



Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y

Crítica

ISSN: 2145-8987

revistaperifrasis@uniandes.edu.co

Universidad de Los Andes

Colombia

Sifontes, Lourdes C.

VIRTUALIDAD E HIPERTEXTO CONSTRUCTIVO EN DOS VISIONES LITERARIAS DEL
MUSEO DEL PRADO: MANUEL MUJICA LAINEZ Y JAVIER SIERRA

Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica, vol. 6, núm. 12, julio-diciembre, 2015,
pp. 92-107

Universidad de Los Andes

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478147220007>

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

VIRTUALIDAD E HIPERTEXTO CONSTRUCTIVO EN DOS VISIONES LITERARIAS DEL MUSEO DEL PRADO: MANUEL MUJICA LAINEZ Y JAVIER SIERRA

VIRTUALITY AND CONSTRUCTIVE HYPertext IN TWO LITERARY APPROACHES TO THE PRADO MUSEUM: MANUEL MUJICA LAINEZ AND JAVIER SIERRA

LOURDES C. SIFONTES*

Universidad Simón Bolívar, Venezuela

Fecha de recepción: 3 de julio de 2015

Fecha de aceptación: 15 de septiembre de 2015

Fecha de modificación: 2 de octubre de 2015

RESUMEN

Las obras *Un novelista en el Museo del Prado*, de M. Mujica Lainez, y *El Maestro del Prado*, de J. Sierra, constituyen dos miradas sobre un mismo espacio museístico y patrimonial que establecen recorridos inmersivos e interactivos susceptibles de ser considerados propuestas verbales de multimedialidad e hipertextualidad, cuya lectura construye un *corpus* virtual en diálogo con otros objetos culturales, como el discurso histórico, las guías de museo, otros textos impresos, las páginas web y las aplicaciones móviles que amplían, cuestionan y enriquecen el acercamiento a la obra de arte ofrecido por el museo.

Palabras clave: Museo del Prado, narrativa, virtualidad, hipertexto, hipermuseo.

ABSTRACT

The works *Un novelista en el Museo del Prado*, by Manuel Mujica Lainez, and *El Maestro del Prado*, by Javier Sierra build two perspectives about the same heritage space tracing immersive and interactive museum “tours” that can be considered multimediacal and hypertextual literary proposals. Both texts converge in a virtual corpus that establishes a dialogue with other cultural objects, such as historical discourse, museum guides, other printed texts, websites and mobile apps that make possible an approach to the works of art that expands, puts into question and enriches the one offered by the museum.

KEYWORDS: Prado Museum, narrative, virtuality, hypertext, hypermuseum.

* Igrecu@usb.ve. Doctora en Letras. Universidad Simón Bolívar.

Hoy en día, las llamadas nuevas tecnologías parecen hacer tambalear las visiones tradicionales de la comunicación, el espacio, la educación, el entretenimiento, la privacidad, la economía, los derechos de autor, la libertad de expresión e incluso la legalidad y el delito. Quizás ser protagonistas de estos tiempos nos impide ver, a veces, que en realidad se trata de reajustes y relecturas de discursos ya conocidos. En este trabajo trazaremos una reflexión sobre dos espacios que podrían considerarse patrimoniales en la tradición cultural (el museo de arte y la literatura) a partir de los textos *Un novelista en el Museo del Prado*, de Manuel Mujica Lainez, y *El maestro del Prado y las pinturas proféticas*, de Javier Sierra, e intentaremos identificar sus rasgos virtuales y mediales, sus relaciones con el mundo interconectado y su replanteamiento mutuo¹.

Revisemos brevemente la idea de “lo virtual”, quizás contraria al cotidiano e irreflexivo significado de inexistencia o irrealdad que en ocasiones se le adjudica. Para N. Katherine Hayles, la virtualidad es “the cultural perception that material objects are interpenetrated by information patterns” (69). En la misma dirección, Pierre Lévy señala que lo virtual se aleja de la convención “televisiva”, que lo asocia a lo falaz: “On the contrary, virtualization is the very dynamic of a shared world, it is that through we share a reality. Rather than circumscribing a realm of lies, the virtual is the mode of existence from which both truth and lies arise” (84). Esto es afín a la elaboración que del proceso de recepción literaria hacía años atrás Wolfgang Iser:

The literary text activates our own faculties, enabling us to recreate the world it presents. The product of this creative activity is what we might call the virtual dimension of the text, which endows it with its reality. This virtual dimension is not the text itself, nor is it the imagination of the reader: is the coming together of text and imagination. (279)

Este *coming together* se enlaza con la interpenetración descrita por Hayles: emisión y recepción implican contextos, situaciones y referencias compartidas o compatibles en semiosis constante, lo cual no escapa a una paradoja: si la semiótica estudia “todo lo que puede usarse para mentir”, que igualmente es indispensable para poder decir “la verdad” (Eco 31), las búsquedas humanas son, en el mejor sentido, *virtualidades*, constructos sociales infinitos.

En *Un novelista en el Museo del Prado*, un narrador que habla de sí mismo en tercera persona tiene el privilegio de ver, noche a noche, que cuando se cierra el Museo “descabalga el feroz caballero y cesa la fuga, en los óleos de Sandro Botticelli; suelta Velázquez el pincel, y las Meninas se frotan los brazos entumecidos; aletean los ángeles del Beato, de Van der Weyden,

1. Agradezco aquí la acreditación como investigadora otorgada por la Biblioteca Nacional “Mariano Moreno” (Buenos Aires, Argentina), que ha facilitado el desarrollo del proyecto de investigación en el que se inscribe el presente estudio durante mi licencia sabática 2014-2015.

de Memling, de Coreggio, de Tiépolo” (Mujica Lainez 9), y presencia interacciones inéditas entre los personajes de las obras de arte. En *El Maestro del Prado*, el narrador —Sierra— recuerda cómo, en sus tiempos de estudiante, “un hombre que parecía recién caído de un lienzo de Goya” se detuvo a su lado, en el Museo, a contemplar detenidamente una obra de Rafael Sanzio, e inició el diálogo: “¿Conoces esa frase que dice que el buen maestro llega sólo cuando el discípulo está preparado?” (Sierra 8). Este diálogo ofrecerá al joven Sierra, a lo largo del texto, sorpresas sin fin en las obras de Rafael, Boticelli, Tiziano, Juan de Juanes, el Bosco, Brueghel, el Greco... Por un lado, el novelista maduro, viajero y conocedor del arte, que construye la mirada desde su propio e insólito paseo museístico; por otro, el escritor que juega a evocar un misterio vivido en su juventud (un poco a la manera de Adso en *El nombre de la rosa*), que se dibuja a sí mismo como un estudiante “con la cabeza llena de pájaros, amante de los libros de misterio, del periodismo y de la Historia” (9), y que construye la memoria de un maestro que aparece y desaparece (en el espacio del Museo y en el tiempo histórico que se revela en las páginas finales), al que mira y admira desde la elaboración de su propia imagen ficcional como joven ávido que escucha, interroga, busca, aprende. Dos miradas sobre el arte y el museo, distintas en perspectiva y en énfasis, con un terreno común alimentado en la autoconciencia ficcional, el conocimiento estético e histórico y la puesta en escena ante el lector de *algo* que los ojos no siempre pueden ver, pero está allí. *Patrones de información* que interpenetran los objetos de arte, sus referentes y procesos de creación, dando relieve a un mundo a partir de la puesta en escena del museo en la palabra; ejercicio de activación hipertextual en las sugerencias de la verosimilitud, la evocación y el posible conocimiento previo. Dos propuestas de virtualización en una reelaboración imaginaria de los contextos estéticos: separados por casi treinta años, estos textos ofrecen esa dimensión virtual de inmersión e interactividad que no solo recorre su construcción literaria: además, abre la puerta a la inmersión y la interactividad en el propio espacio del museo².

Ryan observa que “to apprehend a world as real is to feel surrounded by it, to be able to interact physically with it, and to have the power to modify this environment” (“Immersion”). En un trabajo posterior, acota: “For interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimensión” (*Narrative* 284), con lo cual se genera un nivel más complejo de experiencia ficcional: la simulación (286).

2. Otros textos hacen del Museo del Prado su espacio. La selección de Mujica Lainez y Sierra, aunque probablemente arbitraria, se debe a sus particulares propuestas de ficcionalización y relectura de la colección. Creemos indispensable, sin embargo, mencionar, en el terreno de los personajes que cobran vida, *La infanta baila*, de M. Hidalgo y, en el ámbito histórico los títulos de J. M. Salaverría (*Los fantasmas del Museo*) y J. C. Arce (*Los colores de la guerra*), así como el texto teatral de Alberti, *Noche de guerra en el museo del Prado*. Para una revisión de la presencia del Museo del Prado en textos de ficción, véase Villalba Salvador.

Paseemos por un momento con el novelista (de) Mujica Lainez: si bien el libro no incluye imágenes de las obras de arte, el poder descriptivo del narrador y su capacidad de contextualización de las mismas nos ubica en el interior de un espacio virtualizado que los lectores podemos reconocer, imaginar o recrear, según el caso. En cada episodio, la proyección de un narratario en el que el lector puede encontrarse como acompañante o silencioso visitante guiado por este erudito narrador produce un efecto inmersivo dinámico: junto al novelista *presenciamos* escenas, recorremos pasillos; pero en un doble rol, la imagen del lector pertenece también a la masa de visitantes que *no* está presente cuando el novelista disfruta de las curiosas escenas. Ese relator que se define como único privilegiado nos hace un guiño que nos convierte en parte de su travesía y, al mismo tiempo, en ese grupo de usuarios que nunca presenciaría esas historias insólitas en las que conviven personajes pintados por Watteau, Patinir, Goya, el Bosco, Veronese... Somos entonces “lectores implícitos móviles”, ora inmersos en la visita nocturna, ora visitantes regulares, comunes mortales que esperan que se abran las puertas del museo. Los personajes, construyendo ficciones alternas a las de sus cuadros de origen, ofrecen esa dimensión autorreflexiva a la que alude Genette: “... personajes escapados de un cuadro, de un libro, de un recorte de prensa, de una fotografía, de un sueño, de un recuerdo, de un fantasma” (290).

El Maestro que se presenta ante el joven Sierra (reiteramos: aparentemente *caído de un lienzo*), si bien no es el narrador del marco ficcional, se convierte en narrador de esos relatos que fascinan al joven, y genera un narratario simulado que no es receptor directo de Sierra, sino que se proyecta en este como otro discípulo —virtual— que interactúa con la voz magistral y se adhiere ficcionalmente a la primera persona. Aquí resulta particularmente significativa, en términos de interactividad, la sección dedicada al *Jardín de las delicias*: más allá del análisis de las particularidades místicas o esotéricas de la obra, el relato de cómo Fovel acerca su mano al tríptico para cerrarlo e indica al narrador que lo abra y observe marca un claro indicio interactivo que se ve reforzado con la lectura del fragmento de Fraenger, en el que destaca el rol del observador como cocreador y productor de sentido, y con la pregunta del joven aprendiz: “... ¿usted sabe cómo abrir esa puerta? ¿Sabría meterse en el cuadro?” (201).

Sierra y Mujica Lainez, a través de estrategias autorreflexivas, no solo dinamizan sus propios objetos literarios, sino que también recomponen la experiencia del museo y la lectura del arte: virtualización y metalepsis renuevan simultáneamente las nociones del libro y del museo. El libro se hace espacio transitable; el museo se torna discurso ficcional e histórico más allá de la superficie visual de sus objetos y de la experiencia de la visita convencional. Ambos textos constituyen ejercicios de “ver más allá” de lo que la imagen y los discursos oficiales ofrecen, en sintonía con las reflexiones de Ludmer sobre lo especulativo,

la imaginación pública y la literatura en la generación de lo “real virtual”: “... su régimen es la *realidadficción*, su lógica el movimiento, la conectividad y la superposición, sobreimpresión y fusión de todo lo visto y oído” (Ludmer 12) (bastardillas fuera de texto). Para Mujica Lainez quizás tiene mayor peso el jugueteo erudito, la simulación de las interacciones imaginarias en la coexistencia de los personajes de las obras. Para Sierra parece tenerlo la revisión de la historia del arte, el descubrimiento de signos no vistos, la vinculación de representaciones canónicas con gestos de inquietud o subversión usualmente no reconocidos. En ambos, de maneras distintas, los personajes de los cuadros están vivos: “... los actores lían sus bártulos y se aprestan, luego del espectáculo, a vivir la vida, la supuesta verdadera vida” (Mujica Lainez 10). “Por segunda vez en aquellos encuentros”, apunta el Sierra del relato de juventud, [el maestro] “volvía a hablarme de los habitantes de las pinturas como de entes vivos” (Sierra 243). Y la autorreferencia de ambos textos reformula, en el entrecruzamiento de tiempos y espacios, sus propios ejercicios de expansión —o difuminación— del imaginario literario en un universo de conexiones.

Mujica Lainez juega a establecer, para cada uno de sus cuentos, denominadores comunes que reúnen a los personajes pictóricos en una verosimilitud más que peculiar. De acuerdo con McLean, en los museos el objeto “auténtico” ha sido extraído de su contexto real y de su “función de origen” (20), y por mucho que tales instituciones se esfuerzen por generar un contexto escenográfico o de cualquier índole, esto constituirá una simulación, un constructo del que el museo debe estar consciente y del que debe hacer consciente al visitante. Según Bennett, los objetos de los museos, en un ejercicio claramente narrativo, son dispuestos “in an interpretative context in which it is conformed to a tradition”, con lo cual se produce un efecto de verosimilitud (147). En *Un novelista en el Museo del Prado* el sentido del coleccionismo es parodiado por medio de la puesta en escena de mundos “posibles” en la convivencia de ciertas obras, artistas y personajes bajo el mismo techo: el carro de *El Triunfo de Baco*, de De Vos, y *El Carro de heno* de El Bosco se enfrentan; se organiza un concurso de elegancia en el que triunfan el Adán y la Eva de Durero; las distintas damas retratadas en el museo integran una comisión benéfica que organiza un zoológico, en el que al predominio de caballos y perros se suman la serpiente de Durero, un jabalí de Snyders, un toro y un cuervo de Velázquez, y un dragón de Rubens, entre otros. En esta aventura los animales no vuelven a tiempo a sus cuadros; por fortuna, los turistas “suelen estar distraídos Miran, miran, pero en la mayoría de las etapas, casi no ven” (Mujica Lainez 109). En la convivencia de los cuadros, no faltan amoríos, y “el de la Mano al Pecho ha sido visto en cariñoso coloquio con una Maja de Goya” (115). Y en una ocasión, gracias a que el horario de trabajo y limpieza del Museo funciona como la medianoche para la Cenicienta, el propio novelista y unos

cuantos pobladores de cuadros de Watteau se salvan de ser trasladados al infierno por el Caronte de la laguna Estigia pintada por Patinir. La improbabilidad de las relaciones que las noches del Museo establecen entre sus “habitantes” remite autoconscientemente a la improbabilidad del contexto creado por los museos y otros espacios de colección, al que simplemente estamos habituados por una tradición y al que concedemos nuestra aceptación en función del rol de estas instituciones que, en palabras de Dean, “began as human society’s equivalent of cultural memory banks” (1). Hoy, en la propia profesión museológica existe la conciencia de que lo “museal” “crea, por medio de la separación [de la realidad] y la des-contextualización, en suma, por la puesta en imagen, un espacio de presentación sensible” (ctd. en Desvallées y Mairesse 50). Mujica Lainez apuesta a la imaginación, a la heterogeneidad, a la presencia simultánea de las obras de arte como oportunidad paródica asociada a la propia condición humana, a sus usos y costumbres, e incluso como diálogo caricaturesco de estéticas y estilos. Los textos de *Un novelista...* simulan una dimensión multimedial virtualizada, lúdica y *des/recontextualizada*, de una multiplicidad que la seriedad que atribuimos al museo de arte podría no permitirnos ver³. El manejo descriptivo y de las referencias culturales de Mujica Lainez se vincula, definitivamente, con la idea de “dar vida” al museo, evidente en la intención política de Alberti en su *Noche de guerra en el Museo del Prado* y en actividades de dramatización y promoción como la realizada en diciembre de 2014 en las calles de Madrid, en las que personajes de Goya invitaban a la ciudadanía a visitar una muestra del pintor.

En *Un novelista...*, el narrador comparte el secreto de los personajes (personajes del museo y de los relatos, de los relatos dentro del museo y del museo dentro de los relatos), en tanto que los visitantes, el personal de guardia y de limpieza constituyen una especie de grupo algo borroso cuya presencia simplemente justifica el escenario ficcional de base. En *El maestro del Prado* los visitantes del Museo también parecen estar en otro plano, como si se tratara de formas difuminadas en el espacio de exhibición. El Maestro huye del tumulto o se sumerge en él: como declara en el capítulo 7, “sólo hay dos formas de estar solo. Sin nadie cerca o en medio de una multitud” (104); por su parte, los rostros, personajes y entidades que aparecen en las obras del museo, así como sus creadores, no funcionan como entes activos en el marco temporal de maestro y discípulo, sino

3. Cuno observa que el museo de arte aspira a establecer relaciones entre las obras que presenta al público: “... to connect the dots, to make sense of the things it has as a collection and not as an accumulation of discrete things” (54), generalmente a partir de referencias históricas. En Mujica Lainez el Museo se alimenta de otros aspectos como la mitología, lo literario y lo lúdico. Un correlato de esta propuesta en la cultura popular podría ser la serie filmica *Una noche en el museo*, dirigida por Shawn Levy (inspirada en textos de Milan Trenc), en la que cobran vida criaturas y personajes del Museo de Historia Natural en Nueva York, el Smithsonian y el Museo Británico.

como figuras históricas en cuya tridimensionalidad se indaga acuciosamente. Los otros personajes que interactúan explícitamente con el joven Sierra son “utilizados” para la investigación y el esclarecimiento de los misterios que el Maestro Fovel desliza ante los ojos y oídos del discípulo, o para contribuir a la tensión narrativa, como el igualmente misterioso Julián de Prada (¿es acaso casual el juego Prada/Prado?), quien se erige como extraño antagonista y perseguidor de Fovel. Pero en ambos textos es claro que las imágenes de los cuadros son replanteadas con respecto a su función original: en el primero, por la vía de la parodia, del cuestionamiento al estatismo y al sometimiento del espacio cultural y turístico; en el segundo, por la vía de la revisión retrospectiva y la reformulación de sus signos, símbolos y contextos. Como observa Sierra en la nota previa al prólogo de la novela, “las referencias y datos relativos a obras de arte o literarias, sus autores y su contexto responden a la verdad..., si es que tal cosa existe cuando hablamos de Historia” (5). Este comentario que apunta a un posible deslinde entre la noción de historia y la noción de verdad (términos que en el conocimiento común parecen estar íntimamente ligados) no es simplemente una observación cónsena con la proposición de una aproximación minuciosa a los objetos culturales, al estudio de sus orígenes, su razón de ser y su impacto; es, además, un guiño acerca de la construcción de la narración y los personajes. Luis Fovel, el erudito, el maestro que maneja datos y detalles, el que aparece para erigirse en guía del discípulo que nos contará la historia al llegar a la madurez, el que maneja esas referencias que “responden a la verdad” es, en sus apariciones y desapariciones (que, como vemos hacia el final de la historia, no se limitan al elusivo contacto con Javier), todo un personaje ficcional, por no decir fantástico, en la medida en que su modo de existencia cuestiona nuestras concepciones de lo “real”. En el capítulo 16, bajo el sugerente título de “Jaque al Maestro”, se revela que Fovel, descrito como un hombre de unos sesenta años, había acudido a consultar la biblioteca de El Escorial en 1902, 1918, 1934, 1949, 1952 y 1970, según ratificaba su firma en los registros. La figura del maestro, conocedor de los símbolos ocultos en las obras de arte, va corporeizándose con la alquimia, la vinculación con los Rosacruces, la tradición hermética y su hipotética pertenencia a los llamados *invisibles*. Su habilidad para aparecer y desaparecer, sus saberes y su aparente decisión de no volver apenas el joven personaje y el sacerdote agustino Castresana “descubren” su posible e inasible identidad, son aspectos que quedan *explicados por su condición de inexplicable*. Como personaje autorreferente, Fovel es indiscutible: se dibuja fantasmal y atemporal; cita a Javier para un segundo encuentro en una inexistente “sala 13”, su *favorita*; y, por si fuera poco, representa, según Prada (que no casualmente arrastra una de sus piernas, en claro símbolo de la dificultad para avanzar), un inmenso peligro para una visión monolítica del mundo: “Me preocupa que

la semilla de Fovel pueda prender en este mundo real que tanto nos ha costado construir. Llevamos dos siglos de razón pura, de triunfo de la ciencia, para que lleguen usted y otros como usted y empiecen a interesar a terceros, otra vez, en lo invisible, en lo inefable. En lo que no se puede pesar ni medir" (174).

Es más que posible que la contemporaneidad ponga en evidencia un cuestionamiento a nuestras concepciones de lo real asociadas únicamente a lo demostrable en los ámbitos corpóreo y tangible: "The utter failure of modern science to incorporate psyche into its world picture is one of the primary reasons so many people are excited about cyberspace" (Wertheim 53). Los tiempos que corren constituyen, precisamente, un entorno discursivo innegablemente virtual, de entrecruzamiento de patrones de información, en el que las más diversas realidades y/o ficciones nos envuelven en redes de elementos y relaciones en retroalimentación constante. La simulación multimedial de estos textos, claramente ubicados en una narratividad híbrida, biográfica, erudita e hipertextual, pasa a constituirse en realidad alterna en la medida en que es parte de un mundo cuya verosimilización se desprende de entornos inmersivos e interactivos que convierten la experiencia de lectura en un universo asociativo complejo. Más allá de las descripciones de Mujica Lainez y de la presencia de imágenes impresas de los cuadros en el libro de Sierra, los mecanismos de hibridización de patrimonio, fantasía, historia y géneros literarios trascienden ambos volúmenes para situarlos en la dinámica actual de interconexiones. Chiappini, en su *Biografía* de Mujica Lainez, refiere que el origen de los textos de *Un novelista...* data de una propuesta publicitaria de productores españoles, contrato que fue finalmente rescindido y que perseguía estimular las visitas locales al Museo del Prado (189); distintos medios atribuyen al libro de Sierra un aumento en las visitas a la pinacoteca. Estos vínculos mediáticos, posiblemente anécdoticos, son una mínima parte de una inmensa red de asociaciones: un poco a la manera de las *Apostillas a El nombre de la rosa*, Sierra publica su *Guía secreta del Prado*, un volumen que se entrelaza con el texto literario y extiende al usuario/lector el rol del discípulo. Es inevitable pensar en D'Ors y en su itinerario *Tres horas en el museo del Prado*, y en los folletos y guías que la industria del turismo produce: en la tradición cultural, las guías pretenden otorgar un *centro* al lector/espectador, un marco de referencia para ubicarse histórica y estéticamente en el conocimiento establecido sobre las obras; Sierra, en sus asociaciones místicas y otras referencias, reubica al receptor (lo desubica, quizás) en una trama de interrogantes e incertidumbres, del inagotable dinamismo de las obras y personajes que se releen y reescriben en el tiempo.

Pensemos en la perspectiva patrimonial de la conservación en los museos: el arte aún tiene mucho de "no tocar", de no acercarse, de ser protegido de los propios hombres a los que en teoría alimenta espiritual y estéticamente. Mientras Mujica extrae a

los personajes de sus marcos y Sierra convierte los lienzos en túneles penetrables en el abordaje de miradas, signos poco decodificados y lenguajes para iniciados, el Museo-protector, que es a la vez Museo-divulgador, Museo-educador, aun cuando ha ido cobrando conciencia de la necesidad de su rol mediador, se acerca bastante a la reflexión que sobre el vidrio proponía Baudrillard:

... it is at once proximity and distance, intimacy and the refusal of intimacy, communication and non-communication. Whether as packaging, window or partition, glass is the basis of a transparency without transition: we see, but cannot touch. The message is universal and abstract. A shop window is once magical and frustrating The transparency of jars containing food products implies a formal satisfaction, a kind of visual collusion, yet basically the relationship is one of exclusion. Glass works exactly like atmosphere in that it allows nothing but the *sign* of its content to emerge, in that it interposes itself in its transparency, just as the system of atmosphere does in its abstract consistency, between the materiality of things and the materiality of needs. Not to mention glass's cardinal virtue, which is of a moral order: its purity, reliability and objectivity, along with all these connotations of hygiene and prophylaxis... (41-42)

La analogía con el museo que exhibe y custodia objetos sobre los cuales el entorno ha determinado el carácter indispensable de la preservación resulta clara. Quien desea ver con sus propios ojos una obra original probablemente no podrá acercarse más de lo que la profilaxis y el tumulto del momento determinen. Esta cercanía/distancia refrenda el estatus de inalcanzable y sagrado. Pero hoy los propios museos, por medio de distintos recursos, nos permiten acercarnos a otras dimensiones del patrimonio. Al proceso inicial mediado que representa la exhibición se suma lo que Bolter y Grusin denominan *re mediatización*: los procedimientos hipermediales y las tecnologías permiten que el objeto percibido se convierta en otro que, a su vez, da acceso a una experiencia que de otro modo (el modo "efectivamente real") no sería posible: "Hypermedia and transparent [digital] media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. ... The real is defined in terms of the viewer's experience: it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response" (53). *Un novelista en el Museo del Prado y El maestro del Prado* construyen experiencias de lectura y de reformulación de la apreciación estética (o lectura de imágenes). Los límites de la representación son trascendidos y pasan a ser inagotables. En Mujica Lainez y en Sierra vemos lo que en el Museo no siempre es posible ver, o completamos nuestra experiencia perceptual más allá o más acá del "vidrio" que la monumentalidad y la conservación

imponen. El primero exhibe una hipotética interacción sincrónica entre las obras; el segundo, una operación de indagación diacrónica sobre sus personajes y creadores. Y hoy, en estos procesos se inserta también la experiencia de recursos virtuales, hipertextuales o digitales como el Google Art Project o la aplicación *Second Canvas* del propio Museo del Prado, gracias a la cual el usuario puede llevar consigo, en un teléfono inteligente, obras selectas de la pinacoteca en altísima resolución, con posibilidades de acercamiento al acabado pictórico muy poco probables *in situ*.

En palabras de Vattimo, “la intensificación de las posibilidades de información sobre la realidad en sus más diversos aspectos vuelve cada vez menos concebible la idea misma de *una* realidad”, y la realidad, obviamente plural, surge del entrecruzamiento de “múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí” (81). Quizás corresponde al lector/usuario definir el grado de interacción y competencia de los discursos que participan en este entrecruzamiento: “The ‘real thing’ is the experience of the visitor, not the object or its interpretation by a curator” (Ames 87). Y esta experiencia real, protagónica (García Canclini 142) se extiende a todo cuanto, viniendo o no de la voluntad del propio museo como centro hegemónico, vaya más allá de la mostración mimética y construya relatos sensibles y participativos. En este hipertexto inmersivo juegan las propuestas narrativas de Mujica Lainez y de Sierra, que son, en definitiva, ámbitos de lo real/virtual/imaginario, formas de esa *realidadficción* “que hace porosas las fronteras entre vivido e imaginado” (Ludmer 40), como lo son, en buena medida, las visitas virtuales y la incorporación de los museos a las redes sociales.

Textos, museos, perspectivas, imágenes, páginas web, aplicaciones y reproducciones (imposible no pensar en Benjamin) se retroalimentan en un intercambio constante de mediaciones y remediaciones. La telaraña informativa que nos envuelve y el transcurrir del tiempo, si bien se traducen en formas de acumulación (al igual que el patrimonio, que el inventario de objetos preciados del arte, la ciencia y la antropología), son asimismo formas de renovación discursiva. El texto de Mujica Lainez, así, se inserta en nuevos diálogos luego de varias décadas: Peio H. Riaño, en *La otra Gioconda*, recorre el riguroso proceso de investigación y análisis de ese cuadro que muestra a ese personaje que, en las páginas de *Un novelista...*, llora por su identidad: “Que si soy una copia de la de París; que si no; que si me pintó un español, o un holandés, o Carlo Dolci; que si me encargó uno de los Médicis... ¡Ay, si lo supiera!” (Mujica Lainez 29). A la luz de la crónica de Riaño, el relato del argentino se reformula como un capítulo previo a las labores de indagación que, gracias a los rayos X e infrarrojos dieron un importantísimo paso en la identificación del paisaje de fondo: una vez eliminada la capa oscura que cubría esta escena, el vínculo del retrato con la “gemela” del Louvre y con el taller de Leonardo reescribe la historia.

Precisamente en el relato de Mujica Lainez sobre el llanto de la Mona Lisa sin identidad, quien consuela a la dama es un refinado cardenal de “suave voz”:

—Tampoco yo sé quién soy, señora. Tampoco yo consigo recordar. Algo sucede, en este palacio, que nos hechiza, o que nos distrae de las cosas del mundo ... ¿Cuál de los miembros del Sacro Colegio soy? ¿Alidosio, Bibbiena, Passerini, Ciocchi, Aragon, Farnese, Este, Médicis, Trivulzio? Hay para elegir. Lo único que sé, en concreto y no porque lo remembre, es que me pintó Rafael Sanzio. (30)

Este personaje reaparece en Sierra: Fovel examina junto al discípulo el contexto del atentado contra León x y alude al *Retrato de un cardenal*. Se trata de una de las obras maestras indiscutibles de Rafael. Quizá uno de los cuadros más importantes de este museo”. Y prosigue: “... si comparas este anónimo cardenal del Prado con el retrato de Sauli que hizo Sebastiano del Piombo en 1516, verás enseguida que se trata de la misma persona. No hay que imaginar mucho. Ambos tienen una barbilla partida gemela. La misma boca fina. Idéntica cabeza en forma de triángulo invertido. En definitiva, nuestro cardenal no identificado se ajusta como un guante al fallido magnicida de León x” (26).

Los relatos históricos, estéticos y ficcionales se entrelazan con las imágenes y se entrecruzan en rizomas informativos que tienen el potencial de movilizar a los lectores a otras búsquedas: las páginas web relacionadas con la alquimia, los Rosacruces, el *Apocalypsis Nova* y las intrigas eclesiásticas constituyen una plataforma de diálogo con el/los texto/s de Sierra; el lector puede acudir a constatar y comparar datos e imágenes, si no al Escorial o al museo, a su teclado o a su teléfono. Las aplicaciones portátiles, los museos virtuales, la historia y la mitología dan contorno a los relatos de Mujica Lainez, que, además, sirven de impulso y estímulo a la escritura de otros creadores: es el caso de *Una novelista en el Museo del Louvre*, de Zoé Valdés. El propio Sierra confiesa/ficcionaiza su mapa hipermedial de recuerdos de infancia:

... creo que mi fascinación por el Prado se debió en gran parte a que sus cuadros eran lo único familiar de mi nueva ciudad. Sus fondos me habían impactado tiempo atrás, cuando los descubrí cogido de la mano de mi madre a primeros de los ochenta. Yo fui, claro, un niño con una imaginación desbordante, y aquella secuencia de imágenes me electrizó desde la primera vez. De hecho, todavía recuerdo lo que sentí en esa temprana visita. Los trazos maestros de Velázquez, Goya, Rubens o Tiziano —por citar sólo los que conocía por mis libros del colegio— hervían ante mi retina convirtiéndose en fragmentos de historia viva. Mirarlos fue asomarse a las escenas de un pasado remoto petrificadas como por arte de magia. Por alguna razón, esa visión de niño me hizo

entender las pinturas como una suerte de *supermáquina* capaz de proyectarme a tiempos, lances y mundos olvidados que, años más tarde, iba a tener la fortuna de comprender gracias a los libros de viejo que compraría en las cercanías de la Cuesta de Moyano.

Sin embargo, lo que jamás, nunca pude imaginar fue que en una de aquellas tardes grises del final del otoño de 1990 iba a sucederme algo que excedería con creces ensoñaciones tan tempranas. (7-8) (bastardillas fuera de texto)

Las inquietudes que siembra Fovel en el narrador activan un hipertexto que se adhiere al mapa geográfico y cultural: la consulta a amigos, el encuentro con Lucía Bosé, la conversación con el coautor de *Los dos niños Jesús* y la trémula excursión hacia el *Apocalypse Nova* se presentan como desplazamientos textuales puestos en escena por un cursor o un puntero de avidez intelectual y de construcción de un hipermuseo que intenta abarcar todo intertexto, toda referencia. Museo personal del narrador, proyectado en las posibilidades multisemioticas que cada lector estaría en capacidad, necesidad o deseo de activar y que, como el que presenta Mujica Lainez en el carnaval intercarácter-rológico e interescenográfico de su nocturno Museo del Prado, es también constructor y acumulador de patrimonio, con un respaldo imaginativo, mnemónico, textual, digital o gráfico que se distribuye en soportes de distintos medios y naturalezas. Para estos hipermuseos virtuales, la acumulación quizás es mucho menos problemática de lo que resulta para las instituciones consagradas y comprometidas con la cultura material, porque la *supermáquina* virtual, personal y colectiva es *infinita*. El museo físico, en cambio, como las bibliotecas, precisa de un replanteamiento de su patrimonialidad que cuestiona su propia razón de ser: "... print, for quite prosaic reasons, may be reaching the upper limits of its usefulness to man: the accumulation of published paper ... has become so massive that it is too difficult to manage" (Bagdikian 190). La información interconectada da cada vez más relieve a cada objeto, material o no, que atraviesa el discurrir de la cultura. Este relieve, ¿ha de materializarse o virtualizarse? ¿Hasta cuándo colecciónar? Los textos de Mujica y Sierra, finitos en número de páginas, proponen la infinitud del hipermuseo implícito en el Museo del Prado.

Mujica Lainez, Sierra y el Museo, en distintos soportes, medios y facetas, se desenvuelven en los terrenos de la mediación, la investigación, la exposición, la educación, la creación de espacios. Son agentes en esa "nebulosa dinámica" que es la esfera cultural (en Desvallées y Mairesse 47). Son tres contadores de historias, y "the traditions of storytelling are continuous and feed into one another, both in content and form" (Murray 28), en lo que Meyrowitz define como *matriz medial* (339). *Un novelista...* y *El maestro...* quizás tienen el museo como punto de partida, pero la aproximación a sus páginas constituye otro

ángulo para mirarlo, vivirlo, cuestionar su rostro hegemónico (su rol *semiofórico*, según la terminología de Chauí 11-29) y pasearse por sus otras historias posibles, en un ejemplo claro de cómo “[a] la cuestión del mundo como horizonte de la ficción se le añade, finalmente, la cuestión complementaria de la función que cumple en el mundo de la vida la ficción, es decir, de la ficción como *horizonte de mundo*” (Stierle 91). Realimentación continua, interminable, semiosis siempre ilimitada de obras que se releen, dialogan y redimensionan mutuamente en cada lector, cada lectura, cada imaginario, cada recorrido.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberti, Rafael. *Noche de guerra en el Museo del Prado*. Buenos Aires: Losange, 1956. Impreso.
- Anderson, Gail. *Reinventing the Museum. Historical and Contemporary Perspective on the Paradigm Shift*. Lanham: AltaMira Press, 2004. Impreso.
- Arce, Juan Carlos. *Los colores de la guerra*. Barcelona: Planeta, 2002. Impreso.
- Bagdikian, Ben H. *The Information Machines. Their Impact on Men and the Media*. New York: Harper & Row, 1971. Impreso.
- Baudrillard, Jean. *The System of Objects*. Trad. James Benedict. Londres: Verso, 2002. Impreso.
- Bennett, Tony. *The Birth of the Museum*. London: Routledge, 1995. Impreso.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. Impreso.
- Chauí, Marilena. *Brasil. Mito fundador e sociedade autoritária*. São Paulo: Perseu Abramo, 2000. Impreso.
- Chiappini, Julio. *Manuel Mujica Lainez. Biografía*. Rosario: FAS, 2012. Impreso.
- Cuno, James. "The Object of Art Museums". *Whose Muse? Art Museums and the Public Trust*. Ed. James Cuno. Princeton/Woodstock: Princeton University Press/ Harvard University Art Museums, 2004. Impreso.
- Dean, David. *Museum Exhibition. Theory and Practice*. Londres: Routledge, 1996. Impreso.
- Desvallées, André y François Mairesse, dir. *Conceptos claves de museología*. Trad. Armida Córdoba. Paris: Armand Colin. Web. 17 marzo de 2015. <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf>.
- D'Ors, Eugenio. *Tres horas en el Museo del Prado*. Madrid: Alianza, 2004. Impreso.
- Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Trad. Carlos Manzano. Barcelona: Lumen, 1985. Impreso.
- García Canclini, Néstor. "¿Los arquitectos y el espectáculo les hacen mal a los museos?". *El museo en escena. Política y cultura en América Latina*. Comp. Américo Castilla. Buenos Aires: Paidós/Fundación TyPA, 2010. Impreso.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Trad. Carlos Manzano. Barcelona: Lumen, 1989. Impreso.
- Hayles, N. Katherine. "The Condition of Virtuality". *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Ed. Peter Lunenfeld. Cambridge: The MIT Press, 2000. Impreso.
- Hidalgo, Manuel. *La infanta baila*. Barcelona: Plaza & Janés, 1997. Impreso.

- Iser, Wolfgang. *The Implied Reader: Patterns in Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1975. Impreso.
- Lévy, Pierre. *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. Trad. Robert Bononno. New York: Plenum, 1998. Impreso.
- Ludmer, Josefina. *Aquí América latina. Una especulación*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2010. Impreso.
- McLean, Fiona. *Marketing the Museum*. Londres: Routledge, 1997. Impreso.
- Meyrowitz, Joshua. *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press, 1985. Impreso.
- Mujica Lainez, Manuel. *Un novelista en el Museo del Prado*. Barcelona: Seix Barral, 1984. Impreso.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1999. Impreso.
- Museo Nacional del Prado Difusión, S.A. *Second Canvas Museo del Prado*. Aplicación para iPad, iPhone y Android, 2014. Software.
- Riaño, Peio H. *La otra Gioconda. El reflejo de un mito*. Barcelona: Debate, 2013. Impreso.
- Ryan, Marie-Laure. "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory". *Postmodern Culture* 5.1 (1994). Web. 16 de enero de 2015. <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html>
- . *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. Impreso.
- Salaverriá, José María. *Los fantasmas del Museo del Prado*. Barcelona: Gustavo Gili / Éxito, 1952. Impreso.
- Sierra, Javier. *El Maestro del Prado y las pinturas proféticas*. Barcelona: Planeta, 2013. Libro electrónico.
- . *La guía secreta del Prado*. Barcelona: Planeta, 2013. Libro electrónico.
- Stierle, Karlheinz. "¿Qué significa 'recepción' en los textos de ficción?". *Estética de la recepción*. Comp. José Antonio Mayoral. Madrid: Arco/Libros, 1987. Impreso.
- Una noche en el museo* [Night at the Museum]. Dir. Shawn Levy. 20th Century Fox, 2006. Película.
- Una noche en el museo 2* [Night at the Museum: Battle of the Smithsonian]. Dir. Shawn Levy. 20th Century Fox, 2009. Película.
- Una noche en el museo 3* [Night at the Museum: Secret of the Tomb] Dir. Shawn Levy. 20th Century Fox, 2014. Película.

- Valdés, Zoé. *Una novelista en el Museo del Louvre*. Barcelona: Belacqua, 2009. Impreso.
- Vattimo, Gianni. *La sociedad transparente*. Trad. Teresa Oñate. Barcelona: Paidós, 1990. Impreso.
- Villalba Salvador, María. "El Museo del Prado en la narrativa española contemporánea en la transición del siglo xx al xxi. Entre la realidad y la ficción". *De Arte* 8 (2009): 115-30. Web. 13 febrero 2015. <<http://revistas.unileon.es/index.php/dearte/article/view/1478/1225>>.
- Wertheim, Margaret. "The Medieval Return of Cyberspace". *The Virtual Dimension. Architecture, Representation, and Crash Culture*. Ed. John Beckmann. New York: Princeton Architectural Press, 1998. Impreso.