

12

INNOVACIONES FICCIONALES Y EXPERIMENTOS NARRATIVOS EN LA LITERATURA JAPONESA CONTEMPORÁNEA LA IRRUPCIÓN DE HARUKI MURAKAMI Y LA ERA DIGITAL

Benito García

benito.garcia@ua.es Licenciado en Filología Hispánica, Máster en Estudios Literarios por la Universidad de Alicante y becario de investigación de la Consellería de Educación, actualmente trabaja en su tesis de Literatura Comparada, atendiendo a las relaciones que las letras japonesas establecen con otras literaturas, especialmente las latinoamericanas, y con los nuevos medios de creación de la era digital.

RESUMEN

La lógica de la Era Digital va apoderándose de los distintos ámbitos artísticos, dando lugar a nuevos espacios de creación –como el videojuego– y modificando la praxis de otras artes más tradicionales, entre ellas la literatura.

En Japón, sede privilegiada de las nuevas tecnologías, surgen nuevos postulados narratológicos de la mano de Haruki Murakami, que multiplican la implicación del lector implícito en la trama narrada y lo confunden en un juego ficcional inspirado tanto en los procedimientos del realismo mágico latino como en las caóticas leyes de la era informática.

Entre estas nuevas prácticas destacan la concesión de heterodiégesis y homodiégesis a un mismo narrador, el uso de la primera persona del plural y la dotación de acción al lector implícito, mediante unas técnicas que pretenden emular los protocolos de la interacción digital y reflejar, en todo caso, la creciente complejidad de un mundo interconectado.

ABSTRACT

The logic of the Digital Era is spreading empowerment to different artistic fields, giving rise to new creative spaces –as the videogame– as well as modifying the praxis of other traditional arts, such as literature. In Japan, privileged center of state-of-the-art technologies, new narratological postulates emerge from Haruki Murakami's work; postulates that multiply the implication of the implicit reader in the plot and that confuse him in a fictional game inspired both on the procedures of the Latin magical realism and on the chaotic laws of the computer era. There are some highlighting practices among them: the fusion of homodiegesis and heterodiegesis in the same narrator, the use of the first-person plural and the concession of action to the implicit reader, by using techniques which try to emulate the digital interaction protocols and reflect, in any case, the increasing complexity of an interconnected world.

PALABRAS CLAVES

> narratología > oriental > digital
> Estética de la Recepción > ficción

KEY WORDS

> narratology > orienta > digital
> Reception Theory > fiction

1. UN ÚNICO MUNDO UNIDO POR LA RED

Si acudimos a cualquier tratado de teoría de la literatura actual, o a un trabajo de cualquiera de sus ramas, casi con total seguridad encontraremos que el *corpus* de obras consultadas se basa exclusivamente en textos occidentales.

Esporádicamente, encontramos alguna mención a *Las mil y una noches* otorgando exotismo a estos tratados. Otros podrían decir que la atención a la literatura rusa (básica para la narratología que hasta ahora se ha venido haciendo) ya es una orientalización suficiente. Sin embargo, parece difícil de justificar que siendo su objeto de estudio el texto literario, elevado al análisis semiótico y pragmático y, en definitiva, antropológico, una ciencia como la teoría de la literatura ignore la producción textual de bloques tan relevantes culturalmente desde la Antigüedad como China, la India o Japón. ¿Acaso en esos textos no podrían hallarse muchas claves que hicieran progresar a la teoría literaria? ¿Es posible fundamentar una teoría, que aspira al universalismo, basándose sólo en textos escritos desde Moscú hasta Los Ángeles, obviando, por supuesto, todo lo que queda al sur de Gibraltar? Hasta los años 50 sí era posible, quizá por el déficit de accesibilidad a textos no occidentales. El éxito incontestable del realismo mágico abrió un poco más las fronteras del teórico y crítico literario, y así eclosionaron los estudios literarios latinoamericanos, hasta el punto de que ningún tratado de ficción que se digne puede pasar hoy por alto las contribuciones del subcontinente. Con todo, si lo que justificaba la carencia de referencias a otros bloques literarios era la distancia geográfica y la carencia de medios, desde hace unas décadas esa excusa ha quedado totalmente anticuada. Las nuevas tecnologías y el abaratamiento de los transportes están favoreciendo la intrusión de un *corpus* literario hasta entonces tan lejano como podía serlo el japonés, al que sólo se le había dedicado alguna atención preciosa a principios del siglo XX por el afán de novedad de las Vanguardias y su visión del *haiku* como una maravilla compositiva.

Una vez que nos hemos quedado sin excusas, ha llegado el momento de acercarse a ese conjunto de textos orientales para comprobar si contradicen, verifican o refutan las teorías literarias que hasta ahora se han venido haciendo. En el presente artículo nos ocuparemos especialmente de la narratología, disciplina que tiene mucho que aprender de autores orientales de fuerte presencia en el

panorama literario actual, como Kenzaburo Oé, cuyo peculiar uso de la autobiografía en su obra conjuga elementos estructurales de exportación occidental con la inserción de lo mítico, o Haruki Murakami, autor en el que nos centraremos en este estudio con la intención de aportar reflexiones a los debates más candentes de la narratología actual, como el de la ficción o las técnicas narrativas.

La obra de Murakami, no exenta de una fuerte polémica crítica acerca de su valor desde que empezó a tener un gran éxito comercial, es de todas maneras un valioso reflector de los cambios culturales y sociales que en estos nuevos tiempos, bautizados por algunos como *era digital*, se han venido implantando. La literatura está acogiendo los nuevos soportes y produciendo experimentos formalistas con esos medios. El hipertexto o la lectura electrónica son dos de los baluartes de esta nueva era. Sin duda alguna, estos nuevos soportes requieren de un estudio narratológico nuevo, adaptado a sus nuevas circunstancias, que vaya revelando cómo la nueva era va implantándose en el terreno de la ficción, e incluso revolucionándolo. Creemos que los nuevos medios tienen la fuerza suficiente como para implantar un nuevo *status quo* en los estudios literarios, e incluso modificar algunas leyes básicas de la verosimilitud, como ha acontecido en momentos cruciales de la historia de la humanidad. Para Pozuelo Yvancos, los cambios en el tratamiento de la verosimilitud pueden establecerse a partir de crisis culturales o cambios de paradigma: si en el Renacimiento lo verosímil se cifraba en lo posible, con Cervantes pasará a ser lo consensuado como creíble a través del pacto ficcional, marcando un cambio de época que todos conocemos (1993: 37). En nuestros días, asumidas ya las aportaciones del realismo mágico y el nuevo giro que éstas dieron a la verosimilitud, y adentrándonos en esa era digital que está cambiando las bases de nuestra cultura, también están operándose cambios en el ámbito de lo verosímil. Nuestras fronteras acerca de "lo creíble" y "lo verosímil" se han ampliado enormemente durante el pasado siglo. Las comunicaciones y las relaciones de poder ya no se manifiestan a través de un soporte material tangible, volatizándose en una *red* totalmente etérea pero que lo domina todo, no obstante. En la literatura de Murakami hemos apreciado ese juego de puertas que se abren y se cierran, esos agujeros interespaciales que comunican al instante una realidad con otras, esa lógica heredada del realismo mágico a través de la cual cualquier inverosimilitud es creíble gracias al pacto ficcional que establece el autor con sus lectores. Uno

de los pilares del éxito de Murakami es su fina penetración en el estado cultural actual, que es filtrado a su literatura a través de una prosa sencilla, permitiendo que cualquiera pueda entender sus historias, en un principio disparatadas, pero que entran a formar parte de nuestros mitos contemporáneos.

Los pactos ficcionales que propone Murakami requieren, además, unas técnicas narrativas eficientes que fuerzan al lector a entrar en su mundo. Esas técnicas encuentran su lógica en nuevos productos culturales que inciden continuamente en nuestra nueva realidad digital. Si en el siglo XX la narratología no pudo separarse del cine para explicar la obsesión con la que algunos autores practicaban el perspectivismo, la focalización y el *showing* narrativo, para el siglo XXI hemos creído encontrar un nuevo soporte, puramente digital y acorde con estos nuevos tiempos, que explica algunos procedimientos narrativos de Murakami: el videojuego. No parece posible plantear hoy una narratología exhaustiva sin acercarse a los nuevos modos de representar, de contar y de *interactuar* que aportan los nuevos soportes digitales. Videojuegos, telefonía móvil, dispositivos de información vía satélite, internet... Todos estos nuevos vocablos están configurando un mundo sutil pero tremendamente actante sobre nuestra esfera de la realidad. A estas cuestiones nos dedicamos en este artículo, que pretende ser una aproximación al nuevo paradigma narratológico que la era digital puede suscitar.

2. CONSECUENCIAS NARRATOLÓGICAS DE LA ERA DIGITAL

Si verdaderamente podemos hablar de un cambio de era cultural, sería normal encontrar en las diferentes manifestaciones culturales cambios significativos en el modo de representación. Distintas tendencias como el *net.art* o los poemas hipertextuales dan fe de una nueva forma de comunicación entre el artista y otros artistas, o entre el artista y el receptor. En el campo de la narratología, por su parte, sería factible encontrar técnicas innovadoras que podrían afectar al pacto ficcional establecido entre los participantes. En opinión de Pozuelo Yvancos, cualquier pacto ficcional se "hace en el seno de una cultura" (1993:19), dando a entender que cada cultura tiene unas fronteras determinadas para lo que se

considera real y lo que no. El advenimiento de una cultura global, dirigida a través de internet, nos permitiría fusionar los horizontes de realidad de una cultura tan geográficamente distante a la nuestra como es la japonesa con los nuestros propios. En efecto, muchos de los asuntos que trata Murakami en sus novelas no dejan de tener sentido en nuestra sociedad occidental: la vida en las megalópolis, el poder de acción de los macroentramados empresariales, el paradójico aislamiento del ser humano en nuestro tiempo, la incidencia de la informática y todo lo *cyber* en nuestros procesos cognitivos cotidianos... Sin duda, Murakami se inspira en todos esos elementos para enriquecer su ficción e introducir al lector en las realidades que configura. En esta nueva era digital, los pactos ficcionales han multiplicado su presencia, incluso en la cotidianeidad. Si hasta hace poco tiempo un sujeto establecía un pacto ficcional cada vez que abría un libro y en unas cuantas ocasiones más, hoy en día muchas de las actividades que Internet ofrece nos sumergen casi constantemente en un mundo de *irrealidades posibles*: desde la entrada en un chat, donde podemos alterar nuestras identidades al libre albedrío, a la creación de un personaje de videojuego en el que interactuamos con otros sujetos por medio de un mundo totalmente ficticio y creado para la ocasión. Entrar en la red supone ya un salto ficticio, al hacernos creer que estamos ocupando e interactuando con un espacio real, que en verdad sólo existe a partir de millones de matrices informáticas, pero en el cual podemos desarrollar parte de nuestra personalidad e incluso de nuestra vida cotidiana. Este rasgo cultural de nuestra época está trasladado a *After dark* (2004), la obra de Murakami que nos servirá para comentar los cambios narratológicos que están aconteciendo en la literatura japonesa contemporánea. Como se tratará más adelante, en la novela se narran unos sucesos de difícil explicación lógica, acaecidos una vez que ha caído el sol en la urbe de Tokyo, una de las sedes de irradiación de la era digital. Si ya las noches metropolitanas tienen una lógica de por sí diferente a la del día, tal y como ha sido tratado en muchas novelas contemporáneas que han dedicado su atención a las horas nocturnas, la incidencia de un estilo de vida vendido al mundo digital, a los medios de comunicación de masas y a la imagen corporal acabarán atrapando a la hermana de la protagonista, Eri Asai, modelo profesional, en la televisión de su propio dormitorio mientras duerme. Se utiliza de esta manera la oposición sueño/vigilia como un posible símil con realidad/irrealidad

que vendría configurado por la dicotomía analógico/digital. De la misma forma que cuesta distinguir en ocasiones entre sueño y realidad, la frontera entre lo real y lo ficticio es quebradiza en la era digital. Y todo ello acontece mientras su hermana y otros personajes interactúan, sin saberlo completamente, a través de los numerosos intersticios que la urbe posee, englobando a todos sus habitantes en un mismo espacio interrelacionado.

El autor no sólo juega con la verosimilitud de las acciones relatadas, sino también con las temporales, haciéndose eco de las últimas teorías psicológicas que han explicado nuestra mente a partir de la teoría del caos, motivadas sin lugar a dudas por nuestro empleo diario de los medios digitales y su nueva lógica espacio-temporal, que ha acabado por alterar muchas de las estructuras mentales del hombre contemporáneo. A diferencia del empleo del tiempo en una mente pre-digital, que organizaba linealmente la temporalidad como modo de comprender la realidad y sobrevivir en ella, el tiempo digital, más acorde con los postulados de la física cuántica, presenta una lógica mucho más caótica e impredecible, donde lo lineal va perdiendo terreno a favor de la simultaneidad y lo multifuncional. Lo que hasta entonces habían sido *flashbacks* o *flash forwards* en la novela predigital, cuya lógica empezó a indagar Proust demostrando la fragmentariedad y constructividad del tiempo, se acelera hasta tal punto en la novela de Murakami que todo parece acontecer a la vez. No se trata de la libre creación cronológica de los acontecimientos al modo en que Cortázar compone *Rayuela*, sino de la irrupción instantánea de pensamientos pertenecientes a un momento anterior o posterior, e incluso a un discurso totalmente ajeno al que se está practicando en la novela, tal y como efectúa Murakami en novelas tan tempranas como *La caza del carnero salvaje* (1982). Las experiencias que vive el protagonista se ven bruscamente interrumpidas en ciertos momentos por el asalto de pensamientos discordes con lo que está aconteciendo, a modo de *pop-ups* que irrumpen en la pantalla de un ordenador, trayendo a colación una temática totalmente diferente de la que ocupa la página visitada. Sólo un análisis pormenorizado de estos pensamientos descubriría la lógica interna que los une. Por ejemplo, son frecuentes las imágenes de animales sacados de sus contextos naturales, representados arbitrariamente por el hombre, que recorren toda la narración y a veces abstraen al protagonista de la acción y le hacen reflexionar sobre unas epifanías de oscuro significado:

—¡Que nos explotan! —exclamé mientras levantaba la cabeza, sorprendido. Entre nosotros mediaba una distancia de unos dos metros y, dada la altura de la silla que él ocupaba, su cabeza se erguía sobre la mía unos veinte centímetros. Por detrás de su cabeza, una litografía colgaba de la pared. Era una litografía nueva (...); representaba a un pez al que le habían crecido alas. No parecía muy feliz aquel pez ante el apéndice que había brotado en su dorso. Tal vez no supiera cómo usarlo. —¡Que nos explotan! —volví a exclamar (1992: 55).

Baste este fragmento para ejemplificar los nuevos procesos cognitivos que en el hombre contemporáneo se van sucediendo, aquello que la *teoría del procesamiento de la información* está investigando y que aparece reflejado en la novela de Murakami. Nos hemos detenido a comentarlo porque lo consideramos un precedente esencial para su narrativa posterior, eje de este artículo. Esa *mentalidad informática* con la que Murakami compone sus textos y nosotros los analizamos es heredera de la narrativa del pasado siglo, con sus *egos disueltos* y sus ensayos sobre la identidad. Murakami continúa la línea iniciada por autores como Proust, Faulkner o Pessoa en un recorrido que llega hasta *After dark*, como a continuación veremos.

3. ASPECTOS NARRATOLÓGICOS NOVEDOSOS EN LA OBRA DE MURAKAMI

Ha sido una de las últimas obras publicadas de Haruki Murakami, *After dark*, la que ha suscitado esta sugerencia a la narratología de estar atenta a las influencias de la cultura digital. Su argumento crea una ficción *verosímil* en el sentido de que establece un pacto de credibilidad con el lector, aunque lo que le esté contando sea algo absolutamente descabellado. Como herencia del realismo mágico hispanoamericano, en el que muchos autores japoneses contemporáneos han confesado inspirarse, Murakami relatará con toda naturalidad unos hechos cuya lógica no podría acontecer de modo alguno en la realidad. Fue García Márquez el primer autor que llamó la atención sobre el empleo de una narración en tono natural sobre cosas discordes. Yvancos se refiere a este

proceso como *naturalización narrativa de lo maravilloso*, que es contado con la misma naturalidad que los hechos más corrientes, sin inmutarse, sin justificaciones ni explicaciones mayores (1993: 170). Creer en lo que nos cuenta el narrador es básico para establecer el pacto ficcional, de tal manera que podamos ver totalmente verosímil el hecho de que Eri Asai lleve meses durmiendo, o que el suelo interroge a Eri Asai cuando ésta acaba de levantarse:

Al principio, sus músculos no recuerdan cómo se anda. Pero, con esfuerzo, logra dar un paso y, luego, otro. El suelo plano de linóleo la sopesa de una manera extremadamente práctica y la interroga: “¿Qué haces aquí?”, le pregunta con frialdad. Pero ni que decir tiene que ella es incapaz de responder a esa pregunta (2008: 137).

El hecho de que el suelo sea capaz de interactuar con la protagonista es narrado con total naturalidad y ausencia de asombro. Ello supone la introducción de una técnica propia del realismo mágico en la narrativa japonesa, que la utilizará en conjunción con una técnica peculiar que aumenta el grado de implicación del lector en el pacto ficcional: el uso de la primera persona del plural por parte del narrador, técnica que no ha recibido atención suficiente en los tratados básicos de narratología. No se trata de una técnica novedosa por la forma, pues en *El Quijote* ya se puede encontrar un empleo de esta persona verbal:

Dejamos en la primera parte desta historia al valeroso vizcaíno y al famoso don Quijote con las espaldas altas y desnudas, en guisa de descargar dos furibundos fendientes (...); y que en aquel punto tan dudoso paró y quedó destroncada tan sabrosa historia, sin que nos diese noticia su autor dónde se podría hallar de lo que ella faltaba (*Quijote*, 1, X).

Como podemos ver, la técnica sirve al autor para hacer consciente al receptor del proceso de ficcionalización, en ese juego de fuentes diversas que Cervantes empleó en su obra magna. Supone otorgar cierta participación al narratario, que efectivamente debe abandonar –forzado– la historia relatada para seguir al narrador hacia donde quiera llevarle. En Murakami, la técnica tiene un efecto parecido, pero mayor en gradación: sumerge al narratario en el mismo proceso de narración, experimentando exactamente las mismas sensaciones que el

narrador. Mientras que en *El Quijote* la primera persona del plural informaba al narratario del cambio de historia o de los materiales que el narrador iba empleando, en *After dark* la técnica apropia al narratario de entidad y de presencia física en el relato, como si fuese parte del mismo narrador, pues éste lo pone a su nivel. El narrador es algo más de lo que Bobes Naves describió como una figura “situada entre el mundo empírico del autor y de los lectores y el mundo ficcional de la novela, y que a veces se pasa al mundo de la ficción como un personaje observador” (1998: 197), pues llega a participar y a gritar, junto con el lector implícito, al personaje, como si los tres sujetos pudieran participar a la vez en el mundo de la ficción. Supone una incisión profunda en la idea de *coautoridad* que la Estética de la Recepción enunció, como comentaremos más adelante en nuestro análisis de la obra de Murakami a la luz de estas teorías alemanas. Veamos un par de ejemplos para facilitar nuestra explicación:

La habitación está a oscuras. Pero nuestros ojos se van acostumbrando paulatinamente a las tinieblas. Hay una mujer tendida en la cama, durmiendo. Una mujer joven y hermosa: Eri. Eri Asai, la hermana mayor de Mari. Nadie nos lo ha dicho, pero nosotros, ignoro cómo, lo sabemos (...). Nuestras miradas confluyen en ella, la observamos. O quizá sería más acertado decir *la espiamos*. Ahora nuestros ojos se convierten en una cámara aérea que flota por el aire y que puede desplazarse libremente por la estancia (2008: 35).

Nuestra mirada, convertida en cámara, una vez ha dejado de observar los detalles, retrocede y barre de nuevo el interior de la estancia (...). A nuestros oídos llega un ligero *crepitar* de parásitos eléctricos. De manera simultánea, la pantalla del televisor muestra signos de vida y empieza a parpadear de una forma casi imperceptible. ¿Ha entrado alguien en la habitación sin que nos diésemos cuenta y ha encendido el televisor? ¿Se ha puesto en marcha el temporizador para grabar? No, ni una cosa ni otra. Con astucia, la cámara rodea el aparato y nos muestra que *está desenchufado*. Sí, el televisor debería estar muerto. Debería respetar el silencio, duro y frío, de la medianoche (2008: 39).

Los fragmentos muestran una continuidad de la primera persona del plural que se mantiene a lo largo de toda la novela, resaltando la importancia de esta

técnica narrativa en la composición del autor. En ellos, la focalización del narrador se funde con la del narratario: ambos papeles narratológicos se reducen a uno. De la misma manera con la que interactuamos con una pantalla táctil, donde el sistema operativo (narrador) y el usuario (narratario) van abriendo programas uno gracias al otro, el narrador de *After dark* progresa la historia gracias a la presencia del narratario, que genera en el lector una impresión de interactividad que se mantiene durante toda la novela. Como si fuese un jugador de videojuego, el lector va avanzando por la historia de la mano del autor, que ha *programado* la novela para que se sienta parte íntegra de ella. El lector entra en la *matriz* que genera el texto ficcional y aumenta su capacidad de credibilidad, afianzando el pacto de ficción gracias a un contexto cultural que, como ya se ha dicho, promueve cada vez más la intromisión de lo ficcional en lo cotidiano. Los estudiosos de la era digital han señalado la importancia del concepto de propiocepción en nuestra época, mediante el cual el usuario de cualquier ordenador cree como parte de su propio cuerpo el puntero proyectado sobre la pantalla, cuando en realidad son una serie de dispositivos conectados al ordenador los que mueven a los componentes que aparecen en la pantalla gracias al estímulo del usuario (Tortosa 2008: 164). Como si fuera una acción *digital*, el lector de *After dark* entra en el dominio de la novela por medio de las indicaciones del autor y creyendo que él también está dentro del mundo que se recrea.

De esta manera, Murakami estaría empleando una técnica que, mediante la figura del narrador, se acerca al lector en el proceso de *recreación* o *poiesis* segunda que todo proceso de lectura encierra. Se trata de una ilusión, por supuesto, porque el libro queda finalizado, como cualquier otro, cuando el autor logra publicarlo y deja a los futuribles lectores a su suerte. Sin embargo, parece habitual en nuestra era que el arte intente inspirarse, o al menos coincidir, con esa capacidad de *cocreación* que los dispositivos informáticos facilitan.

Otra consecuencia novedosa de esta técnica murakamiana es la violación del concepto de narrador homodiegético (aquel que cuenta lo que a él le acontece) y heterodiegético (el que cuenta lo acaecido a otros). En cuanto Murakami usa una primera persona del plural e introduce al narratario en el universo narrativo, relata lo que en realidad está sucediendo tanto al narrador como al narratario, por lo que el discurso mezcla ambas modalidades para hacer del texto un ente más participativo y abierto a la experiencia del lector. El texto es heterodiegético

en cuanto que narra las experiencias de los distintos personajes en la noche tokiota, pues son ellos los verdaderos protagonistas del relato. Pero en la medida en que también el narratario y el narrador son personajes que salen y entran de la acción, que saltan de una dimensión a otra y que se mueven *explícitamente* a lo largo de la novela, el relato se torna homodiegético, relatando las experiencias metaficcionales que surgen de la lectura.

La implicación en lo acontecido durante la narración va creciendo de forma gradual conforme avanza la lectura. Al principio el narrador nos cuenta que entraremos en el mundo del relato pero advirtiéndonos de que no podemos intervenir, como si no nos correspondiera a nosotros cambiar el curso de la historia planteada. El narrador nos aclara de esta manera nuestro papel de observadores:

La mujer dormida parece ajena a los extraordinarios sucesos que se producen en el interior del cuarto [...] De momento, nada perturba su silencioso sueño. La televisión es un nuevo intruso en ese lugar. También nosotros somos intrusos, por supuesto. Pero, a diferencia de nosotros, la nueva intrusa no es silenciosa, ni transparente. Tampoco es neutral. Ella, sin lugar a dudas, *pretende intervenir*. Nosotros percibimos intuitivamente sus propósitos (2008: 40).

Nuestro papel, en este momento de la novela, no excede el de meros espectadores que, al lado del narrador, vamos explorando los entresijos de la noche urbanita. Cuando volvemos tras un paseo callejero a la habitación de Eri Asai, observamos que ésta ha saltado ya, misteriosamente, del primer plano de realidad ficcional (el Tokyo de *After dark*) a un segundo plano de la realidad, constituido por la pantalla del televisor de su dormitorio. Efectivamente, cuando habíamos dejado a Eri en la historia, ella estaba durmiendo plácidamente en su cama, y tras unas horas en las que nos hemos centrado en otros puntos de la urbe, volvemos a la habitación para descubrir que Eri ha trascendido a otro plano aún más ficcional, la pantalla del televisor. En otro momento posterior de la lectura, cuando comienza a desdibujarse el contorno de Eri en el televisor, llegamos a infringir ese pacto de no agresión que teníamos firmado con el narrador, en un intento prácticamente estéril de intervenir en la historia:

La silueta de Eri Asai empieza a desdibujarse, a temblar ligeramente. Ella se da cuenta de que algo anormal le está sucediendo a su cuerpo [...] ¿Qué diablos está ocurriendo? “¡Shhh!” Los molestos parásitos se intensifican. En lo alto de una lejana colina empieza a soplar de nuevo un fuerte viento. El punto de contacto del circuito que une los dos mundos experimenta violentas sacudidas [...].

—¡Huye! —le gritamos.

Sin pensarlo, hemos olvidado la norma que nos obliga a mantener la neutralidad. Aunque nuestra voz, por supuesto, no le llega. Pero Eri Asai presiente el peligro y se dispone a huir. [...] La luz del tubo de rayos catódicos va debilitándose gradualmente [...]. Toda la información se convierte en nada, el lugar es evacuado, el sentido, demolido; aquel mundo se aleja y, atrás, sólo queda un silencio carente de sensibilidad (2008: 190).

De esta manera el autor nos hace creer que hemos participado en la novela, aunque sea infructuosamente y apenas hayamos incidido sobre la acción. Después de todo, seguimos siendo “un punto de vista”, como nos había dicho el autor al comienzo de la historia. Con todo, parece que Murakami se ha acercado bastante al modo de presentación de los hechos en los videojuegos. Aunque los hay de innumerables géneros, tipos y categorías, es evidente la importancia en esta industria de aquellos que poseen un fuerte componente narrativo y ficcional, contando historias y permitiendo al jugador inmiscuirse en ellas. Algo que el libro tradicional nunca podrá realizar es variar el final de la historia contada, al menos no en el libro lineal de lectura tradicional, modelo que sólo han quebrantado algunos pioneros al modo de *Rayuela*. Esa posibilidad que dan algunos libros experimentales aparece centuplicada en el arte de los videojuegos, donde es frecuente descubrir diferentes finales dependiendo de nuestras acciones y elecciones durante su desarrollo. En el caso de *After dark* no encontramos un tratamiento de la historia tan abierto como en el videojuego, sino la técnica de acercarnos al personaje, sujeto de la acción, y acompañarlo en sus aventuras, incluso llegando a temer por su vida y a gritarle cuando perdemos los nervios. Aunque el carácter sincrónico del libro hace que no podamos elegir si actuar o no, lo cierto es que Murakami emula el tipo de interactividad existente en los medios digitales de entretenimiento para crear un pacto de ficción con el lector más acorde con nuestra época. Asimismo, se acerca al tipo de narración característica de otro fenómeno surgido en las

últimas décadas del siglo XX: los juegos de rol, donde un *narrador* (el director del juego) va contando a los jugadores qué se van encontrando en un mundo ficcional que se va creando gracias a la dirección del *narrador* y la intervención de los personajes-jugadores, que van modificando y actuando en el mundo propuesto por el director.

El efecto conseguido en el lector es parecido al acontecido a los personajes dentro de la misma novela. Tokyo se comporta como una metrópolis que traga, devora y escupe a los personajes a su antojo... Prestemos atención a la reflexión del narrador tras el episodio *transficcional* de Eri, una vez que ésta ha vuelto a aparecer en la cama de su dormitorio:

En definitiva, todo se ha desarrollado en un lugar inaccesible, similar a una profunda grieta. En el período de tiempo que va de la medianoche al alba, ese tipo de lugares abre puertas furtivamente en las tinieblas. En esos lugares, nuestros principios carecen de toda efectividad. Nadie puede prever dónde y cuándo van a engullir esos abismos a una persona; dónde y cuándo van a escupirla.

Eri, ahora, sin la menor duda, sigue durmiendo ordenadamente en su cama [...] Pero ¿realmente está sucediendo eso? (2008: 219).

Al comienzo de la novela la ciudad ya era presentada como un ente vivo, con arterias, órganos y funciones vitales, como ha pretendido hacer el autor de su propia novela: igual que la noche tókioita juega y confunde a los personajes de la novela, el autor juega con su lector implícito haciéndole participar en la narración del relato. El fragmento antes citado es una muestra de ese juego de interrelaciones, de *nubes de etiquetas*, de *hipervínculos* que la novela establece tanto a nivel argumental como a nivel narrativo: como si de un programa de ordenador se tratara, unas partes de la novela acceden a otras, el espacio está interrelacionado, como si en realidad no existiera ningún espacio auténtico (tal y como acontece en los mundos digitales) y al lector se le ha hecho pasar por un personaje más que comenta la acción (tal y como hacen los usuarios de programas informáticos). La presencia de lo digital es incluso explícita en algunos momentos de la novela, como comenta la empleada del *love hotel* cuando ya han identificado al agresor de la prostituta china: "Dios lo ve todo. Y las cámaras digitales también" (2008: 94). La novela acaba siendo un sistema

de vigilancia, donde nosotros acechamos, convertidos en “puntos de vista”, las acciones y emociones de los personajes, a la vez que el autor implícito, a modo de *Big Brother*, nos vigila a nosotros, nos restringe la interactividad al mismo tiempo que nos incita a ella. En este juego de espejos ficcionales, facilitado por el *nosotros* del narrador y todos los deícticos de primera persona del plural empleados en la narración, ya no sabemos quién controla a quién: si el lector al autor cuando lee la novela, si el autor al lector cuando dispone el esquema narrativo que será leído, si es por el contrario el narrador al narratario conforme lo va llevando por la historia, o si es el narratario al narrador cuando infringe “las normas de la neutralidad”, o quizá la ciudad a los personajes conforme se van relacionando con ella... tal y como sucede en el *ciberespacio* digital con sus interminables recovecos y sus sutiles pero efectivas relaciones de poder. Una de las moralejas que pueden extraerse de la lectura de la novela es que la ciudad del siglo XXI no es en realidad el *súmmum* del individualismo burgués preconizado desde el siglo XVIII. Más bien se ha convertido en todo lo contrario, pues las acciones de los personajes de la noche tokiota, aparentemente individualistas, acaban afectando al resto de los personajes, como si la ciudad fuera un *todo* donde las acciones individuales repercuten en un gigantesco teatro colectivista. Del mismo modo, un acceso a Internet, una interacción con alguien, por muy lejos que esté, y por muy efímero que sea, puede tener consecuencias reales y efectivas, como si realmente, en la era digital, todos estuviéramos a bordo de la misma embarcación. Igual que la novela moderna surgió en el tránsito de la Edad Media al Renacimiento en un momento de cambios de paradigma, es de esperar que en nuestro momento surjan novelas hipervinculares, o que al menos aspiren a serlo, donde se demuestra que ya nada queda aislado en el siglo XXI. Señala Bobes Naves que tras los formalistas rusos ya no se puede limitar el influjo de lo social al contenido de la novela, sino que también afecta a las formas “en unas relaciones de tipo homológico, cuando no icónico” (1998: 138). La estructura externa de *After dark* es ciertamente un icono de la hiperestructura establecida por la era digital.

4. UN ANÁLISIS DE LA OBRA DE MURAKAMI A LA LUZ DE LA ESTÉTICA DE LA RECEPCIÓN

Todo lo afirmado hasta aquí nos lleva a concluir que Murakami renueva el pacto de ficción con el lector, subrayando la centralidad del proceso de recepción en sus obras. Por este motivo consideramos necesario una última aproximación a la cuestión desde las teorías aportadas por la Estética de la Recepción, sobre todo aquellas que se acercaban al ámbito de la ficción. Como se acaba de explicar, las técnicas narrativas de Murakami permiten burlar la distancia entre el autor y el receptor que media en todo proceso de comunicación, mediante una artimaña retórica que descompone la novela en un juego de espejos al cual el lector debe entrar para tomar perspectiva y participar en la novela. El autor implícito cobra presencia en la obra, y con esta figura, lo hace la del lector implícito, de quien se exige involucrarse en la historia contada, basada en la relación reticular de unos personajes nocturnos sobre la matriz que constituye la capital japonesa. Cuando el narrador obliga al lector implícito a hablar, gritando a Eri que escape de la habitación, el autor genera una ilusión de interactividad con la historia, que por un momento llega a creer que está concretando la historia no sólo a nivel interpretativo... sino también compositivo. La obra llega a cobrar vida en el sentido que apuntó Yvancos al describir el poder fáctico del signo: "El discurso mimético hace de las palabras mundo, se enajena en su objeto, es imagen, representación y como imagen y experiencia imaginaria, aunque auténtica y presencial, transparente y en cierto sentido vida" (1993: 114). En realidad el proceso es una ilusión, denominada por Stierle *recepción cuasipragmática*: aquella por la que el lector llega a entrar en el mundo planteado por la novela, engañado por la falsa ilusión que genera el texto a través del pacto ficcional (1975: 104). Este tipo de recepción es desdeñable en opinión del teórico, ya que es propia de la literatura de consumo cuyo único fin es sumergir al lector en una historia diferente a la suya. La obra literaria meritoria, por el contrario, no disipa esa ilusión una vez que se ha leído el texto, sino que supone una auténtica experiencia estética al vincular esa ficción al signo que la genera. En lugar de provocar una ficción *fuera* del texto, como hace la recepción cuasipragmática, un buen libro provoca lo que Stierle llama la *recepción centrípeta*, "es decir, orientada al carácter de ficción

del texto mismo" (1975: 108). Este tipo de obras generan una ficción en el lector pero a través de un proceso consciente, y no como mera evasión y proyección imaginaria de mundos posibles, dejando expuesto lo que Yvancos definió como "falacia inherente a toda representación" (1998: 242).

Llegados a este punto de la reflexión, merece la pena pronunciarse sobre esta cuestión en la obra de Murakami: ¿este escritor, de tanto éxito comercial, basa sus novelas en generar mundos que, gracias a una recepción cuasipragmática, fascinan al lector y logran atraparlo en la novela? ¿O, por el contrario, genera un mecanismo ficcional cuyo esqueleto puede observarse y ratifica que la historia se trata de una ficción, de un juego literario? Sin duda, es el segundo caso el más apropiado para describir la obra de Murakami. Aunque el autor trata con una naturalidad pasmosa sucesos extraordinarios, siempre deja la pista al receptor de que el signo que ha producido, su novela, requiere de su participación y es, en realidad, un pacto de lectura. De hecho menciona explícitamente cómo el lector implícito debe convertirse en un punto de vista, el papel que tiene dentro de la novela, qué puede hacer y qué tiene prohibido... De esta manera, Murakami se inserta en esa línea de escritores que, desde Cervantes hasta Borges o Cortázar crean textos *metaficcionales*, donde el mismo proceso de ficcionalización es parte de la historia narrada. Este tipo de autores continuamente renuevan su pacto de credibilidad con el lector. El proceso es paralelo al del informático que muestra los comandos de sus programas a través de MS-DOS, haciendo consciente al usuario de que todo es una interfaz artificial. Precisamente en esa artificialidad radica la experiencia estética, tal y como la explicaba Aristóteles en su *Poética*: "Si uno no ha visto antes al retratado, no producirá placer como imitación, sino por la ejecución o por el color, o por alguna cosa semejante" (Aristóteles, *Poética*: 1448b). El término *ejecución* otorga al proceso compositivo del creador la importancia que se merece, y que distingue entre aquellas obras fácilmente ejecutadas, cuya intención es simplemente provocar una recepción cuasipragmática, y aquellas obras cuya ejecución provocan una recepción centrípeta del texto ficcional. Por ese motivo, *After dark* también recuerda que la ficción nace de la escritura, que adolece de la imposibilidad de generar una realidad efectiva, de hacer saltar al personaje-signo hacia la realidad, como señala Yvancos a propósito de su estudio de la metaficción en *Las babas del diablo* de Cortázar: "La escritura

[...] vuelve a ser el agujero de su propia imposibilidad, una imagen del vacío, la oquedad o la impotencia" (1998: 245).

Cuando se cierra el libro, se agota la fuente de ficción que éste había estado operando. De la misma manera que acaba amaneciendo en el Tokyo de *After dark*, parece que todo lo acontecido durante el proceso de la lectura ha sido un engaño. Los coches vuelven a circular por las autopistas, los helicópteros sobrevuelan la ciudad para proporcionar las mejores imágenes a los telediaristas, las sombras van perdiendo presencia en las calles... Sin embargo, "en ellas todavía permanecen intactos muchos recuerdos de la noche anterior" (2008: 246). También nosotros apagamos los ordenadores y creemos que, por un momento, ese mundo digital del que acabamos de desconectar no existe por el momento. Sin embargo, sigue operativo, como los "recuerdos de la noche anterior", como cualquier lectura de un texto de ficción, que aunque creada a partir de una trampa retórica y carente por tanto de entidad real, penetra como signo en nuestra conciencia y sigue operando indefinidamente, formando parte de nuestro bagaje literario y cultural.

5. UNA NUEVA FORMA DE NARRAR PARA UN NUEVO MUNDO

Las aportaciones de la literatura japonesa a las cuestiones de la narratología del siglo XXI no podrán pasar por más tiempo desapercibidas. Un país como Japón, cuya peculiar idiosincrasia se ha ido hibridando desde la mitad del siglo anterior hasta constituir un paradigma del nuevo estadio cultural en la era digital, va a seguir ofreciendo nuevas propuestas narrativas y ficcionales al lector global. En la nueva era, la interacción promete ser el ingrediente esencial en las nuevas comunicaciones. La literatura de soporte tradicional, aunque no alcance un grado de hipertextualidad similar al de los soportes electrónicos, emula a través de Murakami sus leyes básicas. El autor japonés ha logrado crear un entramado textual en el que se confirma, una vez más, que es el receptor el dueño de ese proceso comunicativo, cumpliendo lo que Pozuelo Yvancos (1998: 123) señala a razón de glosar a Foucault: "no es el autor el que produce o ejecuta un texto,

sino que es el texto el que da origen al ente de razón que es el autor". En el caso de *After dark*, el lector da un paso más allá y puede llegar a configurarse como personaje de la acción, participando en la narración y acompañando explícitamente a los personajes de la historia, como si estuviese sumergido en una realidad virtual cuyo foco de enunciación fuese el mismo libro. Mediante la técnica narrativa de la relación en primera persona del plural, Murakami trata de incluir al lector en su red ficcional. En el proceso, el autor va más allá de la aseveración mallarmeana de *Je suis un autre*, porque genera no sólo *un otro*, sino varios participantes en la narración, varios *alter ego* que participan en el juego literario. Si fuese cierto que, volviendo a Yvancos, "los grandes escritores –Cervantes, García Márquez, entre otros muchos– han planteado sus ficciones como un desafío a las fáciles contraoposiciones mundo real/mundo ficticio, literatura/realidad, proponiendo una lógica propia", Haruki Murakami podría entrar a formar parte de esa nómina de maestros, aunque haya algunas discrepancias entre los críticos a la hora de admitirlo. Lo que sí es cierto es la permeabilidad del autor a nuestra época, que reconfigura muchas claves de nuestro momento para crear una literatura no sólo de entretenimiento, con el mérito de alcanzar a un gran número de lectores, sino que a la vez descifra en ella las posibilidades del juego ficcional y narrativo.

Lo que no admite ninguna duda es su capacidad de configurar los horizontes culturales de nuestro tiempo a través de unas novelas que seducen traspasando fronteras y regiones, como si las cuestiones que tratara significasen para el lector de cualquier nacionalidad. El autor contribuye indefectiblemente a la génesis de esos horizontes de ficción que enmarca cualquier movimiento o era cultural, algo que enuncia Stierle (1975:142), reformulando a Nietzsche, de la siguiente manera: "Sólo un horizonte rodeado de *ficciones* otorga cerramiento y unidad a un movimiento cultural entero".

BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles**, *Poética*, trad. gr. A. Villar Lecumberri, Madrid, Alianza, 2004.
- Bobes Naves, María del Carmen**, *La novela*, Madrid, Síntesis. 1997.
- Cervantes Saavedra, Miguel**, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2004.
- Garrido Domínguez, A. (1996)**, *El texto narrativo*, Madrid, Síntesis.
- Murakami, Haruki (2008)** *After dark*, trad. jap. Lourdes Porta, Barcelona, Tusquets.
- Murakami, Haruki (1992)** *La caza del carnero salvaje*, trad. jap. F. Rodríguez-Izquierdo y Gavala, Barcelona, Anagrama.
- Pozuelo Yvancos, José María (1993)**, *Poética de la ficción*, Madrid, Síntesis.
- Stierle, Karlheinz (1975)** "¿Qué significa recepción en los textos de ficción?", en José Antonio Mayoral (ed.) *Estética de la Recepción*, Madrid, Arco, 1987, pp. 87-143.
- Tortosa, V. (2008)** "(Des)territorializaciones de lo virtual: Viejos nuevos horizontes de escritura y otros inventados", en *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Alicante, Universidad de Alicante, pp. 151-213.

GARCÍA, BENITO

"Innovaciones ficcionales y experimentos narrativos. La irrupción de Haruki Murakami en la era digital", en: **DE SIGNOS Y SENTIDOS / 11**. Santa Fe, Argentina: ediciones UNL. Año 2010, pp. 219-238.