



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario  
Argentina

Herrero, Mariela

Realidades alternativas y mundos posibles. La tecnología y los media como vías de acceso a la  
imaginación

La Trama de la Comunicación, vol. 19, 2015, pp. 251-262  
Universidad Nacional de Rosario  
Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323936839014>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Realidades alternativas y mundos posibles

## La tecnología y los media como vías de acceso a la imaginación

Por Mariela Herrero

---

herreromariela@gmail.com - Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

---

### SUMARIO:

Tomando como base el impacto que los medios y el desarrollo de las tecnologías de producción y reproducción vienen ejerciendo en las últimas décadas sobre amplios sectores del arte, proponemos analizar algunas de las implicancias que esto tiene sobre el ámbito particular de la literatura. El propósito es rastrear de qué manera la preeminencia de una lógica indexical afecta la reconfiguración de los esquemas cognitivos-perceptivos, e impacta en los modelos de representación realistas, todo lo cual nos posibilita pensar en una forma alternativa derealismo a partir de la cual se profundice y complejice la tensión entre lo "directo" (real) y lo "diferido" (su representación). Para ello proponemos una línea de análisis que se detenga a rastrear estas variantes estéticas que desde un lugar "inestable" exploran la posibilidad de actualizar y reactivar zonas de la tradición del arte en conjunción con las potencialidades mediáticas y tecnológicas que la actual época de mediatización presenta.

### SUMMARY:

Based on the impact that the media and the development of technologies of production and reproduction are exercising in the last decades of broad sectors of the art, we propose to analyze some of the implications this has on the particular field of literature. The purpose is to track how the preeminence of indexical logic affects the reconfiguration cognitive –perceptive systems, and impacts on models of realistic representation, all of which allows us to consider an alternative form of realism from which complejice deepens and the tension between the "direct" (real) and "deferred" (representation). We propose a line of analysis that stops tracking these aesthetic variants from a "stable" position explore the possibility to update and revitalize areas of the tradition of art in conjunction with media and technological potential that the current era of media coverage presents.

251

### DESCRIPTORES:

Tecnología, Medios, Literatura, Realidad, Ficción

### DESCRIBERS:

Technology, Media, Literature, Reality, Fiction



## INTRODUCCIÓN

Una de las tantas y variadas cuestiones que despierta el intrincado paisaje mediático y tecnológico actual recae sobre la pregunta por lo real, y consecuentemente sobre los mecanismos de artificio con los que procede la representación realista en el arte, específicamente en el ámbito que interesa a este trabajo, la literatura. Esto, que parece ser una consecuencia -aún en tránsito- de los procesos de mediatización, resulta, en primer lugar, de ciertas transformaciones operadas sobre los esquemas cognitivos y perceptivos, cuya estructura profunda se correspondería con la forma en que las tecnologías producen sentido en sociedades que han pasado de su condición de "mediáticas" a organizarse como "sociedades mediatizadas"<sup>1</sup>.

Esta "época de mediatización" coincide, o bien puede explicarse también como el paso de la preeminencia del sentido, antes ubicada en el nivel de lo simbólico, a una lógica en la que se advierte una articulación entre lo icónico y lo indicial, lo cual implica pasar de lo representacional a lo presentativo. La sociedad muta cada vez más hacia una condición performática en la que cobran una significativa fuerza el exhibicionismo y el desvanecimiento de las bambalinas tras las cuales se organizaban los imaginarios y representaciones de la época. Este cambio de foco de la relación que el signo establece con su referente provoca vínculos sociales básicamente pulsionales y "de contacto", es decir, de tipo afectivos<sup>2</sup>, puesto que la interpretación fuertemente emotiva que resulta de esta relación del signo con su referente supone una alta implicación y actúa como evidencia de lo real.

En este contexto, consideramos necesario hacer un repaso por los estudios que se han detenido a analizar los "efectos" que los medios producen, y aún hoy continúan produciendo, sobre los sujetos y el entorno en el que estos intervienen, puesto que de la interpretación que se dé a los efectos dependerán el modo y las condiciones bajo las cuales la sociedad actual

construye sentido.

Los debates en torno a los efectos que los medios ejercen sobre el conjunto social son variados, no obstante pueden resumirse en los siguientes: un primer período, cuyos exponentes principales serían Adorno y Horkheimer, representantes de la Escuela de Frankfurt, para quienes los efectos "fuertes" de la comunicación conducían a los sujetos a un estado de alienación a través del cual podían ser manipulados; resumidamente, es lo que se llamó el "efecto hombre-masa". Un segundo momento estaría enmarcado por un "corpus de textos e investigaciones desarrollado a partir de la década del 40 del siglo XX, principalmente en Estados Unidos, cuyo principal espacio de desempeño se produjo alrededor del trabajo, de Paul Lazarsfeld, Robert Merton, Elihu Katz, Carl Hovland, etc., y que, de manera genérica, se nombró como "Mass Communication Research", "teoría situacional o fenoménica", teoría de los "efectos limitados" o de los "efectos mínimos", o teoría de la "persuasión" o influencia" (Valdettaro; 2013: 110).

Sin pretender hacer un listado exhaustivo de las teorías sobre los efectos de la comunicación, lo que nos interesa es determinarnos en los estudios que abordan la cuestión desde un punto de vista 'negativo' que asocia la mediatización con una lógica de la desrealización (Debord), producto de la espectacularización desmedida que los medios operan sobre la vida en general; así como de los análisis de Baudrillard en los que se propone mostrar que en esta sociedad de la información, aquello que era considerado real alcanza un grado superior de realidad hasta adquirir la condición de hiperreal, esto es de simulacro:

253

Ya no estamos en el drama de la alienación, sino en el éxtasis de la comunicación. Y este éxtasis sí es obsceno. Obsceno es lo que acaba con toda mirada, con toda imagen, con toda representación. No es sólo lo sexual lo que se vuelve obsceno: actualmente

existe toda una pornografía de la información y la comunicación, una pornografía de los circuitos y las redes, de las funciones y los objetos en su legibilidad, fluidez, disponibilidad y regulación, en su significación forzada y en sus resultados, sus conexiones, su polivalencia, su expresión libre (...) Ya no es la obscenidad de lo oculto, reprimido, oscuro, sino la de lo visible, de lo demasiado visible, de lo más visible que lo visible, la obscenidad de lo que ya no tiene secreto, de lo que es enteramente soluble en la información y la comunicación (1997: 17-18).

Un tanto más complejo, o quizás más productivo, que los estudios antes mencionados, resulta el concepto de simulacro esbozado por Deleuze (1975: 259), para quien el simulacro, en lugar de copia degradada -como entendía Platón a la imagen-, o hipertrofiada -como la pretende Baudrillard-, "es visto como una potencia positiva, que niega tanto al original como a la copia, tanto al modelo como a la reproducción" (267). Así entendido, el simulacro se caracterizaría por su condición 'subversiva', en tanto él introduce un corte entre las distinciones ontológicas clásicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, real e hiperreal. El simulacro ya no es más ni original, ni copia, ni modelo, ni 'reflejo', ni cualquiera de esas categorías dicotómicas; pero precisamente desconcierta por poseer una naturaleza ambigua, es decir, por presentar propiedades que son específicas de los objetos físicos (con lo cual quedaría descartado que fuera imagen) y otras que son específicas de las imágenes (por lo tanto no podría ser objeto). ¿Qué es entonces el simulacro? ¿Cuál sería su función en la coyuntura mediática actual?, y ¿cómo podría funcionar dentro del marco de los sistemas de representación realistas de la literatura contemporánea?

254

#### LA INTERFAZ COMO PASAJE A MUNDOS POSIBLES

El realismo, como una de las estéticas fundamentales para seguir pensando el lugar del arte y la literatura en la época actual, sirve asimismo como prototipo para analizar un momento clave en el que los *media* penetran la esfera de la cultura y provocan una serie de transformaciones en los modos de percepción. La aparición y el desarrollo de la tv y el video acompañan estas reconfiguraciones, y posibilitan el surgimiento de nuevas formas de reproducción y producción de lo visual así como otras maneras de experimentar con lo real. Sin embargo, esta interrelación que se detecta entre las nuevas tecnologías, la cultura mediática y el arte en general, se produce en gran medida a partir de una adhesión tensa en la que, como observa Arlindo Machado, "cada parte -ya sea el arte o la tecnología- no se deja disolver en la otra, ni se vuelven ambas homogéneas o idénticas" (2009: 238); no obstante, la confluencia de ambos permite abrir el panorama y encontrar que se está gestando un campo de posibilidades y de energía creativa, con el cual podrán ser puestos en crisis conceptos estéticos tradicionales, así como cuestionar los modelos de representación clásicos y las antiguas certezas que de ellos se desprenden.

En ese sentido, proponemos analizar algunos fragmentos de textos literarios a partir de los cuales nos permitiremos revisar el concepto de interfaz tal y como se lo entiende hasta el momento, esto es "como punto de unión y separación, una relación basada en la alteridad complementaria" (Valdettaro; 2007: 6), entre los sujetos y la realidad particular, siempre cambiante y relativa que los circundan. Entendemos que, tanto la tv, el cine, la radio, el video (por mencionar sólo algunos) pueden funcionar como *interfaces* en tanto ellos mismos se conforman como 'mediadores' en la relación que un individuo entabla con su contexto particular y con la manera en que éste estructura su

experiencia humana en un tiempo y un espacio determinados. Así, siguiendo a Valdettaro, "la *interfaz* es un 'entre-dos', su función de cópula produce el modo de vínculo enunciativo" (2007: 6). Sin embargo, teniendo como horizonte el desplazamiento que experimenta el paradigma representacionalista hacia otro, fuertemente influenciado por el nivel indicial, y que tiene su anclaje en tendencias enunciativas donde prima lo 'directo' y el 'en vivo', consideramos que ese espacio 'entre', la interfaz, comienza a ser ocupado por el propio dispositivo; de manera tal que se anularía la distancia mediadora entre hombre-dispositivo. Distancia que, por otra parte, antes funcionaba como contexto particular de cada individuo; con lo cual, al ocupar ahora, el *media*, el lugar de la interfaz, al no haber espacio 'intermedio' entre el individuo y lo que el medio transmite, todo lo que éste emite se percibe en términos 'reales'.

En otras palabras, los medios (ya sea la tv, el video, la radio) ya habrían abandonado -o se encontrarían en vías de hacerlo- su condición de instrumentos o dispositivos que 'reflejan' y representan la realidad; y en cambio, irían consolidándose cada vez más como 'productores de realidad', en la medida en que consiguen complejizar e incluso modificar los régimenes de realidad-ficción.<sup>3</sup> La fuerte incidencia que comienzan a ejercer sobre eso que damos en llamar 'realidad', produce algunos efectos inusitados. Según Vilem Flusser, por ejemplo, la inexistencia de marcas distintivas entre las dos modalidades de programación televisiva -la emitida en vivo y la grabada- termina por confundir las categorías de lo real y lo ficticio, volviéndolas cada vez menos ontológicas y cada vez más coercitivas, de donde resulta el corolario inevitable de la televisión como instrumento para la alienación.<sup>4</sup>

No obstante, antes de pensar que esta indistinción o desconcierto que surge entre lo falso y lo verdadero, lo real y lo ficticio resulta en algo nocivo o enajenante para la mente del usuario o espectador, creemos que

lo que sucede tiene que ver con una amplitud de estas categorías y, al mismo tiempo, permite revelar que la diferencia que separa a una de la otra es frágil y se manifiesta cada vez más obsoleta. Casi como si una y otra se determinaran, el límite entre estas realidades (la verdadera y la artificial) se vuelve extensible por la mediatización de la tecnología. Es a través de la intervención que operan tanto la TV como el video, como el cine, como la virtualidad, que se hace posible acceder a otras 'realidades'.

#### Un realismo diferido

La preeminencia que adquiere la lógica indicial, de alguna manera promueve y profundiza la tensión entre lo 'directo' (lo real) y lo 'diferido' (su representación) que los medios -pero también el arte en general- exhiben. Pero lo hace de una forma paradójica, a partir de la cual se hace posible pensar en una apertura de ese modelo representacional clásico que encuentra una(s) variante(s) en el contacto y vínculo que la literatura entabla con los medios y las tecnologías propias de cada uno de ellos.

Siguiendo esta línea, la alternativa estética que presenta la obra literaria de Martín Rejtman constituye un corpus notable para analizar algunas de estas cuestiones. Ya sea porque su trabajo se articula en torno a una estructura compleja en la que se imbrican, y hasta por momentos se contaminan los lenguajes y las técnicas propias del cine y la literatura, ya sea porque desde este lugar fronterizo, la pregunta sobre cómo funciona o impacta lo medial tanto en la vida cotidiana de los individuos, como en los régimenes de realidad en que estos conviven, parece ser recurrente en su trabajo y uno de los núcleos fuertes de su poética.

Por un lado, lo espectacular, en Rejtman, no se opone a lo vital, sino que es precisamente a partir de la realidad convertida en espectáculo, que los personajes encuentran formas de socialización alternativas.<sup>5</sup> Así tampoco lo real se constituye como algo ontológicamente superior a su representación. Antes

bien, los efectos que los medios imprimen sobre los contextos particulares de sus usuarios funcionan, en estos relatos, como puntos de acceso que conducen a esferas alternativas de eso que damos en llamar ‘real’. Vale decir, la realidad no aparece en los cuentos de Rejtman como ‘mediada’, sino que en todo caso se encuentra difuminada, afectada por lo televisivo, lo virtual, lo radial, en fin, lo mediático. Cierta confusión<sup>6</sup> entre una ‘artificialidad’ proveniente de los medios y una ‘realidad’ que cada vez se muestra más vulnerable a los efectos que de ellos derivan, es lo que permea estos relatos. Sin embargo, la posición que se desprende de estos cuentos, frente al régimen de creencia que, en teoría, pretenden generar los medios –fundamentalmente el cine y la tv- no parece postularse como algo ‘crítico’ en el sentido en que se la niega o se la considera nociva para el espectador, sino que, en todo caso, se encuentra allí un punto de fuga a través del cual le es posible al autor, cuestionar los códigos representacionales que postulan al realismo tradicional como la única estética viable para exhibir y explicar el mundo en que habitamos.

Los medios, lejos de constituirse como vehículos de evasión mediante los cuales los personajes rejtmanianos abandonan la realidad que los circunda, se postulan como “pantallas” o ventanas que les permiten proyectar otras posibilidades de vida, ser, por momentos, otros.<sup>7</sup> Esta particularidad propia de las ‘pantallas dinámicas’ (concepto que tomo de Lev Manovich) pretende provocar en el espectador un efecto de ilusión completa y de plenitud visual, al mismo tiempo que lo incita a poner su incredulidad en suspenso y a identificarse con lo que muestran las imágenes que ellas exhiben. Según Manovich, “de la forma televisiva se derivan una forma de percepción, de conectar espacio y tiempo, sus estrategias estéticas se han convertido en los principios organizativos de organizar la realidad” (2005: 148).

De esta forma, lo que en un momento significó una

ventana o pantalla abierta al mundo ficcional ahora pasa a ser una abertura a través de la cual es posible encontrar una forma de vida alterna. Los personajes descubren así una manera singular de vincularse con el espacio, el tiempo, los objetos y los cuerpos (el propio y el de otros), para lo cual el medio del que se trate funciona como el nexo que crea una continuidad entre el espacio físico del espectador y el espacio en el que se produce la representación. Los medios parecen transferir modelos y patrones de conducta a unos personajes que se encuentran inmersos en universos difícil de aprehender:

En la esquina de Rivadavia y José María Moreno Lisa me espera. Mira la vidriera de un negocio de ropa. Está vestida igual que la vez pasada. La miro desde la vereda de enfrente y pienso que no se parece en nada a Laura. Me dice que no va más al Mac Donald's, pero que ayer se lo volvió a encontrar a Aníbal en el cine. Fue a ver La lección de piano; la pareció horrible, casi vomita. Aníbal estaba sentado justo adelante suyo. En el momento en que a la protagonista le cortan el dedo, Aníbal se dio vuelta horrorizado por la escena y la vio a ella, que no tenía los ojos en la pantalla sino en su nuca. Aníbal le dijo "Hola". Lisa creyó que era un fantasma y sintió el impulso de cortarse un dedo. El cine no estaba muy lleno y le pareció que corría sangre por los pasillos de la sala. Aníbal estaba con un amigo, y Lisa con Leandro (Rejtman; 1996: 141-142)

Por otro lado, lo que podría entenderse como un entumecimiento de los sentidos y de las percepciones –en el sentido en que McLuhan entiende el impacto de la mediatización- en estos relatos funciona como un estímulo para que los personajes se reubiquen espacial y temporalmente, como en el cuento *Este-Oeste* en el que Esteban experimenta un momentáneo cruce entre dos realidades aproximadas por un videochat:

(...) se pregunta dónde estará Susan. ¿En el departamento que le paga la escuela? ¿En la escuela misma? Son las once y media de la noche. Le pasa un pensamiento veloz por la cabeza: es un video, lo que están viendo fue grabado en otro momento. Pero casi al mismo tiempo reconoce que eso es imposible, no puede tratarse de una grabación. Susan está ahí, en vivo, hablando con ellos ahora a través de la conexión de Internet (Rejtman; 2012: 87).

Según lo señala Manovich, esto sucede porque “la función de la pantalla es agresiva, ella tiene como objeto dominar, reducir a la inexistencia lo que queda fuera del cuadro” (148). Sin embargo, lo espectacular no puede entenderse aquí como una mera “visión del mundo que se ha objetivado” (Debord; 2008: 32); en un movimiento que podría entenderse como ‘compensatorio’, la (ir)realidad proveniente de los medios concebe el advenimiento de una realidad otra:<sup>8</sup>

Durán nos explica que mientras estaba ahí adentro sonó un teléfono afuera de la sala y ella por un segundo creyó que era el celular al lado de la cama de Mariano. En ese momento Mariano se despertó, abrió los ojos, vió a Durán, miró el celular y los volvió a cerrar, como si se hubiera dado cuenta de que el sonido no venía de ese teléfono. Durán está muy impresionada porque hace un par de meses le pasó algo demasiado parecido: estaba en su casa con la tele encendida, en la pantalla se veía la imagen de un teléfono que sonaba. Cuando uno de los personajes de la película atendió, Durán se dio cuenta de que el teléfono de su casa seguía sonando (Rejtman; 1996: 120)

La tv, pero también un video o un teléfono pueden mostrarse como manuales de instrucción para la vida, como modelizadores del cuerpo, no obstante esto

puede interpretarse como algo más que una simple invasión a los regímenes de ver o un debilitamiento generalizado de los modos de sentir; en todo caso representan una vía para convertir lo cotidiano en algo asombroso (o viceversa); las relaciones, los lugares en los que éstas se llevan a cabo, los cruces entre las personas, las dilaciones, la aparente incongruencia entre los sucesos que se desarrollan, las sorpresas, todo ello transcurre en estos cuentos como si la cotidianidad necesitara para subsistir, a cada momento, de un pasaje hacia otras esferas de eso que construimos como ‘nuestra realidad particular’; como si de esa forma, la autoridad y la materialidad de lo que nos circunda pudiera ser puesta a prueba; pudiera, por un instante tornarse en la verdadera fuente del automatismo contemporáneo

Lo exaspera el artificio alrededor del que se arman las tramas. La repetición sistemática del mismo esquema cada día lo irrita, y la resulta imposible abs traerse del engaño y dejarse llevar por las historias (Rejtman; 1996: 196)

#### EL EFECTO REAL DE LO VIRTUAL

Cuando la realidad virtual comienza a extenderse, no sólo el concepto de pantalla -tal como lo hemos analizado hasta aquí- se transforma, sino que además surge una nueva manera de aprehender la realidad; los vínculos afectivos también experimentan una reconfiguración, puesto que la relación de los usuarios con las tecnologías digitales comienza a modificar explícitamente la posición de estos sujetos, colocándolos en una situación de conexión donde se multiplican y acentúan bastante los efectos de deslocalización, a-temporalidad y, fundamentalmente, la posibilidad de asumir identidades variables y/o ficticias.

La virtualidad constituye un grado más elevado de aquello que entendemos como representación, en tanto “lo que sucede en el ciberespacio no es algo

que se superpone al espacio real o lo sustituye, sino que se suma a él, elevando el nivel de complejidad de éste último" (Machado; 2009b: 208). En tal sentido, Manovich señala que con la evolución de la virtualidad la noción de espacio, tal como se la comprendía hasta el momento, se reestructura: ahora se está dentro de ese otro espacio. Más precisamente, "los dos espacios coinciden: el físico y el real, y el virtual y el simulado" (2005: 149) De manera que, los usuarios acabarían ubicándose en un lugar fronterizo que permite ir del interior del ciberespacio hacia el exterior y viceversa; con lo cual sería inexacto o escaso expresarnos en términos de realidad / ficción, en todo caso sería más acertado entender esta zona compleja como una "hibridación de lo real con lo virtual", en fin "una realidad mixta"<sup>9</sup>

En un contexto donde la "pantalla dinámica" es la que estructura el régimen visual de los usuarios, el índice, es decir la huella -tal y como la entiende Rosalind Krauss- desplaza, reemplaza y significa al objeto 'real' representado que se ausenta tras su representación; la condición para existir de la huella reside en la desaparición del objeto, y así ésta pasaría a ocupar el lugar de la referencia; pero entonces si el referente es tal porque se desvanece y el índice es lo que -por su capacidad de retener lo evanescente- finalmente perdura ¿cómo determinar el impacto que lo indicial tiene sobre la construcción de sentido?

Ahora bien, ¿cómo se ve esto en la virtualidad?, dado que la realidad física del usuario se encuentra permeada por lo que sucede en el ámbito virtual ¿puede decirse que sus efectos son reales? y si esos efectos son -hipoteticemos-, reales ¿cómo afectaría esto al sujeto-usuario?, es decir, ¿cómo repercute sobre las subjetividades y sobre los cuerpos que se ven implicados?

Es sabido que una de las posibilidades más significativas que ofrece el espacio virtual es el de cambiar de identidad mediante la creación de un 'avatar'. La

máscara, identidad falsa o alternativa, ficticia o imaginaria que el usuario crea para vincularse con otros en este espacio, representa una forma de travestismo y permite asumir diversos 'papeles' -en el sentido en que la dramaturgia entiende este concepto-, muchas veces no aceptados ni por la sociedad ni por el mismo enmascarado.<sup>10</sup> "Hacer de otro", inventarse una vida, un nombre, un trabajo, una personalidad, etc. pueden ser una condición necesaria para navegar en la web; o bien, navegar en la web puede que represente el requisito a través del cual el usuario deja de ser de todo lo que constituye su rutina cotidiana y se abre a la eventualidad de la simulación.

Sin embargo, puede decirse que ¿con este 'fingimiento' el sujeto se torna anónimo y sin identidad? Nos gustaría arriesgar que no; que antes bien, el enmascaramiento, incluso, si se quiere, el 'borramiento' o abandono (momentáneo) de su subjetividad inicial no pueden leerse como una renuncia total. Es en ese estado transitorio de un sujeto que enuncia y se enuncia a sí mismo, pero como otro, donde la subjetividad se irá construyendo/destruyendo. Y en tal sentido, lo que interesaría examinar consistirá en preguntarnos cuáles son las imágenes del yo que ese sujeto selecciona para construir la ficción de sí mismo.

En una época donde todo parece estar automatizado, codificado, el aporte de la virtualidad reside en la apertura y la ampliación que sus recursos ofrecen en cuanto a las posibilidades de creación y potenciales ficciones; es decir en una vía para la imaginación, al punto tal que la distinción entre lo que se vive y lo que se imagina se vuelve cada vez más difusa; y lo que acaba aceptándose como habitual, surge del contacto y la superposición entre lo que se entiende como un régimen real y otro ficticio: algo indeterminado que, por otra parte, ya no parece precisar de delimitaciones relativas.

Con *La ansiedad*, Daniel Link pretende poner de relieve algunas de estas cuestiones; no obstante, su

posición respecto del panorama virtual y las reconfiguraciones sociales y comunicacionales en las que éste interviene, no deja de ser una postura un tanto compleja, puesto que si bien reconoce que internet funciona como "un laboratorio de escritura y ficciones", asimismo sostiene que "nada puede salvarse fuera de la cibercomunidad porque las ciberrelaciones no son transferibles al mundo real. Precisamente por la alta cuota de ficción que implican" (Link; 2004: 14)

La novela se estructura a partir de la transcripción directa de conversaciones en foros, chats, mails, entre sujetos -en su mayoría homosexuales- dispersos espacialmente, y para los que el espacio virtual constituye un lugar de encuentro diario y un escenario en el que despliegan "una puesta en escena de sí mismos". El núcleo narrativo parece orientarse -según lo advierte el propio autor, y un poco a contracorriente de lo que, a nuestro criterio se puede leer en Rejtmann- a mostrar una suerte de desengaño respecto de los efectos que la virtualidad ejerce sobre la idea de formas de socialización novedosas y perdurables. Con *La ansiedad*, Link prefiere dejar sentado por anticipado, la obsolescencia acelerada y el principio de lo perecedero que, paradójicamente, se presienten habitar en lo virtual. Es la esquizofrenia de una época marcada por la angustia, el ansia, la soledad y la inquietud lo que el autor no puede dejar de ver en estos personajes que se exponen a sí mismos, a sus cuerpos, a sus máscaras en un intento desesperado por establecer contacto con un exterior sospechado pero desconocido; sujetos en tránsito permanente que se modifican en un tiempo que es, en verdad, un 'no tiempo', una "no vida":

<ansioso40> el otro va a contar para mi más que yo, recién cuando esté enamorado...

<HERNÁN33> yo aprendí a pensar que el otro también cuenta

<ansioso40> el otro cuenta, cuando cuenta. no en

una cita de chat... :)

<HERNÁN> Todo bien che. Te entiendo. Pero para construir amor...que no es instantáneo como el nesquik...

<ansioso40> ya sé que no es instantáneo.

<HERNÁN> hay que dar señales más simples de que el otro también cuenta y así ganan los dos...

<ansioso40> pero si alguien te aburre en la primera cita te va a aburrir para siempre, convengamos :)

<HERNÁN> Sí, te entiendo,

<HERNÁN> Sabés que no,

<ansioso40> en verdad aprendí que en una sola cita a lo sumo en el mejor de los casos se llega a prestarse los cuerpos, pero luego de seguir viéndose recién te querés dar a conocer (Link; 2004: 62).

La virtualidad es un laboratorio de ficción, un desencadenante de la escritura. En ella la imaginación se despliega, sobrevuela y crea mundos posibles, vínculos que ansían ser duraderos, vidas permutables, paralelas u opcionales. Sin embargo, la fuerza de la ficción no alcanza, no es suficiente y como tal se opone rotundamente a la realidad que habitan sus usuarios. La obsolescencia, en este sentido, resulta de que, a pesar de que internet haya surgido como un espacio innovador, libre de los prejuicios y prohibiciones sociales y del mundo concreto, los usuarios aún se encuentran moldeados por estructuras y patrones orientados por una vieja cultura tradicionalista que se mantiene intacta. Por lo tanto, aquí el espacio virtual se erige como la grieta a través de la cual la ficción ingresa como una declarada vía de evasión:

>Hay el chat (y no lo que me dices sino conversaciones más graves para exitarte con pijas y qué se yo...) No seas cruel. No me malentiendas. Tenés que comprender que si escribo es porque debo escribir...Es pura ficción, el chat, pura literatura (para mí). Y algunas paja, claro, alguna vez. Que es como decir: la

ficción en su estado más puro. (Link; 2004: 188)

La virtualidad es el espacio que se presta para el movimiento, la experimentación, la fluctuación, el travestismo; es el espacio donde se gesta el fingimiento y se extiende la fantasía; pero su condición de existencia, lo que sostiene su razón de ser es la presencia constante de una realidad material externa que se le opone. El caso es que cuando estos dos 'mundos' colisionan, las consecuencias nunca son inocuas. La virtualidad consiste en una zona de retiro a la que los cuerpos recurren cuando la realidad parece demasiado real o cuando se manifiesta insuficiente, pero en La ansiedad, precisamente porque se revela como el recinto en el que prolifera la ficción es que es imposible construir una realidad a partir de lo que allí se produce. Lo virtual nutre la imaginación, de ella se abastece, sin embargo, en este movimiento en el que se produce una depuración y una abstracción de los sentidos, la realidad es devuelta en su estado más crudo, con todos los inconvenientes e imposibilidades que la aproximación personal (física) conlleva:

La fácil posibilidad de escribir cartas debe de haber traído al mundo -vista nada más que teóricamente- una terrible desintegración de las almas. En verdad es una relación con fantasmas, y no sólo con el fantasma del destinatario sino también con el propio fantasma del remitente, que crece entre las líneas de la carta que se escribe, y más aún, en una serie de cartas, donde una corrobora a la otra y puede reherirse a ella como un testigo. ¡Cómo diablos pudo alguien tener la idea de que la gente se comunique entre sí mediante cartas! En una persona distante se puede pensar, y una persona cercana puede contagiárselo a uno el resfriado: todo lo demás va más allá de las fuerzas humanas. Escribir cartas, sin embargo, significa desnudarse ante los fantasmas, algo que ellos esperan ávidamente. Los besos escritos no lle-

gan a destino, más bien son bebidos en el camino por los fantasmas. Es por esta abundante alimentación que se multiplican tan enormemente. La humanidad siente esto y lo combate para eliminar lo más posible el elemento fantasmal entre la gente, y para crear una comunicación natural, la paz de las almas, inventó el ferrocarril, el automóvil, el aeroplano. Pero ya no sirve para nada. Obviamente éstos son inventos hechos en el momento de la catástrofe. Lo opuesto es mucho más calmo y fuerte: después del servicio postal, ha inventado el telégrafo, el teléfono, la radio. Los fantasmas no se morirán de hambre, pero nosotros pereceremos (Link; 59)

#### NOTAS

1. La distinción que se hace entre "sociedades mediáticas" y "sociedades mediatizadas actuales" tiene su punto de anclaje en la manera en que los medios influyen y determinan los modos de entender e interpretar lo 'real'. En las sociedades mediáticas los medios funcionan como espejos "más o menos deformantes o más o menos fidedignos de ese real", pero nunca eran considerados lo real; con lo cual "tendían a la instauración de un vínculo fuertemente 'representacionalista'. Una 'sociedad mediatizadas' como en las que estamos actualmente inmersos, por el contrario, es aquella que se estructura en relación directa con la existencia de los medios. En ellas, "los medios, lejos de representar un real, lo construyen. Pueden entenderse a la manera de ambientes que metaforizan lo real de uno u otro modo, o, también como organizadores tanto de marcos organizativos diversos como de matrices de subjetivización y socialización" Valdettaro,Sandra. "Medios, actualidad y mediatización" en Medios y Comunicación. Boletín de la Biblioteca de la Nación. Nº 123; 2007. pp. 51-65.
2. Peirce establece tres dimensiones semióticas según la relación que el signo entabla con su referente: simbólica, es el signo arbitrario y convencional, como las palabras. Mantiene con su objeto "una relación basada en lo que Pierce llama ley o asociación de ideas generales (es decir, una convención social, cultural o meramente derivada de la capacidad

de conceptualización del pensamiento humano"; icónica: el signo se relaciona con el objeto por razones de semejanza o analogía. Se establece una relación identificatoria entre uno y otro. Para Pierce, "cualquier cosa es ícono de algo en la medida en que es como esa cosa y es empleado como un signo de ella", pero además (para diferencias a los íconos de los índices) lo que lo caracterizaría sería la independencia del ícono respecto de su objeto. En ese sentido, la fotografía podría entenderse como un ejemplo claro de la dimensión icónica; indicial: la relación que el signo establece con su referente es de tipo existencial o de contigüidad espacio/temporal. Según Pierce, el signo "está afectado por su objeto", y "mantiene con éste una conexión física o de tipo casual".

3. Es bien conocida la anécdota que involucra a Orson Welles y la polémica transmisión radiofónica -en octubre de 1938- en la que se anunciable la invasión y el ataque de naves extraterrestres sobre la Tierra. Esto, que en verdad era un radioteatro basado en la novela de Welles, La guerra de los mundos, estaba siendo relatado a modo de noticia de último momento, lo cual generó el pánico y la histeria colectiva de los oyentes -que al no haber escuchado la introducción del programa- huían desesperados o se escondían en sus sótanos, ya que en realidad pensaron que se trataba de un hecho real. Finalmente, y luego de demostrar que todo se trataba de una ficción, el propio Welles tuvo que pedir disculpas públicas; sin embargo, el suceso seguirá contándose entre los primeros que lograron dar cuenta del impacto que los medios producen sobre la realidad cotidiana de los sujetos y las consecuencias reales que muchas veces desatan en usuarios u oyentes que no pueden deslindar los límites entre realidad y ficción, precisamente porque los propios medios se erigen ellos mismos como los artífices de la verdad, a tal punto que todo lo que parece provenir de éstos se enmarca en un halo de veracidad indiscutible.

4. "Two Approaches to the Phenomenon, Television", *The New Television*, MIT Press, Cambridge, MA 1977. Citado en: , Arlindo. *El paisaje mediático*. Nueva Librería. Buenos Aires; 2009. p. 330.

5. Participantes de realitys shows que se conocen durante esta experiencia y luego se casan; personajes que reconocen en uno de esos participantes a ex un compañero de secundaria y deciden contactarse cuando éste abandona el programa, entre otros casos, parece ser la lógica a partir de la cual los personajes generan agrupaciones o comunidades

fueras de lo común.

6. Edmond Couchot advierte que la televisión surge como una prolongación de la fotografía, la radio y el cine y produce un efecto de socialización que genera, al contrario, una confusión entre el mundo exterior y el las familias, entre la imagen y el objeto representado (2003)

7. En Los guantes mágicos, el conflicto argumental se desata a partir del error que lleva a Sergio a confundir a Alejandro con un amigo de la secundaria de su hermano -interpretado por Diego Olivera-, quien a su vez se encuentra fuera del país filmando películas pornográficas. De manera similar, en el film Silvia Prieto, algo se rompe cuando aparece otro personaje que se llama igual, Silvia Prieto, y la posibilidad de que haya muchas rompe ese equilibrio según el cual en el mundo tiene que haber una sola persona con ese nombre. Ése es el gran problema, lo que hace que todo se ponga en movimiento, lo que da lugar a la historia.

8. Con lo cual se pondría en cuestión la idea de que el cine constituye el ámbito más propicio para producir la completa inmersión y fascinación hipnótica del espectador, por las características que éste presenta: "la pantalla del cine funciona como si fuese 'transparente'; se torna invisible para el espectador, favoreciendo así la identificación del designante con lo designado, de la representación con la realidad, es decir, de la diégesis con la vivencia personal" (Machado; 2009b: 124)

9. Zielinski, Siegfried. "Sete Tópicos sobre a Net" en Inter@ctividades. Universidad Nacional de Lisboa. Lisboa; 1997. Citado en Machado, Arlindo. El sujeto en la pantalla. Gedisa. Barcelona; 2009 p. 206.

10. Machado señala que: "en el mundo de los ordenadores la máscara representada por el avatar cumple un papel más específicamente psicoanalítico que político: expresa una necesidad de dar cabida a identidades múltiples y muchas veces reprimidas, disimuladas" (2009b: 196)

## BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, J. (1987) *Cultura y simulacro*. Barcelona, Ed. Kairós.
  - DEBORD, G. (2008) *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires, La marca editora.
  - LINK, D. (2004) *La ansiedad. Novela trash*. Buenos Aires, El cuenco de plata.
  - MACHADO, A. (2009) *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Nueva Librería

- MACHADO, A. (2009) *El sujeto en la pantalla*. Barcelona; Gedisa.
- MANOVICH, L. (2005) "La interfaz" en *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.
- VALDETTARO, S. (2007) "Medios, actualidad y mediatización" en *Medios y Comunicación*. Boletín de la Biblioteca de la Nación. Nº 123; 2007. pp.51 a 65.
- VALDETTARO, S. (2007) "Notas sobre la diferencia, aproximaciones a la interfaz" Dossier de Estudios Semióticos, *La Trama de la Comunicación* Volumen 12, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Rosario, UNR Editora, 2007. ISSN 1668-5628. Pags. 209/224.
- VALDETTARO, S. (2013) "Revisión de las teorías sobre efectos en el contexto de la mediatización actual: la cuestión de la masa" en Maestri y Biselli (coord.) *Cuadernos del CIM*. Publicación del Centro de Investigaciones en Mediatizaciones. Facultad de Ciencia Política y RR.II (UNR) Rosario, UNR Editora; 2013. ISBN 978-987-702-007-6. pp. 109 a 120.
- REJTMAN, M. (1996) *Velcro y yo*. Buenos Aires, Planeta.
- REJTMAN, M. (2012) *Tres cuentos*. Buenos Aires, Mondadori.

#### **IDENTIFICACION DE AUTOR**

Mariela Herrero.

Argentina.

Licenciada en Letras por la Universidad Nacional de Rosario. Auxiliar de investigación en cátedra en Literatura Argentina I de la Licenciatura en Letras de la Universidad Nacional de Rosario. Afiliación institucional: Escuela de Letras, Facultad de Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de Rosario.

Área de especialidad: literatura argentina y latinoamericana.  
e-mail: herreromariela@gmail.com

#### **REGISTRO BIBLIOGRÁFICO:**

HERRERO, Mariela. "Realidades alternativas y mundos posibles. La tecnología y los media como vías de acceso a la imaginación" en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 19, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, enero a diciembre de 2015, p. 251-262. ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634.

FECHA DE RECEPCIÓN: 10/06/2014

FECHA DE ACEPTACIÓN: 26/08/2014