

Los mundos raros de Juan José Millás: tecnologías audiovisuales *

Juan José Millás' *Odds Worlds*: Audiovisual Technologies

RUBÉN ROJAS YEDRA

Universidad Complutense de Madrid

perth11@hotmail.com

ORCID: 0000-0001-6096-4360.

Recibido: 03/04/2018. Aceptado:06/09/2018 .

Cómo citar: ROJAS YEDRA, Rubén, "Los mundos raros de Juan José Millás: tecnologías audiovisuales", *Siglo XXI. Literatura y Cultura Españolas*, 16 (2018): págs. 1-26.

DOI: <https://doi.org/10.24197/sxxi.0.2018.1-26>

Resumen: La actual narrativa de Millás incorpora aspectos de la estética cibercultural: espacios y lenguajes procedentes de la ciencia y las nuevas tecnologías audiovisuales que han dado lugar a las *nuevas realidades-simulacro*. De recurso onírico pasará al hiperrealismo artístico, la perspectiva pictórica y fotográfica o el simulacro televisivo. El resultado es una narrativa muy marcada por la imagen. La aparición de Internet proporcionó a Millás otro espacio para la creación y para la imitación del mundo real, garantizando la dimensión fantástica de sus narraciones. El presente artículo analiza la realidad simulada y global a la que se adhiere Millás, aunque con reservas.

Palabras clave: Millás; Cibercultura; Tecnologías audiovisuales; Realidad-simulacro; Internet.

Abstract: The current Millás' narrative assimilates some aspects of the cybercultural aesthetic: spaces and languages coming from sciences and the new audiovisual technologies that gave room to new *Simulacrum-Reality*. From dreamscapes way, Millás will pass to artistic hyperrealism, the pictorial and photographic perspective or the television simulacra. The result is a narrative that is characterised by the presence of the image. The arrival of the Internet provided Millás another space for creation and imitation of the real world, guaranteeing the fantastic dimension of their stories. This article analyzes the simulated and global reality to which Millás adheres, although with caution.

Keywords: Millás; Cyberculture; Audiovisual Technologies; Simulacrum-Reality; Internet.

* Este trabajo es una reelaboración del capítulo 1 de mi propia tesis doctoral presentada en mayo de 2017 en la Universidad Complutense de Madrid. Su título era *Juan José Millás y las nuevas tecnologías audiovisuales*.

Sumario: Introducción; La literatura de las nuevas tecnologías; La *realidad-simulacro*; Los mundos raros de Millás; Millás frente a los mundos simulados; Conclusiones.

Summary: Introduction; Literature of New Technologies; *Simulacrum-Reality*; Millás' Odds Worlds; Millás Versus Simulated Worlds; Conclusions.

INTRODUCCIÓN

Somos una sociedad audiovisual que vive la intimidad como noticia, la vida como concurso, la política como anuncio y el progreso como película.

Fernando IWASAKI

En los años 90 del siglo XX tuvo lugar una conversión de las formas reales en virtuales: “La modernidad se desenvuelve en la retirada de lo real”, había anunciado Jean-François Lyotard en la década anterior (1987: 23). En la cultura tecnológica, explica José Luis Molinuevo, “coexisten tres culturas: la técnica, que transforma la realidad, las tecnologías, que son extensiones y penetraciones del ser humano, y las nuevas tecnologías, que crean nuevas realidades” (2007: 43). Así pues, en un ámbito cultural de nuevas tecnologías, en contextos socio-culturales y económicos desarrollados donde haya sido posible su arraigo, el fenómeno ha dado lugar a la aparición de *nuevas realidades*: nuevos espacios sociales y mentales.

Javier Echeverría, siguiendo las ideas de Marshall McLuhan, ya había trabajado con el término *teletopía*: “estructura de lugares a distancia que ya es operativa y vigente y que comienza a ser interactiva mentalmente por los ciudadanos de la nueva *polis*” (1994: 23-24). Según él, “no hay transformaciones tecnológicas profundas sin cambios radicales en la mentalidad social” (1999: 12). Y esta *mentalidad social* avanza, al igual que las restantes cualidades del ser humano, “hacia otros horizontes, a otras formas de sentir, percibir, amar y expresar los deseos del ser” (Fajardo Fajardo, 2001: 13).

En los inicios del siglo XXI el trasvase se ha terminado de completar: se ha llegado a la “creación de un nuevo tipo de ser humano” que deja “atrás el concepto de lo humano” (Molinuevo, 2007: 43). Es el advenimiento del que podríamos llamar *ser multimedia*, entendiendo *multimedia* como “aquello que se expresa, transmite, o se percibe a través de varios medios” (Pablo Cristóbal, 2014: 29). En nuestros días vivimos

insertos en una sociedad construida y controlada por los medios; la *multimediatización* es ya un hecho. Toda sociedad desarrollada se encarga de generar “continuamente nuevas formas de objetivación del deseo (lo superfluo)” (Echeverría, 1999: 40). Son las consabidas *nuevas realidades*, el producto final donde se concentran varios componentes: globalización, espectáculo, consumo y neotecnologías.

En esta transformación ha tenido mucho que ver el trastorno de la lógica mental del hombre, que durante el siglo XX pasó de considerar la realidad de forma aislada y en categorías —personas, sucesos, palabras, cosas... según la concepción de pensadores desde Saussure a Foucault— a no tener muy clara “la naturaleza de lo real en una cultura de la simulación” (Turkle, 1997: 335). Las *nuevas realidades* están aquí, y conviene tomárselas con cautela, ya que “las personas se pueden llegar a perder en mundos virtuales. Algunas están tentadas de pensar en la vida en el ciberespacio como si no tuviera importancia, como un escape o una diversión que no significa nada. No es así” (Turkle, 1997: 338). El nuevo paradigma virtual ha modificado valores sociales, culturales y estéticos y ha introducido diversos símbolos y variado el significado de los preexistentes. El ámbito literario, por supuesto, no ha quedado al margen.

LA LITERATURA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El surgimiento de las *nuevas realidades* ha enriquecido la exploración de la realidad que ya se daba en la obra literaria de Juan José Millás, el autor que nos ocupa: “A mí me gusta mucho el ejercicio retórico de confundir la ficción con la realidad, para jugar a no saber si estoy en este lado o en aquel” (“Fantasía y realidad”; Millás, 2000: 332). Millás practica habitualmente este *ejercicio retórico*: “En ese instante salió de la televisión un grito, el grito de la protagonista de la película de miedo. Nunca supieron si había gritado por lo que sucedía dentro de la película o fuera de ella” (“Un hombre”; Millás, 2001a: 89).

El pensamiento científico y los parámetros de la era electrónica y digital se han unido a la *cultura de la simulación* para expandir el universo íntimo de las creaciones millasianas y originar nuevos significados y dimensiones. El mundo cibernético —“esa nueva forma de otredad, quizá terrorífica” (“Amina alifática”; Millás, 2013a: [s.p.]— supone la apertura de un espacio a conquistar. Millás comprende “hasta qué punto estamos habituados a vivir solo en una parte de la realidad. Es

un error” (“La parte de atrás”; Millás, 2008a: 210), pese a que exista la amenaza de que los planos de fantasía y realidad se confundan.

El problema de las cosas imaginarias es que aparezcan fuera de la cabeza. Quizá Internet sea una especie de tierra de nadie, es decir, una geografía situada entre el territorio de la imaginación y el de la realidad, de manera que puede sufrir invasiones de los ejércitos de ambas partes. (“Fantasía y realidad”; Millás, 2000: 333)

Durante las últimas décadas se ha ido creando un “relato interdisciplinar con la realidad del siglo 21”, una “nueva realidad poética”, donde “convive al mismo tiempo lo virtual y lo real, lo microscópico y lo estelar, la sensibilidad estética y la aventura científica” (Pozo, 2009: 48). Es lo que se ha llamado *literatura de las nuevas tecnologías*. Jara Calles señala el año 2005 como el punto de partida de la publicación de una serie de “obras cuya naturaleza tomaba como sustrato creativo los distintos espacios y lenguajes técnico-científicos” (2011: 325). La narrativa de Millás no es ajena a esta corriente. Para Juan Rodríguez, los personajes millasianos transitan por una pluralidad de *mundos paralelos*, una sugerente hipótesis tomada de la física: “Puesto que lo virtual no se opone a lo real sino que, aunque emparentado con lo imaginario, ocupa un lugar indeterminado en una dimensión paralela, Millás aprovechará esa indefinición para ubicar en ella la ficción y diluir, de ese modo, la frontera entre lo real y lo imaginario” (2001: 112).

El pensamiento simbólico ha estado siempre presente en la obra de Millás: “Cada uno de nosotros lleva dentro un «lo que no», es decir, algo que no le ha sucedido, y que sin embargo tiene más peso en su vida que «lo que sí»” (Millás, 2005a: 69). Es el estatuto de la ficción: *mundos paralelos* al real objetivo, “de naturaleza estrictamente psicológica o mental como el de los sueños, el deseo, el temor, o los puramente hipotéticos”. Son “mundos, que, por tanto, escapan a los criterios habituales de verdad/falsedad y responden a *la lógica del como o del como si*: a los que cabe exigir únicamente coherencia interna” (Garrido Domínguez, 2008: 30, cursivas del autor). Pero la creatividad se ha enriquecido por contagio de Internet y demás mecanismos digitales, que se han extendido a todos los órdenes de la vida, a los narradores y sus obras, en las que se constatan “las múltiples posibilidades de lo real”, aunque también “sus efectos perversos, como son la falsificación, el alejamiento de una experiencia directa de la vida y la soledad”

(Rodríguez, 2001: 112). En efecto, Millás se afana en revelar las diversas partes en que se conforma la realidad, en una de cuyas dimensiones *lo virtual* se emparenta con *lo imaginario*, como proponía Juan Rodríguez en su ensayo.

En el mismo espacio ocupado por nosotros hay pliegues o entretelas donde habitan seres que no nos ven y a los que no vemos, aunque en algunas ocasiones podamos llegar a presentirlos. No es raro, por ejemplo, que al recorrer el pasillo a oscuras, de madrugada, en dirección al cuarto de baño, sintamos un roce como de una caricia lejana en el hombro. Cuando eso sucede es que nos hemos cruzado con otro sujeto que habita en una dimensión diferente a la nuestra, aunque las dos convivan sin estorbarse en el mismo pasillo. Bajo determinadas circunstancias —oscuridad, soledad, silencio— las diferentes dimensiones de la realidad tienden a aproximarse, aunque nunca se confunden del todo. (“Nina”; Millás, 1995a: 81)

La frontera que separa ambos espacios es un motivo recurrente a lo largo de la obra millasiana: “ignoramos dónde están las fronteras de las cosas, aunque procuramos vivir como si supiéramos dónde se terminan los vivos y comienzan los muertos o qué pared separa la calma del pánico” (“Límites”; Millás, 1995a: 138). Millás está familiarizado con esa *dimensión diferente a la nuestra* con la que convivimos sin estorbarnos. No le resulta extraña, teniendo en cuenta que vivimos en un mundo muy compartimentado: “Comprendí oscuramente que la realidad estaba dividida en dos mitades (una de ellas invisible) que, pese a ser complementarias, estaban condenadas a no encontrarse” (Millás, 2007: 192). Esta mitad invisible de la realidad a la que se refiere Millás es lo que podríamos denominar *realidad-simulacro*.

LA REALIDAD-SIMULACRO

Como apunte previo, el DRAE recomienda usar *ciber-* “en la creación de nuevos términos pertenecientes al ámbito de las comunicaciones por Internet”, por lo que la cibercultura englobaría la conciencia social y cultural de multimediatización tecnológica, tanto en el uso y recepción de los productos culturales como en la interacción y creación.

Sobre esta base terminológica, en el actual contexto cibercultural en el que las nuevas tecnologías audiovisuales dominan las relaciones entre

hombres y cosas, y cada vez con mayor aceleración e intensidad, el ser humano se embarca en proponer un mejor conocimiento del mundo, o cuanto menos en plantear una alternativa estética posible, una realidad (re)creada. Este proyecto supone que el terreno de la realidad tal como lo conocíamos —sólido, homogéneo, global— se empieza a desmaterializar, tal y como había anticipado Jean Baudrillard en *El crimen perfecto*: “La única incógnita que queda es saber hasta qué punto puede desrealizarse el mundo antes de sucumbir a su excesivamente escasa realidad” (1997: 15).

Le pareció asombroso haber vivido como normal semejante caos y durante unos instantes no le cupo ninguna duda de que se encontraba en una parte del universo que había entrado en un proceso de desrealización. ¿Pero desde cuándo? Y en todo caso, ¿cuál sería el conducto a través del que se podría alcanzar una realidad plena, menos desordenada? (Millás, 1998b: 157-158)

Por efecto de los medios audiovisuales, capaces de crear figuraciones —copias, representaciones, imitaciones o réplicas; escójase el término que se desee— el producto resultante, que es virtual —y en arte, una metáfora—, acaba siendo igual o casi igual que la realidad sensible: “Cuando traspasamos la ficción, que es la metáfora, advertimos que la realidad es otra metáfora de algo que siempre permanece más allá” (Millás, 2005a: 67). A propósito de una fotografía de 1970 de Diane Arbus, Millás escribe que para entonces “el mundo ya había comenzado a ser una representación de sí mismo. Si el cuarto de estar de la foto parece un cuarto de estar normal y corriente se debe a que es una réplica, una imitación, una falsificación perfecta de un cuarto de estar de clase media” (“Casa de muñecas”; Millás, 2006: 56-57).

Al trascender lo analógico, Internet “abandona lo real por lo hiperreal presentando una simulación cada vez más real de un mundo comprensivo y comprensible” (López Cedeño, 2013: 24), idea que se remonta a los postulados de Jean Baudrillard. El *hiperrealismo* es un “realismo exacerbado o sumamente minucioso” (DRAE), por lo que ahora “el peligro viene de confundir lo real con el entorno digital” (Estalella, 2003: [s.p.]), advierte Millás en una entrevista. La nueva *realidad virtual* —también espacio cibernético, “creado y regulado mediante computadora” (DRAE)— es tan refinada en sus formas

tecnológicas que “se ha vuelto nuestro modo de experiencia personal” (López Cedeño, 2013: 24):

Un paisaje tridimensional generado por ordenador en el que poder experimentar una expansión de nuestras capacidades físicas y sensoriales; desprendernos de nuestros cuerpos y vernos a nosotros mismos desde fuera; adoptar nuevas identidades; aprehender objetos inmateriales a través de múltiples sentidos, incluido el tacto; ser capaces de modificar el entorno mediante órdenes verbales o gestos físicos; y asistir sin tener que pasar por el proceso de su materialización física. (Ryan, 2004: 17)

Según esta descripción de realidad virtual, cada vez es más difícil distinguir lo real de lo irreal, porque, más que una *imagen de la realidad*, “nuestra subjetividad es la del juego de imágenes experimentado en la virtualidad”. Ya “no se trata solamente del movimiento de imágenes [...] sino también de su intensificación en la vida diaria, imágenes sin una referencia estable a la «realidad»” (López Cedeño, 2013: 24). El mismo autor advierte de un caso aún más extremo en el campo de la representación, aquel en el que “la copia no tiene original, como en el caso de los simulacra”, y pone el ejemplo del mundo simulado del film *The Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999). Lo virtual “no apunta directamente a la imaginación ni a la falsedad sino que se presenta como un principio constitutivo del mundo que nos permite compartir la realidad y que abre nuevos espacios tanto a la verdad como a la mentira” (Garrido Domínguez, 2011: 186-187). Estos espacios, construidos a través de infinitos juegos de representación de lo real, propician un fenómeno de alucinación en el sujeto: “En lugar de la totalidad simbólica del mundo, Internet ofrece un mundo simulado de totalidad. La experiencia dentro de este globo simulado, se vuelve una experiencia de la realidad cibernética: existe solamente una virtualidad” (López Cedeño, 2013: 24). A esta *realidad cibernética* o *virtual* Millás la llama *mundo raro*:

La conquista de Internet empieza a adquirir caracteres épicos semejantes a los de la conquista del Oeste. De hecho, lo que cuentan los colonizadores situados en la primera línea de fuego posee las características de los relatos fronterizos. Hay allí un mundo raro que no podemos ni imaginar quienes holgamos en la retaguardia [...] Hay que haberse jugado la cabellera para opinar sobre lo que conviene o no conviene hacer en ese mundo. A la espera del nacimiento de un Mark

Twain capaz de escribir literatura de la buena sobre el asunto, tenemos que conformarnos de momento con los *aventis* de los exploradores que [...] nos cuentan historias alucinantes de los nativos de la Red. Aunque a veces me molesta un poco su tono de superioridad [...], los escucho, por lo general, embobado. Me sorprende que a los indígenas del mundo digital les gusten los contenidos del universo analógico tanto como la sangre humana a los vampiros. De hecho, nos los chupan sin piedad [...]. A ver si inventamos unos contenidos sintéticos que, al modo de la sangre artificial de *True Blood*, los alimente sin desangrarnos. (“*True Blood*”; Millás, 2011b: [s.p.])

Millás se siente indudablemente atraído por este *mundo raro* o *simulacra*, como lo llamó Francisco López Cedeño: “es fabuloso. Ya no podríamos imaginar la vida sin ese continente que nos abre a horizontes nuevos cada día” (“Venenos de efecto retardado”; Millás, 2008b: [s.p.]). En ese continente ya están configurados “los modelos ideales de casas, la moda, el arte, las relaciones, la música, todo” (López Cedeño, 2013: 17) según el dictado de los medios —la televisión e Internet, sobre todo, casi omnipresentes—. Los *simulacra* son “una nueva realidad, más real que lo real, que está subordinada a la representación, que lleva a una disolución última de lo real” (18): “En la calle me acometió una sensación de irrealidad insoportable. La vida continuaba troquelada, aunque móvil, y yo era un personaje de ficción en busca de algo espeso en lo que fundirme” (Millás, 1998a: 405).

LOS MUNDOS RAROS DE MILLÁS

Hasta aquí tenemos una nueva *realidad-simulacro* que es juego de imágenes de la realidad —entendida en su concepción clásica—, que no es *plena*, según Millás, sino *desordenada* y caótica, y que está confeccionada a base de signos y simulaciones provenientes de la ciencia y de las nuevas tecnologías audiovisuales. Millás la había vislumbrado en el relato “*True Blood*”, texto de enero de 2011, pero existen precedentes en su bibliografía. Ya en las primeras entrevistas que concedió leemos afirmaciones del tipo “Uno no puede escribir una obra, grande o pequeña, sin extrañarse de la realidad” (Montano, 1998: 42). Y es que en el origen de la creación literaria de Millás existe un necesario cuestionamiento de lo dado, lo tangible y lo azaroso: “Alguien que no se haya sentido raro en la realidad hará bien otras cosas, pero no escribir” (Abad, 2011: [s.p.]). Ese extrañamiento (cuestionamiento) produce nuevas realidades

subjetivas: “La literatura, como el psicoanálisis, constituye con frecuencia un viaje desde la superficie de la realidad, donde todo posee un carácter fragmentario, a su zona abisal, en busca de las conexiones ocultas que permiten una lectura significativa del caos (o viceversa)” (Millás, 1997a: 11).

Para Millás, la *realidad-simulacro* se caracteriza por su *fragmentación* —“en una serie de estampas o impresiones” (Garrido Domínguez, 2008: 228)—; término, este último, “demasiado débil y primitivo”, según Fredric Jameson, y quizás “totalizador”, si con él queremos describir la estructura posmoderna. La cuestión ya no es “la desintegración de una antigua totalidad orgánica preexistente”, sino “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” (1996: 294). De esta forma, en la era pre-Internet, Millás tenía que recurrir a su imaginario de entonces para dar forma estética a sus construcciones simulacrales y a su discurso. Habló de ello en una entrevista en octubre de 2010:

A mí lo que me gusta mucho es dar forma onírica a la realidad y una forma realista al sueño. Estamos tan acostumbrados a la realidad que vivimos las cosas más extrañas, en la vigilia, como normales. En el momento en que lanzas una mirada onírica sobre esa realidad, esa realidad se vuelve extraña. Y entonces despierta más interés. [...] En el sueño hay un plus de significado que no hay en vida cotidiana. (Alós, 2010: [s.p.])

Como en el surrealismo, Millás está retomando la vía onírica para inventar o rescatar una realidad diferente, y lo hace con un interés semántico. En su obra, el sueño se transforma en símbolo o metáfora como la manera más eficaz de explicar lo que no se puede ver a simple vista, pues “en los sueños todo está en lugar de algo que no aparece” (Millás, 2005a: 78):

Soñé que llegaba a una ciudad fantástica que llamaban Madrid. Varios millones de habitantes esperaban su fin en el interior de fabulosos automóviles alicatados hasta el techo. Estos vehículos podían alcanzar velocidades siderales, pero permanecían quietos, rugiendo levemente, frente a semáforos que les guiñaban el ojo ajenos al colapso circulatorio. Los conductores parecían satisfechos dentro de sus mausoleos motorizados. (“Madrid”; Millás, 1995a: 75)

Lo curioso de este texto es que los signos que conforman el *mundo raro* son calcados a los de la realidad real: es una ilusión “realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real” (Baudrillard, 1998: 17). El futuro ideado es el presente mismo —*una ciudad fantástica que llamaban Madrid*—; y ahí, en la simulación total, es donde paradójicamente se produce el reconocimiento de lo familiar. Es el *plus de significado* que buscaba Millás, lo que le permite trascender los límites de lo perceptible; y es la ciudad, en este caso, el incentivo creativo, pues, como nos recuerda Javier Echeverría, “es la manifestación por antonomasia de la artificialidad” (1995: 153). El siguiente pasaje de *El mundo* reúne las claves expuestas:

A través de aquel ventanuco [...] vi una perspectiva lineal de mi calle [...]. Me pareció una tontería, al menos durante los primeros minutos, pasados los cuales tuve una auténtica visión. Era mi calle, sí, pero observada desde aquel lugar y a ras del suelo poseía calidades hiperreales, o subreales, quizá oníricas. Entonces no disponía de estas palabras para calificar aquella particularidad, pero sentí que me encontraba en el interior de un sueño en el que podía apreciar con increíble nitidez cada uno de los elementos que la componían, como si se tratara de una maqueta. [...] Más que mi calle, era una versión mística de mi calle. (Millás, 2007: 48)

Millás habla de *calidades hiperreales, o subreales*, para describir aquello para lo que años atrás le habría bastado con la palabra *sueño*. Se trata de términos que ha ido incorporado a lo largo del tiempo para afilar su expresión, pues son de sentido más exacto y concreto. Aludir a un *sueño* o a la *versión mística de mi calle* puede resultar abstracto; *calidades hiperreales* o *subreales* remiten a la corriente hiperrealista que se inició en la pintura: “todo comenzó con el hiperrealismo y el pop Art, con el ensalzamiento de la vida cotidiana a la potencia irónica del realismo fotográfico” (Baudrillard, 1991: 24). Ahora Millás es consciente de esa *potencia irónica* del hiperrealismo, que sirve como método de extrañamiento y para superponer los diversos planos de realidad: “He visto [...] una especie de versión platónica de mi calle, en otras ocasiones, después de haberla recorrido en aquel sueño, y siempre la Calle era una especie de maqueta del mundo” (Millás, 2007: 104). En el siguiente ejemplo asistimos a la concepción de un *mundo raro* que ya no se apoya en el sueño como referencia signífica sino en el hiperrealismo

pictórico. Cambia el entorno y también cambia la aprehensión que Millás tiene de él:

Le pedí que me mostrara el cuadro que había colocado contra la pared: se trataba de un óleo hiperrealista en el que se veía un pasillo al que se abrían dos habitaciones de las que surgía una luz lechosa, como de luna.

[...] Me levanté sin encender la luz y alcancé el pasillo lleno de perplejidad: el caso es que mi percepción del espacio era muy rara, como si me encontrara sobre una superficie plana a la que unas líneas convergentes dotaran de cierta sensación de perplejidad. Llegué a pensar si estaría muerto [...]. Entonces fue cuando me di cuenta de lo que pasaba: me encontraba dentro de un cuadro o, más exactamente, dentro del cuadro que había visto esa tarde.

[...] Curiosamente, yo, que estaba atrapado en el interior de un cuadro hiperrealista, veía la realidad como un cuadro cubista. (“La mujer del cuadro”; Millás, 1994: 195-196)

El fragmento es una muestra del extrañamiento al que Millás somete a la realidad para evitar la automatización de la lectura por parte del receptor. Se crea un paisaje virtual en base a una visión fragmentada que el lector debe reconstruir. En este ejemplo no se cuestiona el significado de lo cotidiano, sino la colisión de una mirada subjetiva, de un enfoque, con la realidad perceptible. El resultado es una falta de reconocimiento, una *perplejidad*, puesto que esa realidad que Millás descubre es “más inestable hoy que nunca, integrada también por lo que consideramos irreal, por la fantasía” (Valls, 2001: 8). La visión hiperrealista es uno de los métodos que se emplean para simbolizar la *realidad-simulacro*, “en permanente estado de reconstrucción”, pero no es el único, ya que “podemos incidir sobre ella mediante descripciones distintas” (Valls, 2001: 9); por ejemplo, desde la fotografía:

La realidad seguía rara y la dulce sensación de fiebre continuaba instalada en sus articulaciones, obligándole a permanecer consciente de las pequeñas posesiones orgánicas repartidas a lo largo de su cuerpo. La noción que tenía de sí mismo era la de un voluminoso relieve colocado sobre una fotografía plana que intentaba representar la vida. (Millás, 1991: 140)

La noción que tenía de sí mismo podría señalarnos un acercamiento ontológico muy pertinente para que el personaje pueda establecerse en

algún punto de la *realidad-simulacro*. Aunque en este caso la resolución nos lleva hacia lo visual, y no hacia la cuestión identitaria, pues “el pensamiento es cada vez más *imagen*. [...] modo ocular de pensamiento. (Mora, 2013: 56). La “*visión*” que tenía de sí mismo sería entonces la frase adecuada en este contexto, si asumimos que el personaje podía verse a sí mismo. Una visión que se ve influida por la fotografía como también por la televisión, “mundo de apariencias y representaciones”, con un extraordinario “poder para la simulación, y por consiguiente para el engaño” (Echeverría, 1995: 80). Nótese en el siguiente texto los problemas que tiene la protagonista de *No mires debajo de la cama* para distinguir la realidad real de la *realidad-simulacro*. El narrador quiere hacernos ver que Elena confunde los diversos planos; ha colocado el televisor en el hueco de una chimenea falsa, le ha quitado el color y el volumen y ha cerrado “las puertas de la chimenea, abandonando el aparato a una emisión continua de cenizas” (Millás, 1999: 21).

—¿Hay fuego con este calor? —pregunta a la jueza.

—Es la televisión —responde Elena [...], aunque podría haber dicho que era la vida lo que ardía allí dentro, al contrario de lo que arde aquí afuera que parece más bien una novela de misterio como la que empezó a leer por encima del hombro de una pasajera, en el metro, y en cuyo interior se ha caído como por un agujero inexplicable que la aleja cada vez más de la existencia real, de la televisión. (Millás, 1999: 192)

La jueza Elena Rincón pierde el sentido a medida que avanza la novela. Ha quedado atrapada en su propia existencia dual: por un lado, la televisión —que considera la *vida*, la *existencia real*— y por otro, la novela de misterio —ficción-simulacro donde *se ha caído* y en la que se cree perdida—, tal es la cercanía e intensidad de la relación que se llega a mantener con el simulacro televisivo:

Uno de los segmentos de mercado más importantes consiste en el hogar mismo, y concretamente en las prácticas domésticas tradicionales. Si se logra aparentar que la pequeña pantalla no es sino una prolongación del hogar, resulta mucho más fácil ganarse a determinada audiencia. Ello da lugar a que las cadenas televisivas produzcan cada vez más programas dedicados a representar la vida privada. (Echeverría, 1995: 98)

Pero el mundo exterior existe —*las cadenas televisivas*, o quienes poseen el dominio de lo audiovisual y mediático, por ejemplo—, aunque

Elena sea incapaz de darse cuenta: “quizá el mundo [...] estaba en trance de extinción” (Millás, 1999: 21), lo que Millás suele representar con el blanco y negro, colores que suponen la desrealización de cuanto rodea a los personajes, y en extensión, la muerte: “Alivia pensar que quizá morir consista en regresar a «Allí» (esta vez con mayúsculas), o sea, al blanco y negro” (“El regreso”; Millás, 2011a: 375).

MILLÁS FRENTE A LOS MUNDOS SIMULADOS

Alrededor de 1995 Millás tuvo conocimiento de un recién estrenado espacio referencial que acabó de perfilar su universo creativo: Internet. Su columna “La patria centripeta” apareció en *El País* en diciembre de ese mismo año, y en ella puede leerse: “Madrid es la realidad virtual de Europa: una especie de Internet en la que entras y enseguida encuentras tu nicho, tu idioma, tu vicio, tu color, tu espejo, tu desgracia, tu casa” (Millás, 1995c: [s.p.]). Si bien la alusión a la red no deja ser un elemento contextual, que sirve de comparación y habla del reconocimiento y el sentimiento de pertenencia, también es valioso destacar que se trata de la primera mención a Internet que hemos encontrado en su obra. De mayor trascendencia es el uso que se le da años después en otra columna de enero de 2001:

Dios, que es digital, creó la realidad analógica por la misma razón por la que nosotros hemos creado Internet: por enredar. De vez en cuando entraba en nuestro mundo como nosotros entramos ahora en la Red y disfrutaba viendo los días y las noches y el Sol y las tormentas. (“Génesis”; Millás, 2001b: [s.p.]

Lo que de inmediato sugieren a Millás las ideas de lo digital y lo analógico es “la semejanza bíblica, apocalíptica, y tal vez algo tópica” (Casals Carro, 2003: 86), pero no deja de ser relevante el interés que le suscita el cambio al paradigma tecnológico que estamos analizando: “Más que una realidad, hemos creado una lógica con capacidad para desarrollarse por sí misma” (“Génesis”; Millás, 2001b: [s.p.]). Esta fascinación es la que usa para extraer reflexiones, revertir nuestros conocimientos sobre la realidad sensible o idear auténticas fantasías como la que sigue:

¿Y si el universo, con todos sus seres, hubiera nacido digital y al cabo de los siglos hubiéramos inventado (o descubierto) el mundo analógico? ¿Migraríamos desde los bits a los átomos con la pasión con la que vamos de los átomos a los bits? ¿Nos despertaríamos a medianoche para abrir el ordenador y a través de su pantalla ingresar en el extraño territorio de los seres de carne y hueso? ¿Encontraríamos tanto placer en navegar por la realidad analógica como el que nos proporcionan nuestras excursiones a la digital? [...] ¿Qué asombroso resultaría, para los nativos del mundo virtual, recorrer esas calles de tres dimensiones (cuatro, si añadiéramos la del tiempo), penetrar en dormitorios anchos y altos y profundos, follar con cuerpos llenos de sangre, a 37 grados de temperatura, y dotados de una plasticidad mortal! ¡Cómo nos asombraría esa región vista desde la otra! ¡Con qué pánico nos acercaríamos cada día al portátil, como el que se acerca a una grieta dimensional por la que se accede a un mundo raro! [...] ¿Serían los individuos de carne y hueso los neandertales de los engendrados con bits o viceversa? Me pregunto también si cuando muriéramos en el mundo de los bits, nuestros cuerpos continuarían dando vueltas en el de los átomos. Y por último: ¿existe ya la posibilidad de nacer completamente digital para adquirir posteriormente, desde esa naturaleza sutil, una identidad analógica? (“Un mundo raro”, Millás, 2011c: [s.p.]

Como en “Madrid”, citado páginas atrás, Millás se vale en “Un mundo raro” de una parábola en la que lo real resulta ser lo fantástico, ya que todo depende de la perspectiva desde la que se observe. Lo digital es “una vida que hemos creado como dioses” (Casals Carro, 2003: 86), llena de *versiones de nosotros*, mitificados y ubicuos. El reto ahora, como el bebé frente al espejo, no es tocar nuestra imagen, sino reconocernos ante la fragmentación del espejo roto:

Internet es una de las manifestaciones más portentosas de esta rara combinación de lo tangible y lo etéreo. Separados por un océano de átomos o de bits, según se mire, entre el universo analógico y el digital discurren un sinfín de cordones alámbricos e inalámbricos gracias a los cuales viajamos entre las diferentes versiones de nosotros. Tecleas tu nombre en el ordenador y en cuestión de segundos te alcanzas. ¿Pero te reconoces? (“¿Te reconoces?”; Millás, 2015: [s.p.]

Meditaciones como esta nos demuestran que Millás practica una continua revisión del mundo contemporáneo sin imponer una conclusión moral. La pregunta *¿te reconoces?* deja abierta al lector la posibilidad de que ese reconocimiento, como el del bebé, se dé o no. En el método de

Millás “la subjetividad se incrusta en la materialidad objetiva manteniendo un dinamismo interactivo entre ambas” (Navajas, 1996: 60). Lleva a cabo un intercambio, que también es imprescindible en la *cultura de la simulación*, donde realidad y representación se alimentan mutuamente. Por ejemplo, en ese *mundo raro* se pueden experimentar fenómenos físicos, como ocurre en las lecciones de inglés de las cintas de casete de *El orden alfabético*:

En la cinta era de día, hacía sol, y las cosas acontecían eternamente en este clima de bienestar de la lección primera o *first lesson*. [...] Daba gusto encontrarse en un ambiente tan cálido, donde el tiempo parecía no transcurrir y las preocupaciones de la gente se reducían a no saber dónde había dejado el mechero. (Millás, 1998b: 236)

O puede que no haya clima, pero se defina el *mundo raro*, precisamente por la ausencia de fenómenos atmosféricos, como un *no-lugar*, espacios concebidos por el antropólogo Marc Augé como los “que no están pensados para la comunicación” (Aguilar, 2007: [s.p.]):

Querido diario analógico, en Internet no llueve nunca, ni hace sol, ni está nublado, en Internet no hace ni frío ni calor. No hay clima, no te subes las solapas del abrigo en noviembre ni te quitas los pantis en julio, porque no hay ni noviembre ni julio y a lo mejor no hay abrigos. (“Una mujer madura”; Millás, 2013b: [s.p.])

El acceso a Internet nos sitúa en un espacio que incorpora códigos de la representación, del artificio, un auténtico troquel en manos del creador, que “más que de contar historias se encarga de construir mundos para innumerables historias futuras” (Garrido Domínguez, 2011: 187). Lo digital ha supuesto un pliegue en la antigua realidad analógica, que se ha visto duplicada, y a la que podemos entrar por la pantalla del ordenador, ventana o puerta *fantasmática*.

Volvió al pasillo y contempló su fondo oscuro con obstinación, como si sospechara de la existencia de una puerta oculta tras la que hubiera una casa idéntica a la de este lado donde él viviera con su familia felizmente y en la que los objetos no tuvieran la calidad de bulto característica de la realidad conocida. (Millás, 1998b: 178)

Al otro lado del umbral, perdida la orientación espacial, estaremos en el *mundo simulado de totalidad* que definía López Cedeño, marco perfecto para la fantasía que crean los individuos según sus necesidades:

A medida que pasaba el tiempo le costaba menos visualizar ese espacio, penetrar en él. Podía hacerlo desde cualquier sitio, desde el autobús, por ejemplo. Le bastaba con bajar los párpados para ingresar en aquella misteriosa habitación de hotel en la que se encontraba aislado y protegido de todo. Cogió la costumbre de llevarse un libro imaginario y leía imaginariamente un par de horas imaginarias antes de conectar la televisión imaginaria. (“Ella imagina”; Millás, 1994: 24)

En efecto, todo creador construye *realidades-simulacro* mezclando símbolos verbales y visuales provenientes de sí mismo, de su mente. Y su mente, que funciona como una red de ideas, reproduce el entorno simulacral, organizando “elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual” (Vouillamoz, 2000: 179) donde se potencia la inmersión total. Pero todos esos elementos proceden de la realidad analógica, de apariencia cada vez más simulacral, que “si no fuera tan cruel, parecería un videojuego: a cada paso que das encuentras cuerpos destrozados, trampas, payasos que cortan la respiración”; son representaciones o espejismos con un origen claro: “Todo eso que crees que está fuera de ti lo llevas dentro, te constituye” (“La realidad como videojuego”; Millás, 2001a: 260). En el fondo, somos parte del simulacro recreado de igual manera que la estética y el discurso de ese simulacro surgen de nuestras subjetividades. Es un ciclo de interacción. Y entre un lado y otro hay *rendijas* que permiten trasvases:

Comprendió que la realidad inmediata, la más familiar, la de todos los días, estaba llena de rendijas por las que un temperamento como el suyo podía penetrar para observar las cosas desde el otro lado. Estas rendijas estaban hábilmente camufladas por las costumbres, por las normas, por los hábitos de comportamiento. (Millás, 1991: 163-164)

Los personajes de Millás “se comportan como si la realidad estuviera llena de cámaras ocultas, pasadizos o resortes, que nos comunican no tanto con otros mundos como con el lado silenciado del que conocemos. La literatura explora estas zonas ocultas” (Martín Garzo, 2007: [s.p.]). Los intercambios se evidencian, por ejemplo, en los carteles publicitarios, la cara visible del mundo de la moda. En “El regreso”

leemos que “Maribel Verdú ha vuelto a las marquesinas del transporte público. [...] Se encuentra en una dimensión fotográfica, de la que no se ha inventado el modo de escapar sino para caer en las angostas redes de Internet. (Millás, 1997b: [s.p.]); “Fosfenos incestuosos”, del mismo año, hace referencia al anterior articulo:

Así está la realidad fosfénica de la presente primavera en nuestras calles. Hay otros anuncios, pero conforman un revoltijo indiferenciado de tabacos, ginebras, colonias y teléfonos móviles que no provocan la menor conmoción sexual o intelectual en el usuario. Se echa en falta, eso sí, la compañía que nos hacía Maribel Verdú en las marquesinas de los autobuses. No sabemos dónde ha podido irse en ropa interior como la habíamos dejado, pero estamos seguros de que regresará pronto, quizá en bañador, para darnos esa impresión de continuidad tan familiar que hay en su rostro. Otra vez lo familiar: el incesto. La moda es perversa por naturaleza. (Millás, 1997c: [s.p.]

En 1996, especialistas como el escritor Nick Compton habían sugerido en la revista *Face* que “las nuevas marcas basura ofrecen un espacio entre comillas lo suficientemente grande para vivir, amar y reírse dentro de él” (citado en Klein, 2001: 99). Lo que Compton está describiendo es una *realidad-simulacro*, un estilo de vida artificial, prediseñado, y en este caso no por nuestras subjetividades en conflicto con la realidad —como venimos viendo— sino por grandes empresas y corporaciones: “ya no vamos de la realidad a las fotos, sino de las fotos a la realidad” (“Mal de muchos”; Millás, 1995b: [s.p.]). Es más, la estética posmoderna ya había puesto bajo sospecha toda actitud realista desde finales de los 60: “El concepto mismo de realismo quedó maldito y a los novelistas les hacía soñar por la noche el peligro de ser señalados con el dedo como realistas” (Oleza Simó, 1993: 114). No obstante, esta estética prefabricada e impuesta es una forma de telecontrol: la publicidad, televisión mediante, se nos administra sin discriminación.

Los vecinos de Historias de la Radio [...] vivían en un barrio idílico, con casas de cuatro alturas y jardincillos entre bloque y bloque, donde los niños jugaban seguros bajo la atenta mirada de las personas mayores. [...] Pero en ese lugar paradisiaco irrumpe de repente una pistola y [...] se carga a cuatro personas con orificios de entrada y de salida, aunque el tiroteo no estuviera en el guión.

—Oiga, que esto no es de esta película.

—No, señor, esto es de la publicidad. Cómprele unas palomitas al niño y mire hacia otro lado [...].

Pues nada, todos a callar, pero es un incordio que no sepamos dónde termina la publicidad y comienza la peli. (“Pares sueltos”; Millás, 2001c: [s.p.])

La ironía empleada por Millás no resta un ápice de crítica al hecho. El peligro no es solo que confundamos los planos de la realidad, sino el que esa equivocación sea provocada por intereses económicos o de poder. Millás entrevé el riesgo con cierta preocupación: “¿Cómo explicar a un niño, cuando los sectores primario y secundario permanecen totalmente invisibles, que este parque de atracciones temático llamado realidad no es sino la porción más superficial del conjunto?” (“Proyecto”; Millás, 2001d: [s.p.]). Lo superficial —lo explícito— sustituye al contenido, que deja de ser esencial, y al que, si existe, es difícil acceder o está manipulado. La premisa de los proveedores de productos y espectáculos es el puro entretenimiento, un valor invertido en la actual civilización. Así surge la *ciudad de marca*, que supone el control del espacio público por parte de empresas privadas, que compiten entre ellas como dioses de nuestras voluntades y necesidades (Klein, 2001: 182).

Tal irrupción publicitaria se ubica en el contexto evolutivo de la cibercultura, “escenarios de virtualización y de simulacros” en los que “el sujeto moderno se ha puesto en crisis” (Fajardo Fajardo, 2001: 124). Es la crisis del objeto real, que ya no podemos ver ni percibir en su fisicidad, a cambio del simulacro, de lo virtual —todo se vuelve objeto de deseo: “el deseo escópico por la pantalla muta en deseo por otra cosa” (Huysen, 2014: 57)—. En el trance no solo interviene el consumismo televisivo y la sobreexposición publicitaria, también la “nueva ontología de ordenadores y de las llamadas «tecnologías de la disolución»” (Fajardo Fajardo, 2001: 118). La experiencia con la realidad no se comprende ya sin la exposición constante a numerosas pantallas e imágenes; nos disolvemos como entes comunicacionales en la cultura de masas. Pues nos constituyen, nos hemos vuelto “pantallas circulantes” (Fajardo Fajardo, 2001: 186), y una de las consecuencias de la *contaminación* es que cambia la representación artística del mundo. En plena *crisis representacional*, “los objetos ya no tienden a convertirse en el mundo material en tanto representado en el lenguaje, sino en el flujo mismo de significantes” (Talens, 1994: 135); por eso el arte “se hace más fluido, metafórico y plástico” (Rodríguez Ruiz, 2002: [s.p.]). De otra forma no

tendría lógica un texto como el que sigue, donde Millás plantea un mundo en dos dimensiones, y en el que la perspectiva visual adquiere matices psicológicos:

Ignoro si existe algún héroe de tebeo o de dibujos animados al que sólo se vea de perfil, aunque sería interesante. Es más, daría algo por conocer un territorio mítico en el que sólo se mostrara el perfil de las personas y las cosas. Es cierto que la visión frontal añade complejidad, pero se trata de una complejidad sin fundamento. (“Dimensiones”; Millás, 2005b: [s.p.])

A Jara Calles le parece comprensible, como implementación estética colectiva y uniforme, este “giro hacia lo visual de la sociedad contemporánea” (2011: 116). No obstante, es una de las características específicas de la cibercultura en el contexto epistemológico de la posmodernidad y que atañe a la configuración textual de las nuevas *realidades-simulacro*.

CONCLUSIONES

Como hemos visto, somos contemporáneos de una cultura y una estética «cada vez más visual, menos táctil, menos textual, menos discursiva» (Mora, 2013: 17), y ello afecta a toda construcción artística y sobre todo a la literatura, que debe adaptarse a los desafíos que proponen los medios audiovisuales, aupados por la espectacularidad de sus formatos narrativos visuales. Además, puede que las manifestaciones artísticas del futuro sean cada vez más superficiales, repetitivas y mecánicas, por lo que no será necesaria una operación de desciframiento, como sí precisa la letra y su entendimiento abstracto (Mora, 2013: 70). En cualquier caso, el lector-espectador deberá adaptar su visión a los nuevos productos y cosmovisiones contemporáneas, que imitan sin remedio una imagen (re)creada de realidad, en ciclo constante. Las omnipresentes nuevas tecnologías son las encargadas de problematizar la mimesis misma al reconstruir la *imagen que construimos de la realidad*, en un “reflejo especular” (“El otro lado”; Millás, 2004: [s.p.]) del que ya no hay escapatoria. Así pues, será en términos visuales el modo en que se produzca la nueva experiencia estética en el contexto de esas *realidades-simulacro* a las que Millás denomina *mundos raros*.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, José (2011), “Juan José Millás, escritor: «Todo el mundo ve cosas que no puede contar»”, *Diario de Sevilla. Cultura*, 7 de enero, www.diariodesevilla.es/ocio/mundo-ve-cosas-puede-contar_0_440056403.html (6/09/18).
- Aguilar, Andrea (2007), “«La imagen puede ser el nuevo opio del pueblo». Entrevista: Marc Augé, antropólogo”, *El País. Cultura*, 23 de junio, elpais.com/diario/2007/06/23/cultura/1182549605_850215.html (6/09/18).
- Alós, Ernest (2010), “Entrevista con el escritor Juan José Millás: «La realidad es el resultado de un sueño»”, *El Periódico. Ocio y cultura*, 20 de octubre, www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20101020/juan-jose-millas-la-realidad-es-el-resultado-de-un-sueno-545445 (6/09/18).
- Baudrillard, Jean (1991)[1989], *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*, 1.^a ed., Barcelona, Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1997) [1996], *El crimen perfecto*, 2.^a ed., Barcelona, Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1998), *La ilusión y la desilusión estética; La simulación en el arte; La escritura automática del mundo*, Caracas, Monte Ávila.
- Calles, Jara (2011), *Literatura de las nuevas tecnologías: Aproximación estética al modelo literario español de principios de siglo (2001-2011)* [tesis doctoral], Salamanca, Universidad, Facultad de Filosofía.
- Casals Carro, María Jesús (2003), “Juan José Millás: la realidad como ficción y la ficción como realidad (o cómo rebelarse contra los amos de lo real y del lenguaje), Análisis de Juan José Millás, columnista

- de *El País*”, *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 9, Madrid, Universidad Complutense, pp. 63-124.
- Real Academia Española (2014), *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., Madrid, Espasa. En web: www.rae.es (6/09/18).
- Echeverría, Javier (1994), *Telépolis*, Barcelona, Destino.
- Echeverría, Javier (1995), *Cosmopolitas domésticos*, Barcelona, Anagrama.
- Echeverría, Javier (1999), *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino.
- Estalella, Adolfo (2003), “Juan José Millás: «El ordenador es tu cabeza fuera de ti»”, *El País. Ciberpaís: Usuarios*, 10 de julio, elpais.com/diario/2003/07/10/ciberpais/1057802549_850215.html (6/09/18).
- Fajardo Fajardo, Carlos (2001), *Estética y posmodernidad: Nuevos contextos y sensibilidades*, Abya-Yala, Quito, Ecuador, repository.unm.edu/bitstream/handle/1928/11516/Est%C3%A9tica%20y%20posmodernidad%20nuevos%20contextos.pdf?sequence=1 (6/09/18).
- Garrido Domínguez, Antonio (2008)[1993], *El texto narrativo*, 1.^a ed., Madrid, Síntesis.
- Garrido Domínguez, Antonio (2011), *Narración y ficción: literatura e invención de mundos*, Madrid, Iberoamericana; Frankfurt am Main, Vervuert.
- Huyssen, Andreas (2014), *Memorias crepusculares: La marcación del tiempo en una cultura de amnesia*, Buenos Aires, Prometeo.
- Jameson, Fredric (1996), *Teoría de la postmodernidad*, Valladolid, Trotta.

Klein, Naomi (2001), *No Logo: el poder de las marcas*, Barcelona, Paidós.

López Cedeño, Francisco (2013), “Baudrillard y la teoría postmoderna sobre los media”, *Claridades: Revista de filosofía*, 5, pp. 14-31, www.filosofiaenmalaga.net/claridades5/Cedeno2013.pdf (6/09/18).

Lyotard, Jean-François (1987), *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Barcelona, Gedisa.

Martín Garzo, Gustavo (2007), “Las provincias secretas”, *El País. Cultura. Tribuna*, 8 de noviembre, elpais.com/cultura/2007/11/08/actualidad/1194476401_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (1991)[1988], *El desorden de tu nombre*, 1.^a ed., Madrid, Alfaguara.

Millás, Juan José (1994), *Ella imagina*, Madrid, Alfaguara.

Millás, Juan José (1995a), *Algo que te concierne*, Madrid, Punto de Lectura.

Millás, Juan José (1995b), “Mal de muchos”, *El País. Tribuna: A la intemperie*, 25 de junio, elpais.com/diario/1995/06/25/madrid/804079457_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (1995c), “La patria centripeta”, *El País. Tribuna: A la intemperie*, 17 de diciembre, elpais.com/diario/1995/12/17/madrid/819203055_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (1997a), “Prólogo. El azar y la necesidad”, en Sigmund Freud, *Relatos clínicos*, Madrid, Siruela, pp. 9-13.

Millás, Juan José (1997b), “El regreso”, *El País. Tribuna*, 9 de noviembre,

elpais.com/diario/1997/11/09/madrid/879078255_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (1997c), “Fosfenos incestuosos”, *El País. Tribuna*, 6 de abril, elpais.com/diario/1997/04/06/madrid/860325856_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (1998a), *Tres novelas cortas (Letra muerta, Papel mojado, Cerbero son las sombras)*, Madrid, Santillana

Millás, Juan José (1998b), *El orden alfabético*, Madrid, Alfaguara.

Millás, Juan José (1999), *No mires debajo de la cama*, Madrid, Alfaguara.

Millás, Juan José (2000), *Cuerpo y prótesis*, Madrid, Santillana.

Millás, Juan José (2001a), *Articuentos*, Barcelona, Alba Editorial.

Millás, Juan José (2001b), “Génesis”, *El País. Columna*, 19 de enero, elpais.com/diario/2001/01/19/ultima/979858802_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (2001c), “Pares sueltos”, *El País. Columna*, 23 de septiembre, elpais.com/diario/2001/09/23/madrid/1001244256_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (2001d), “Proyecto”, *El País. Columna*, 26 de octubre, elpais.com/diario/2001/10/26/ultima/1004047202_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (2004), “El otro lado”, *El País. Columna*, 31 de diciembre, elpais.com/diario/2004/12/31/ultima/1104447602_850215.html
(6/09/18).

Millás, Juan José (2005a), *Tres miradas*, Madrid, Punto de lectura.

Millás, Juan José (2005b), “Dimensiones”, *El País. Columna*, 14 de enero, jjmillas.blogspot.com/2005/01/dimensiones.html (6/09/18).

Millás, Juan José (2006), *Sombras sobre sombras*, Barcelona, Península. “Casa de muñecas” puede consultarse en elpais.com/diario/2006/08/11/revistaverano/1155247240_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (2007), *El mundo*, Barcelona, Planeta.

Millás, Juan José (2008a), *Los objetos nos llaman*, Barcelona, Seix Barral.

Millás, Juan José (2008b), “Venenos de efecto retardado”, *Interviú. Opinión/Papel mojado*, 3 de noviembre, www.interviu.es/opinion/papel-mojado/venenos-de-efecto-retardado (6/09/18).

Millás, Juan José (2011a), *Articuentos completos*, Barcelona, Seix Barral.

Millás, Juan José (2011b), “*True Blood*”, *El País. Columna*, 28 de enero, elpais.com/diario/2011/01/28/ultima/1296169201_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (2011c), “Un mundo raro”, *El País. Columna*, 18 de febrero, elpais.com/diario/2011/02/18/ultima/1297983601_850215.html (6/09/18).

Millás, Juan José (2013a), “Amina alifática”, *El País. Tentaciones Verano*, 27 de julio, elpais.com/cultura/2013/07/26/actualidad/1374844528_342172.html (6/09/18).

Millás, Juan José (2013b), “Una mujer madura”, *El País. Intrusos en la red/4*, 10 de agosto, elpais.com/cultura/2013/08/09/actualidad/1376067985_262664.html (6/09/18).

- Millás, Juan José (2015), “¿Te reconoces?”, *El País. Columna*, 26 de junio, elpais.com/elpais/2015/06/25/opinion/1435243191_362810.html (6/09/18).
- Molinuevo, José Luis (2007), “Hacia un lenguaje de la ciudadanía en las nuevas tecnologías”, en *Argumentos de Razón Técnica*, 10, pp. 43-54, institucional.us.es/revistas/argumentos/10/art_3_rea10.pdf (6/09/18).
- Montano, Alicia G. (1998), “Entrevista: Millás en el diván”, *Qué leer*, 25, septiembre, pp. 42-46.
- Mora, Vicente Luis (2013), *El lectoespectador: deslizamientos entre literatura e imagen*, Barcelona, Seix Barral.
- Navajas, Gonzalo (1996), *Más allá de la posmodernidad: estética de la nueva novela y cine españoles*, Barcelona, EUB.
- Oleza Simó, Joan (1993), “La disyuntiva estética de la postmodernidad y el realismo”, *Compás de Letras: monografías de literatura española*, 3, diciembre, pp. 113-126.
- Pablo Cristóbal, María Rosa de (2014), *Del texto al hipertexto: La incorporación de las nuevas tecnologías a los estudios humanísticos en general (y literarios en particular) y sus posibilidades docentes* [tesis doctoral], Madrid, Universidad Complutense, Facultad de Filología, eprints.sim.ucm.es/25068/1/T35302.pdf (6/09/18).
- Pozo, Marta del (2009), “El amor redimensionado por la ciencia y la tecnología en Carne de Píxel, de Agustín Fernández Mallo”, *Letras hispanas*, 6, 2, otoño, pp. 42-49, gato-docs.its.txstate.edu/jcr:1bacb1cd-3b2a-4040-a188-6978e3dd2d7e/Del_Pozo-1.pdf (6/09/18).
- Rodríguez, Juan (2001), “El reverso del espejo: ficción y virtualidad en la narrativa de Juan José Millás”, *Hispanística XX*, 19, Dijon, pp. 111-123.

- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2002), “Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital”, Sociales Virtual, Pontificia Universidad Javeriana, www.javeriana.edu.co/relato_digital/ (6/09/18).
- Ryan, Marie-Laure (2004), *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós.
- Talens, Jenaro (1994), “El lugar de la literatura en la era del lenguaje informático”, en Darío Villanueva (ed.), *Curso de teoría de la literatura*, Madrid, Taurus, pp. 129-143.
- Turkle, Sherry (1997), *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.
- Valls, Fernando (2001), “Prólogo. Los articuentos de Juan José Millás en su contexto”, en Juan José Millás, *Articuentos*, Barcelona, Alba, pp. 7-14.
- Vouillamoz, Núria (2000), *Literatura e hipermedia: La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós.