

Rioja, Lope de Vega y el conde de Villamediana. Incorpora además el capítulo una sistematización de los constituyentes del tópico: apóstrofe y descripción de las ruinas, contrastes, mención de la palabra como vestigio impercedero y distribución habitual de los contenidos en el poema.

Como colofón, López Martínez elige a un poeta renacentista, pero perteneciente a otra literatura, esta vez el francés Ronsard, para demostrar cómo su soneto “Quand vous serez bien vieille, au soir, à la chandelle”, construido sobre una modulación del vetusto *locus* del *carpe diem*, actúa en calidad de dechado de un poema del español Jorge Guillén incluido en el *Final* de su *Aire nuestro*. “Ronsard. *Les Amoures*” da pie a la reflexión sobre los distintos conceptos del fenómeno de la traducción literaria, fenómeno que tanto interés suscita en los teóricos de nuestros días. Este último apartado señala otros casos de intertextualidad pertenecientes a *Final* (tomando de nuevo uno de ellos el verso primero del poema de Ronsard), y, por último, aduce distintos ejemplos de *imitatio* contemporánea sobre la plantilla elaborada por el autor galo: cita en concreto a Pablo Neruda y a Gabriel Ferrater, anotando que probablemente este último beba en el venero de Ronsard a través de la fuente del irlandés Yeats.

La opción por el Siglo de Oro para la aplicación de algunos métodos y nociones de la teoría postmodernista es especialmente adecuada, dada la maleabilidad del corpus de la literatura áurea, según argumenta la autora. Avalan la pertinencia de esta nueva publicación por un lado la calidad y relevancia de los textos utilizados, y por otro la escasez de estudios existentes hasta la fecha sobre algunos de ellos. Se nos ofrece un libro atractivo sin ser diletante, en que con impecable elocución se conjugan las indagaciones epistemológicas recientes con las herramientas retóricas para llevar a cabo una interpretación detallada de estos monumentos literarios. Acaso una apostilla: habida cuenta de la diversidad y abundancia de autores y textos que maneja la profesora extremeña, se echa de menos un índice de nombres propios que facilite al lector localizar los contenidos.

Rosa Eugenia Montes Doncel  
Universidad de Extremadura  
rosamont@unex.es

---

Montoya Juárez, Jesús

*Narrativas del simulacro: videocultura, tecnología y literatura en Argentina y Uruguay.* Murcia: Universidad de Murcia, 2013. 374 pp. (ISBN: 978-84-16038-01-5)

La trayectoria académica de Jesús Montoya se presenta claramente marcada por la excelencia investigadora, comprobable en varios libros como el que aquí nos ocupa, que certifica la coherencia y calidad de una línea de trabajo consagrada a la última narrativa latinoamericana. Sin embargo, la atención del autor no recae en los consabidos esquemas de análisis histórico-nacionalistas, sino que aborda el estudio de “jóvenes” novelistas uruguayos y argentinos que escriben y publican a partir de la década de los noventa del siglo pasado bajo la influencia omniabarcadora de la globalización y los nuevos medios masivos. De hecho, en opinión de Montoya, parte de la narrativa del Río de la Plata de las últimas dos décadas “transcribe formal y temáticamente un tipo específico de *sensorium*” (9) que describe como “simulacro”.

La noción de “simulacro” se ha convertido, sin duda, en uno de los campos de batalla predilecto por las profundas implicaciones –y aplicaciones– conceptuales para los especialistas en teoría crítica, teoría literaria, *Cultural Studies*, *Media Studies*, estudios poscoloniales y un largo etcétera de disciplinas asociadas a la reflexión en torno a las nuevas tecnologías audiovisuales. Tal como realiza el autor, se plantea como absolutamente necesario la confección de un panorama

teórico-crítico del simulacro, a modo de apoyo o guía para la comprensión de una serie de textualidades que conservan de manera especial “las marcas de su otredad visual” (11).

Siguiendo el recorrido histórico trazado en el ensayo, Montoya sitúa en el siglo XIX el punto de partida del simulacro en un cambio del estatuto de la mirada y su relación con lo “real”. A través de una mediación tecnológica como la fotografía o el daguerrotipo, se inaugura una nueva relación entre el sujeto y el mundo. Dichas innovaciones provocarían el ascenso del sentido de la vista y la consolidación de un régimen perceptivo eminentemente óptico o visual. Así, se irán definiendo las bases de un tipo de conexión del ojo con el espacio circundante signada por la “producción” mecánica de la realidad. En este sentido, ya en pleno siglo XX, Heidegger desarrollará la paradoja inherente a las tecnologías reproductivas de la realidad. Según el filósofo alemán, la mayor objetivación y conocimiento de la realidad requiere obligatoriamente un mayor grado de participación de mediadores tecnológicos concebidos para aislar, manipular y representar con exactitud los objetos. Por ello, considera que los avances realizados en este sentido conllevan la pérdida de la experiencia de lo real, al tiempo que hacen accesible la propia realidad.

No es posible imaginar una inquisición sobre la influencia de los *media* en la literatura tan ambiciosa como la que nos propone Jesús Montoya, sin la aportación de la Escuela de Frankfurt. En el seno de la institución, surgen dos corrientes de pensamiento que todavía animan en la actualidad las principales discusiones sobre la materia. Tanto la posición benjaminiana, que articula alrededor del concepto de “aura” los trasvases y diálogos –potencialmente beneficiosos– entre la cultura de masas y la alta cultura, como la de Adorno y Horkheimer, recelosa ante el surgimiento de una industria cultural manipuladora de conciencias y agente homogeneizador, suponen los esfuerzos teóricos más importantes centrados en el análisis y discusión de la cultura desde la perspectiva de los medios audiovisuales. A pesar de las diferentes valoraciones de los pensadores, ambas posturas convergen en la certeza de que las condiciones de producción y consumo cultural han cambiado a raíz de las tecnologías reproductivas.

Más adelante, en la confrontación abierta entre realidad y simulacro, Montoya alude a los planteamientos de Debord y Baudrillard. Para los estudiosos franceses, a través de los medios audiovisuales se crea un “hábitat” en el que las imágenes conviven indistintamente con lo real. Ante

la subsiguiente “desrealización”, Baudrillard denuncia la carencia de libertad efectiva de la sociedad mientras ésta contempla pasivamente la retransmisión en vivo y en directo del aniquilamiento de la experiencia genuina, de un supuesto “presente” compuesto por fragmentos precocinados de hiperrealidad. En cierto modo, a pesar de reconocer que siempre han existido intermediarios tecnológicos, para Marshall McLuhan los nuevos medios generan sus propias mediaciones y mensajes, “seudocontenidos” en los que el significado, el tiempo y el espacio han sido “acelerados”, abolidos y, finalmente, resemantizados. Como recoge Montoya, “la paradoja se da al reconocer que uno habla también el lenguaje de lo espectacular mismo” (36). Igualmente, como ya entreviera Benjamin, la penetración de los medios audiovisuales erosiona la antes bien delimitada frontera entre las manifestaciones legitimadas “superiores” y la cultura de masas, asociada a lo popular. Esta fractura, en virtud del potencial totalizante de los *media*, se convierte en una tendencia global en el que ambos discursos comienzan a alimentarse de las posibilidades creativas que tanto lo culto como lo masivo ofrecen.

Hasta este punto, en los albores de la considerada por Poster “segunda edad de los *media*”, el debate se pre-

sentaba dividido en dos posturas o actitudes ante las tecnologías reproductivas: integradas o apocalípticas, en la terminología de Umberto Eco. La posmodernidad no hizo sino acentuar esta conciencia del devenir simulacro de la realidad, es decir, su carácter artificial, diseñado y múltiple. No obstante, el imaginario y los protocolos instaurados durante esta fase de dominio de lo audiovisual serán exacerbados por el desarrollo extremo de las autopistas de la información gracias a la generalización, sobre todo, de Internet. De este modo, la (hiper)realidad, confundida y entreverada por el simulacro, se materializa a partir de los noventa en la realidad virtual (83-84). A este respecto, Montoya relaciona la cultura *hacker* con una práctica estética/política subversiva que busca proponer “líneas de fuga” para trascender esta dialéctica totalizadora/descentradora hasta cierto punto castrante. El ciberespacio no sólo conformaría una “segunda naturaleza” donde experimentar la subjetividad y las nuevas configuraciones de lo social, sino que en él también se vuelcan las esperanzas de unos nuevos modos “integrados” de relación que no desembocarían en el nihilismo baudrillardiano o en la esquizofrenia del sujeto.

Por otro lado, la aceleración de los procesos histórico-culturales no se evade del matiz perverso de la glo-

balización entendida como fenómeno “democratizador” e igualitario que afecta de modo semejante a todos los lugares. Frente a la ingenuidad de estas tesis, el pensamiento crítico posmoderno ha abordado la cuestión de los diferentes tiempos, influencias e hibridaciones de Latinoamérica sin el acostumbrado cariz “paternalista” y logocéntrico de la tradición occidental. Montoya distingue dos paradigmas: el de la hibridez cultural, representada, entre otros, por García Canclini, y el “periférico”, que aborda la búsqueda de la especificidad latinoamericana. El ensayista recurrirá al paradigma de la hibridez como “estrategia de lectura” para el análisis de un corpus a caballo “entre la tecnología de la producción y reproducción de las imágenes procedente de los medios de comunicación de masas y el texto literario” (90). Así, dichas negociaciones y cruces entre la literatura y los medios masivos “transcriben una determinada ecología mediática” del simulacro, es decir, “cómo ésta determina la percepción y el estatuto de la realidad que se infiere de la lectura” (96).

No obstante, esta introducción histórica no supone un mero repaso o añadido al conjunto de *Narrativas del simulacro*. Al contrario, Montoya se apoyará en él para concebir un inspirado mapa teórico bidimensional donde se recogen las principales

variables o ejes que servirán como puntos de referencia para el cartografiado de los “usos” massmediáticos de las novelas: el eje “apocalíptico/integrado” y la “esperanza/miedo ecfrásticos”. Mientras que el primero retoma la clásica distinción de Umberto Eco, el segundo eje supone una variable, en mi opinión, mucho más definitoria para el estudio, ya que se centra en la consideración de una gramática del simulacro, bien como agente desrealizador de la experiencia, bien como productor de un real “más real”. Aun así, para Montoya este instrumento de análisis, aunque válido, no demuestra, para el caso de los narradores rioplatenses, sino tendencias o dominantes hacia el cuestionamiento o la aceptación gozosa del simulacro.

Montoya sienta las bases de una tradición de la literatura de los medios en el Río de la Plata que enlaza directamente con la obra de los nuevos autores del fin del segundo milenio y comienzo del tercero. Siguiendo al autor, esta narrativa cuenta con claros antecedentes y evidencia un paulatino cambio de paradigma o, mejor dicho, convivencia de paradigmas dentro del canon rioplatense. Entre los escritores y poéticas que representan esta peculiar tradición, menciona la conjunción *pop* o pastiche de formas de escritura paraliteraria o extraliteraria especialmente influida por la cultura

de masas de Manuel Puig, la nostalgia de un real “auténtico” bajo la cobertura simulacional de las imágenes ecfrásticas centrales en la narrativa fantástica de Mario Levrero o, por último, la apropiación y tematización desde “la ansiedad de real” (178) y la ciencia ficción llevada a cabo por Ricardo Piglia –sin menospreciar el temprano magisterio de Bioy Casares y su exploración del “estatuto ontológico de la realidad a partir de la penetración mediática” (139)– de la diseminada ecología mediática argentina de los años noventa. No obstante, a pesar de los diferentes matices, estéticas e interrelaciones de lo mediático, Montoya observa un denominador común en esta tradición de la literatura o arte de los medios: “La nostalgia de lo real, o de una experiencia previa al simulacro [...], la tematización del simulacro en estas novelas resulta un elemento funcional a la descripción de la pérdida de densidad de lo real, como desrealización, como obstáculo o agente desestabilizador para configurar una experiencia de lo real” (181).

La “tradición post-Puig” no comprende exclusivamente la problemática en torno a la pérdida de lo “real” como garante de la experiencia. En las novelas del argentino César Aira se percibe con claridad el proceso de disolución de la realidad en el simulacro. De ahí que Jesús Montoya proponga un con-

cepto clave para entender la generalización en la narrativa de las nuevas gramáticas audiovisuales como “vías de acceso a un real o como códigos de un realismo nuevo” (18): el “realismo del simulacro”. Montoya postula la imposibilidad de percibir la realidad y el simulacro como entes escindidos. En el nuevo contexto massmediático de los noventa, la realidad se encuentra íntima e inexorablemente interpenetrada por los discursos y dispositivos tecnológicos comunicacionales. De esta manera, las novelas de Aira manifiestan un “deseo ecrástico” tecnológico gracias al cual es posible adentrarse en un “más real”, consciente de su ambigua naturaleza real y simulacional. Asimismo, la obra del escritor argentino sintetiza buena parte de los debates planteados con anterioridad como la transgresión de las fronteras entre los productos valorizados institucionalmente y las realizaciones masivas, así como la cohabitación armónica del discurso literario con otros vinculados a las tecnologías reproductivas de la imagen. En palabras de Montoya, la creación de Aira “se proyecta hacia el afuera de la literatura en un impulso ecrástico que al mismo tiempo se quiere realista” (192).

En *Narrativas del simulacro* Montoya sitúa en Aira el punto de inflexión de esa dominante nostálgica de la literatura y su apertura a la “utopía ecrástica”, en la que el texto

incorpora las nuevas tecnologías de la comunicación y la videocultura para acceder a un realismo del simulacro “inaccesible a la narración verbal” (207). Además, como incidirán los autores analizados de las últimas dos décadas, el “realismo del simulacro”, en consideración del autor, es ya el “único realismo posible” (15) en el contexto mediático o ecología presente. Estos creadores, entre los que se encuentran Washington Cucurto (1973), Dalia Rosetti (1972), Sergio Bizzio (1951), Rafael Courtoisie (1958), Gabriel Peveroni (1969), Andrés Neuman (1977) y Mike Wilson (1975), aunque desarrollan y piensan su producción para el soporte tradicional del libro, “construyen sus objetos textuales a partir del cruce antisistémico de las gramáticas tecnológicas propias de la segunda edad de los media” (12).

Montoya demuestra aquí una gran intuición al proponer que estos textos responden a dos metáforas que recogen satisfactoriamente la relación de las creaciones estudiadas “con el espectro de la videocultura multimedial de nuestro presente” (231): el realismo y la arqueología. Tal como explica el autor, estas metáforas, aunque vinculadas entre sí, desvelan una actitud predominante en las ficciones. En el primer caso, el “realismo del simulacro” incide en la estética airiana de “saltar” a través del lenguaje para

traducir la realidad multimediática del simulacro contemporáneo; en cambio, la “arqueología” apunta a la práctica estética de la “reconstrucción museística” (232) de fragmentos de “mundo” codificados, que el simulacro es incapaz de asimilar y, por consiguiente, yacen expuestos como delirantes ruinas postapocalípticas –un “verosímil inestable” (232)– dentro de un proyecto literario de narración del presente en un contexto o ecología massmediática. Sin embargo, más que el matiz entre realismo y arqueología, Montoya subraya la extensión en el Río de la Plata de un “realismo de la mala escritura” (295), teorizado y puesto en práctica por César Aira, como forma de superación de las convenciones literarias y único modo “factible de acceder a un horizonte en el que se conjugan sin excluirse nuevas versiones de la utopía vanguardista y la hiperformalización de la vida cotidiana a partir de la penetración de las tecnologías de la comunicación” (278). Igualmente, junto a esta proposición de una estética integrada y relacional que insiste en conceptos como lo “marginal”, lo “fallido” –sería muy interesante estudiar este concepto a la luz del *glitch art*– y lo “menor”, se observa también un innegable componente político, una labor de resistencia y rearme frente a la despoltización del campo cultural posmoderno.

En conclusión, como ha quedado patente a lo largo del ensayo, filósofos y creadores han indagado en este *sensorium* del simulacro a partir de su relación, conflictiva o no, con la realidad. De este modo, podemos señalar un *continuum* o tradición literaria de los medios en el Río de la Plata representada, en un primer momento, por Bioy Casares, Manuel Puig, Mario Levrero y Ricardo Piglia, quienes tematizan con ciertas diferencias la añoranza de una experiencia real dentro de un contexto simulacional multimediático. Mientras que, por otra parte, a raíz de la irrupción de la obra de César Aira, en las últimas dos décadas una nueva hornada de jóvenes creadores rioplatenses, como Washington Cucurto, Andrés Neuman o Dalia Rosetti, ha invertido esta tendencia “crítica” y fundado un “realismo del simulacro”, una narrativa híbrida, transnacional e interdependiente de las tecnologías massmediáticas en la que se “establecen redes de sentido que conectan con una experiencia de real indiscernible del simulacro” (327). Indudablemente, aparte de procurar una visión original y actualizada de la última narrativa rioplatense, el gran acierto de *Narrativas del simulacro: videocultura, tecnología y literatura en Argentina y Uruguay* reside en establecer una reveladora genealogía del simulacro y proporcionar unos instrumentos conceptuales

útiles para el análisis de un corpus de ficciones que, sin tales herramientas, quedaría ensombrecido y a merced de enfoques ya superados.

Paulo Antonio Gatica Cote  
 Universidad de Salamanca  
 paulo.gaticacote@gmail.com

---

Vélez de Guevara, Luis

*El triunfo mayor de Ciro, saber vencerse a sí mismo*. Ed. Javier J. González Martínez y C. George Peale. Newark: Juan de la Cuesta, 2014. 210 pp. (ISBN: 978-1-58871-254-7)

Esta edición, como bien apuntan González Martínez y Peale, es una versión conseguida a partir de otras dos obras, que, si bien derivan de la original compuesta por Vélez, son muy diferentes entre sí. La primera de ellas es un apunte teatral de 1767 de la compañía de Juan Ponce y la segunda es una refundición de 1671 titulada *Araspas y Pantea* de Francisco Salgado, cuyo título hace justicia a los coprotagonistas de la comedia. Tras vencer a las tropas de Pantea, reina de Susia, el general persa Araspas se declara inmune a los efectos de la extremada belleza de la vencida prisionera, por lo que recibe el encargo de Ciro de ser su guardián. Sin embargo, la belleza de la cautiva vence rápidamente al general. Por su parte, Ciro evita prudentemente ver a Pan-

tea hasta que recibe la repentina visita de la dama. Ésta, disfrazada como una criada, acusa falsamente a Araspas de intentar abusar de la regia prisionera, pues piensa así castigar el –en verdad, fingido– desdén de este, sobre todo porque ella se siente atraída por el general. A pesar de la impresión que le causa la bella mensajera, el rey persa, siempre prudente, pone a prueba el testimonio y comunica a Araspas que casará a Pantea con uno de sus hombres de confianza. Luego, no tarda en descubrir la treta y, al final de la comedia, cuando se revela la verdadera identidad de la aparente criada, Ciro se vence a sí mismo y concierta el matrimonio de su general con la reina.

En el estudio textual se examina el apunte teatral de 1767, que nos ha llegado por medio de dos testimonios y que proporciona importantes informaciones sobre ciertos aspectos de la práctica teatral dieciochesca como la escenificación, la economía de personajes, la censura y los gustos de aquel público. Sobre *Araspas y Pantea*, poco se conoce de su autor, Francisco Salgado, salvo su presencia regular en la colección de *Escogidas*, en la cual aparecen otras tres piezas suyas (o que se le atribuyen). A continuación, González Martínez y Peale sopesan la autoría del ecijano. Así, por un lado, los personajes carecen del vigor característico que Vélez les suele imprimir,