierte en el siervo y protector del mafioso, pero al margen de las enseñanzas del *Hagakure*. La premisa de la película parece, a primera vista, algo absurdo e incoherente, ya que aparentemente no tiene sentido que un asesino afroamericano base su forma de vivir en el modelo de los samuráis japoneses, sin embargo esta mezcla de elementos es lo que convierte a esta cinta en una profunda reflexión sobre distintos aspectos que van desde la recontextualización de la tradición cultural japonesa y el apropiamiento de recursos provenientes de otras producciones y géneros cinematográficos.

Ahora bien, la razón para que Agustín Fernández Mallo haya recurrido al filme *Ghost Dog*, es la de continuar con su ideal postpoético de utilizar de manera paródica todo aquello que pueda ayudarlo a generar sentido, sin importar la naturaleza de los elementos, como ya hemos visto en el uso de la literatura y el periodismo musical dentro de esta novela. Entonces, al emplear las mismas citas que Jarmush empleó para su filme, el escritor español no tiene la intención de ridiculizar o banalizar al cineasta, o al texto japonés, sino la de seguir relacionando elementos heterogéneos; de esta forma es cómo se realiza una nueva recontextualización del texto japonés en nuestra época y, también, una relectura de la cinta del director estadounidense.

En *Nocilla Experience*, como ya dije en el primer capítulo, las citas acompañan a Chico en su misión por encontrar a su hija desaparecida, estos textos marcan el ritmo de la narración al ser el puente entre la historia del personaje y la historia de Jack, lo que da como resultado el aumento de la tensión narrativa, ya que las citas prevén episodios que sucederán posteriormente. En el filme, las

conducta y un modo de vida para los samuráis, una élite militar que durante cientos de años defendieron a sus *shogunes* o señores feudales. Sus principios fundamentales eran la lealtad, el deber y el valor." Yamamoto Tsunetomo, *Hagakure. El camino del samurái*, trad. de Omar El-Kashef Punto de Lectura, Madrid, 2014, p. 9.

citaciones cumplen una función similar debido a que los fragmentos del *Hagakure* aparecen en momentos determinados, marcan la división entre las secuencias cinematográficas, imponen un ritmo a la narración audiovisual y, también, cada uno de los pasajes del texto japonés anticipa ciertas acciones que sucederán; el ejemplo más claro es el momento en que aparece el aforismo que se refiere a la lealtad del samurái, la cual debe de mantener hacia su amo a pesar de todo; después de la presentación del pasaje se desarrolla el episodio de la muerte de *Ghost Dog* a manos de Toni, su amo.

La manera en que Fernández Mallo recurre al trabajo de Jim Jarmush no es con la intención de utilizarlo como referente erudito, sino para observar que existe una afinidad creativa entre ambos creadores, la cual radica en el hecho de que el cineasta norteamericano ha podido generar sentido a partir de elementos inconexos, como se aprecia en esta cinta. También este director ha manifestado constantemente su ideología artística, en la que se basa en utilizar cualquier material para la elaboración de una obra artística, como se puede observar en la siguiente regla que él propone para la creación cinematográfica:

Nothing is original. Steal from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination. Devour old films, new films, music, books, paintings, photographs, poems, dreams, random conversations, architecture, bridges, street signs, trees, clouds, bodies of water, light and shadows. Select only things to steal from that speak directly to your soul. If you do this, your work (and theft) will be authentic. Authenticity is invaluable; originality is nonexistent. And don't bother concealing your thievery, celebrate it if you feel like it. In any case, always remember what Jean-Luc Godard said: "It's not where you take things from, it's where you take them to."³⁵

35. «Nada es original. Roba de cualquier lado que resuene con inspiración o que impulse tu imaginación. Devora películas viejas, películas nuevas, música, libros, pinturas, fotografías, poemas, sueños, conversaciones aleatorias, arquitectura, puentes, señales de tránsito, árboles, nubes, masas de agua, luces y sombras. Selecciona solo cosas para robar que hablen directamente a tu alma. Si haces esto, tu trabajo (y robo) será auténtico. La autenticidad es incalculable; la originalidad es inexistente. Y no te molestes en ocultar tu robo, celébralo si tienes ganas. En cualquier caso, siempre recuerda lo que dijo Jean-Luc Godard: "No es de donde sacas las cosas, es en donde las pones.» Jim Jarmush, "5 golden rules (or non-rules) of movie making", en <http://www.moviemaker.com/articles-directing/jim-jarmusch-5-golden-rules-of-moviemaking/> (consultado el 20 de abril de 2014).

El modo de pensamiento estético de Fernández Mallo se asemeja en muchos aspectos al de Jarmush, es por ello que podemos señalar que el escritor español vio en esta cinta un experimento cinematográfico con características postpoéticas, la cual retoma como ejemplo para reelaborar nuevos sentidos y relaciones a partir de obras, tanto pasadas, como presentes, para continuar con la repetición de elementos pero con sus respectivas diferencias; por ende, esto también es una muestra de cómo: *“Parody becomes, then, a way to preserve continuity in discontinuity.”*³⁶

Como se ha visto en este apartado, la parodia no necesariamente tiene que limitarse a un campo artístico, ya que es posible recurrir a otras áreas, como es el caso del periodismo musical y el cine, para generar un efecto paródico; de esta forma casi cualquier cosa puede ser motivo de parodia siempre y cuando reciba el tratamiento correcto, como bien señala la autora canadiense: *“What, then, can be parodied? Any codified form can, theoretically, be treated in terms of repetition with critical distance, and not even in the same medium or genre. Literature is famous for parodying non literary discourse.”*³⁷ La literatura constantemente ha hecho uso de técnicas y estilos provenientes de otras artes o campos del conocimiento, así como de referentes tanto populares como cultos, pero lo que marca una distinción entre las obras es la manera y el fin que se les otorga a cada uno de estos elementos.

36. “La parodia se convierte, entonces, en una manera de preservar la continuidad en la discontinuidad.” Linda Hutcheon, *A theory...*, p. 97.

37. “Entonces, ¿Qué puede ser parodiado? Cualquier codificación puede, teóricamente, ser tratado en términos de repetición con distancia crítica, y no necesariamente del mismo medio o género. La literatura es famosa por parodiar discursos no literarios.” *Ibid*, p. 18.

CAPÍTULO III

Navegar en *Nocilla Experience*

En este capítulo analizaré la novela a partir de un enfoque intermedial, con el que podré señalar la manera en que este texto emplea y asimila varias de las características de Internet y del ciberespacio, las cuales determinan el tipo de contenido de la novela, su forma y su lectura. Para trazar esta relación, primero definiré el concepto de intermedialidad, posteriormente explicaré las características del ciberespacio, para poder señalar la forma en que se encuentran dentro de la novela, y, en la última sección, a partir de la relación con este medio, propondré un modelo de lectura hipertextual de la obra.

3.1 Intermedialidad

Hoy en día es más común encontrar obras de teatro que utilizan recursos digitales para su representación, largometrajes filmados y producidos con teléfonos celulares o tabletas, instalaciones artísticas que emplean iluminaciones y proyecciones dirigidas por computadora y, en el mundo de las letras, proyectos literarios que nacen en un blog, los cuales no necesitan ser editados en papel ya

que su distribución, así como su lectura, se hace de manera virtual, a través de *e-books* u otros formatos. Otra de las características de las obras de arte contemporáneas, como señala Vicente Luis Mora, es que: “(...) son cada vez más multidisciplinares y tienden a aglutinar en sí la poderosa iconicidad de los medios de comunicación de masas.”¹ Una de las maneras para entender y analizar estas nuevas realidades artísticas es a través de un enfoque intermedial, con el que se podrá dar cuenta sobre la manera en que los nuevos medios tecnológicos influyen en el mundo de las artes, ya que el medio que se empleen en una creación artística, afecta el tipo de contenido que tendrá una obra, la manera en que se presenta y la forma en la que se experimenta.

El concepto de intermedialidad es relativamente nuevo como señalan varios estudiosos, aunque es heredero de una larga tradición de estudios interdisciplinarios, transdisciplinarios y comparativos². Este tipo de análisis ofrece las herramientas para estudiar las obras artísticas y culturales que incorporan lenguajes de distintos medios (desde la ópera, la inauguración de unos juegos olímpicos, una novela gráfica, las obras que recurren a los medios digitales).

Antes de definir el término de intermedialidad es necesario aclarar a qué se le denomina “medio”, ya que a partir de este concepto comienza el análisis intermedial. La definición del término presenta distintas problemáticas, ya que no existe un consenso en cuanto a qué denominar medio, por lo que cada estudioso de esta materia ha construido su propia definición; esta situación ha generado distintas interpretaciones del concepto, algunas demasiado generales y otras muy particulares³. Por otra parte, los conceptos,

1. Vicente Luis Mora, *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*, Seix Barral, Barcelona, p. 61.

2. “Intermediality must be seen as a comprehensive phenomenon that includes all the relations, topics, and issues traditionally investigated by Interarts Studies.” (Intermedialidad debe ser vista como un fenómeno integral que incluye todas las relaciones, los temas y cuestiones tradicionalmente investigados por los Estudios Interartísticos) en Arvidson, *et. al*, *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality*, Suecia, Intermedia Studies Press, 2007, p. 32

3. La definición paradigmática de medio es la que ofrece Marshall McLuhan, el teórico más representativo del análisis de medios, quien señala que: “the medium is the message because

tanto de medio, como de intermedialidad, deben de presentar una explicación viable para ser aplicada en el campo de las humanidades y, en específico, dentro de la literatura. La definición de medio que cumpla con estos requisitos es la que propone Werner Wolf, uno de los estudiosos más importantes de esta materia, que ha analizado a fondo la relación intermedial entre música y literatura, él ha definido este término como:

*Medium, as used in literary and intermediality studies, is a conventionally and culturally distinct means of communication, specified not only by particular technical or institutional channels (or one channel) but primarily by the use of one or more semiotic system in the public transmission of contents that include, but are not restricted to, referential "messages." Generally, media make a difference as to what kind of content can be evoked, how these contents are presented and how they are experienced.*⁴

A partir de esta explicación, el teórico austriaco construye su concepto de intermedialidad, al indicar que: "(...) *intermediality, in the broad sense, applies to any transgression of boundaries between conventionally distinct media as defined above and thus comprises both «intra» and «extracompositional» relations between different media. «Relation» can mean gestation, similarity, combination or reference including imitation.*"⁵

is the medium that shapes and control the scale and form of human association and action." (el medio es el mensaje porque es el medio que da forma y controla la escala y la forma de asociación y acción humana.) Marshall McLuhan, *Undersanting Media. The extension of man*, ed de W. Terrence Gordon, Gingko Press, Corte Madera, 2003, p. 20.

4. "El medio, como se utiliza en los estudios literarios e intermediales, es un medio convencional y culturalmente distinto de comunicación, especificado no solo por canales técnicos o institucionales específicos (o un solo canal), sino básicamente por el uso de uno o más sistemas semióticos en el contenido de transmisión pública de contenidos que incluyen mensajes referenciales, pero no están restringidos a ellos. Generalmente, los medios diferencian entre los contenidos que se evocan, cómo se les presenta y cómo se les experimenta." Werner Wolf, "The Relevance of Mediality and Intermediality in Academic Studies of English Literature" en *Spell: Swiss papers in English langue and literature*, 21: 2008, p. 6 (última consulta el 6 de agosto de 2014) disponible en: <http://dx.doi.org/10.5169/seals-130646>.

5. "Intermedialidad, en un amplio sentido, se aplica para cualquier transgresión entre las fronteras de los medios convencionales definidos arriba y comprende tanto relaciones de «intra» y «extracomposicional» entre diferentes medios. «Relación» puede significar gestación, similitud, combinación o referencia incluyendo imitación." *Ibíd*, p. 19.

Para complementar lo dicho por Wolf, empleo lo dicho por Maddalena Pennachia —teórica italiana— quien también se ha dedicado a investigar cómo funciona la intermedialidad en la literatura, y al respecto ha señalado que:

*We can think inter-mediality as a “differing” movement of the message through a system of interrelated but different media. I would also add that while on the multimedial horizon the “literary” work seems to enjoy a plural identity, condensed in the same storage device: it is continually translated from one medium into another, thus acquiring a plurality of identities, generated as a trace of the movement itself.*⁶

Con el objetivo de redondear la definición de intermedialidad, dispongo de lo dicho por Claus Clüver, importante autoridad en el área, quien presenta este concepto de manera más breve y general, como se lee a continuación: “*Once «medium» instead of «art» has become accepted as the basic category for the interdisciplinary discourse, the interrelationship of various media is conceived of as «intermediality»*”.⁷

Estas definiciones presentan semejanzas y diferencias a la vez, pero a pesar de ello, todas concuerdan en que para existir una relación intermedial debe de presentarse un mensaje, varios medios y el cruce del mensaje a través de estos medios.

Un punto que se debe aclarar desde un principio con respecto a las relaciones de intermedialidad que puedan existir en una obra, es que éstas siempre presentan grados y varían de acuerdo al nivel de interacción entre los medios que participan, para lo cual Werner Wolf las ha dividido en las siguientes cuatro formas:

6. “Podemos pensar en la intermedialidad como un movimiento que difiere, del mensaje a través de un sistema de medios interrelacionados pero distintos. Añadiría que mientras que en el horizonte multimedial el trabajo literario posee una identidad plural, condensada en el mismo almacén de almacenamiento, se traduce continuamente de un medio a otro, adquiriendo una pluralidad de identidades, generadas como rastro de ese mismo movimiento.” Maddalena Pennacchia Punzi (ed.), *Literary Intermediality. The Transit of Literature through the Media Circuit*, Berlín, Peter Lang, 2007, p. 10.

7. “Una vez que «medio» en lugar de «arte» se ha aceptado como la categoría básica para el discurso interdisciplinario, la interrelación de diversos medios de comunicación se concibe como «intermedialidad»”. Claus, Clüver, *op. cit.*, p. 30.

- a. *Literature as a medium that shares transmedial features with other media, features that permit comparisons;*
- b. *Literature as a medium that can yield material for transposition into other media or can, vice versa, take over material from other media;*
- c. *Literature as a medium that can enter into plurimedial combinations with other media in one and the same work or artefact;*
- d. *Literature as a medium that can refer to other media in various ways.*⁸

Para el caso de la novela *Nocilla Experience*, la relación intermedial que existe es del tipo c, “la literatura como un medio que puede realizar combinaciones plurimediales con otro medio, en el mismo trabajo o artefacto”. Una descripción más detallada de este tipo de vínculo señala que: “*Plurimedial artefacts produce the effect of medial hybridity whose constituents can be traced back to originally heterogeneous media. An example relevant to literature would be illustrated novels.*”⁹

Como se ha señalado previamente, en esta novela convergen distintos medios, que son fáciles de identificar debido a su estructura y lenguajes empleados (cine, televisión, música, internet), los cuales le han otorgado el carácter híbrido al texto. Para este capítulo analizaré la función del Internet mediante su forma virtual que es el ciberespacio dentro de la novela *Nocilla Experience*. Sin duda este medio digital se encuentra en los distintos niveles del texto, desde el proceso de escritura de la obra hasta su lectura. Es por ello que la condición intermedial de la novela radica en que ésta incorpora el lenguaje, estilo y funciones que son característicos del ciberespacio; mismos que no son nuevos, ya que reutiliza lenguajes de otros

8. “a. La literatura como medio que comparte características transmediales con otros medios, característica que permite comparaciones.

b. La literatura como medio que presta material para transponerse en otros medio o que, por el contrario, puede tomar material de otros medios.

c. La literatura que como medio puede entrar en combinaciones plurimediales con otros medios en un solo trabajo o artefacto.

d. La literatura como medio que puede referirse a otros medios de diversas maneras.” Wolf, *op. cit.*, p. 28.

9. “Artefactos plurimediaes producen el efecto de un medio híbrido donde sus constituyentes pueden ser trazaos hacia tu medio original heterogéneo. Un ejemplo relevante para la literatura puede ser la novela ilustrada.” Werner Wolf, “(Inter)mediality and the study of Literature” en *CLC Web: Comparative Literature and Culture*, 13: 2011, p. 5, disponible en <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1789> (consultado el 20 de septiembre de 2014).

medios de comunicación, sin llegar a remplazarlos por completo, ya que estos se refuncionalizan o se digitalizan, como señala Logan: “*The refunctionalization of old media implies that they are used in new ways, (...). The digitization of old media, on the other hand is the process whereby the old media have been digitized but perform the same function, (...). Many old media have been both refunctionalized and digitized and as a result morphed into something new.*”¹⁰

La asimilación que hace *Nocilla Experience* del ciberespacio demanda una navegación como si fuera una página web, en vez de una lectura tradicional, por ello es necesario un lector interactivo que acceda a los hipertextos y a los recursos presentes, sin seguir un orden jerárquico de los elementos dispuestos. Para demostrar esto, primero definiré los elementos más importantes del ciberespacio, para posteriormente, explicar cómo es que estas características se ven reflejados en el texto de Agustín Fernández Mallo e indicar cómo es que la obra literaria se nutre e interactúa con este medio tecnológico.

3.2 Nuevos medios tecnológicos

Antes de continuar y dar paso a la relación entre la novela *Nocilla Experience* y el ciberespacio, es indispensable definir el concepto de “nuevos medios”, ya que este medio es el más representativo de ellos. Para ello empleo lo dicho por Robert Logan —representante de escuela de Toronto— quien al respecto señala que: “*New media will in general refer to those digital media that are interactive, incorporate two-way communication, and involve some form of computing as opposed to «old media» such as the telephone, radio, and tv. (...) Many «new media» emerged by combining an older medium with computer chips and a hard drive.*”¹¹

10. “La refuncionalización de medios antiguos implica que son usados en nuevas maneras (...). La digitalización de los medios antiguos, por el otro lado es un proceso por el cual los medios antiguos han sido digitalizados pero desempeñan la misma función, (...). Varios medios antiguos han sido refuncionalizados o digitalizados y como resultado se transformaron en algo nuevo.” Robert K. Logan, *Understanding New Media: Extending Marshal McLuhan*, New York, Peter Lang, 2010, p. 4.

11. “Nuevos medios se refiere por lo general a aquellos medios digitales que son interactivos,

Los denominados “nuevos medios” están presentes en nuestra vida diaria y es innegable su importancia, ya sea en actividades del trabajo, domésticas, escolares o como entretenimiento, algunos de estos medios son: redes sociales, correo electrónico, mensajes instantáneos, videojuegos, videoconferencias, etc. Los nuevos medios poseen una serie de características que los diferencian de los medios masivos, como la radio, la televisión o el teléfono; una de las principales es la interacción y participación por parte de sus usuarios, ya que ellos pueden generar nuevo contenido y responder al emisor original, como bien ha señalado Logan: “*The new media permit a great more participation of its users who are no longer passive recipients of information but are active producers of content and information.*”¹²

Otra importante propiedad de estos medios es que el impacto que genera su empleo no solo se limita al usuario solitario con su dispositivo, sino que implica distintas prácticas y usos que pueden afectar a todo un entorno social; “*When we refer to new media we will be talking about more than just the technologies of which the media are composed, but we will also incorporate all of the activities, practices, and social arrangements associated with the media by both the producers and consumers of the media.*”¹³

Para conocer por completo las características de los nuevos medios, anexo los catorce postulados o —como Logan les llama— mensajes que comparten todos ellos, pero principalmente del Internet y del ciberespacio¹⁴; entonces, el teórico canadiense señala que en estos medios podemos encontrar las siguientes características:

incorporan la comunicación en dos vías, e implican alguna forma de informática en oposición a los medios antiguos como el teléfono, radio o tv. (...) Muchos nuevos medios emergen de la combinación de medios antiguos con chips de computadora y disco duro.” *Ibid*, p. 5.

12. “Los nuevos medios permiten una mayor participación de sus usuarios que no son destinatarios pasivos sino que son productores activos de contenido e información.” *Ibid*, p. 6.

13. “Cuando nosotros nos referimos a los nuevos medios estamos hablando de más que solo la tecnología de la que están compuestos estos medios, sino que nosotros también incorporamos todas las actividades, prácticas y los encuentros sociales asociados con los medios por los productores y consumidores de los medios.” *Ibid*, p. 238.

14. Logan postuló los primeros cinco mensajes durante la década de 1990, antes de que se concibieran lo que hoy conocemos como nuevos medios, y al igual que los medios que estudia, él ha tenido que actualizar y añadir nueva información sobre estos. Véase *Understanding New Media: Extending Marshal McLuhan*, p. 48-49.

1. *Two-way communication;*
2. *Ease of access to and dissemination of information;*
3. *Continuous learning;*
4. *Alignment and integration;*
5. *Community;*
6. *Portability and time flexibility (time shifting), which provide their users with freedom over space and time;*
7. *Convergence of many different media so that they can carry out more than one function at a time and combine, as is the case with the camera cell phone that operates as a phone but can also take and transmit photos;*
8. *Interoperability, without which convergence would not be possible;*
9. *Aggregation of content and crowd sourcing, which is facilitated by digitization and convergence;*
10. *Variety and choice to a much greater extent than the mass media that preceded them, and hence the “long trail” phenomenon;*
11. *The closing of the gap between (or the convergence of) producers and consumers of media;*
12. *Social collectivity and cooperation;*
13. *Remix culture, which digitization facilitates; and*
14. *The transit from products to services.*¹⁵

Una vez que tenemos claro qué son los nuevos medios, podemos profundizar y señalar las propiedades del más importan-

15.“1. Comunicación de dos vías

2. Facilidad para acceder a la información y diseminarla

3. Aprendizaje continuo

4. Alineación e integración

5. Comunidad

6. Portabilidad y flexibilidad del tiempo (cambiante), que provee a sus usuarios con libertad sobre el espacio y el tiempo

7. Convergencia de diferentes medios para que tengan más de una función a la vez y se combinen, como el teléfono celular con cámara que funciona como teléfono pero también envía fotos.

8. Interoperabilidad, sin la cual la convergencia no sería posible

9. Inclusión de contenido y multiplicidad de fuentes, que se facilita por la digitalización y la convergencia

10. Variedad y elección en mayor medida que en los medios masivos que les precedieron y por lo tanto un fenómeno de “camino largo”

11. La reducción de la brecha entre el (o la convergencia de) productores y consumidores de los medios.

12. Colectividad y cooperación social

13. Cultura del remix que facilita la digitalización y

14. El paso de productos a servicios.” Robert K. Logan, *Understanding...*, p. 48-49.

te de ellos, el Internet, mediante su representación virtual, para así ver cómo se presenta la relación intermedial con la novela de Agustín Fernández Mallo.

3.2.1 Internet y Ciberespacio

Los orígenes del internet se remontan a las investigaciones que desde hace más de medio siglo, durante la década de 1960, académicos y estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), de la mano del profesor J.C.R. Licklider, llevaron a cabo para desarrollar una red de ordenadores interconectados. A la par de sus investigaciones universitarias, Licklider continuó este proyecto con el apoyo del ejército estadounidense, de esa colaboración surgió ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), que fue el antecesor directo del Internet, ya que esta red logró conectar dos computadoras universitarias mediante una línea telefónica conmutada. El objetivo al desarrollar esta red era: “(...) *provide a backup communication system if the United States lost large blocks of its regular communications system due to a nuclear attack by the Russians.*”¹⁶ Como resultado de esto, dicha red no tenía un sistema central, sino que distribuía sus funciones en cada una de las computadoras (nodos) conectadas a ella.

El crecimiento de esta red continuó durante la década de los setenta y ochenta, primero entre universidades y centros de investigación, y posteriormente como servicio de comunicación entre instituciones de gobierno y privadas. A la par de esto, distintos protocolos de comunicación fueron desarrollándose hasta dar paso, a principio de los años noventa, a la World Wide Web, (WWW) que rige el sistema de navegación en Internet actualmente. Esta misma década marcó la masificación de este medio tecnológico a nivel mundial, la cual continúa hoy en día, debido a los bajos costos de las computadoras personales y de los servicios de Internet.

16. “(...) proveer un sistema de comunicación de respaldo en caso de que los Estados Unidos perdieran bloques largos de comunicación regular debido a un ataque nuclear de Rusia.” *Ibid*, p. 238.

Una de las principales problemáticas que presenta este medio tecnológico es su definición, ya que, por la complejidad de su estructura, no se encuentra en un lugar ni en un soporte físico determinado, como señala Logan: “The Internet itself is not any particular piece of hardware or software, but rather is the system with a few protocols whereby the activities are able to take place.” (*New Media*, p. 238)¹⁷ Entonces, como el Internet no puede ser fijado en un espacio concreto, se ha tenido que designar un espacio virtual, denominado ciberespacio, donde se llevan a cabo todas las operaciones y acciones de este medio, como indica Logan:

*Because the Internet cannot be pinned down to some specific material object it is often thought of as a virtual object and one refers to the activities that encompass it or the place one goes to when using it as “cyberspace”.*¹⁸

Para Pierre Lévy, uno de los más importantes investigadores de los medios digitales y de su relación con la sociedad, el ciberespacio es :

el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan.¹⁹

Este teórico también ha señalado la diferencia que existe del ciberespacio con respecto al internet:

El ciberespacio no es una infraestructura técnica de telecomunicaciones particular sino una cierta manera de usar infraestructura existente, imperfectas y dispares. La autopista electrónica nos

17. “El Internet por sí mismo no es ninguna pieza de hardware o software en particular, pero es un sistema en el que algunos protocolos se llevan a cabo.” *Ib.*

18. “Porque el Internet no puede ser fijado en un objeto físico determinado es pensado como un objeto virtual y uno se refiere a las actividades que abarcan o el lugar en donde se llevan a cabo como ciberespacio.” *Ibid*, p. 239.

19. Pierre Lévy, *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*; pról. Manuel Medina, Antrhopos-UAM, México, 2007, p. 1.

lleva a un conjunto de normas de programas, de cables de cobre o de fibras ópticas, de uniones por satélite, etc. El ciberespacio, por el contrario, apunta, por medio de enlaces físicos cualesquiera, a un tipo particular de relación entre las personas.²⁰

El tipo de estructura que posee el ciberespacio nos remite a la definición de rizoma dada por Giles Deleuze y Felix Guattari²¹, y no es coincidencia, ya que muchos teóricos han señalado que el ciberespacio está organizado de manera rizomática, como es el caso de Pierre Lévy: “todo está en el mismo plano. Y sin embargo todo es diferente. No hay Jerarquía absoluta, pero cada sitio es un agente de selección, de apreciación o de jerarquización parcial.”²² Además de que “el ciberespacio no es un instrumento de difusión a partir de centros (como la prensa, la radio y la televisión), sino un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos humanos con ellos mismos y de contactos de comunidades heterogéneas.”²³

El cambio que ha provocado el uso masivo de Internet y el ciberespacio, así como el de los nuevos medios tecnológicos, dentro de la comunicación universal y en nuestras vidas, es innegable. Pero no solo la manera de comunicarnos se ha visto alterada, sino también la cultura y las producciones artísticas que han adoptado y empleado varios de los elementos de estos medios y, por supuesto, el mundo de las letras; mediante la publicación de *e-books*, la aparición de innumerables blogs literarios, edición de novelas en línea, la presencia constante en las redes sociales de reconocidos escritores, estos son solo algunos ejemplos de cómo se ha dado un proceso en el que el ciberespacio se ha convertido en una extensión virtual del mundo literario. Pareciera que este curso es unidi-

20. *Ibid*, p. 98.

21. “Un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en medio, entre cosas, inter-ser, *intermezzo*. El árbol es filiación, pero el rizoma tiene como tejido la conjunción <<y...y...y...>>.” En Giles Deleuze y Felix Guattari *Mil Mesetas; capitalismo y esquizofrenia*, 9ª edición, trad. de José Vázquez Pérez, Pretextos, Valencia, 2010, p. 29.

22. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 132.

23. *Ibid*, p. 203.

reccional, que solo las letras migran al internet, pero en realidad es un desarrollo multidireccional, ya que tanto Internet como el universo literario se nutren mutuamente. Un medio no reemplaza a otro, sino que existe una convivencia y relación entre ambos, situación que provoca una modificación en la forma en que nos podemos relacionar con la literatura, al generar nuevos hábitos y modelos de lectura, además de otro tipo de obras, como es el caso de *Nocilla Experience*.

Para concluir este apartado únicamente dejaré en claro la diferencia entre el Internet y el ciberespacio. El primer término designa a toda la infraestructura (cables de cobre, fibra óptica, programas, protocolos de comunicación, satélites) que permiten la transmisión de datos de un lugar a otro. El otro término designa el lugar virtual donde ocurren todas las operaciones de comunicación de este medio y que no podrían existir sin la infraestructura del primero.

Sobre el ciberespacio y su relación intermedial con *Nocilla Experience* centraré el análisis en el siguiente subcapítulo, en el que indicaré cómo es que esta novela incorpora las principales características de este medio y la forma en que modifica la relación entre el lector, la novela y el autor.

3.3 *Nocilla Experience* y el ciberespacio

En esta sección y a partir de las características que Logan señaló sobre el internet y el ciberespacio, trazaré la relación intermedial que existe entre este medio y *Nocilla Experience*, al indicar cómo y en qué forma se presentan las características de este medio en la novela de Fernández Mallo, esta situación modifica el vínculo entre el lector, el autor y la novela.

La presencia de distintos medios tecnológicos así como de la ciencias naturales son una constante a lo largo del trabajo literario de Agustín Fernández Mallo; desde sus primeros poemarios, el len-

guaje científico y las referencias a los avances tecnológicos contemporáneos han jugado un papel importante. A su vez, Fernández Mallo siempre ha manifestado la importancia de estos elementos en su obras, al considerarlos parte fundamental de su poética; al respecto señala que: “*I conceive of contemporary reality as a television full of channels that we chose and mix together to find a poetic thread with which to weave our work*”.²⁴

La incorporación de estos elementos en el Proyecto Nocilla generaron cierta controversia, desde su aparición en el panorama literario español, pero más que un afán de polémica, Fernández Mallo, al igual que sus contemporáneos, ha buscado retratar una parte de la realidad del siglo XXI, como bien señaló en una de sus entrevistas: “A veces se dice que mis libros son experimentales y a mí me parecen realismo puro; para mí lo experimental sería hacer una novela decimonónica, porque ya nadie habla así, ya nadie es así.”²⁵ Estos breves comentarios nos muestran que los medios actuales de comunicación y tecnológicos son una realidad habitual en la vida de este escritor, con lo cual nos da pauta para saber cómo leer sus obras, ya que durante nuestra lectura debemos de tener presente los nuevos medios, debido a que Fernández Mallo los tuvo presentes durante la escritura de sus obras.

Al haber expuesto los catorce mensajes de los “nuevos medios”, dados por Logan, es posible analizar cómo la novela *Nocilla Experience* incorpora varios de ellos. Como se señaló antes, el teórico canadiense postuló los primeros cinco antes de que existiera y se desarrollara el concepto de nuevos medios, y en específico para el Internet, por lo cual solo me centraré en estos primeros; con ello no niego que la novela del escritor español presente los restantes nueve, pero tendré que dejarlos a un lado para centrar mi atención solo en el medio tecnológico señalado.

24. “Yo concibo la realidad contemporánea como una televisión llena de canales que nosotros elegimos mezclar y buscar un tratamiento poético con el que trabajar.” Agustín Fernández Mallo, “Topological Time in Proyecto Nocilla and Postpoesía (and a brief comment on the Exonovel)” en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, p. 59.

25. Eduardo De Gortari, “Agustín Fernández Mallo: Un realista punk”, en: <http://ibero909.fm/agustin-fernandez-mallo-un-realista-punk> (consultado el 15 de Agosto de 2014).

La primera característica de Internet es la denominada *Two-way communication* (comunicación de dos vías), un tipo de comunicación distinta a la de los medios masivos (televisión, radio, prensa impresa) en la que el receptor es un ente pasivo, que solo recibe la información y sin posibilidad de interactuar con ella ni con el emisario de la misma. Todos los nuevos medios poseen la particularidad de, según Logan:

*permit two-way communication that allows the user to interact with the information he or she is accessing or with producer of the information. Two-way communication makes dialogue and knowledge sharing possible through the medium of a shared visual or audio space. Two-way communication also provides those accessing information a chance to test the reliability of that information.*²⁶

Este tipo de comunicación permite entablar una nueva relación tanto con el autor de la novela como con el texto. Ya que es posible contactar directamente a Agustín Fernández Mallo mediante los medios tecnológicos actuales, gracias a su blog literario “El hombre que nació de la Tarta”, su página en Facebook o su correo electrónico, entonces, cualquier lector puede comunicarse con él para comentar su obra o cuestionarlo sobre ella, de esta manera se acorta la distancia entre el escritor y sus lectores. El diálogo que pueda entablar el novelista español con su público es importante para él, muestra de ello es el correo electrónico que recibió de un lector que citó en la parte de las aclaraciones y créditos de *Nocilla Experience*, en el que se expresa un comentario revelador sobre su novela:

En julio de 2007, un amigo y lector de confianza, David Torres, me hizo la siguiente observación vía e-mail, que copio y pego:

26. “La comunicación de dos vías permite al usuario interactuar con el generador de ella. La comunicación de dos vías posibilita el diálogo y el compartimiento de conocimiento a través del medio. La comunicación en dos vías permite, a aquellos que están accedendo a la información, la opción de examinarla.” Robert K. Logan, *Understanding...*, p. 52.

---David Torres Ruiz escribió:

Hola Agustín. Regresé de Cuba y me he puesto a leer esta misma tarde tu Nocilla. Hay algo grave, que no sé si lo has hecho a propósito: el personaje que cuelga fórmulas con pinzas de la ropa. En la novela de Bolaños, 2666, en la segunda parte, un tipo cuelga libros de matemáticas de las cuerdas de tender la ropa para que se aireen las ideas. Tu personaje emplea términos casi idénticos. Me imagino que no has leído el libro pero es una de esas coincidencias que joden o, como diría Borges, que forman un orden secreto.

Un abrazo
David

En efecto, ante mi sorpresa, yo no había leído ese libro, cosa que aclaro para constatar que al final todos volvemos, queramos o no, a las tramas ocultas de una literatura que nos sobrepasa. (N.E. 203)

Además, existe un nuevo tipo de relación que se entabla con el texto que permite la posibilidad de verificar la confiabilidad de la información de la novela; mediante la visualización de las películas a las que se hace referencia, el acercamiento directo a las obras mencionadas, la visita a la entrada de Wikipedia sobre las caras de Belmez o la comprobación de las citas de los personajes históricos; todo esto con el objetivo de entender y continuar con el juego literario que propone el autor.

Esta forma de interactuar con la información implica directamente el segundo mensaje de Logan, *Ease of acces to and dissemination of information* (facilidad de acceso y difusión de la información), que de acuerdo con el teórico canadiense, “*is one of the chief advantages of the «new media» for delivering and receving information, fomenting dialogue, and sharing knowledge. (...) the World Wide Web, facilitates accessing information and often lead to avenues of exploration where unexpected gems are found.*”²⁷ El tipo de referencias

27.“(...) es una de las mayores ventajas de los nuevos medios, para entregar y recibir informa-

que presenta la novela permite que el lector pueda rastrearla para así poseer los mismos referentes que el autor. De esta manera se democratiza el conocimiento, ya que se puede consultar las mismas obras que Fernández Mallo utilizó para su novela, desacralizando la figura del escritor debido a que ahora es posible compartir los mismos referentes que él.

El tercer mensaje corresponde a *Continuous Learning* (aprendizaje constante), del cual Logan señala: “*The web promotes continuous learning because it is easily accesible and hence users can pursue educational activities at any place and any time whenever they have free time and are in the mood for learning something new. They can pursue an almost unlimited number of topics depending on their interests and needs.*”²⁸

La novela del escritor español contiene información de distintos campos del saber y, en ciertos momentos, conceptos especializados, científicos o artísticos (como el efecto cascada, seguidor cultural, el manifiesto del tercer paisaje, bola abierta y bola cerrada, etc.) que, en una primera instancia, no son tan accesibles para un lector común que desconoce de estas áreas; si éste desea entender la propiedad y función de dichos conceptos en la novela, entonces debe comenzar un proceso de aprendizaje de las nociones básicas sobre estos términos, mismos que se pueden encontrar en el ciberespacio. Este proceso se puede llevar a cabo no solo mediante la lectura de los textos que hablan sobre estos temas, sino con material audiovisual, como documentales, fotografías, piezas musicales, etc., ya que como sabemos la información en el ciberespacio no se limita a un solo tipo.²⁹

ción, fomentar el dialogo y compartir el conocimiento. La web facilita acceder a la información y llevarnos a vías de exploración para encontrar joyas inesperadas.” *Ibid*, p. 53.

28. “La Web promueve el aprendizaje continuo porque es fácil acceder y usuarios avanzados pueden realizar actividades educativas en cualquier lugar y hora, cuando ellos tengan tiempo libre y se encuentran en el estado por aprender cosas nuevas. Pueden buscar un número ilimitado de temas dependiendo de sus intereses y necesidades.” Robert K. Logan, *Understanding...*, p. 54.

29. Ejemplo de este caso es el documental *How to Start Your Own Country* (Dir. Jody Shapiro, Canadá, 2010). El cual se enfoca en estudiar a seis micronaciones alrededor del mundo, una de ellas fue el Principado de Sealand, un espacio recurrente en el Proyecto Nocilla, ya que aparece en *Nocilla Dream* y *Nocilla Lab*.

Cabe destacar que este tipo de educación autodidacta no sustituye el aula, por obvias razones, pero presenta un nuevo tipo de vinculación entre el lector y la obra, porque una vez que alguien haya terminado de leer *Nocilla Experience* conocerá un aspecto de la realidad que ignoraba previamente; ya sea desde la vida y obra de Henry J. Dager, los ductos subterráneos abandonados en Europa del Este, el proceso creativo de P.J. Hervey, el valor de las lombrices para la industria de los cosméticos, etc.

El cuarto postulado, *Alignment and integretion* (acomodo e integración), involucra la posibilidad de seguir el debate de la obra más allá de los textos impresos pues la naturaleza misma de la novela facilita su integración con el ciberespacio mediante una página web, blogs literarios, grupos virtuales o publicaciones digitales que la aborden. Esto marca una diferencia con respecto a los medios anteriores, como señala, Logan:

The "new media" operate as a semantic web in which items refer to each other and are often linked by hypertext. In this way the content of the "new media" become aligned and integrated within the single medium of the Word Wide Web, an ongoing email correspondence, or the ongoing dialogue of a listserv conversation. The information flows with the "new media" are integrated and aligned.³⁰

De esta manera se crean nexos, a manera de hipervínculos, entre el texto impreso y la información sobre éste que se encuentra en el ciberespacio; ya que ahora es posible obtener textos críticos digitales sobre cualquier obra para realizar un análisis o comentario. Esta situación es muy diferente a si únicamente nos basáramos en artículos o libros impresos para realizar el estudio de alguna obra, ya que en muchos casos conseguir estos materiales es una tarea difícil, debido a sus costos o ubicaciones. Sin em-

30. "Los nuevos medios funcionan como una red semántica, donde los temas se refieren unos a otros ligados, comúnmente, por hipertextos. En este sentido, el contenido de los nuevos medios se alinea e integra con la Web. Los flujos de información en los nuevos medios están integrados y alineados." *Ibid*, p. 55.

bargo, para el caso de *Nocilla Experience*, (y como pude comprobar personalmente) existe una gran cantidad de textos críticos disponibles que se encuentran digitalizados o que se editaron virtualmente, en los cuales se puede acceder mediante una búsqueda especializada y de acuerdo a las necesidades de cada lector,³¹ ya sea para aclarar las dudas que se puedan tener al momento de la lectura o si se desea profundizar en aspectos específicos de la obra. De esta forma es como se aplica lo dicho por Logan con respecto a este mensaje:

*The World Wide Web is also a useful tool for aligning the information it has available with the interests of the user. Through the use of search engines and hypertext users can find exactly the information that interests them, without having to scan through information of no interest to them, as is the case when reading a newspaper.*³²

El último de los primeros cinco mensajes que Logan postuló sobre el Internet es el resultado de la relación directa de los cuatro primeros que conllevan a *The creation of community*, (creación de comunidad), considerado como la característica más sobresaliente: *“The most important of all the features of the Internet and other «new media» is the way in which they create community. They do so through the exploitation of the other four message of the Internet”*.³³

Este proceso comienza a partir de la comunicación en dos vías que permite a un grupo de lectores sentirse involucrado directamente con el texto de Fernández Mallo; gracias a la facilidad para buscar los referentes que desconozcan todos los lectores pueden

31. Una gran parte de los textos críticos que utilice para esta tesis los obtuve gracias a una búsqueda profunda en el ciberespacio; hubo muchas sitios que visité, pero dos de ellos destacaron debido a que contenían información específica sobre la obra de Fernández Mallo, así como del grupo de escritores del cual forma parte. Véase: <http://hispanicissues.umn.edu/HybridStoryspaces.html> y <http://hybridstoryspaces.weebly.com>

32. “La web es una herramienta funcional para alinear la información dependiendo del interés del usuario. Mediante sistemas de búsqueda y hipertextos, los usuarios pueden encontrar exactamente la información que les interesa, sin tener que buscar a través de información que no les interesa, como sucede cuando leemos un periódico.” Robert K. Logan, *Understanding...*, p. 56.

33. “La más importante característica del internet y de los demás nuevos medios es la manera en que crean comunidad. Lo hacen a través de la explotación de los otros cuatro mensajes del Internet.” *Ib.*

manejar una información en común; el aprendizaje continuo que se da durante la lectura y que ayuda al grupo para aprender en conjunto, compartir material, información y comentarios acerca de la obra; todas estas operaciones se pueden llevar a cabo en las distintas plataformas que tiene el autor o en otras.

Nocilla Experience ofrece la posibilidad de crear una comunidad a su alrededor, la cual puede comunicarse y agruparse en distintas plataformas digitales, desde el blog del autor español, u otros blogs literarios, grupos en redes sociales, foros de internet, etc., esto con el objetivo de debatir, dialogar y ampliar el conocimiento de la obra, a cualquier hora del día y en cualquier lugar del planeta, como señala Logan: “*The new media become a knowledge-based network available 24 hour a day, seven days a week that is always there for those who want to take advantage of their resources. They provide an environment for learning, knowledge creation, and sharing and the development of new ideas and projects.*”³⁴. Esto posibilita crear una comunidad de lectores, como ha sucedido con otras obras literarias y autores clásicos —Cervantes y Shakespeare— e inclusive con obras comerciales, como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* y, recientemente, *Crepúsculo*.

Para concluir, en este subcapítulo he señalado la manera en que *Nocilla Experience* incorpora las cinco principales características del Internet, mediante su representación virtual del Ciberespacio. Ante esta situación el lector debe de estar familiarizado con los protocolos de navegación en Internet, ya que la novela fue escrita teniendo en mente este medio. La presencia de éste genera una forma diferente de vinculación entre el autor, texto y lector. En el siguiente apartado analizaré la forma en que Mallo asimila las características del hipertexto digital en su novela.

34. “Los nuevos medios se convierten en una base de conocimiento disponible las 24 horas del día, siete días a la semana, siempre está ahí para aquellos que quieren aprovechar sus recursos. Ello promueve un ambiente para el aprendizaje, la creación de conocimiento, y el intercambio y desarrollo de nuevas ideas o proyectos.” *Ib.*

3.4 Hacia una lectura de *Nocilla Experience* como hipertexto virtual

En este apartado señalaré la manera en que *Nocilla Experience* permite realizar una lectura hipertextual y debido a las características que ha incorporado del hipertexto virtual. Para continuar con el análisis intermedial precisaré cómo funcionan las características de este medio en cuestión para generar una relación distinta entre el escritor, texto y lector. Cabe aclarar que, a pesar del estrecho vínculo entre este medio, la novela del Fernández Mallo fue publicada en papel, en el formato de un libro tradicional, por lo que esta cuestión genera ciertos impedimentos para realizar una lectura totalmente hipertextual, problemática que también abordaré más adelante.

En el ciberespacio la información se encuentra disponible en distintos formatos (bases de datos, programas, páginas web, redes sociales, videos, etc.), pero la forma más común y que más visitamos durante nuestra navegación es el hipertexto virtual. Dicho término fue acuñado por Theodor H. Nelson, filósofo, sociólogo y teórico de la informática estadounidense, en la década de 1960; pero el origen de éste se remonta a los textos del reconocido ingeniero Vanner Bush, y maestro de Nelson, quien teorizó en la década de 1940, sobre la necesidad de máquinas conectadas capaces de procesar grandes volúmenes de información, este proyecto tuvo el nombre de MEMEX y es el antecedente directo del hipertexto virtual. Para Nelson, el hipertexto “se refiere a un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición.”³⁵

Este término se ha modificado a lo largo de más de cincuenta años, gracias a la contribución de numerosos estudiosos y teóricos de la informática. Uno de los más destacados es el profesor de la Universidad de Brown, George Landow, quien ha actualizado su propia definición de hipertexto hasta llegar a la versión más reciente, 3.0, en la cual indica que:

35. George P. Landow, *Hipertexto 3.0; Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*, Paidós, Barcelona, 2009, p. 25.

El hipertexto implica un texto compuesto por fragmentos de texto —lo que Barthes denomina *lexías*— y por enlaces electrónicos que los conectan entre sí. (...) Con hipertexto me refiero a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. (...) Los enlaces electrónicos unen *lexías* tanto “externas” una obra (por ejemplo, un comentario sobre ésta, por otro autor o textos paralelos o comparativos) como “internas” y así crean un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho multilínea o multisequencial. Si bien los hábitos de lectura convencionales siguen siendo válidos dentro de cada *lexía*, una vez que se dejan atrás los oscuros límites de cualquier unidad de texto, entran en vigor nuevas reglas y experiencias.”³⁶

Con respecto a la estructura de este medio, Pierre Lévy señala que el hipertexto está constituido por “nodos (los elementos de la información, párrafos, páginas, imágenes, secuencias musicales, etc.) y de vínculos entre nodos (referencias, notas, apuntadores, «botones» señalando el paso de un nodo a otro)”. Esto daría por consiguiente que el hipertexto sea: “una colección de información multimodales dispuestas en una red de navegación rápida e «intuitiva».”³⁷

El hipertexto ha transformado nuestra experiencia de lectura en el ciberespacio al proporcionarnos un sinfín de información de cualquier tipo (texto, imágenes, video, audio, etc.) a un clic de distancia. Dichos datos no están dispuestos arbitrariamente, pero tampoco siguen un orden jerárquico sino que, al igual que pasa en el ciberespacio, se encuentran de forma intuitiva de tal manera que faciliten la navegación del usuario a través de ellos, como señaló el teórico francés.

La viabilidad de una lectura hipertextual de *Nocilla Experience* radica en el hecho de que esta novela asimiló de este medio virtual características estructurales, no su soporte fijo, situación que permite hablar de hipertexto más allá de un entorno digital; a las obras que asimilan de esta manera el lenguaje de los nuevos

36. *Ib.*

37. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 42.

medios de comunicación, el escritor y teórico literario español, Vicente Luis Mora, las denomina pangeicas:

“Nosotros hablamos de literatura pangeica, que tiene en cuenta la estructura textual cimentada en los nuevos soportes informáticos y/o de medios de comunicación de masas, pero no en el soporte concreto donde están almacenados. (...) el soporte es algo que puede fluctuar con el tiempo, o que puede hacerse en diversos medios y canales simultanea y transmedialmente, con lo cual no creemos que sea algo esencial a lo narrativo, como sí lo es, en cambio, la estructura de la obra. Precisamente las potencialidades básicas de las nuevas tecnologías van dirigidas a que los mismos contenidos pueden fluctuar, pueden ser continuos entre diversos soportes.”³⁸

Para señalar la posibilidad de una lectura hipertextual de *Nocilla Experience*, hay que indicar la manera en que se debe de hacer uso de toda la información que contiene este texto (las historias de los personajes, las obras citadas), ya que ésta no aparece de forma aleatoria, sino que sigue la secuencia y estructura del medio en cuestión. Por ello la obra invita al lector a estructurar el material presente de acuerdo a sus predilecciones y lo ínsita a generar vínculos con los nodos disponibles, ya que: “Jerarquizar y seleccionar áreas de sentido, establecer enlaces entre zonas, conectar el texto con otros documentos, acomodarlo a una memoria que forma el fondo sobre el cual se sepa y al cual reenvía, son, en efecto, las funciones del hipertexto.”³⁹

Dicha jerarquización la realiza el lector de acuerdo con sus conocimientos previos a la lectura y sus gustos personales, debido a que en un primer acercamiento a la obra, dejará de lado distintos elementos que tal vez desconozca o que no sean de su interés y únicamente se concentrará en aquello que le sea atractivo, ya sea la historia de un personaje en específico, una nota científica, la intertextualidad con *Rayuela*, etc. Este mismo proceso se lleva a cabo cuando navegamos

38. Vicente Luis Mora, *El lectoespectador...*, p. 98.

39. Pierre Lévy, *Lo virtual...*, p. 37

por una página web, solo visitamos lo que es de nuestro agrado y decidimos seguir un vínculo de acuerdo a nuestras inclinaciones, debido a que la cantidad de hipervínculos dispuestos motivan a que el usuario centre su atención en aquello por lo que tiene mayor gusto.

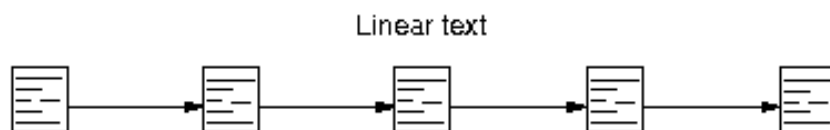
Al parecer, si se realiza una lectura de este tipo se dejaría de lado una gran parte del texto, ya que nos enfocaríamos en ciertos puntos y no consideraríamos la totalidad de la novela. Pero es en esta situación en la que radica el carácter hipertextual de *Nocilla Experience*, ya que el proceso de organizar la información de acuerdo a un gusto en particular abre el paso a una posible reescritura de la misma obra, característica de este medio digital, como ha señalado Lévy: “Quien participa en la estructuración del hipertexto, en el trazado punteado de los posibles pliegues del sentido, ya es un lector. (...). Con el hipertexto toda lectura es una escritura potencial”⁴⁰. Esta circunstancia le otorga la libertad necesaria a quien lee para organizar la novela a su modo, siempre y cuando utilice los nodos disponibles dentro de la obra, ya sea para relacionarlos entre sí o con aquellos que se encuentran fuera del texto.

Para realizar una posible reescritura y generar otros sentidos de la novela es necesario consultar de primera mano las referencias presentes dentro de la obra; esto es viable debido a que la mayoría de los textos y el material audiovisual del que hace uso *Nocilla Experience* se encuentra digitalizados en el ciberespacio, solo es cuestión de realizar una búsqueda adecuada para ver las películas completas, como *Apocalypse Now* o *Ghost Dog*, escuchar a todos los artistas que Pablo Gilli entrevistó, descargar y leer de primera mano los libros y artículos que Fernández Mallo utilizó de manera intertextual para esta novela. Esta condición es otra de las características básicas de un hipertexto como señala Landow: “el hipertexto electrónico facilita muchísimo el seguimiento de las referencias individuales así como la navegación por todo el campo de interrelaciones, que también se vuelve muy evidente. Este cambio en la facilidad para orientarse en

40. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 44

ese contexto y acceder a las referencias individuales afecta radicalmente a la experiencia de la lectura, pero también la naturaleza de lo leído.”⁴¹ De esta forma, y al igual que sucede con la parodia posmoderna, el hipertexto virtual cumple una función pedagógica, ya que le otorga al lector la posibilidad de consultar la información que desconoce de la novela, y aprovechar el internet —mediante un buscador como Google— para indagar más en aquello que ignora.⁴²

Nocilla Experience puede funcionar en dos niveles: de manera *on line* y *off line*, la primera propone una lectura en la que solo se asocian los nodos, que presenta el texto (las historias de los personajes, las obras citadas, las entrevistas, las apropiaciones, etc.) y a partir de este material generar la interconexión de todos ellos, como si fuera una lectura tradicional y secuencial de una novela, con todos los beneficios y limitantes que señala Lévy: “Las obras *off line* pueden ofrecer de manera cómoda una proyección parcial y temporal de la inteligencia y de la imaginación colectivas que se pone de manifiesto en las redes.”⁴³ A continuación anexo el diagrama de cómo funciona la lectura lineal del texto.



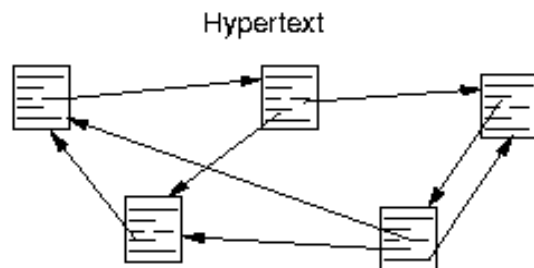
Para la segunda lectura es necesario tener una computadora u otro dispositivo que tenga conexión a internet para enlazar los nodos internos con aquellos que se encuentran en el ciberespacio, mientras se lee la novela; en tiempo real. Si hace un par de décadas era indispensable tener a la mano un diccionario, e inclusive una enciclopedia, para leer un libro hoy en día las obras literarias, con las características de *Nocilla Experience*, exigen una

41. Landow, *op. cit.*, p. 26.

42. En mi caso, uno de los referentes de esta novela que busque de inmediato debido a mi desconocimiento fue el artista marginal Henry J. Darger, personaje del cual no poseía ningún conocimiento hasta el momento de la lectura de *Nocilla Experience* y la consulta de su obra en internet.

43. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 116.

conexión a internet y un dispositivo para no dejar de lado la experiencia digital que permite el texto. A continuación anexo el diagrama del funcionamiento de un hipertexto básico.



Estos dos modelos, el *on line* y *off line*, no llegan a contraponerse, porque en realidad se necesitan mutuamente, como ha dicho Lévy: “No hay ninguna razón para oponer lo *on line* y lo *off line* como se hace a veces. Son complementarios y se alimentan y se inspiran recíprocamente.”⁴⁴ Ahora bien, los beneficios que se obtienen mediante una lectura hipertextual (*on line*), son la aplicación práctica de todos los mensajes postulados por Logan sobre los nuevos medios. Desde los cinco primeros que analicé arriba (comunicación de dos vías, facilidad de acceso y difusión de la información, aprendizaje constante, acomodo e integración, creación de comunidad) y, también, los restantes nueve, que son: portabilidad, convergencia, interoperabilidad, anexión de contenido, variedad y elección, reducción de la brecha del productor y consumidor, colectivos sociales y cibercooperación, cultura del remix, y la transición de productos hacia servicios.

Estas posibles maneras en las que puede funcionar el texto son las que generan un nuevo tipo de relación con la obra, además de solicitar al lector que participe en la construcción del sentido de ella, el cual agrupe la información presente de acuerdo a su competencia y conocimiento del mundo que posee y además decida no seguir el orden impuesto por el autor, ya que como señala Landow: “La versatilidad del hipertexto, que se manifiesta en múltiples enlaces entre bloques individuales de texto,

44. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 117.

requiere un lector activo.”⁴⁵ El lector ideal requerido para esta novela es el que Vicente Mora ha definido como lectoespectador:

El lectoespectador sería aquel receptor de una forma artística compuesta por texto más imagen. (...) que no se limita a plataforma comunicativa alguna, si bien el término debe ser actualizado o refrescado hasta contener dentro de sí a cualquier tipo de receptor de manifestaciones artísticas textovisuales que realicen un ejercicio cotidiano de ciberrecepción en el que se expandan las posibilidades de flujo informativo y de sentido entre dichas manifestaciones y la realidad pangeica.⁴⁶

La influencia del hipertexto virtual no solo la podemos encontrar en la posibilidad de realizar una lectura de *Nocilla Experience*, sino también en el proceso creativo que originó esta novela y en todo el Proyecto Nocilla, ya que nacieron a partir de otros hipertextos y materiales dispuestos en el ciberespacio. Fernández Mallo en el formato tradicional de un libro logró conjuntar información y elementos de distintas procedencias, creó vínculos entre ellos, organizó de manera intuitiva y con la posibilidad de una actualización constante del texto, ya sea mediante las ediciones posteriores de la obra⁴⁷, así como todos los apuntes críticos que hablan de ella, por ejemplo esta tesis.

El hecho de recurrir al ciberespacio para la elaboración de una obra artística le otorga automáticamente un carácter abierto a la novela en cuestión. En este caso *Nocilla Experience* permite la creación de nexos con otros hipertextos u otro material para ampliar los posibles sentidos que pueda tener, así como lo hacen las obras que parten o recurren al ciberespacio, debido a que ésta es una condición de todas ellas, como ha dicho Lévy: “La obra virtual es «abierta» por construcción. Cada actualización revela un nuevo aspecto de ella. El acontecimiento de la creación ya no está limitado al momento de la concepción o de la realización de la obra: el dispositivo virtual pro-

45. Landow, *op. cit.*, p. 29.

46. Vicente Luis Mora, *El lectoespectador...*, p. 19.

47. Esta novela posee otras ediciones además de la impresa, por un lado la adaptación a novela gráfica y una versión digital, en un *e-book*.

pone una máquina para hacer surgir acontecimientos.”⁴⁸ Es por ello que el mismo Proyecto Nocilla, que nació del reciclaje de elementos heterogéneos, puede ser la base para crear otra obra porque se encuentra implícito en su naturaleza, pues como el teórico francés ha dicho: “En la cibercultura, toda imagen es potencialmente materia prima para otra imagen, todo texto puede constituir los fragmentos de uno más grande formado por un «agente» informático inteligente a raíz de una búsqueda particular.”⁴⁹

De esta manera la brecha entre el autor y el lector se vuelve a recortar, ya que cualquiera puede repetir el mismo proceso que Fernández Mallo empleó para la construcción de la novela. Podemos experimentar con la obra de Cortázar, *Rayuela*, o con otro texto, de la misma manera en que el autor español lo hizo; seleccionar fragmentos de películas que sean de nuestro agrado; recortar publicaciones científicas, musicales, teóricas, o de cualquier otro tipo para explicar un fenómeno; montar todo este material en un solo texto, de esta forma se redefine el concepto de autor, texto y lector. A su vez, esta posible reescritura es otra de las características de la literatura pangeica:

Las obras de arte pangeicas, sean literarias o plásticas, tienen en común: que el lectoespectador aprecia de manera inmediata que han sido creadas a partir de lo que sus componentes (textuales, fotográficos, materiales digitales, esculturales, simbólicos) tienen de dinamismos y fluctuantes. Tanto la creación de la obra como el acto de la lectura/contemplación son actos constructivos de tejidos o relaciones entre las cosas; son operaciones holísticas de desciframiento dirigidas a un nuevo montaje, un proceso de lecturas que ya no tendrá fin. Después de la creación viene la recepción del lectoespectador; después de la recepción, el comentario, que es una nueva creación. Y así hasta el infinito. Las obras pangeicas son constitutivamente, movimiento⁵⁰

48. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 108

49. *Ibid.*, p. 123.

50. Vicente Luis Mora, *El lectoespectador...*, p. 126.

No es posible concluir este apartado sin antes señalar la principal problemática que surge a la hora de intentar una lectura hipertextual de *Nocilla Experience*. A pesar de que esta novela haya asimilado varias características del hipertexto virtual, existen distintas limitaciones por el hecho de haberlas trasladado a un medio análogo, que en este caso es el libro, ya que éste se encuentra acotado por su propia naturaleza. Por esta razón no se puede leer de manera totalmente hipertextual la obra de Fernández Mallo, ya que para ello es necesario un dispositivo y una interfaz capaces de realizar esta tarea. La versión electrónica de *Nocilla Experience* debería de ofrecer la posibilidad de una lectura hipertextual, pero en realidad no es así, ya que solo es la digitalización del libro impreso, por lo que conserva las mismas limitantes al no proporcionar hipervínculos para el contenido multimedia que se encuentra en la novela.

Ante esta situación el lector debe de realizar, también, las tareas que faltan para llevar a cabo una lectura hipertextual. ¿Cómo sucede esto? Primero, se debe de considerar a *Nocilla Experience* como el programa que Fernández Mallo diseñó, para que posteriormente el lector supla las funciones de los eslabones faltantes para este proceso y así relacionar los nodos de la novela que considere importantes con los nodos del mundo físico o del ciberespacio ya sean los hipermedios como videos, textos, fotografías, música, etc. Para realizar este proceso la novela requiere de un lector que se encargue de vincular el mundo digital y el análogo, un lector interactivo; de acuerdo con Lévy, este término “designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información. (...) La posibilidad de reapropiación y de recombinación materiales del mensaje por su receptor es un parámetro capital para la evaluación del grado de interactividad de un dispositivo.”⁵¹ O también de un lectoespectador, del que ya he hablado arriba.

51. Pierre Lévy, *Cibercultura...*, p. 65.

Cada usuario de la novela puede decidir el grado de interactividad que quiere entablar con ella, de acuerdo al número de vínculos que desee generar entre todos los nodos disponibles; pues así como existen hipertextos que solo permiten dos funciones: avanzar o retroceder, hay otros más complejos que posibilitan la transformación de toda la estructura original, añadir información de cualquier tipo, comunicarse con el diseñador original o con los otros usuarios para discutir sobre el contenido y los cambios que se han realizado, crear vínculos con otros hipertextos, etc. Cabe señalar que no todos los lectores o usuarios de un hipertexto tienen las mismas intenciones, hay algunos que con las funciones básicas satisfacen sus expectativas. También, existe la posibilidad de que el lector no desee realizar una lectura con las características que he señalado y opte por una lectura tradicional, la cual es válida y factible porque el texto original se publicó en papel. Esta dos posturas que puede tomar el lector también las señala Vicente Luis Mora como diferencia entre el lector tradicional y el lectoespectador:

El lectoespectador tiene que tomar una decisión sobre qué considera legible en la novela; cada quien debe decidir hasta dónde llega su participación a la hora de seguir los vínculos, acudir a los otros soportes, o considerar como texto las partes visuales. También debe decidir si los tachados, o los espacios en blanco, o las imágenes, son texto y cuál es su relación con el texto convencional existente. Esa es la diferencia entre el lector antiguo y el lectoespectador: este último debe negociar con el texto muchos elementos más allá del tradicional “sentido” o intención de lo escrito.⁵²

Como sabemos, no existe una versión hipertextual digital de *Nocilla Experience* y es probable que Fernández Mallo jamás la pueda realizar, a pesar de que esta obra asimila varias de las características de este medio, debido a que las limitantes para este proyecto no son literarias, sino extraliterarias, en específico legales. Muchas de las obras artísticas y culturales actualmente cuentan con derechos de autor, situación que acota su uso y reproducción, a menos que se cuente con

52. Vicente Luis Mora, *El lectoespectador...*, p. 114.

la autorización expresa de los dueños legales de las obras o se hayan adquirido los derechos de propiedad de la misma. Esta circunstancia hace que sea muy difícil que el autor del Proyecto Nocilla realice una versión hipertextual digital de cualquiera de los textos que conforman su trilogía. Ante esta problemática, el libro impreso se puede considerar como una forma para eludir los impedimentos legales y así incluir una lectura hipertextual en potencia, con lo cual observamos que este medio impreso adquiere nuevos usos y significados, a pesar de que, actualmente, ya no es el único soporte de la literatura, pero no por ello deja de cumplir una función importante en nuestro entorno digital.

Por último, cabe señalar que existe la posibilidad de que un colectivo de lectores de la novela, pongan en práctica los postulados de Logan sobre los nuevos medios, sean los encargados de llevar a cabo la tarea de hipertextualizar la novela *Nocilla Experience*, para dotarla de todas las características de este medio y con ello realizar la lectura que he señalado. En la actualidad existen distintos mecanismos para llevar a cabo este proceso, los cuales ya son una constante en la literatura y en otro tipo de escritos.⁵³

53. El portal de internet Genius es una muestra de cómo se pueden construir modelos hipertextuales de cualquier texto, como indica en la descripción de su página web:

Genius breaks down text with line by line annotations, added and edited by anyone in the world. It's your interactive guide to human culture. Texts on Genius are living documents. Over time, they transform into definitive guides as people just like you from around the world add bits of knowledge to them. There is no single genius who writes all the annotations—anyone can contribute. Genius is powered by the community, and that's what makes it special. Annotations are like miniature Wikipedia pages: constantly-improving distillations of the combined wisdom of potentially dozens of scholars.

(*Genius* desglosa el texto con anotaciones línea por línea, hechas y editadas por cualquiera en el mundo. Es tu guía interactiva hacia la cultura humana. Los textos en *Genius* son documentos vivos. A lo largo de tiempo, son transformados en en guías definitivas por gente como tú al rededor del mundo que añade bits de conocimiento a ellos. No existe un sólo genio que escribe todas las anotaciones —todos pueden contribuir. *Genius* es impulsado por la comunidad, y eso es lo que lo hace especial. Las anotaciones son como páginas miniatura de Wikipedia: contantemente mejorando la selección de la sabiduría potencial combinada de docenas de estudiosos.) en <http://genius.com/Genius-about-genius-annotated> (fecha de consulta 3 de septiembre de 2015).

Actualmente este sitio se ha convertido en una realización plena del hipertexto, pues la interacción que ofrece cumple con varios de los postulados y características que han señalado los teóricos de este medio. Porque, básicamente, cada usuario puede subir textos para que sean comentados por los demás colaboradores del sitio. Los comentarios vertidos pueden incluir vínculos que remiten a notas realizadas por otros usuarios, material multimedia, críticas especializadas, referencias a otras obras, todo esto aparece con tan solo posicionar el cursor del ratón sobre cualquier fragmento de un texto. Este portal sin duda puede albergar la versión hipertextual de *Nocilla Experience*, solo es cuestión de que una comunidad de lectores dé el primer paso para ello.

Para concluir este capítulo, he señalado que *Nocilla Experience* es una novela intermedial, la cual transporta elementos característicos del internet, mediante su representación virtual el ciberespacio, a un lenguaje narrativo, con lo que le otorga otras funciones al dispositivo libro, ya que éste no solo contiene una novela, sino que también es otro nodo el cual se puede vincular y conectar con otros nodos. También podemos ver que Agustín Fernández Mallo ha trasladado a su obra los lenguajes de los medios de nuestro presente a sus diferentes proyectos artísticos, no solo a lo literario, pues como sabemos, el Proyecto Nocilla consta de tres libros, una novela gráfica y un documental. De esta forma el escritor español ha generado un paradigma para las autores posteriores que empleen los nuevos medios tecnológicos en sus trabajos.

CONCLUSIÓN

Nocilla Experience, y a la vez todo el Proyecto Nocilla, se le ha considerado como una novela experimental, el manifiesto de una generación literaria, una ruptura en la narrativa española, pero lo que puedo señalar, después de esta investigación, es que esta novela es uno de los posibles rumbos de la narrativa española contemporánea.

Desde la publicación de la primera entrega de la trilogía de *Nocilla*, casi han pasado diez años. Y desde ese entonces, Agustín Fernández Mallo, como varios de sus coetáneos, continúan su proceso de consolidación dentro de la literatura hispánica (aunque varios de ellos ya lo están). Las obras de todos estos escritores han logrado posicionarse como referentes de la literatura española actual. El estilo y características que generaron polémica en los años que fueron publicadas, hoy en día dejan de impactar y sorprender, no por que sean textos perecederos o frívolos, sino por que cada día que pasa nos acostumbramos y asimilamos el lenguaje, técnicas, y referentes que utilizaron estos autores para sus textos. Por ello, el comentario de Mallo, en el cual considera su obra como “realismo puro” no resulta incoherente o absurdo porque, en efecto, vivimos en la era de la información, en la que hacemos uso, con todos los beneficios y consecuencias, de

los nuevos medios de comunicación, situación que ha transformado nuestra manera de vivir, de pensar y, por supuesto, de escribir; por ello *Nocilla Experience* es un retrato realista de nuestros tiempos.

Después del análisis realizado puedo concluir que esta novela continúa empleando y hace referencia de distintas tradiciones artísticas y literarias, al reinterpretar en nuevos contextos obras canónicas o populares, esta reinterpretación amplía las posibilidades de lectura de estas creaciones, así como de *Nocilla Experience*. Mediante el análisis del concepto de parodia posmoderna me di cuenta de la procedencia de ciertas formas y recursos que emplea Fernández Mallo en su novela, los cuales no son novedosos en sí, sino que han sido utilizados por una gran cantidad de autores —entre ellos Julio Cortázar— pero su contextualización en el siglo XXI es una propuesta novedosa y diferente. A su vez, el hecho de parodiar a *Rayuela*, hace que este texto siga teniendo vigencia en la actualidad y continúe siendo un referente importante para todos los escritores contemporáneos.

También, a partir de los referentes parodiados por Mallo, podemos ver la fusión de la cultura académica con la cultura de masas. Estas expresiones se encuentran en un mismo nivel dentro de la novela, sin un orden jerárquico, con lo cual se demuestra que cualquier expresión (cultural, artística o de otro tipo) puede convertirse en literatura generando así una democratización cultural que es característica de las creaciones artísticas contemporáneas.

La manera en que Fernández Mallo reinterpretó la tradición artística al involucrar recursos y elementos de los nuevos medios tecnológicos, los cuales ayudaron a estructurar y organizar toda la novela, generó una nueva manera de relacionarnos con este texto en particular. Además, la novela nos muestra la importante herramienta que es —y que seguirá siendo— el ciberespacio para varios de los autores contemporáneos. Si bien, el cine y la televisión dejaron su huella en la narrativa de una gran cantidad de escritores del siglo XX, para este siglo el ciberespacio es el medio que continuará inspirando a los autores venideros. Asimismo, al realizar una lectura de *Nocilla*

Experience como si fuera un hipertexto virtual podemos acceder a esta obra de otra manera, comenzando con la libertad para centrar nuestra atención en las historias y fragmentos que nos gusten, la disposición inmediata de los referentes del texto y la reducción de la brecha entre el lector y el escritor. Todas estas cuestiones modifican la experiencia de lectura que podamos tener.

La literatura sigue encontrando formas para renovarse, una de ellas es la incorporación de características de otros medios, esta situación hace que el formato del libro en papel siga vigente en un mundo digital mediante obras como las de Agustín Fernández Mallo. Entonces, le corresponde a los artistas, escritores y demás creadores, explorar todas las posibilidades creativas que puedan tener los medios y demás tecnologías, para idear la manera de incluirlas en sus obras ya que los nuevos medios forman parte de nuestra realidad, por lo que el arte y la literatura no son —ni pueden ser— ajenas éstos.

No se puede dejar a un lado las distintas problemáticas que se presentan al utilizar la tradición cultural de la forma en que Fernández Mallo lo hizo, ya sean de carácter artístico o —inclusive— legales. Conceptos como originalidad o monumentalidad se han dejado a un lado para buscar otros valores, los cuales en muchos casos cuestionan los límites de la literatura. Por el lado legal, este autor se ha tenido que enfrentar a distintas controversias por hacer uso de obras artísticas pasadas, situación que limita su trabajo creativo, al no poder utilizar ciertos textos; este caso nos obliga a reflexionar sobre las nuevas restricciones a la que se enfrentan los escritores contemporáneos.

El mundo en el que vivimos se transforma rápidamente, a veces a un ritmo tan acelerado que no nos deja reflexionar sobre las tecnologías que surgen a día con día. Ante esta situación hay que investigar la historia de las cosas que ya forman (y seguirán formando) parte de nuestra vida, con el objetivo de tener un mejor entendimiento y emplear adecuadamente los medios tecnológicos y, también, cuando sea posible, destinarles un uso artístico.

FUENTES:

- Amerika, Mark, *Avant-pop Manifiesto: Thread baring itsel in ten quick post* disponible en <<http://www.altx.com/manifestos/avant-pop.manifiesto.html>>, (fecha de consulta: 15 de febrero 2015).
- Bauman, Zygmunt, *La globalización: Consecuencias humanas*, 2ª ed., trad. Daniel Zadunaisky, FCE, México, 2001.
- Calles, Jara, "La nación infectada. Clínica del último modelo narrativo español" disponible en: <http://www.literaturas.com/v010/sec1003/cuaderno_critico/cuaderno.html>, (fecha de consulta; 15 de febrero de 2015).
- Céspedes, Irma, "El montaje como recurso en *Rayuela*" en *Revista chilena de literatura*, núm. 5-6, 1972, disponible en: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/40355898?uid=3738664&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21103867070723>>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Clüver, Claus, "Intermediality and Interarts studies" en Arvidson, *et al.*, *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality*, Suecia, Intermedia Studies Press, 2007.
- Cortázar, Julio, *Rayuela*, Ed. De Andrés Amorós, Cátedra, Madrid, 1992.
- _____, *Rayuela*, Sudamericana, Buenos Aires, 30 ed. 1992.
- _____, "Notas sobre la novela contemporánea" en *Obras Crítica 2*, edición de Jaime Alarzaki, Alfaguara, Madrid, 1994.
- Coupland, Douglas, *Generation X: Tales for an accelerated culture*, St. Marti's Press, New York, 1991.
- De Gortari, Eduardo, "Agustín Fernández Mallo: Un realista punk", disponible en: <<http://ibero909.fm/agustin-fernandez-mallo-un-realista-punk>> (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Diederichsen, Dierdrich, "Arte y Técnica: Montaje, sampling, morphing. Sobre la tríada Estética-Técnica-Política", en *Artefacto*, núm. 6, 2007, disponible en <http://www.revista-artefacto.com.ar/pdf_notas/164.pdf> (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).

- Deleuze, Gilles y Félix Guattari, *Mil Mesetas; capitalismo y esquizofrenia*, 9ª ed., trad. de José Vázquez Pérez, Pretextos, Valencia, 2010.
- Fernández Mallo, Agustín, *Nocilla Dream*, Candaya, Barcelona, 2006.
- _____, *Nocilla Experience*, Alfaguara, Madrid, 2007.
- _____, *Nocilla Lab*, Alfaguara, Madrid, 2008.
- _____, *Carne de Píxel*, 2ª ed., DVD Ediciones, Barcelona, 2008.
- _____, *Postpoesía. Un nuevo paradigma*, Anagrama, Barcelona, 2009.
- _____, “La otra historia de la Nocilla” disponible en <<http://www.lavanguardia.com/cultura/20070926/53397294068/la-otra-historia-de-la-nocilla.html>>, 2007, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- _____, *Yo siempre regreso a los pezones y al punto 7 del Tractatus*, Alfaguara, Madrid, 2012.
- _____, “Topological Time in Proyecto Nocilla and Postpoesia (and a brief comment on the Exonovel)” en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, disponible en <http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/06_FERNANDEZ_MALLO.pdf>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Fernández Porta, Eloy, *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*, Anagrama, Barcelona, 2007.
- _____, *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la era Afterpop*, Anagrama, Barcelona, 2008.
- Ford Coppola, Francis (Dir.), *Apocalypse Now*, Zoetrope Studios, United States, 1979.
- Fuget, Alberto y Sergio Gómez (eds.) *McOndo*, Mondadori, Barcelona, 1996.
- Fusi, Juan Pablo y Jordi Palafox, *España: 1808-1996. El desafío de la modernidad*, Espasa-Calpe, Madrid, 1997.
- Genette, Gerard, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, trad. De Celia Fernández Prieto, Taurus, Madrid, 1989.
- _____, *Figuras III*, trad. Carlos Manzano, Lumen, Barcelona, 1989.
- Henseler, Christine (Ed), *Generation X rocks. Contemporary Peninsular fiction film, and rock culture*, Vanderbilt University Press, Nashville, 2007.
- _____, “Commercial Contamination: The Economic Development of the Spanish Publishing Industry, 1960-2000” disponible

- en <http://www.scribd.com/fullscreen/62899845?access_key=key-1uh3l3d9gbrzvy72iu5z>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- _____, *Spanish fiction on the digital age: Generation X remixed*, MacMillan, New York, 2011.
- _____, "Spanish Mutant Fictioneers: Of Mutants, Mutant, Fiction and Media Mutations" disponible en <<http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v24/henseler.html>>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Henseler, Christine y Debra A. Castillo, "Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty-First Century Hispanic Literature" en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, disponible en http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/00_INTRODUCTION.pdf (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Hutcheon, Linda, "La política de la parodia postmoderna" en *Criterios*, Edición de homenaje a Bajtin, 1993, disponible en <<http://www.criterios.es/pdf/hutcheonpolitica.pdf>>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- _____, *A theory of Parody. The teaching of twentieth century art forms*, University of Illinois Press, Chicago, 2000.
- Jarmush, Jim (Dir.), *Ghost Dog: The Way of the Samurai*, Pandora Filmproduktion, United States, 1999.
- _____, "5 golden rules (or non-rules) of movie making", disponible en <<http://www.moviemaker.com/articles-directing/jim-jarmusch-5-golden-rules-of-moviemaking>> (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Landow, George P., *Hipertexto 3.0; Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*, Barcelona, Paidós, 2009.
- Levy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, trad. Diego Levis, Paidós, Barcelona, 1999.
- _____, *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*, pról. Manuel Medina, Antrhopos-UAM-I, México, 2007.
- Logan, Robert K., *Understanding New Media: Extending Marshal McLuhan*, New York, Peter Lang, 2010.
- Longa Pizarro, M. Mar, *Del Franquismo a la posmodernidad: La novela*

- española (1975-1999). Análisis y diccionario de autores*, Universidad de Alicante, Alicante, 2000.
- Marshall McLuhan, *Undersanting Media. The extension of man*, ed de W. Terrence Gordon, Gingko Press, Corte Madera, 2003.
- Massey, Doreen, *Space, Place and Gender*, University of Minnesota Press, Mineneapolis, 1994.
- Mora, Vicente Luis, “¿Generación? ¿Nocilla?”, 2007 disponible en <<http://vicenteluismora.blogspot.mx/2007/07/generacin-nocilla.html>>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- _____, “El porvenir es parte del presente: La nueva narrativa española como espacio de espacios” en *Hofstra Hispanic Review*, núm. 8/9, 2008.
- Moreno, Vicente, “Braking the codes: Generación Nocilla, new technologies, and the marketing of literature” en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, disponible en <http://hispanicissues.umn.edu/assets/doc/07_MORENO.pdf>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Ortega, Julio y Juan Francisco Ferré (eds.), *Mutantes. Narrativa española de última generación*, Berenice, Córdoba, 2007.
- Pennacchia Punzi, Maddalena (ed.), *Literary Intermediality. The Transit of Literature through the Media Circuit*, Berlín, Peter Lang, 2007.
- Rushkoff, Douglas, *The GenX Reader*, Ballantine Books, New York, 1994.
- Shapiro, Jordy (Dir.), *How to Start Your Own Country*, Canadá, 2010.
- Sierra, German, “PosDigitalism in Contemporary Spanish Fiction” en *Hispanic Issues On Line*, núm. 9, 2012, en <http://hispanisues.umn.edu/assets/doc/02_SIERRA.pdf>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).
- Tsunetomo, Yamamoto, *Hagakure. El camino del samurái*, trad. de Omar El-Kashef Punto de Lectura, Madrid, 2014.
- Tusell, Javier, *Dictadura Franquista y Democracia, 1934-2004. Historia de España, Vol. XIV*, Crítica, Barcelona, 2005.
- Wolf, Werner, “The Relevance of Mediality and Intermediality in

Academic Studies of English Literature” en *Spell: Swiss papers in English langue and literature*, núm. 21, 2008, disponible en <<http://retro.seals.ch/cntmng?pid=spe-001:2008:21::186>> (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).

_____, “(Inter)mediality and the study of Literature” en *CLC Web: Comparative Literature and Culture*, 13: 2011, p. 5, disponible en <<http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1789>>, (fecha de consulta: 15 de febrero de 2015).

Yurkievich, Saúl, *Julio Cortázar: Mundos y modos*, Edhasa, Barcelona, 2004.

AGRADECIMIENTOS

El crítico de música y periodista norteamericano, Jeff Chang, en los agradecimientos de su libro *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation* señala que: "It wouldn't be hip-hop without a ton of shot-out. That's because no hip-hopper counts their success—however big or small—as individual. There are debts and reciprocations at every turn, and it's good that way." Como buen seguidor de la cultura hip-hop es mi deber agradecer a las personas que me ayudaron (directa o indirectamente) a terminar este trabajo.

En primer lugar, gracias a toda mi familia, en especial a mi mamá, mi papá, mi hermana Karla, mi hermano Neptalí, mi cuñado Arturo, mis sobrinos Kristian y Arturo. A todos mis primos, tíos, sobrinos y demás familiares. También a Roman Acevedo (seguro te sentirías orgulloso de mí).

Gracias todos los amigos y compañeros que a lo largo de mi vida he tenido el placer de convivir: Eduardo, Rodrigo, Daniela, Cristina, Gabriela, Francisco, Zizú, Eric, Juan, Mauricio, Francisco (Nopalez), Luis, Toño, Alejandra. Muchas gracias a todos los compañeros de L.A.T.A, en especial a Christian Jardón. Gracias a Tania Bernal, por ser mi compañera, amiga y pareja durante este

periodo, las palabras faltan —o sobran— para decirte lo importante que has sido para mí.

Gracias a todos los profesores e instituciones educativas que han me han ayudado a llegar hasta esta instancia, un agradecimiento especial a la Biblioteca Vasconcelos, Biblioteca de México y Faro de Oriente. Gracias a cada uno de los sinodales de esta tesis por tomarse el tiempo de leerla y hacerme sus valiosas observaciones, en especial a la Dr. Graciela Zalce Sánchez Martínez, por guiarme a lo largo de este trabajo. Un agradecimiento particular a la Universidad Nacional Autónoma de México, espacio en el que no solo me forjé como estudiante sino también como ser humano.

POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU