

VII. La ficción cuántica

Porque la de nuestros días es una ficción cuántica.

La mecánica cuántica sostiene que la naturaleza del universo es la multiplicidad simultánea de estados, en tanto esos estados no sean observados. En el momento en el que podemos observar lo que ocurre, la multiplicidad se deshace y la naturaleza *escoge* uno solo de los *resultados* posibles. Ello no impide que en universos paralelos al nuestro –en el caso de existir–, el resultado de la observación del mismo fenómeno sea otro, es decir, que la naturaleza *escoja* otro resultado entre los existentes. Desde ese punto de vista puede observarse la narración contemporánea: historias en la Historia narradas en el mayor número de lenguajes y de formatos, es decir, de *estados*, que haya existido jamás. Si la teoría de las supercuerdas estuviera en lo cierto y los electrones fueran vibraciones que se dan en más de cuatro dimensiones, uniendo esta dimensión con otras, paralelas; si la teoría del todo estuviera en lo cierto y la Realidad fuera un Multiverso, el arte de nuestros días estaría sintonizando con la concepción de la física de nuestros días, porque se da en universos paralelos. “En cada uno de estos universos el proceso continuaría”, escribió precisamente en 1999 Brian Greene en *El universo elegante*, “de tal forma que brotarían desde regiones remotas, generando una red interminable de expansiones cósmicas con sus respectivos procesos”. Ese universo de universos ni siquiera es imaginable como unidad, porque incluye agujeros negros y “dimensiones escondidas capaces de resistir contorsiones extremas en las que su estructura espacial se rasga y luego se repara por sí misma”. Las obras artísticas se desarrollan en esos universos simultáneos, según sus propias reglas, se ocultan, se rasgan y se reparan, aguardando sus lecturas. Y, sobre todo, investigan en dimensiones de lo real que no sabemos si existen o no. Cuando Lisa Randall se pregunta en *Universos ocultos. Un viaje a las dimensiones extras del cosmos* (2005), si la teoría de cuerdas es una descripción correcta de la naturaleza y hay nueve dimensiones espaciales (más una temporal) leemos: “¿qué ha pasado con las seis dimensiones espaciales que faltan? ¿Por qué no son visibles? ¿Producen algún impacto discernible en el mundo que vemos?”. Creo que es lícito que mientras los físicos teóricos desarrollan modelos sobre esas cuestiones, los artistas hagan lo

propio mediante poemas, cómics, novelas, ensayos creativos, películas, instalaciones, obras digitales o series de televisión.

La física trabaja con números que, al cabo, quieren ser finitos. El arte, en cambio, con el infinito. Otro libro, esta vez de teoría literaria, publicado en el definitivo cambio de siglo defiende justamente esa idea: la teoría mimética limita la literatura al mundo real. Según ella todas las ficciones remiten a nuestra realidad histórica. Y así es, en una primera instancia, pero la ficción no se agota en esa referencia, sino que se extiende más allá de ella y crea un “mundo posible”: hay tantos de ellos como ficciones creadas o por crear. Eso es lo que sostiene Lubomir Doležel en *Heterocósmica: ficción y mundos posibles* (1998). Los mundos posibles de la literatura están por naturaleza incompletos, poseen una máxima variedad y son autónomos, pero se conectan con el mundo real a través de canales semióticos. Y entre ellos mismos –añado– gracias a la intertextualidad. Si aplicamos esas ideas a la Tierra Media de Tolkien observaremos cómo las novelas *El hobbit*, *El Señor de los Anillos* o *El Silmarillion* convergen en una única topografía que se revela en distintas fases textuales, a medida que el lector va avanzando en su exploración y en su apropiación. O en tres mundos que se superponen. Si trasladamos esas nociones al ámbito transmedia nos encontramos con relatos que crean mundos y que, sumados, crean un gran mundo de mundos. La Tierra Media es un conglomerado de personajes, espacios, efectos especiales, metáforas y cuerpos, en un sinfín de mundos que se expresan en el lenguaje de la literatura, el cine, la televisión, los juegos de rol, los juegos de simulación, el cómic o los videojuegos. La suma de todos los mundos y de todos los mundos de mundos sólo puede llevar a una galaxia inabarcable y en perpetua expansión. Dice Doležel: “Construir un mundo ficcional completo requeriría un texto de longitud infinita”. Mundo de mundos: infinito de infinitos.

“Podría estar dentro de una cáscara de nuez y tenerme por el rey del espacio infinito”, dice Shakespeare en boca de Hamlet. La cita actúa como epígrafe tanto de “El Aleph” como del capítulo décimo de *Muchos mundos en uno* (2006), del físico norteamericano de origen ruso Alex Vilenkin, enfáticamente titulado “Islas infinitas”. Si Greene usa la metáfora de la red, Vilenkin utiliza la del archipiélago: “Nuestra región visible no es sino una pequeña parte de nuestro universo isla, que está perdido en un mar inflacionario de falso vacío”. En su libro insiste una y otra vez en que no disponemos de ninguna prueba que pueda apoyar

teorías semejantes, semejante ampliación brutal y exponencial de lo Real. Pero no cesan de sucederse las teorías que tratan de pensar esa realidad extendida y múltiple y cada nueva teoría, en ese camino aparentemente unidireccional hacia una auténtica Teoría del Todo, añade complejidad a las teorías preexistentes. Ése es el camino (también único) de la ficción cuántica: el incremento exponencial de su complejidad.

Porque la ficción cuántica no sólo goza de una existencia múltiple, en estados paralelos y complementarios, en mundos posibles que se retroalimentan, sino que esa multiplicidad tiene como razón de ser el conocimiento. Es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar, simultáneamente, con otras, con todas las posibles. Asume explícita o intuitivamente la teoría física iniciada por Einstein: la tradición de “Tlön, Uqbar, Orbis, Tertius”, de *Rayuela*, de *El Cuarteto de Alejandría*, de *La Jetée*, de *Watchmen*. Incorpora una visión poliédrica del universo ficcional: la simultaneidad, el contrapunto, la analepsis y la prolepsis devienen las herramientas para incorporar el mayor número posible de miradas sobre los hechos, sus causas y sus consecuencias. La convivencia –shakesperiana– de personajes de niveles diversos y disímiles de la realidad ficcional amplía justamente las direcciones de esas perspectivas multiplicadas.

Como escribió Slavoj Žižek a propósito de Alfred Hitchcock, otro de los artistas cuyo trabajo prefigura el universo digital:

Hay toda una serie de procedimientos narrativos en la novela del siglo XIX que anuncian no solo la narración cinematográfica estándar (el intrincado uso del ‘flashback’ en Emily Brönte, o de los ‘cortes’ y los ‘zooms’ en Dickens), sino también a veces el cine modernista (el uso del ‘fuera de campo’ en *Madame Bovary*): como si ya estuviéramos ante una nueva percepción de la vida, pero que todavía había de buscar los medios propios para articularse, hasta que finalmente encontró el cine.

Y después –el ensayo del filósofo esloveno es, una vez más, de 1999–, las teleseries. Esa visión de la vida es urbana. La metrópolis,

en un mundo aún newtoniano, materializa la complejidad y circunda con ella a los escritores. Un siglo más tarde, la bomba atómica aniquilará ciudades. Para entonces Joyce, Duchamp o Murnau ya habrán acelerado y descompuesto la ciudad en palabras o en imágenes conjugadas en artefactos artísticos. Después de Hiroshima, la televisión, la novela gráfica, el arte digital o los videojuegos añadirán canales de representación a una megalópolis difusa en vías de ocupar el mundo entero. La Nueva York de *Fringe*: dividida en dos realidades superpuestas (una de ellas, la *nuestra*, sin Torres Gemelas; la otra sin esa ausencia, aún más desazonadora). O la de *Person of Interest*: vibrátil, como cada metrópolis del siglo XXI, mal sintonizada entre dos canales, el de la realidad física y el de la realidad virtual.

Bisnietos de Baudelaire, nietos de Walter Benjamin, hermanos o hijos de Marguerite Duras, Grant Morrison o Joan Fontcuberta, los lectores metropolitanos de la ficción cuántica son multicanales. Practican la lectura en niveles simultáneos, en universos paralelos, en archipiélago o en red. Su inteligencia está en perpetuo intercambio: aspira a ser colectiva. La metáfora que mejor la representa es la de los miles de ordenadores conectados para detectar vida extraterrestre. Porque a la convergencia y a la cooperación hay que sumarles la ambición extrema, la búsqueda constante del otro y la tensión que sólo garantiza la utopía.

El propósito de *House of Leaves*, de Mark Danielewski –una novela que sólo podía publicarse el año 2000–, no es sólo construir un mundo a partir del diálogo entre la literatura de ficción y una posible y apócrifa película titulada *The Navidson Record*, entre colores y tipografías y lenguas distintas, en el seno de un libro de papel; ni hablar de la casa y de la familia como estructuras de lo extraño, de lo inquietante; ni reflexionar sobre la posibilidad de reconstruir vidas y archivos extraviados. Su ambición es ir más allá de los límites de esa forma y de ese contenido. A la segunda edición se le añadió un apéndice de cartas ficcionales, que anteriormente había sido publicado de forma autónoma. La obra posee trailers y su propia banda sonora, el álbum *Haunted*, de Poe (Anne Danielewski); una página web que es en realidad una plataforma de forums sobre la novela en varios idiomas; y varios videos que trabajan en el intersticio que separa la novela de la película que ella crea.

El ya mencionado ejemplo de *Fringe* es bidireccional: la teleficción plantea, en su trama, una problemática relación entre nuestro universo y un universo paralelo, sumamente parecido, donde todos los cuerpos

tienen su doble, su versión alternativa (el *otro* Walter es *Walternate*); y al mismo tiempo, externamente, no sólo incorpora a un marco general de la ficción elementos de promoción y de *merchadinsing* frecuentes (como el juego *Hidden Elements* o el archivo de casos *Fringe Files* o la *Fringepedia*), sino que crea una página web, www.massivedynamic.com, en que la empresa ficticia adquiere realidad cibernética. En una de las secciones de la página, puedes descargarte todas las apariciones de la compañía en prensa. Es decir, Massive Dynamic existe en dos universos ficcionales y en uno de ellos tiene, a su vez, doble naturaleza. La doble ficción se retroalimenta. Se duplica. Se expande.

Y se emparenta con precedentes como el Star Wars Expanded Universe. O como el Buffyverse, la suma de cientos de historias generadas, en diferentes formatos, a partir de un centro posible llamado *Buffy the Vampire Slayer*, una teleserie que generó un *spin-off* titulado *Angel* y cuya octava temporada fue un cómic. Universos que tienen sus propios universos paralelos, su reverso oscuro: versiones apócrifas y no oficiales donde los fans generan parodias, nueva líneas argumentales, hijos bastardos, amantes, primos, nietos de los protagonistas y antiestrellas invitadas.

¿Qué diferencia lo transmedia de la ficción cuántica? La ambición artística: es decir, en algunos casos la intención de quienes firman la obra y, en todos, la mirada del observador. Desde mi perspectiva, según el grado de sorpresa, de estímulo intelectual y de placer estético que me brindan ambas series, *Buffy* es transmedia y *Fringe* es ficción cuántica. Pero más importante es otra diferencia: la ficción cuántica, al contrario que lo transmedia, no debe ser principalmente digital, ni siquiera audiovisual.

La narrativa cross-media de los años 90 se desarrolló en tres niveles simultáneos: el tecnológico, el comercial y el artístico. Acababa la posmodernidad, se expandía internet. La ficción cuántica se apropia sin ambages de su naturaleza de marketing, de su ambición tecnológica e integradora, de su condición viral, y la resemantiza; entronca con las poéticas que hicieron conceptualmente posible la existencia transmediática y las reivindica por su poder de difusión e influencia (Cervantes, Sterne, Duchamp, Borges, Godard, Moore); reivindica el arte como complejidad científica, como crítica social e histórica, como vehículo de conocimiento disfrazado de vehículo de un sofisticado entretenimiento.

La ficción cuántica cobra carta de naturaleza entre dos figuras que remiten a sendas realidades históricas: la bomba atómica (la teoría de la relatividad, la física cuántica) y el acelerador de partículas (la teoría de las supercuerdas y del Todo). La primera aparece explícitamente en *Lost*, en *Heroes*, en *24*, en *Battlestar Galactica*. La segunda, es el centro conceptual de *FlashForward* y de *Fringe*. La primera es el símbolo de la posmodernidad; la segunda, de nuestra época. Si *Carnivàle* hubiera tenido las seis temporadas que constaban en el plan original, hubiera terminado en 1945, con la explosión en el desierto de Nuevo México de la primera bomba nuclear.

Son legión las novelas, los cómics, las películas y las teleseries que han imaginado mundos paralelos. La ciencia-ficción ha elaborado, en diferentes lenguajes, una misma idea para comunicarlos: el portal interdimensional. Se ha tratado durante décadas de una metáfora, es decir, de la materialización evanescente de una realidad abstracta; pero poco a poco se va volviendo eléctrica, física, real, neuronal.

En *Inteligencia colectiva*, Pierre Lévy defendió un espacio colectivo del conocimiento, la *cosmopedia*, un dinámico e interactivo “espacio de representación multidimensional”, donde se anulan las fronteras que separan los lenguajes, los formatos y las disciplinas del saber, donde convergen todos los universos semióticos existentes.

Convergencia quiere decir acercamiento, conexión, concurrencia hacia un mismo límite, un mismo fin.

En el último capítulo de la quinta temporada de *Lost* un personaje lee un libro de Flannery O'Connor titulado *Todo lo que asciende tiene que converger*.

En la ficción cuántica, los portales interdimensionales y por tanto la convergencia se dan en la conciencia del lector. Doležel explica que “el mundo ficcional es reconstruido por los lectores reales durante el procesamiento de la información del texto ficcional”, quienes acaban por apropiarse “del mundo ficcional disolviéndolo en su propio mundo experiencial” o expanden “su mundo experiencial manteniendo el mundo ficcional como una experiencia alternativa posible”. Esa porosidad, esa capacidad de relación y de discernimiento, constante y difícil, entre Lo Real y La Ficción se ha convertido en el rasgo esencial del ser humano de nuestros días. Por eso son tan propias de nuestro tiempo ficciones como la transmediática *Matrix*, la película *Gamer* o la serie *Caprica*: en

todas ellas el ser humano entra y sale constantemente de una realidad virtual, paralela, que no es un compartimento estanco, sino un vaso comunicante con la nuestra. Del mismo modo, el ser humano entra y sale constantemente de la Pantalla, provocando mudanzas de píxeles, ampliando la anchura y la inestabilidad de la frontera.

En 1999 (de nuevo y por última vez) la artista Dora García finalizó un video de seis minutos titulado “Heartbeat” y, en diálogo con él, inició un relato hipertextual en la red (“Heartbeat: construcción de una ficción”) que comienza así:

Secretamente y sin que nadie se haya dado cuenta hasta ahora, una nueva moda se ha extendido entre nuestros jóvenes: el vicioso hábito de escuchar exclusivamente los latidos del propio corazón. Los que han dado en llamarse a sí mismos Heartbeaters (los que laten) sufren una percepción alterada de lo real, el mundo exterior reducido a un puro eco de sus propios espacios interiores. Esta percusión íntima influye en pensamientos y conductas, y es adictiva.

En el video se ven pechos que laten bajo la escucha del estetoscopio. En la ficción textual se explora esa comunidad polimorfa de adictos al sonido del yo, esa tribu urbana de quienes se ensimisman en sus propias sístoles y diástoles. Posteriormente Heartbeaters.net dio cuenta de un grupo humano con ese nombre, liderado por un tal Ismael, quien invitaba a los visitantes de la web a unirse a la experiencia colectiva, mediante el registro de sus latidos. En 2006 trabajó en el proyecto el grupo de música electrónica Trigger, que tradujo a ritmos artificiales la música del cuerpo humano, para recordarnos que desde su origen la obra de Dora García se emparenta con ciertos DJs que tratan de sintonizar en sus sesiones con los ritmos cardiacos de su público.

La ficción cuántica sabe que hay que pasar por el cerebro para llegar al corazón.