

# Juan José Millás y la *ciberpercepción*: tecnologías audiovisuales

Rubén Rojas Yedra

([rubrojas@ucm.es](mailto:rubrojas@ucm.es))

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

## Resumen

Análisis de la experiencia de lo real en la obra de Juan José Millás (Valencia, 1946) en el marco del *simulacro* audiovisual. El sujeto actual vive inserto en una sociedad controlada por los medios de comunicación. Su escritura se va a convertir en una práctica de invención de verdad.

## Abstract

Analysis of the experience of the real in the work of Juan José Millás (Valencia, 1946) within the framework of the audiovisual *Simulacrum-Reality*. The current subject lives inserted in a society controlled by the mass media. Millás's writing is going to become a practice of invention of truth.

## Palabras clave

Juan José Millás  
Cibercultura  
Tecnologías audiovisuales  
Realidad-simulacro  
Ciberpercepción

## Key words

Juan José Millás  
Cyberculture  
Audiovisual Technologies  
Simulacrum-Reality  
Cyberperception

*AnMal Electrónica* 46 (2019)  
ISSN 1697-4239

*La televisión es la pantalla del alma*

Fernando Iwasaki

Las representaciones virtuales del mundo contemporáneo han girado ya hacia lo visual; ha sido una «implementación estética colectiva y uniforme» (Calles 2011: 116). El sujeto actual, que es receptor —aunque también emisor— del proceso de transferencia de información está (multi)mediatizado, pues vive inserto en una sociedad construida y controlada por los múltiples medios de comunicación. La percepción que tiene ahora de la realidad está intervenida, incidiendo en su día a día, espacio cotidiano en el que actúa mediante «representaciones tecnológicamente

construidas» (Echeverría 1999: 65). De la realidad clásica resulta un *simulacro* en el que la presencia física no es imprescindible, ya que ni objetos ni sujetos son allí necesarios (Turkle 1997: 335). Al ser esta *realidad-simulacro* un ámbito no corporal, sino un juego de lenguajes e imágenes de la realidad, desordenado y caótico, hemos de asumir que no se puede vivir en él —que «no es un hábitat» (Echeverría 1999: 170)—, pero sí actuar en él e incidir sobre él, como pronto veremos.

Una de las consecuencias de la actual situación es el cambio en la «aprehensión sensomotriz» ([Rodríguez Ruiz 2002](#)). Esto es, nuestra estimulación se ha reducido a dos sentidos —vista y oído— y a la sensación muscular motora, de movimiento, por lo que la configuración del *simulacro* será por fuerza muy concreta. Con estos instrumentos primarios, más los materiales culturales procedentes de la mediatización, «construimos nuestras ideas sobre qué es lo real y qué es lo natural», así que «la experiencia directa es con frecuencia desordenada; su significado no está nunca completamente claro. El multimedia interactivo ya nos llega interpretado, ya es la versión de la realidad de otra persona» (Turkle 1997: 298-299). En esa «versión de la realidad» que nos llega es donde actuamos, en una dimensión que diríamos *añadida* a lo real, sobrepuesta. Estos *simulacros* reflejan aspectos de la realidad pero no son la realidad, de ahí la conciencia enajenada que nos produce.

«El impacto de los medios de comunicación en nosotros es de las pocas cosas *reales* existentes en un mundo donde podemos cuestionar la realidad de casi todo lo demás», según Vicente Luis Mora (cit. por Calles 2011: 146). Es decir, ya no podemos estar seguros de nada, y además la corriente posmoderna ha puesto en crisis los grandes relatos, aquellos que pretendían «legitimar las instituciones y las prácticas sociales y políticas, las legislaciones, las éticas, las maneras de pensar», como se encargó de señalar Lyotard (1987a: 29). En tal estado de duda y escepticismo es normal que proliferen proyectos individuales, incluso pequeños y marginales, «como la[s] forma[s] por excelencia que toma la invención imaginativa» (Lyotard 1987b: 109), que persiguen su propia verdad, que pretenden ofrecer un punto de consistencia en la realidad real. Estos planes o proyectos personales pueden venir a través del arte, de la filosofía, de la ciencia o de la literatura.

Si partimos de la premisa de Preciado de que la escritura «es un instrumento de subjetivación sobre uno mismo», o mejor, «una tecnología de producción de la subjetividad» ([RTVE 2013](#)), lo que me planteo en el presente trabajo es analizar la particular experiencia de lo real en la escritura de Juan José Millás (Valencia, 1946) en el

marco del *simulacro* audiovisual. Millás repite con frecuencia que «la palabra es un órgano de la visión» (2016a), con lo cual, a partir de su visión y de su percepción, la escritura millasiana se va a convertir en una (re)construcción de los materiales que maneja —imágenes y percepciones—, y al cabo, en una práctica de invención de la verdad.

### LA CIBERPERCEPCIÓN

En el año 2000, el artista inglés Roy Ascott introdujo el término *ciberpercepción* en el campo de la cibercultura y de los medios audiovisuales. Ascott la definía como la adquisición de una visión global, de conjunto, sobre los acontecimientos. «Se trataría de un proceso de percepción que actuaría [...] según la lógica de los dispositivos de última generación» (Calles 2011: 477); algo así como la perspectiva cenital que permite la herramienta Google Earth para observar el planeta Tierra. Como resultado de esta nueva conciencia de lo global, parece que gran parte de los escritores actuales están «obsesionados con la posibilidad de apresar el planeta, de verlo *todo* al mismo tiempo, gracias al “aleph” tecnológico, y poder viajar instantáneamente, con la prosa, del más pequeño al más grande punto de las escalas» (Mora 2008: 6 [la cursiva es del autor]).

Esta tendencia viene a complementar la perspectiva millasiana, pues «la noción de observar tiene [ya] una función casi sacramental» en su obra, donde «la realidad parece trocarse como a través de una lupa de muchos aumentos» (Mainer 2005: 167). El «apresar el planeta» a vista de pájaro de la cita de Mora puede tomar en la literatura de Millás un carácter metafictivo<sup>1</sup>, entre otros ejemplos posibles:

Advirtió que debía dejarse llevar por la trama tejida por su hermano, que no debía introducir aún en ella ningún factor que alterara la disposición de sus hilos. Cuando llegara el momento de rebelarse, de modificar el rumbo de la pequeña historia de la que él parecía ser protagonista, lo percibiría y entonces todo el peso de aquel argumento desgraciado caería sobre José, aplastándolo, reduciéndolo a la condición

---

<sup>1</sup> Adjetivo derivado del término *metaficción*, la ficción que se refiere a sí misma o a los mecanismos que la componen. También sería correcto el uso de *metaficticio* o *metaficcional*.

de un pequeño diablo que había intentado ocupar el lugar de Dios (Millás 1990: 66-67).

Se alude aquí a la idea de una *trama* tejida por Dios —o por un personaje, José, que lo pretende sustituir—. Este demiurgo o ente controlador, de visión global, se presenta a menudo en los textos de Millás, y de diversas maneras:

Lo interesante de todo esto es el hecho de haber abierto en nuestra dimensión un agujero por el que podríamos ver el rostro de Dios, que quizá nos observa espantado por la misma abertura. No pierdan el tiempo buscándolo en dios punto com ni en satán punto es. Se trata de un hacker más experimentado que todo eso. Sepan en todo caso que, mientras navegamos, nos observa ([Millás 2001a](#)).

El hombre se siente observado en este mundo millasiano concebido como escenario en el que se desarrolla una trama que dispone Dios. Y como en un escenario, se ponen en juego múltiples sistemas de representación, una pluralidad de juegos de lenguajes e imágenes que componen el *simulacro* en el que Millás hace actuar a sus personajes: recordemos que en *Volver a casa*, la más metafictiva de sus novelas, «la vida era una trama, un conjunto de historias anudadas, entrelazadas, que daban lugar a un tejido que denominamos existencia» (1990: 64). Así pues, adoptar una perspectiva global para explicar el mundo era una opción que ya barajaba Millás antes de albergar la lógica tecnológica en su percepción de los acontecimientos.

## EL DESORDEN EN RED

En la actualidad sabemos que estamos expuestos a «factores mediáticos que condicionan y determinan una actitud concreta hacia las cosas, hasta el punto de constituir una forma natural[izada] de percibir entornos y contextos» (Calles 2011: 357). La *mediatización* nos ha naturalizado la visión del mundo como una «colección de fragmentos», que, enfocados de cerca, mediante proyectos personales, no hacen sino demostrar «el desorden global» (Bauman 2004: 222). Para Jameson, en cualquier caso, usar la palabra *fragmento* para describir la estructura posmoderna es «demasiado débil y primitivo»; considera que no estamos ante la desintegración de un todo preexistente, sino ante «la aparición de lo múltiple de maneras nuevas e

inesperadas, flujos inconexos de acontecimientos, tipos de discurso, modos de clasificación y compartimentos de la realidad» (1991: 294).

Analicemos cómo tiene lugar esta «aparición de lo múltiple» en la obra narrativa de Millás. Desde sus primeros pasos como creador literario, quiso aprehender la realidad exterior, «lo cotidiano, es decir, lo impuesto» (Millás 1977: 29), aquella realidad «donde discurre la vida cotidiana y uno acaba una carrera, encuentra trabajo, crea un hogar, prospera, tiene hijos, etcétera» (1998b: 286). Esta realidad estaba permanente mutación y en desorden, como hemos visto, debido a la «alteración de las coordenadas topográficas tradicionales» (Rodríguez 2001: 116). Al principio Millás creyó hallar en la «enciclopedia un modelo de organización» válido, pero pronto se dio cuenta de un desacuerdo esencial: «la realidad no se ajustaba siempre al orden alfabético» (1998a: 14). Años después caería en la cuenta de que la realidad que percibimos se desarrolla en forma de red, justo cuando conoce el servicio de Internet *World Wide Web* (www), la red informática mundial: «Quizá la red sobre la que se sostiene la realidad es pura retórica. La realidad no necesita sostenerse sobre ninguna red: ella es la red» (Millás 2002a: 116).

Una red es un «conjunto de nodos interconectados» (DRAE) y un *nodo* es, «en un esquema o representación gráfica en forma de árbol, cada uno de los puntos de origen de las distintas ramificaciones» (DRAE); es el principio de conexión, heterogeneidad y multiplicidad que Deleuze y Guattari asocian a la imagen del *rizoma* (1977). Si la modernidad se representaba con una metafórica línea recta, la posmodernidad ordena y cartografía la información de una forma flexible, fluida y adaptable a los cambios constantes del entorno: en forma de red. Lo que Bauman (2004) llamaba el «desorden global»:

Comprendí que los teléfonos móviles tejían sobre el universo una red de ansiedad que se superponía a la de la telefonía fija. Agujereábamos la capa de ozono, pero creábamos en su lugar otras capas [...] de palabras que atravesaban la atmósfera buscando destinatarios imposibles (Millás 2002a: 159-160).

Millás advierte que la realidad que observa está desordenada —enredada—, de ahí que la llame «experiencia intersubjetiva de lo real» (1988: 124). Según su concepción, la realidad carece de substancia; la forma y el sentido se la da el amplio

abanico de subjetividades al entrar en contacto con ella<sup>2</sup>. Por esta razón, no es banal la proliferación de voces en la obra millasiana; sus páginas están pobladas de información proveniente de la radio o de la televisión, y de diálogos en taxis y cafeterías, lo que proporciona a su obra «toda la diversidad lingüística, y sobre todo, ideológica del contexto social» (Garrido Domínguez 1993: 244-245). La mezcla de múltiples subjetividades, de vivencias personales con la realidad, es la intermediación a través de la cual conocemos la realidad exterior: «De súbito pensó que Concepción y Concha eran el mismo nombre, y tuvo la *impresión* de que el mundo estaba lleno de coincidencias que originaban pequeñas tramas cuya suma daba lugar al argumento del universo» (Millás 1990: 94-95 [la cursiva es mía]).

Estas *impresiones*, no obstante, son subjetividades que proceden de la realidad interna, psíquica, que está «conformada por las ideas, los delirios, las emociones, y en la que habitan los impulsos más oscuros del hombre» (Millás 1988: 124). Pero «la realidad interior por sí sola tampoco existe: se confundiría con la evasión o la fantasía», matiza Masoliver Ródenas (2009: 50). Pero si este entiende la «realidad interior por sí sola» en términos absolutos, como permanencia, no coincide con Millás, para quien nuestro interior es un «universo autónomo», construido en base a un «repertorio de imágenes internas» (1996: 9) experimentadas previamente en la virtualidad. Somos *pantallas circulantes* en continua emisión: «Un día iba en el autobús, de pie, cogido a la barra, ensimismado en la contemplación de su película interna, cuando decidió mover a los personajes para ver si sucedía algo nuevo» (Millás 1994: 146).

## LA RECONSTRUCCIÓN

A partir del consabido carácter orgánico de las nuevas tecnologías —señal de telefonía, redes telemáticas, multiplicidad de productos audiovisuales— y de la responsabilidad colectiva en la experiencia del mundo —mosaico de subjetividades— los

---

<sup>2</sup> Idéntica postura es la que defendía José Ortega y Gasset, para quien «la percepción —y conocimiento— de la realidad varía de acuerdo con la perspectiva adoptada en cada caso. [...] Cada persona encarna un punto de vista propio sobre la realidad, es decir, una peculiar visión del mundo. [...] La suma de estos puntos de vista divergentes facilita [...] una aproximación máxima a la verdad absoluta, a la omnisciencia» (Garrido Domínguez 1993: 122-123).

creadores contemporáneos encuentran «las claves artísticas del mundo de la simultaneidad o del mito moderno» (McLuhan 1969: 369). Brea, en su redefinición de las prácticas artísticas, propone «superar el esquema verticalizado *emisores* → *receptores* para establecer [siguiendo a Deleuze y Guattari] una economía radial y desjerarquizada de *usuarios*, un *rizoma* de *utilizadores*» (2004: 126 [cursivas del autor]). En este sistema rizomático, el fragmento impera como signo estético en las representaciones de la realidad: «cada una de las piezas de una vida, si uno era capaz de colocarlas en su lugar, eran como las piezas de un motor: todas tenían una función» (Millás 2004: 116).

Basándose en una experiencia fragmentada y desordenada de lo real, Millás se vale de la metáfora o del símil —«las piezas de un motor»— para producir su verdad. La novedad de las creaciones artísticas multimediatizadas, donde impera la imaginación —subjetividades—, estriba en que se parecen a los *simulacros* generados según modelos reales: «La Quinta Avenida, [...] sin dejar de ser la Quinta Avenida, es al mismo tiempo una película» (Millás 2011: 715). Siendo así, «quizá dentro y fuera no sean espacios tan diferentes; tal vez la frontera entre una cosa y otra, pese a lo que dice la percepción común, sea más frágil que las paredes de una pompa de jabón, más delgada que los tabiques de la conciencia» (Millás 1996: 20-21). Tal vez por eso los personajes millasianos busquen continuamente atajos que comuniquen ambas realidades: «Sabía a cada instante lo que haría al siguiente y me entregaba sumisamente a la repetición con la esperanza de que en algún momento apareciera un recodo, un callejón, una grieta que me permitiera escapar de aquella situación duplicada» (Millás 2007a: 101). En nuestros días no se entendería un intento de reconstruir artísticamente la realidad sin la colaboración de las nuevas tecnologías, como referente explícito o de forma interiorizada en el creador, de lo que va a resultar una estética concreta:

Hay un trasiego agotador entre una realidad y otra [...]. Convendría delimitar las fronteras porque hay días en los que al volver de la Red tienes el pecho analógico y las piernas digitales, o la mirada real, pero el temperamento virtual y te golpeas con las puertas porque ya no distingues este lado de aquél (Millás 2001b).

Este es el momento en que se requiere de la participación del nuevo ser *multimediatizado*. No es una experiencia pasiva, sino que se precisa de un «dinamismo interactivo» (Navajas 1996: 60). La *realidad-simulacro* no es material, sino

etérea, como ya sabemos; ha conseguido «trascender definitivamente la capacidad del cuerpo humano individual para autoubicarse, para organizar perceptivamente el espacio de sus inmediaciones, y para cartografiar cognitivamente su posición en un mundo exterior representable» (Jameson 1991: 97). Así es como definía Jameson el *hiperespacio posmoderno*, un lugar en el que no podemos vivir, solo actuar, lo que potencia la extralimitación de tiempo, de espacio y de cualquier otra cualidad. La disolución de tales barreras, «promovida por la conexión de la gente en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global» ([Rodríguez Ruiz 2002](#)). Así sucede en el siguiente texto, en el que el personaje reúne las piezas publicitarias de las marquesinas de las paradas de autobús para experimentar lo real mediatizado: «Me subía en cualquier autobús, me bajaba en cualquier parte y tomaba nota de los anuncios que veía. Tenía la esperanza de que al llegar a casa y ponerlos todos juntos compondrían un mensaje secreto sobre la existencia» ([Millás 1993b](#)).

El imperativo de la cibercultura —de sus producciones— es la búsqueda de ese «mensaje secreto sobre la existencia» que permanece oculto. Toda *impresión* abstracta y muy particular de la realidad suele ir seguida de un intento de búsqueda de ordenación, de encadenamiento, a modo de explicación o cuanto menos de reunión de los datos:

Presionó el timbre y los pasos de ella en el interior de la casa sonaron en el interior de su deseo acercándose a él desde un pasado remoto y portando un cuerpo, una melena, un rostro, en cuya contemplación parecía resumirse el significado de la existencia, de la vida (Millás 1990: 24).

Es posible que el sentido provenga de una dimensión paralela a la real, o que se esconda en un lugar por encima o por debajo de nosotros, o incluso delante de nosotros y no somos capaces de advertirlo; por eso mismo necesitamos la visión global o *ciberpercepción* si queremos encontrarlo: «El pasillo [...] había perdido los conceptos de longitud o extensión: se trataba, como mucho, de un volumen hueco, de dimensiones inestables, sin otra atmósfera ni otros atributos que los que le proporcionaba mi naturaleza universal» (Millás 1995b: 14-15). Es decir, que aunque la realidad percibida sea inestable, y es posible que carente de un sentido final, «nosotros sí que necesitamos la invención. Necesitamos creer que las cosas suceden unas detrás de otras y que las primeras son causa de las segundas» (Millás 2002a: 116). Al

menos Millás pretende localizar un lugar en el mundo y en relación a los demás, una dirección segura pero individual; del desorden inicial a la reordenación y la búsqueda de significado:

Pensé que las cosas que sucedían en este lado de la existencia, incluso las malas, tenían un sentido preciso, un significado. Y eso era para mí completamente nuevo, porque hasta entonces la realidad estaba simplemente ahí fuera, [...] todo revuelto, como el cajón de mi mesa. Ahora, sin embargo, me parecía que cada una de esas cosas formaba parte de un entramado general, de manera que unas dependían de otras, como las piezas de un rompecabezas. Y yo, para bien o para mal, formaba parte de todo aquel conjunto por descifrar. Más tarde, cuando fui capaz de poner palabras a aquel vendaval de sensaciones, supe que la tarea de desciframiento equivalía a encontrar el sentido de la vida. O su ausencia, que también es una forma de dirección (Millás 1998a: 37-38).

Pero el «sentido de la vida» nunca es último, la recomposición de los fragmentos nunca es definitiva, sino que responde a una contigüidad de sucesos, sin subordinación a una idea final, como estamos viendo. Una vez más, la correlación de acontecimientos es simbolizada en la narrativa millasiana con dispositivos mecánicos; si antes eran las piezas de un motor o las de un rompecabezas, ahora es el «engranaje loco» de una autómeta:

La magistrada actuó con la precisión de una autómeta para reproducir los hechos de la jornada anterior con tal exactitud que de su encadenamiento se desprendiera como una consecuencia lógica la aparición, en el metro, de la mujer que leía. [...] Notaba dentro de su cabeza la presencia de un engranaje loco que tendía a acelerar los movimientos como si el tiempo fuera por ello a discurrir más deprisa (Millás 1999: 24).

Esta percepción mecánica del mundo no solo afecta a la sucesión de los hechos y los comportamientos, sino que también puede convertir a los seres humanos en piezas de un conjunto mayor. Del funcionamiento individual, Millás pasa a explicar el colectivo adquiriendo una visión global en «Viaje a Japón»:

Tokio es una maquinaria descomunal, productora de un orden mecánico, sin alma, que recuerda el de las piezas transportadas por las cadenas de montaje. Cada

tokiota es una de las piezas del conjunto y se mueve arrastrado por una fuerza que parece ajena a su voluntad (Millás 2012: 330).

Esta es la perspectiva que tiene el demiurgo, universal, papel que en la ficción televisiva, radiofónica o cinematográfica adopta el encargado de escribir el *guion* o «texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión» (DRAE). En este caso, el responsable del sentido es el guionista:

Hoy día es inconcebible una vida sin guión. Personalmente, cuando me hago un chequeo me escribo un guión para la posibilidad de que me haya bajado el colesterol. O de que haya perdido sin darme cuenta un brazo. Desgrasado y manco no puedes hacer las mismas cosas que antes ([Millás 2000](#)).

Es decir, necesitamos un guion porque tampoco conocemos el argumento de nuestras vidas, si es que existe, ni a la instancia controladora. En el cine, en cambio, «el director tiene una visión global del argumento y evita que muera quien no debe morir» ([Millás 2002b](#)). Pero en la práctica no se produce ese reconocimiento explícito: «¿Quién da las órdenes aquí, quién manda? ¿Quién dirigía esta película? ¿O acaso no era una película?» ([Millás 2007b](#)). La ficción cinematográfica es la metáfora que utiliza Millás para dar cuenta de la confusión existencial:

Estás todo el día trabajando y al llegar a casa pones la película de Tarantino para huir de la realidad, y en lugar de huir de la realidad resulta que te has metido de cabeza en ella. Llega un momento en el que no sabes si los gritos de dolor proceden de la tele o del piso de al lado.

La vida, en otras palabras, es una continuación de la tele ([Millás 2001c](#)).

La corriente posmoderna irrumpe en este punto para hacernos tomar conciencia del estado enajenado y caótico en el que repetimos sin cesar unas pautas dadas: «mis padres se sentaron de nuevo frente al televisor con los párpados rígidos y la respiración silbante característica de los que en lugar de respirar espían» (Millás 1998a: 96-97). La película *El show de Truman (Una vida en directo)* (Peter Weir, 1998, EE. UU.) es para Millás ejemplar en este sentido. Hay un momento en el que su protagonista, Truman, «como en una iluminación, descubre la calidad de cartón

piedra de la realidad. Es un instante que pone los pelos de punta, quizá porque remite a una experiencia más extendida de lo que creemos» (Millás 2011: 347). La experiencia consiste en constatar que la realidad en que vivimos –o que nos rodea– es un *simulacro*, una trampa en la que hay determinadas reglas por encima de nosotros, y por eso quizá sea una construcción, un montaje, una ficción creada por alguien a quien nos es imposible ver: «Eso era el poder, la capacidad de actuar desde la sombra» (Millás 2016b: 200). Al fin y al cabo, el guion que nos constituye es la rutina de lo cotidiano:

El problema de la rutina es que nos libra del espanto. Eso que da tranquilidad provoca también agotamiento, cuando no horror. Es puro *show* de Truman. De súbito, te ves halagando las virtudes de los cereales del desayuno como si estuvieras dentro de un anuncio. El problema es que no sabes quién paga esa publicidad, ni quién filma el *spot*, ni de qué *casting* has salido tú (Millás 2011: 349).

En la literatura de las nuevas tecnologías, las nuevas creaciones comienzan a usar recursos tecnológicos para recomponer esos pedazos aparentemente inconexos y encontrar un *hilo conductor*, una explicación o una verdad parcial.

El zapping [...] es un modo de observación de la realidad televisiva que convierte al que lo practica en un narrador inconsciente. Sé de alguno que con un fragmento de *Falcon Crest*, otro del *Primijuego*, un anuncio de colonias y un trozo de telediario construyen un relato personal con el que se van a la cama y sueñan. La cuestión es dar con el hilo conductor que unifique toda esa realidad fragmentaria y le dé algún sentido (Millás 1995a: 203).

Proveniente del inglés *zapping*, el zapeo es el «cambio reiterado de canal de televisión por medio del mando a distancia» (DRAE); se trata en el fondo del «gesto neurótico y ansioso» que caracteriza nuestra época ([Vásquez Rocca 2007: 77](#)). Su aparición en el discurso literario simboliza el juego intertextual de la literatura: el personaje se mueve entre los canales de la red electrónica como un autor podría citar autores y obras literarias (Franke 1995: 72). En la práctica se produce una vivencia televisiva fragmentada y desordenada, muy parecida a la visión que el hombre contemporáneo tiene de la vida real: «Todo un *puzzle*, como verán. Un conjunto de fragmentos resultante de aplicar la técnica del *zapping* a la otra realidad»

(Millás 1995a: 204). Fajardo Fajardo denomina a este fenómeno «síndrome del programador» ([2001: 180](#)):

En una casa normal [...] para alcanzar desde la dimensión del salón la dimensión de la cocina tienes que levantarte. [...] Es como cuando haces zapping para pasar de la habitación de *La máquina de la verdad* a la de *Quién sabe dónde*. Los botoncitos del mando a distancia son la diéresis que separan unas cosas de otras, porque todas mezcladas, a la vez, serían desconcertantes para el pensamiento ([Millás 1993a](#)).

En «Diéresis, sindéresis y órganos glandulares», los distintos canales y programas televisivos se transforman en estancias, lo que remite a los *hiperespacios posmodernos* de Jameson. El *hiperespacio* se compone de personas y sucesos que transcurren de forma simultánea y normalmente parece controlado por un demiurgo desde una posición externa: «En la calle, los coches y la gente arrastran una pesadez mortal. Parecen manejados a distancia por un mecánico poco hábil» (Millás 1995a: 23). Este control a distancia, que coincide con la ya mencionada *ciberpercepción*, puede adoptar formas metafictivas en la narrativa de Millás, como ya apuntamos antes, pues las instancias literarias —escritor, narrador, personajes, lector...— se adecuan a la perfección al discurso sobre la percepción de la realidad. Pero el nuevo creador multimediatizado interviene entonces para redoblar la representación y convertir el *hiperespacio* en mundo posible gracias a la trama de signos de la imaginación literaria: «narramos imitando la realidad, pero en forma de ficción» (Rincón 2006: 80). Es el *dinamismo interactivo* de Navajas, fuente de construcciones culturales de constitución semiótica y por eso en continuo cambio, multiplicación y reconstrucción: «Tendemos a ver las cosas como si fueran sucesos acabados, fenómenos estáticos, pero todo, lo más insignificante que podamos imaginar, [...] son acontecimientos, o sea, que están aconteciendo, sobreviniendo, sucediendo todo el rato» (Millás 1994: 21-22). En este estado de cosas, «lo único verdadero es la metamorfosis, el proceso, lo vivido y sufrido y percibido pero inaferrable» (Masoliver Ródenas 2009: 50).

Estamos viendo que en la creación literaria ha habido un cambio de estrategia. Como anotamos al principio, la corriente actual tiende a comprometerse con lo pequeño, con lo local y con lo que está al margen, fragmentos que han resultado de la ruptura de una concepción abarcadora de las cosas, que ya no está vigente o que resulta inalcanzable. Ante tamaña fragmentación y desorden, el ideal de Juan José

Millás sería «fusionar los diferentes aspectos de la realidad: lo racional e intuitivo, “lo real”, lo fantástico, lo científico y lo poético en una sola realidad auténtica», según deduce Cuadrat Hernández (2009: 84). Tal vez, si consiguiéramos reunir todas estas facetas de la realidad –verdaderas y aparentes, físicas y virtuales, locales y globales–, adquiriríamos la deseada *ciberpercepción* o visión global, aquella que permite, en palabras de Mora, «apresar el planeta», «verlo *todo* al mismo tiempo», viajar, «con la prosa, del más pequeño al más grande punto de las escalas» (2008: 60 [la cursiva es del autor]).

Puedo decir que vi el mundo (mi mundo) desde perspectivas asombrosas. Es más, me vi a mí mismo desde la lámpara del techo, sentado en el sofá del salón, leyendo el periódico. Me vi también en el cuarto de baño, afeitándome, desde la alcachofa de la ducha. Me contemplé acostado, con las sábanas subidas hasta las orejas, desde el adorno más alto del armario de tres cuerpos del dormitorio... [...] La realidad, sin perder las dimensiones anteriores, había adquirido otras nuevas, enormemente estimulantes (Millás 2010: 33-34).

En este fragmento de *Lo que sé de los hombrecillos*, Millás no solo compone un *simulacro*; va más allá. Ya no son necesarias las menciones explícitas, interiorizar el carácter orgánico de las tecnologías audiovisuales le ha permitido como autor imaginar narrativamente la experiencia multimediatizada de lo real y ofrecérsola. He aquí el resultado de la enajenación en la conciencia creadora: juego de imágenes de la realidad.

#### BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA

- Z. BAUMAN (2004), *Ética posmoderna*, Madrid, Siglo XXI, 2009.
- J. L. BREA (2004), «Apéndice: Redefinición de las prácticas artísticas s.21», [\*El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural\*](#), Murcia, CENDEAC, pp. 120-130.
- J. CALLES (2011), *Literatura de las nuevas tecnologías: Aproximación estética al modelo literario español de principios de siglo (2001-2011)* [tesis doctoral], Salamanca, Universidad.

- E. CUADRAT HERNÁNDEZ (2009), «La teoría poética de Juan José Millás», en *Juan José Millás / Grand Séminaire Universidad de Neuchâtel [...]*, Cuadernos de Narrativa 5, ed. I. Andrés-Suárez et al., Madrid, Arco/Libros, pp. 63-76.
- G. DELEUZE y F. GUATTARI (1977), *Rizoma*, Valencia, Pre-Textos, 2016.
- J. ECHEVERRÍA (1999), *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino.
- C. FAJARDO FAJARDO (2001), [Estética y posmodernidad: Nuevos contextos y sensibilidades](#), Quito, Centro Cultural Abya-Yala del Ecuador.
- Y. FRANKE (1995), «Juan José Millás, *Volver a casa*: Una lectura baudrillardiana», en *Juegos de la interdiscursividad: Actas de la Sección VII del Hispanistentag. Narrativa española contemporánea en el contexto europeo. Relaciones interdiscursivas*, ed. H. Felten y U. Prill, Bonn, Romanistischer Verlag, pp. 69-73.
- A. GARRIDO DOMÍNGUEZ (1993), *El texto narrativo*, Madrid, Síntesis, 2008.
- F. JAMESON (1991), *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós, 1995.
- J.-F. LYOTARD (1987a), *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Barcelona, Gedisa.
- J.-F. LYOTARD (1987b), *La condición posmoderna: informe sobre el saber*, Madrid, Cátedra, 2014.
- J.-C. MAINER (2005), *Tramas, libros, nombres: para entender la literatura española, 1944-2000*, Barcelona, Anagrama.
- J. A. MASOLIVER RÓDENAS (2009), «Juan José Millás: viaje al centro de la realidad», en *Juan José Millás / Grand Séminaire Universidad de Neuchâtel [...]*, Cuadernos de Narrativa 5, ed. I. Andrés-Suárez et al., pp. 47-67.
- M. MCLUHAN (1969), *La galaxia Gutenberg: génesis del Homo Typographicus*, Madrid, Aguilar.
- J. J. MILLÁS (1977), *Visión del ahogado*, Madrid, Alfaguara.
- J. J. MILLÁS (1988), «Literatura y realidad», *Revista de Occidente*, 85, pp. 122-125.
- J. J. MILLÁS (1990), *Volver a casa*, Barcelona, Destino.
- J. J. MILLÁS (1993a), [«Diéresis, sindéresis y órganos glandulares»](#), *El País*, 24 de octubre.
- J. J. MILLÁS (1993b), [«Gemma, en ropa interior, sonríe»](#), *El País*, 7 de noviembre.
- J. J. MILLÁS (1994), *Ella imagina*, Madrid, Alfaguara.
- J. J. MILLÁS (1995a), *Algo que te concierne*, Madrid, Punto de Lectura.

- J. J. MILLÁS (1995b), *Tonto, muerto, bastardo e invisible*, Madrid, Alfaguara.
- J. J. MILLÁS (1996), «El síndrome de Antón», *Trilogía de la soledad*, Madrid, Alfaguara, pp. 9-21.
- J. J. MILLÁS (1998a), *El orden alfabético*, Madrid, Alfaguara.
- J. J. MILLÁS (1998b), *Tres novelas cortas (Letra muerta, Papel mojado, Cerbero son las sombras)*, Madrid, Santillana.
- J. J. MILLÁS (1999a), *No mires debajo de la cama*, Madrid, Alfaguara.
- J. J. MILLÁS (2000), [«Glóbulos rojos y argumento»](#), *El País*, 21 de agosto.
- J. J. MILLÁS (2001a), [«Génesis»](#), *El País*, 19 de enero.
- J. J. MILLÁS (2001b), [«Trasiego»](#), *El País*, 2 de febrero.
- J. J. MILLÁS (2001c), [«Todo normal»](#), *El País*, 8 de julio.
- J. J. MILLÁS (2002a), *Dos mujeres en Praga*, Madrid, Espasa Calpe.
- J. J. MILLÁS (2002b), [«Se necesitan guionistas»](#), *El País*, 12 de agosto.
- J. J. MILLÁS (2004), *Hay algo que no es como me dicen: El caso de Nevenka Fernández contra la realidad*, Madrid, Aguilar.
- J. J. MILLÁS (2007a), *El mundo*, Barcelona, Planeta.
- J. J. MILLÁS (2007b), [«Película»](#), *El País*, 5 de enero.
- J. J. MILLÁS (2010), *Lo que sé de los hombrecillos*, Barcelona, Seix Barral.
- J. J. MILLÁS (2011), *Articuentos completos*, Barcelona, Seix Barral.
- J. J. MILLÁS (2012), *Vidas al límite*, Barcelona, Seix Barral.
- J. J. MILLÁS (2016a), [«Cada uno de nosotros es ya en cierto modo un bulto»](#), *El País*, 24 de agosto.
- J. J. MILLÁS (2016b), *Desde la sombra*, Barcelona, Seix Barral.
- V. L. MORA (2008), [«El porvenir es parte del presente: la narrativa española como especies de espacios»](#), *Hofstra Hispanic Review*, 8-9, pp. 48-65.
- G. NAVAJAS (1996), *Más allá de la posmodernidad: estética de la nueva novela y cine españoles*, Barcelona, EUB.
- O. RINCÓN (2006), *Narrativas mediáticas: o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Barcelona, Gedisa.
- J. RODRÍGUEZ (2001), [«El reverso del espejo: ficción y virtualidad en la narrativa de Juan José Millás»](#), *Hispanística XX*, 19, pp. 111-123.
- J. A. RODRÍGUEZ RUIZ (2002), [«Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital»](#), Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- RTVE (2013), [«Beatriz Preciado»](#), en *Pienso, luego existo*, RTVE, 12 de agosto.

- S. TURKLE (1997), *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.
- A. VÁSQUEZ ROCCA (2007), [«Baudrillard: Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos»](#), *Eikasia*, 9, pp. 73-89.