



LUNDS
UNIVERSITET

Språk- och litteraturcentrum

Tutor: Ingela Johansson/Petronella Zetterlund

Examinador: Christian Claesson

Zoom in

Un acercamiento al lenguaje visual en la novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández

Mallo

Kandidatuppsats

VT 2016

Autora: Lizeth del Angel Reyes

“En segundo lugar porque Internet, la literatura, el cine y la televisión es la forma contemporánea del viaje, más evolucionada que el viaje físico, reservado éste para esas mentes simples que si no tocan la materia con sus manos son incapaces de sentir cosa alguna”.

Fernández Mallo

Resumen

Esta tesina examina la imagen en la novela *Nocilla Dream* (2008) del escritor y poeta español Agustín Fernández Mallo. La novela, que utiliza *referencias* de manera constante, se enfoca a los aspectos visuales, como el cine, la pintura y la fotografía. Este estudio analiza el uso de la imagen en la novela, así como cuál es la función del *retrato* y el *paisaje* en la obra, elementos en los que el narrador enfatiza. Para abordar el tema se utilizan las teorías de la imagen de Mitchell, así como términos visuales del lenguaje cinematográfico que nos ayudan a entender la imagen y otros conceptos narrativos como *intertextualidad*, *intermedialidad*, *écfrasis*, etc. En nuestro estudio encontramos que el paisaje hace uso del horizonte como un elemento que destaca otros objetos, mientras que el retrato o fotografía son referencias a otros microrelatos. La tecnología también juega un papel muy importante en la novela de Fernández Mallo, por lo que se estudia el papel del internet en la narrativa contemporánea.

Palabras clave: Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Dream*, imagen, paisaje, fotografía, retrato, tecnología.

Índice

Contenido

1. Introducción	1
1.1 Objetivo e hipótesis	2
1.2 Objeto de estudio	2
1.2.1 <i>El contexto nocilla</i>	2
1.2.2 <i>Contexto global</i>	5
1.3 Estado de la cuestión	5
1.4 Método	6
1.5 Marco Teórico y conceptual	6
1.5.1 <i>Palabra-imagen</i>	6
1.5.2 <i>Écfrasis e Intertextualidad</i>	8
1.5.3 <i>Fotografía</i>	9
2. Análisis.....	11
2.1 La imagen Nocilla	11
2.1.1 <i>La imagen gráfica</i>	11
2.1.2 <i>La imagen verbal</i>	12
2.1.3 <i>Docuficción</i>	13
2.2 Fotografía y paisaje	15
2.2.1 <i>Paisaje</i>	16
2.2.2 <i>La fotografía</i>	19
2.2.3 <i>Relación dinámica entre retrato y paisaje</i>	22
2.3 Tecnología	24
3. Conclusiones.....	26
Bibliografía.....	28
Anexos	30

1. Introducción

Explorar los aspectos visuales en la novela *Nocilla Dream* del escritor español Agustín Fernández Mallo es una labor que nos ayudará a comprender la importancia de la imagen en términos de procesos mentales. Por un lado, tenemos la concepción visual del escritor que narra a través del lenguaje escrito y por otro la percepción única de cada lector al interpretar textos. Esto indica que la elaboración de la imagen en esos procesos mentales a través de la literatura es un quehacer constante en el que el lector descifra el valor de las palabras, así como la construcción de las oraciones. Sin embargo, los recursos visuales en la literatura se componen de más elementos que la visualización literaria en imágenes en estos entran; también elementos de descripción de otros aspectos como la fotografía, la pintura, afiches, el cine, etc., y esto sin olvidar que el medio por el cual se transmiten dichas imágenes también puede tener un efecto importante en la narrativa. Esto quiere decir que nuestra percepción visual puede ser influida, si en el relato la fotografía se presenta impresa, a través de un teléfono celular, por medio de una computadora o dentro de un clip cinematográfico.

El análisis de la narrativa escrita y su relación con la imagen se ha estudiado de distintas formas, sin embargo, los estudios que revelan la influencia que tienen las herramientas tecnológicas de información aún son novedosos, ya que los alcances o efectos que tiene el internet, teléfonos móviles, tabletas, etc., apenas están arrojando la información necesaria para poder estudiarlos. El impacto mediático y tecnológica es tanta, que en los últimos años ha influenciado el campo literario, donde escritores incluyen en sus relatos imágenes a través de estos dispositivos electrónicos y señalan los efectos de la era global.

En este sentido, es importante analizar el manejo de imágenes a través de diferentes medios de comunicación o de herramientas de construcción de imágenes, así como efecto que genera cada una de ellas en la transmisión de información visual. Esto nos ayudará a entender cuáles son los alcances o limitantes en campo literario. Por herramientas de construcción de imágenes en esta tesina nos referimos a cámaras fotográficas en el uso de fotografías, mientras que en lo que refiere a medios comunicación tenemos la televisión, el radio, periódicos, las redes sociales. Sin embargo, en este mismo grupo entran los medios de comunicación interpersonal como los teléfonos o correo postal y el electrónico y los de entretenimientos como el internet y el cine.

1.1 Objetivo e hipótesis

El objetivo de esta tesina es analizar los aspectos visuales en la novela *Nocilla Dream* del escritor Agustín Fernández Mallo. Se estudiará cuál es la función del uso de imágenes a las cuales se hace referencia en la obra a través de distintos medios de comunicación.

La *fotografía* a través del *retrato* y el *paisaje* son elementos del lenguaje cinematográfico que llaman la atención por su presencia en la novela *Nocilla Dream*, ya que Fernández Mallo los menciona de forma constante. Al parecer, estos elementos de dualidad permiten explorar la complejidad visual desde diferentes perspectivas, sin tener que implicar que el retrato solamente destaque un elemento o que el paisaje sea una imagen general. Las repercusiones de ambos planos, podrían aportar nuevos matices a la narrativa literaria, por lo que también se podría estudiar si existe una conexión entre ambos en lo que llamaremos *zoom in literario*, partiendo de la hipótesis de qué a través de estos dos elementos visuales, el escritor puede describir en su narrativa la fotografía dinámica, como lo hace el cine.

Preguntas de investigación

Para poder comprobar la hipótesis, haremos uso de algunas preguntas que nos ayuden a esclarecer el tema. Estas preguntas son las siguientes:

¿Cuál es la función de la imagen en la novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández Mallo?

¿Qué función tiene el uso del *retrato* y el *paisaje* en la novela *Nocilla Dream*?

¿Se puede establecer una relación dinámica entre estos dos aspectos (*retrato* y *paisaje*) como parte del lenguaje cinematográfico?

¿Qué papel juega la tecnología en el manejo de las imágenes en la obra?

1.2 Objeto de estudio

1.2.1 El contexto nocilla

La novela *Nocilla Dream* fue publicada por primera vez en el 2006 por la editorial Candaya y es la primera de la trilogía *Nocilla Project*, al que le suceden *Nocilla Experience* y *Nocilla Lab*. Según el artículo “La transformación del presente en la narrativa española contemporánea. Una propuesta: la generación Nocilla” de Violeta Ros Ferrer (2013), esta trilogía generó tanto impacto en el campo literario que dio origen a la llamada *Generación*

Nocilla o *Afterpop*, una corriente literaria que está formada por escritores nacidos entre 1960 y 1976 y que retratan el simbolismo del uso de los medios masivos en la sociedad actual.

Esta novela, que fue considerada como la mejor del 2006 por la revista *Quimera*, se compone de 113 capítulos que entrelazan textos de otros escritores y científicos donde el narrador juega con los límites de la ficción y la realidad, así como diferentes historias de personajes que tienen vidas alternativas y que utilizan como eje común la carretera US50 de Estados Unidos y un álamo en medio del desierto al que le cuelgan cientos de zapatos. La carretera y el álamo, son para algunos críticos un elemento simbólico que sirve de unión.

Fernández Mallo hace una referencia a este árbol a través de uno de sus personajes en la obra señalándolo como una red de información que hibrida lo orgánico con lo inorgánico, explicando que en el árbol se van colgando historias de todos los habitantes de las *micronaciones* —comunidades que se describen en el libro como alternas al sistema—. De esta forma, el libro podría ser una analogía del *álamo*, del cual cuelgan los zapatos que semeja los diferentes relatos, siendo la novela el elemento que sirve de alianza.

Este concepto de *alianza* que unifica los diferentes textos de la novela se ejemplifica mediante el concepto de *rizoma*, el cual Juan Bonilla en el prólogo de *Nocilla Dream* señala mediante las palabras de Deleuze y Guattari como un *ser-entre*, donde el árbol describe el verbo *ser*, mientras que el *rizoma* es la conjunción “y...y...y”. Bonilla explica que el *rizoma* define la función de la novela como una metáfora de un *arroyo sin fin*, donde un texto nos lleva a otro mediante un movimiento transversal. Esto se trata de una fragmentación literaria, es decir una conjunción de micro relatos que forman un cuerpo llamado novela.

La novela, como lo indica Diez Cobo (2009), se compone de distintos personajes como: prostitutas, artistas, inmigrantes ilegales, trabajadores de fábricas, surfistas, ex militares, etc., jóvenes sin vinculaciones ideológicas y que muestran rasgos de individualismo. Estas historias se desenvuelven en lugares inhóspitos, impersonales y en procesos de continua transformación, como lo señala Cabrerizo Romero (2012).

Nocilla Dream es una obra fragmentada donde se incluye un gran número de relatos diferentes que comparten metáforas como el desierto —que podría ser una referencia a la existencia humana—, la carretera US50, un álamo con zapatos colgantes, etc. Debido a la

cantidad de personajes que se presentan en la novela —sin que ninguno parezca tener más importancia que otro—, se podría considerar que el personaje principal de la novela es el *personaje global*, donde la circularidad es parte de la ironía humana. El mismo escritor describe la circularidad en uno de los capítulos de la novela, como una acción de “un constante retorno que consolida un yo” (Fernández Mallo 2008:37), lo que nos trae de vuelta a ese sujeto no específico.

Para describir la conexión y la circularidad que hay entre los personajes, podemos mencionar al personaje *Deek*, un danés que trabaja en una fábrica de galletas. Una noche, *Deek* tira sus botas al fuego —en lo que parece una referencia a *El soldadito de plomo* de Hans Christian Andersen—¹, al final solo queda el hierro de las botas. Después nos encontramos con otro personaje también danés llamado *Hans*, quien está a punto de cometer ciertos crímenes y cuando está dispuesto a realizarlos, no encuentra sus botas. En esta relación de personajes y eventos, el narrador, va uniando sus destinos, que pueden caer en lo irónico o inclusive en el absurdo.

La novela juega además con elementos de ficción y hechos, lo que Fernández Mallo ha señalado como *docuficción*, la cual describe como una manera de articular una construcción: bebe del género documental, pero también hay ficción en tanto que ese documento es modificado.² Este elemento lo encontramos presente en la integración de textos científicos o en la presencia de personajes factuales que dieron un salto a lo ficticio, como en el caso de Ernesto Che Guevara, quien en la novela, cansado de la Revolución, decide dedicarse al juego en Las Vegas, para después terminar sus últimos días en Vietnam.

Describir el relato de *Nocilla Dream* como una sola historia nos llevaría a conceptos abstractos como: soledad, globalización, ciencia y tecnología, arte y literatura. La ausencia de un protagonista individual hace que el lector participe de manera activa en el entretejimiento de la historia. Esto, sin embargo, puede representar una dificultad para el análisis en esta tesina, ya que es fácil confundir los acontecimientos y con los personajes. Por eso y de manera general, se mencionan en el *Apéndice* de esta tesina los personajes y su papel en la

¹ Al final del cuento *El Soldadito de plomo*, la figura cae al fuego y se funde, quedando solo el plomo.

² Entrevista con Iván Humanes

obra, así mismo se elegirán algunos capítulos que por su contenido destaque el uso de imágenes para realizar el análisis de esta tesina.

1.2.2 Contexto global

La Aldea global es un término acuñado por el sociólogo canadiense Marshall McLuhan para hacer referencia a los efectos socioculturales de la comunicación global inmediata a través de los medios electrónicos de comunicación (McLuhan, 1993). Algunas sociedades hemos sido en mayor medida influenciadas por el uso de medios de comunicación, los cuales no solamente han afectado nuestra cotidianidad, sino que diferentes formas de expresión también han sido contagiadas por la llamada era digital y han incluido en su contenido la presencia de medios de comunicación masivos, así como tecnológicos para describir el contexto social-cultural del momento.

En la obra de Fernández Mallo se presentan estos elementos de la Aldea global: el uso de GPS, internet, la globalización, todo unido por el mismo rizoma, que como lo señala Juan Bonilla en el prólogo de *Nocilla Dream*, funge como la conjunción “y...y...y...” (2008:7). Es Fernández Mallo quien utiliza un símbolo que señala este sentido global a lo largo de la novela por medio del álamo en medio del desierto con los zapatos colgantes, pero, además incluye otros elementos literarios como son los llamados *intertextos*, *remakes*, *zapping* o *collage literario*.

1.3 Estado de la cuestión

Por ser una novela relativamente reciente, no se encuentran tantos estudios académicos relacionados con esta obra, aunque existen otros artículos de críticos literarios que hacen referencia a la novela o al *Proyecto Nocilla*. Entre estudios académicos y críticas literarias, encontramos que se abordan temas como: la globalización, nuevas tecnologías, la multimedia, la intertextualidad, posmodernidad, literatura afterpop, la nueva literatura española, el uso de espacios en la novela, el impacto de la tecnología en la nueva novela española, la poética de la obra, el microrelato, etc. Ya que, al parecer, no hay estudios que aborden el tema de lo visual en la novela *Nocilla Dream*, este estudio puede tener relevancia en el análisis de este tema.

En lo que refiere a la imagen y los medios de comunicación, nos servirán los siguientes artículos y estudios: *Internet como argumento en la novela española: su potencial como metarrelato y metáfora epistémica* de Enrique Ferrari Nieto, donde analiza el internet como

un recurso metanarrativo, porque se considera que hace una referencia a una referencia —partiendo de la premisa que el internet es ya una interpretación—. También nos servirá el artículo “Cuando un escritor se convierte en un hacker: impacto de las nuevas tecnologías en la novela española actual. (Vicente Luis Mora y Agustín Fernández Mallo)” (2013) de Alice Pantel, que trata del *apropiacionismo* o *hacking literario*. Finalmente revisaremos “Globalización y nuevas corrientes poéticas en la narrativa hispanoamericana” de Rosa María Díez Cobo (2009), donde se examinan tres corrientes literarias hispanoamericanas: *Crack* —México—, *MacOndo* —Sudamérica— y la *generación Nocilla* —España—. En lo que se refiere a este último artículo, solo nos enfocaremos al último concepto.

1.4 Método

Como ya lo hemos mencionado, nuestro objeto de estudio es la imagen en la novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández Mallo, así como los medios por los cuales se trasmite dicha imagen. Por esto es importante definir algunos aspectos visuales y narrativos que nos ayudarán a desarrollar este estudio. Conceptos como imagen, fotografía y primer y tercer plano son fundamentales para abordar el tema visual, mientras que, en la incorporación de la tecnología a la narrativa, se mencionarán aspectos como *intermedialidad* e *intertextualidad*.

Ya que se cuenta con una obra heterogénea, se analizará la novela de la misma manera, eligiendo algunos capítulos que destaquen por su contenido visual y tecnológico. Estos son el capítulo cinco, donde el personaje de *Pat Garret* establece la primera diferenciación entre *retratos* y *paisajes*; capítulo ocho, donde el internauta danés *Deek* avienta sus botas al fuego como una imagen metafórica de un cuento clásico danés; capítulo veinte, donde vemos un uso especial de la fotografía, capítulo cincuenta y cuatro, por los elementos de circularidad y el capítulo sesenta y seis, por el uso de la imagen de ficción y la que documenta. Además, haremos uso de otras citas e historias para reforzar los temas de las preguntas de investigación.

1.5 Marco Teórico y conceptual

1.5.1 Palabra-imagen

Para entender la relación entre la palabra y la imagen, nos sirve el concepto *palabra-imagen* desarrollado por W.J.T. Mitchell en el texto del mismo nombre que escribió para la universidad de Chicago (1996). El autor indaga la relación que existe entre la representación visual y la imagen y sugiere al lector de cualquier texto considerar los elementos que

componen el lenguaje escrito: símbolos verbales intangibles, que se pueden leer en voz alta, traducir, interpretar, parafrasear, símbolos que casi podemos escuchar ver-oír, acciones en las que no pensamos comúnmente, sino que nos enfocamos en entender su significado. Así como la palabra requiere de un proceso para su interpretación, la imagen visual también lo requiere, y da como ejemplo el juego de imagen *pato-conejo*, donde dependiendo como se mire, podemos ver uno u otro animal en la imagen.

Para Mitchell, la relación entre palabras e imágenes se ha analizado desde hace mucho tiempo en el estudio de artes, en teorías de retórica, comunicación, etc. En el caso del arte, se ha enfocado al estudio de la pintura y la poesía, que involucra el campo de literatura y de las artes visuales. Al regresar al ejemplo del *pato-conejo*, dice el académico que el efecto visual con ayuda de la manipulación digital se ha multiplicado, enfatizando en la influencia de la tecnología digital en nuestra cultura. “If ancient memory systems had their illustrated wax tablets and art-filled temples, modern memory technologies coordinate streams of digital and analog information within a virtual electronic architecture, converting images to text and vice versa”.

Esta cita de Mitchell, parecería de gran relevancia en el estudio visual de la novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández Mallo, ya que, además de la información visual que nos describe el escritor español, existe una presencia tecnológica muy importante, que puede ofrecer otros matices a la narrativa, pero además es posible encontrar estos casos de convertir imágenes en texto y viceversa de los que habla el académico estadounidense. Como ejemplo, tenemos las referencias fílmicas en la novela, que se describen en palabras a través de encuadres cinematográficos y las descripciones visuales a través de pinturas o mapas.

Pero, ¿cómo definimos la *imagen*? Mitchell (1986) trata de teorizar el concepto de la imagen a través del uso que se le da a esta palabra, ya que, según la disciplina, existen un sin número de definiciones de ella. Pinturas, estatuas, ilusiones ópticas, mapas, diagramas, sueños, alucinaciones, espectáculos, proyecciones, poemas, patrones, memorias, ideas, son algunos ejemplos de imágenes que el autor propone y los clasifica de la siguiente manera:

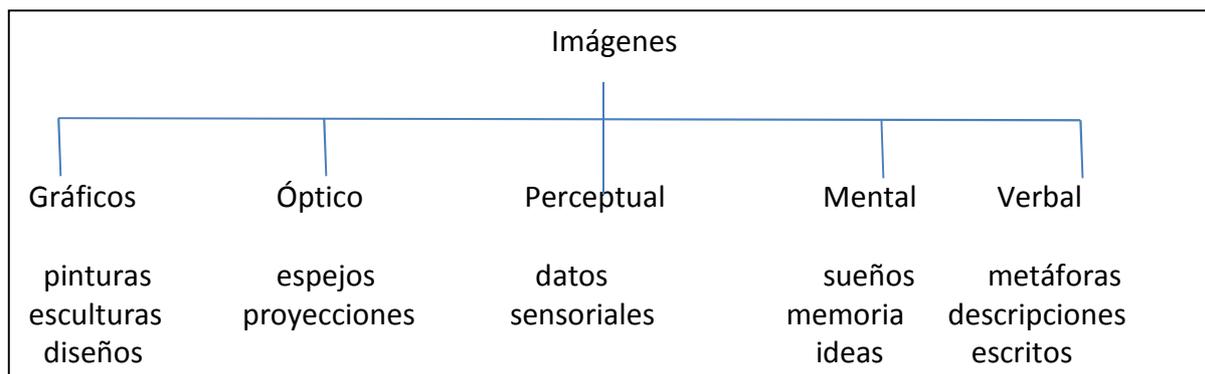


Figura 1, Clasificación de imágenes (Mitchell 1986)

Mediante la ramificación, que se ve en la *figura 1*, es posible entender el concepto de imagen como un término abstracto que va más allá de lo que se ve a través de los ojos; nuestra mente también genera información a partir de las imágenes. Al comparar imagen y literatura, tendremos que hacer una diferenciación, según Mitchell, entre la imagen óptica y la imagen verbal.

1.5.2 *Écfrasis e Intertextualidad*

La representación verbal de una representación visual, es lo que James Hafferman define como *écfrasis*. Luz Aurora Pimentel en su artículo “Écfrasis y lecturas Iconotextuales” (2003), señala que si consideramos la definición de Hafferman, entonces encontraremos una operación esencialmente intertextual. Sin embargo, aunque exista esta operación intertextual, la *intertextualidad* se define principalmente por la presencia de un texto verbal en otro.

Este concepto de *intertextualidad* es importante en el análisis de la novela de Fernández Mallo, ya que el narrador hace un uso constante de esta herramienta en su narrativa. Los relatos del escritor español están mezclados con textos de otros científicos y escritores, presentando así un tipo de sistema de operación similar a lo que describe F.G. Healt en su texto del capítulo nueve de *Nocilla Dream*. El autor de este texto habla sobre el sistema binario que se utiliza en la informática. En esta analogía se compara este sistema con una puntada de un tejido común, donde un hilo horizontal se pone sobre otro vertical. La *intertextualidad* parece que pudiera tener un proceso similar, donde los textos del narrador se mezclan con otros para crear otro elemento que se enriquece de dichos textos, pero que se (re)crea como un texto nuevo.

Pero, además de la presencia de la intertextualidad, encontramos también la *intermedialidad*, que, según Peter Wagner (1996), es el uso *intertextual* de un medio, lo que también se ha señalado como una *subdivisión de intertextualidad*. El elemento intermedial ha sido muy mencionado por los críticos literarios con respecto a *Nocilla Dream*, ya que Fernández Mallo incorpora elementos tecnológicos de comunicación en su narrativa.³

El académico Juan Francisco Ferré, en el texto *Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas*, refuerza el concepto de que las historias transmediáticas se desarrollan a través de múltiples plataformas mediáticas. Estos elementos están presentes en *Nocilla Dream*, donde los personajes se comunican a través de correo electrónico, crean *micronaciones* —comunidades alternas al sistema global— en el ciberespacio, etc.

En nuestro estudio, también analizaremos el aspecto de las *referencias*, que consideramos está muy presente en la obra y tiene un gran valor significativo —referencias a otras obras literarias y a otros elementos visuales—, así como la *circularidad*, que entendemos como el hecho de que un mismo acontecimiento se repite varias veces en la novela bajo distintas apariencias. Finalmente, queda por mencionar que se han encontrado pocos textos académicos que utilicen los conceptos *collage literario*, lo cual implica la incorporación de textos de diferentes autores a un mismo texto a manera de *collage* o la *literatura zapping*. En el caso de *Nocilla Dream*, lo vemos en el uso de un gran número de personajes que se presentan sin que nos presente nudos a desenlaces.

1.5.3 Fotografía

Regresando al aspecto de la imagen, analizaremos el aspecto fotográfico mediante el trabajo de Susan Sontag en *On photograph*, quien considera que “el fotografiar, es apropiarse del elemento fotografiado” (Sontag, 2005:2), en una relación cercana al poder. La autora señala la importancia de resaltar el aspecto subjetivo de la fotografía, ya que va más allá de captar la realidad como se piensa. Para Sontag, la fotografía, así como la pintura y el dibujo, son un tipo de interpretación del mundo.

³ Henry Jenkins, académico del Instituto Tecnológico de Massachusetts, acuñó después el término *transmedia storytelling* para señalar las narrativas que se describen a través de plataformas.

En este estudio, tenemos dos aspectos visuales a analizar: la *fotografía* a través del *retrato* y el *paisaje*. La fotografía es un proceso mediante el cual se obtienen imágenes y en términos visuales existe todo un lenguaje fotográfico en el que se definen *planos*, *ángulos*, etc. Un *retrato* suele ser la imagen de una persona y en términos visuales se realizan mediante *primeros planos* o *planos próximos* —que mencionaremos más adelante—, mientras que un *paisaje* muestra una extensión de terreno de la naturaleza en los que predominan los *terceros planos* o *planos lejanos*. Son estos términos, con los que analizaremos el *retrato* y el *paisaje* en esta tesina.

En *Nocilla Dream* encontramos la fijación de la fotografía principalmente a través de dos personajes: *Pat Garret*, quien influenciado por ver gente a través del marco de la ventana en el banco en el que trabaja, colecciona fotografías de personas y *Deek*, un danés que suele recibir fotos a través del internet. Acerca de la fotografía que incluye personas, Sontag (2005) indica que se pueden construir *retratoscrónicas*, es decir, elementos visuales como elementos de información.

El tipo de planos en la fotografía ofrece mucha información visual. Martin Marcel en su libro *El lenguaje del cine* (2002), define que el tamaño del plano se determina por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado. Por lo tanto, se entiende que un paisaje es un *tercer plano* o *plano general*; mientras un acercamiento a algún detalle se llama *primer plano*, aquí podemos ubicar nuestros pares opuestos de la novela que son el paisaje y el retrato:

La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato, debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico (Martin: 2002:43).

Martin indica que la elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato y enfatiza que únicamente el primer plano y el plano general suelen tener un significado psicológico preciso y no solamente función descriptiva. En el plano general puede estar

cargado de una atmósfera negativa, pero a veces también lírica y hasta épica, mientras que “el primer plano corresponde a una invasión en el campo de la conciencia” (2002:44).

La autora de *On Photography* habla acerca de algunos paradigmas relacionados con la fotografía, donde se explotan ciertos aspectos como: la belleza, la pobreza, la violencia, etc. En el caso de *Nocilla Dream*, esto no tiene relevancia, ya que tanto los personajes de la novela, como el objeto de la imagen fotográfica, no destaca estos aspectos, sino que se enfoca en una persona cualquiera, esto a través de un oficio común (trabajador en un banco, chofer de autobuses, mesero, etc.) o la representación aleatoria de la imagen humana. Con lo anterior queremos decir, que el narrador utiliza un elemento visual muy general —la presencia de personas en la fotografía—, para evidenciar la existencia humana.

2. Análisis

2.1 La imagen *Nocilla*

2.1.1 La imagen gráfica

Nocilla Dream es una novela que evoca a la imagen desde distintas representaciones, a través de fotos, videos, películas, mapas, arte plástico y arte urbano. Desde la portada del libro, encontramos claras referencias a la imagen, como es una chica probándose un bikini que se refleja a través de un espejo, el cartel de un concierto y dos pantallas en función. La portada de *Nocilla Dream*, que es una fotografía del mismo Fernández Mallo, se le podría llamar *metaimagen* por la referencia que hace a otras imágenes, lo que quiere decir que tenemos una imagen —la foto— que alude a otras imágenes como las pantallas, el espejo o el poster.

Es en esta primera imagen donde el escritor genera el primer diálogo con el lector, no de manera textual, sino con información visual. La imagen, que ha sido trabajada a través de alguna computadora, como acabamos de decirlo, muestra a una chica probándose un bikini. Los colores tan intensos donde sobresale el amarillo hacen que la imagen se vuelva difusa llevándola a los límites entre la fotografía y el dibujo o pintura. Es difícil ver los rasgos de la cara de la chica por el gran contraste o saturación de color con la que se ha manipulado a la fotografía. Atrás del espejo se ve un poster en el que predomina el morado y el negro; por la posición del espejo y el poster se podría pensar que se trata de un collage. Finalmente, al lado

izquierdo de la chica encontramos dos pantallas en forma vertical que parecen ser televisores. La pantalla de arriba muestra una imagen cargada de azul donde se ve a una pareja caminando en un espacio abierto, mientras que la pantalla de abajo muestra una parte de un texto que podría ser un anuncio publicitario o la cortinilla de un noticiero.

Los elementos que están presentes en esta primera imagen, son símbolos que encontraremos a lo largo de la novela —uso de dispositivos, globalización, referencias a grupos de música o películas—. Tenemos, por ejemplo, el collage visual, que también se utiliza en el contexto literario y que lo vemos representado en la intertextualidad, pero sobretodo, las *referencias* parecen ser la base de la narrativa de Fernández Mallo, en el sentido en que son estas *referencias* las conexiones que unen una historia ficticia con la realidad. O como el narrador lo explica en los créditos de la novela, “algunas historias y personajes han sido directamente extraídos de esa ‘ficción colectiva’ a la que comúnmente llamamos ‘realidad’. El resto de aquella otra ‘ficción personal’ a la que solemos denominar ‘imaginación’”.⁴

A pesar de que este estudio es literario, por la naturaleza de la novela, parece importante destacar la portada del libro. Primero, porque es una creación del mismo autor de la novela; segundo, porque funciona como epígrafe y finalmente porque hemos mencionado en distintas ocasiones que este libro se distingue por su estructura de *rizoma*, que funge como alianza. Alianza entre distintos medios, alianza entre historias, alianza entre la ciencia y el arte, alianza entre el verbo y la imagen, se asemeja, como lo dice Juan Bonilla en el prólogo de la novela en referencia a Deleuze y Guattari, a un arroyo sin fin donde se integran distintos elementos.

2.1.2 *La imagen verbal*

Ya que hemos tenido una aproximación al tema de la imagen desde una fotografía, nos enfocaremos a la imagen verbal de la que nos habla Mitchell, donde se incluyen las metáforas, reflexiones y escritos. En el capítulo *ocho* de *Nocilla Dream*, el narrador nos presenta a *Deek*, un internauta danés quien un día decide arrojar sus botas al fuego hasta verlas consumirse. Esta metáfora parece ser una referencia al clásico *El soldadito de plomo* del escritor Hans Christian Andersen. En este capítulo, *Deek*, a quien nunca le gustaron sus botas, las avienta al fuego hasta verlas consumirse “con el tiempo, quedarán solo los hierros destemplados que dan rigidez a las suelas” (Fernández, 2008:29). Esta referencia de Fernández Mallo, se asemeja

⁴ La cita se encuentra en los créditos de la novela, donde las páginas ya no son enumeradas.

mucho con el cuento danés clásico, donde al final de la historia, *El soldadito de plomo* es arrojado al fuego, del que solo quedará el plomo.

Las referencias y la circularidad es una constante en la novela de Fernández Mallo. Más adelante, en *Nocilla Dream*, tenemos a otro personaje danés de nombre *Hans*. Este personaje está a punto de cometer ciertos crímenes, pero cuando está dispuesto a realizarlos no encuentra sus botas. “Repasa el plan mientras busca sus botas. Son las 21.45h. Acaba de quitárselas hace una hora escasa, mientras cenaba... Las botas no volvió a verlas” (89). Esta conexión de ironía y destino une de una manera misteriosa a los personajes. Primero tenemos a *Deek* que hartado de sus botas decide aventarlas al fuego, donde se consumen y solo queda el hierro como en una metáfora del *Soldadito de plomo*, después tenemos a *Hans* quien misteriosamente pierde sus botas. Tres personajes daneses en los que los pies son relevantes. En *El soldadito de plomo*, este carece de una pierna, mientras que a *Deek*, no le gustaron sus botas desde el día que las compró y finalmente *Hans*, a quien no encontrar sus zapatos le impiden cometer los crímenes que había planeado ese día. Según nuestra lectura, la relación de estos personajes con los pies es de incapacitar de alguna manera al protagonista, impedir de una manera casi mágica que se cumpla un destino o enfatizar en las extrañas casualidades. En *El Soldadito de plomo*, después de muchas aventuras, el protagonista logra reunirse nuevamente con su amada bailarina y en ese momento es arrojado por un niño a la chimenea. En el caso de *Hans*, quien está dispuesto a matar a unas cuantas personas porque cree que a eso está destinado, cambia sus planes —y por lo tanto su destino— al no encontrar sus botas. En ambos casos, la casualidad juega un papel importante en el destino de los personajes. *Hans*, por ejemplo, decide regresar a Dinamarca donde llevará una vida rígida en rutinas, según nos cuenta el narrador. Esta metáfora a través de los pies de los personajes, simboliza la circularidad que está presente en la novela.

2.1.3 Docuficción

Mediante la *ficción colectiva* y la *ficción personal* de la que nos habla Fernández Mallo en los créditos de *Nocilla Dream*, surge el término *docuficción*, donde las imágenes jugaran un importante papel que las situará a los límites de la *imaginación* y la *realidad*.

En el capítulo sesenta y seis de *Nocilla Dream*, el narrador describe dos imágenes. La primera es la que remite a un zapato marrón tirado en medio del asfalto y la segunda el hombre con paraguas viendo el hongo de la bomba nuclear en Hiroshima. En una primera lectura,

podríamos suponer que la primera imagen de la que habla es la ficcional, ya que es parte del relato de la novela que une al personaje *Billy the Kid* y la historia de su mamá. En esta historia, *Billy the Kid* sale con su papá desde muy temprano y tendrá un encuentro involuntario mediante un objeto con su madre, quien tiempo más tarde transitará la misma carretera y se encontrará con el mismo zapato. Ambos personajes se unen en espacio, pero no por tiempo, por una imagen visual, la de un zapato que parece simbolizar la soledad. “Dormitaba en la parte trasera de la furgoneta cuando se despertó y, a los lejos, quieto en el asfalto como un conejo sin camada, paralizado por una incertidumbre que es imán para la soledad, lo vio, un zapato de tacón...” (19). Esta imagen del capítulo tres de la novela, queda impregnada en la mente de *Billy the Kid*, quien recordará este mismo zapato en el capítulo sesenta seis. “Ahora Billy the Kid ve muy claro que aquel zapato marrón tan quieto y tirado en mitad del asfalto por fuerza no podía ser bueno” (127).

La segunda imagen hace referencia a un hecho histórico de la humanidad, la bomba en Hiroshima: “Se trata de un hombre que está de pie, también muy quieto y sobre el asfalto, en mitad de una calle desierta de Hiroshima. Sujeta un paraguas abierto y mira el hongo nuclear que crece al fondo” (127). Con esta imagen, el narrador une dos elementos que parecen evocar la soledad, el miedo, la resignación. Esta imagen del nipones tiene una gran carga de ironía, ya que pareciera que con el paraguas pretende protegerse de la bomba.

En este capítulo encontramos la presencia de la fotografía desde varias perspectivas. Primero, al inicio del capítulo tenemos a *Billy the Kid* que recuerda aquel zapato marrón mientras ve una fotografía editada en el New York Times digital (la del hombre con la sombrilla). Como si la narración verbal tuviera movimiento a través de la fotografía, el narrador dice: “Ahí el relato de la fotografía se detiene” (127) y busca saber qué pasó con aquel hombre, mediante tres soluciones —aunque en realidad da cuatro—.

La tercera es de carácter positivo: queda fascinado por la plástica de esa visión, que se le antoja sublime, de arquetipo místico, y la fotografía varias veces con una Instamatic que como buen japonés lleva en el bolsillo, y abre el paraguas para emular la forma del hongo, y pide que, a su vez, también a él lo fotografíen, dando inicio así a la leyenda de esa foto (en esta versión es irrelevante si finalmente vive o muere) (128).

En esta descripción encontramos elementos cargados de ironía a través de objetos estereotipos, como la cámara Instamatic que lleva el hombre como objeto que reafirma su identidad como japonés. Pero también vemos la presencia de la metaimagen nuevamente al pedir ser fotografiado emulando la forma del hongo con su paraguas. Esta imagen también puede ser una referencia al arte surrealista, donde encontramos pinturas que se repiten a sí mismas dentro de la misma obra.

Mediante estos símbolos visuales, es posible que el narrador juegue con los elementos de ficción y los que no lo son, creando la posibilidad de que la imagen de un zapato marrón cerca del álamo con zapatos colgantes sea posible, mientras que la imagen de Hiroshima existe para dar una carga simbólica de la imagen. Una bomba atómica y un hombre que parece querer protegerse con una sombrilla. Como si no fuera suficiente dedicar un capítulo a la imagen del zapato marrón y la imagen del hombre con sombrilla en la bomba de Hiroshima, el narrador vuelve a repetir el mismo texto en el capítulo sesenta y siete, para indagar concretamente la fotografía del hombre y las posibles soluciones al enigma. En las dos primeras soluciones el hombre perece. Sin embargo, al hacer referencia a la fotografía, el narrador minimiza el hecho de la vida o la muerte, señalando que esto es irrelevante. De esta forma, podemos suponer que la imagen fotográfica puede ser un símbolo de existencia perpetua, donde el elemento visual destaca la existencia.

2.2 Fotografía y paisaje

Como hemos mencionado anteriormente, en la introducción, el narrador suele hacer una clara diferenciación entre la fotografía y el paisaje. En el capítulo cinco de la novela, *Pat Garret*, ex trabajador de un banco, le muestra a *Sherry* —una chica de un burdel—, una maleta llena de fotografías de personas que ha ido encontrando a lo largo del tiempo. En este capítulo encontramos que se establece una comparación clara entre el paisaje y el retrato. “Ahora se dirigía al Este, a New York, en busca de más fotografías, Aquí, en el Oeste, siempre andamos a vueltas con los paisajes, le dijo, Pero allí todo son retratos” (22).⁵

⁵ La transcripción de la cita es tal cual se encuentra en el libro. El narrador utiliza su propio sistema de puntuación.

En esta cita encontramos por primera vez la diferenciación entre fotografía y el paisaje como aspectos visuales, aunque cabe destacar que la presencia de la fotografía en la novela se relaciona más con el retrato, ya que no se describen imágenes de terceros planos a través de la fotografía, sino que suele estar asociada con la presencia humana. En lo referente a que el paisaje pertenece al Oeste, mientras que las fotografías al Este, encontramos una relación geográfica entre imagen y el espacio que es fácil de establecer si asociamos espacios abiertos con el paisaje —en este caso el desierto de Nevada— mientras que las ciudades sobrepobladas —como en el caso de Nueva York— se asocian con el retrato por la conglomeración de gente.

2.2.1 Paisaje

Los espacios a manera de paisaje que maneja el narrador, suelen ser lugares abiertos —como el desierto—, en el caso de los espacios cerrados, encontramos que como lo menciona Diez Cobo (2009) en su estudio *Globalización y nuevas corrientes poéticas en la narrativa hispanoamericana*, se utilizan espacios muy específicos que no han sido muy utilizados en la narrativa literaria, como el caso de *Nocilla Dream* que se desarrollan en aeropuertos, fábricas de pescado y galletas, burdeles, comunidades de personas que viven en bunkers bajo la tierra —micronaciones—, gasolineras, etc.

A continuación, tenemos un ejemplo de cómo el narrador describe algunos de los paisajes:

De lo más próximo a lo más lejano, enumera lo que ve: primero la llanura muy roja, después el árbol con su alambicada sombra, más allá otra llanura menos roja, decolorada por el polvo, y al final el recorte de las montañas, que le parecen no tener profundidad, planas, como una de aquellas pinturas lacadas de paisajes chinos que había en el restaurante Pekín-Duck, ahora cerrado, frente al Wester Union, piensa. Pero sobretodo, al ver esa superposición de franjas de colores, la imagen que le viene a la mente con más nitidez son los estratos de diferentes colores que forman los productos apilados por capas horizontales en las estanterías de su supermercado (24).

En este párrafo, el narrador destaca los primeros y los terceros planos. De forma textual indica “de lo más próximo a lo más lejano”, creando un efecto de *zoom back*, aunque desde otra lectura el narrador empieza por describir los elementos del horizonte hasta acercarse a los estantes más cercanos al personaje de ese capítulo de nombre *Bob*, quien es dueño de un supermercado en Carson City. Fernández Mallo describe de manera general los elementos que componen una imagen de paisaje, que además relaciona con una pintura del restaurante chino

Pekín-Duck, pero, además vemos como se crea una conexión entre la imagen de tercer plano y la de primero al profundizar en la descripción visual y entregarnos la imagen del *Western Union*, un detalle dentro del paisaje.

En los paisajes de la novela, encontramos que la presencia del horizonte tiene un papel muy importante, lo que Andrew Gallix ha señalado antes en su artículo “Strange beauty of the nada in Nevada” (2015) como un elemento en común con el pintor italiano Giorgio de Chirico, ya que el horizonte es un elemento central para destacar o minimizar la presencia de algún elemento. Tanto Fernández Mallo como Chirico, hacen uso en su obra de espacios urbanos con elementos arquitectónicos, donde es posible encontrar la presencia humana, como en el caso de la cita anterior, donde tenemos el paisaje del desierto de Nevada que finaliza en la estantería de un supermercado.

Para reforzar la influencia de Chirico en Fernández Mallo, vemos el valor que le otorga al horizonte en *Nocilla Dream*. Al hacer referencia al arte gráfico, el narrador describe al personaje de la novela *Margaret Marley* —pintora surrealista— de la siguiente manera: “Sus cuadros tienen una clara tendencia al surrealismo de Chirico, espacios amplios que no juegan con la escala sino con los puntos de fuga de lo inanimado, y de ahí ella inserta, no a personas, sino arquetipos de personas, y eso, más que surreal es pura mística” (116). Con esta cita vemos cómo el horizonte a través de la perspectiva funciona como escenario para destacar otros elementos. En la cita anterior, donde el narrador describe el paisaje del desierto, vemos cómo se refuerza la idea de que el horizonte ayuda a resaltar un aspecto; en ese caso la estantería, que, como describe el narrador, destaca la presencia de un elemento que exhibe la presencia humana, no solo a través de la necesidad de comida, sino por su capacidad de consumo.

Aunando en el tema del horizonte, en el capítulo veinticuatro, encontramos el personaje de *Heine*, un periodista austriaco que tiene como afición la videocámara con las que filma lo que llama *road movie pekinés*. Al utilizar el tema de *road movie*, señala al horizonte como un elemento indispensable en ese género de películas, sin embargo, enfatiza en el valor simbólico que tiene según diferentes países. “...en el cine europeo, el horizonte significa pérdida o melancolía; en el cine norteamericano, esperanza, imán de pioneros; y en el cine chino o japonés muerte” (56). En este capítulo se trata la concepción que tiene el horizonte según cada cultura y parece tener una relación con el uso de este elemento en la novela. En la cita

que se ha mencionado que describe la fotografía de un hombre japonés frente a la bomba nuclear con un paraguas, tenemos la presencia del horizonte como muerte —así como la menciona *Heine* a hacer referencia al cine japonés—, mientras que para personajes como *Pat Garret* que hace un recorrido de Oeste a Este, el horizonte puede significar esperanza.

Siguiendo con el tema del horizonte, que es el aspecto central del paisaje, tenemos otra referencia literaria que relaciona el campo científico con el literario. En el capítulo once, tenemos la siguiente cita: “...exactamente en el momento que miras atrás y, como en *El Rayo Verde*, ves por el retrovisor el destello del último casino en el horizonte, te encuentras de frente como un apartahotel de dos pisos de altura de la cadena *Budget Suites of America*” (33). Nuevamente tenemos la presencia del horizonte como elemento que destaca a un objeto. En la cita, destaca *El rayo verde*, que se puede entender de dos maneras. Por un lado, tenemos al *rayo verde*, un fenómeno óptico real que consiste en la presencia de un destello amarillo verdoso justo en el instante que se oculta la parte superior del sol, pero también existe la novela *El rayo verde* del escritor francés Julio Verne (1882). Al narrar este capítulo, se utilizan letras cursivas y mayúscula en la primera vocal para referirse a este fenómeno óptico, creando así un juego de palabras, ya que en realidad está refiriéndose a la novela de Verne. En otras palabras, el narrador describe que el personaje, mediante su retrovisor, ve el rayo verde que proviene de un casino en el horizonte. El fenómeno óptico es suplantado por el casino, que al mismo tiempo hace referencia a esta novela donde sus personajes están en busca del *rayo verde*. En este ejemplo, constatamos nuevamente que el horizonte tiene una función que sirve para destacar arquetipos, en este caso: El casino.

Mediante diferentes símbolos —como el desierto o el árbol—, tenemos presente en la novela el complejo sistema de dualidad, donde cada elemento sirve para complementar al otro. Cabe destacar que Fernández Mallo señala al sistema binario como un concepto de tejido utilizando, como lo hemos dicho anteriormente, un texto de F.G. Healt en la novela, a este sistema se le señala funciones de dualidad, teniendo como ejemplos, encendido o apagado, verdadero o falso, abierto o cerrado, etc. Si seguimos el mismo razonamiento por parte del escritor, encontramos que este mismo sistema se encuentra implícito en los opuestos retrato-paisaje. Este tipo de dualidad en el área visual es posible que también cuente con una función complementaria, en la que la presencia de ambos encuadres ayude a crear descripciones más complejas.

En ocasiones, algunas de las descripciones de paisajes se hacen casi de manera cuántica, ya que dan cifras de distancias en kilómetros, número de burdeles, número de almacenes de la ciudad, etc. Pero, además, se utilizan elementos simbólicos, como el desierto o el álamo. En el caso del desierto tenemos una presencia que embriaga de soledad que al mismo momento emana belleza. Sin embargo, el elemento del árbol rompe con la asociación de desierto con soledad, el vacío o la muerte. Fernández Mallo hace una referencia a este árbol a través de uno de sus personajes, que lo señala como una red de información que hibrida lo orgánico con lo inorgánico, explicando que en el árbol se van colgando historias de todos los habitantes de las *micronaciones* —comunidades que se describen en el libro como independientes del sistema—. De esta forma, se podría suponer que el libro es el árbol, del cual cuelgan los zapatos, que en realidad son las historias que nos ofrece el narrador. “El árbol es para los habitantes de las cercanías de la US50 la prueba de que hasta en el lugar más remoto del mundo hay vida más allá, no de la muerte, que ya a nadie importa, sino del cuerpo, y que los objetos, enajenados, por sí mismos valen para algo más de lo que fueron creados” (24). Aquí encontramos nuevamente una imagen de paisaje, en la que un objeto se convierte en el arquetipo de la humanidad: el árbol con los zapatos colgantes. Alice Pantel, en el artículo “Cuando el escritor se convierte en un hacker” (2013) ve al árbol como un símbolo de *discontinuidad coherente*, ya que sugiere que el árbol es el objeto que atrae y genera los distintos hilos narrativos que parecen gravitar sin un orden aparente. Lo que Pantel quiere explicar es que este aparente caos está lleno de significaciones. De esta manera, encontramos que el carácter fragmentario de la novela, mediante la metáfora del árbol, cumple esta función de significaciones.

2.2.2 La fotografía

En la introducción mencionamos en términos visuales cuáles eran los aspectos que definen el paisaje y el retrato. En el paisaje tenemos el encuadre que en fotografía le llaman tercer plano, que es una imagen general del objeto, mientras que el retrato suele ser un acercamiento a los rasgos de una persona, utilizando algún primer encuadre. En la cita: “En el momento en que sopla el viento del sur, aquel que llega a Arizona y remonta los diferentes desiertos semihabitados y la docena y media de poblados que con los años se han visto sujetos a un éxodo imparable hasta decaer en poco más que en pueblos-esqueleto...” (23), encontramos descripciones de lo que es un plano general, el texto nos ubica en un lugar que es Arizona, nos describe el terreno y como se distribuye el espacio de manera general haciendo mención en

los poblados. Estas descripciones visuales se entretajan con lo literario enfatizando en el abandono del lugar mediante el uso de palabras como *decaer*, *éxodo* o *pueblos-esqueleto*.

En el caso del retrato, encontramos que desde el capítulo uno de la novela se presenta un texto científico, en el que los autores B. Jack Copeland & Diane Proudfoot comparan las capacidades de los ordenadores con las del cerebro humano, donde señalan que a pesar de todos los cálculos complejos que pueden hacer las máquinas, no son capaces de reconocer rostros o leer textos escritos a mano. Aquí se enfatiza el aspecto de los rostros, un elemento propio del retrato que nosotros relacionamos con la fotografía.

Como mencionamos al inicio de este apartado, el personaje de *Pat Garret* es el primero en establecer una diferenciación entre el paisaje y el retrato. Cuando él está con *Sherry*, ella descubre en una maleta repleta de fotografías encontradas, una foto en la que aparece su madre al lado del que se supone es su padre. Aquí encontramos primero uno de los sentimientos a los que evoca la fotografía, que es la nostalgia. En segundo término, nos hace pensar en la relación de poder de la que nos hablaba Sontag, donde dice que fotografiar es apropiarse del objeto en una relación de poder. En el caso de *Sherry*, la casualidad hace que la foto de su madre haya caído en manos de *Pat Garret*, quien, sin saberlo, le muestra a su padre.

La novela de Fernández Mallo es una novela circular, donde no solo las historias se entrelazan, sino que también los detalles y las casualidades. El mismo autor habla de la circularidad en uno de los capítulos de la novela, donde señala a esta acción como “un constante retorno que consolida un yo” (37). Este sujeto global, podría hacer referencia a un personaje universal, donde todos compartimos las mismas tragedias, dichas e ironía. Como en el caso de *Sherry* que conoce a *Pat Garret* quien le muestra su maleta de fotografías, entre las que ve a su madre, o el destino cruzado de *Deek* y *Hans* a quienes la casualidad los une a través de las botas. Esta circularidad representada a través de las imágenes, nos muestra la ironía de la casualidad en el sujeto global. En esta circularidad las imágenes como las fotografías muestran movimiento, no solo en secuencias dinámicas, sino que vemos a estos objetos desplazarse en espacio, en los que el desenlace final no es importante, sino la cadena de hechos. La misma maleta de fotografías que llevaba *Pat Garret* es encontrada después por los habitantes de la micronación *Ted* y *Hannah*.

Como cabeza de familia, es Ted quien la abre, y en su interior resulta haber toda una colección, centenares, de retratos en fotografía. Solo retratos. No la cojáis, dice Hannah, trae mala suerte meter tantas caras bajo la tierra. No os la llevéis a casa, dice Ted, es ilógico meter una micronación dentro de otra, la más grande dejaría de serlo. Dejémosla, dice Teddy, la gente que sale es vieja, parece muerta (104).

En esta cita encontramos que las fotografías que se encuentran en la maleta se les considera una *micronación*, lo que quiere decir que el narrador puede considerar este aspecto visual como otro tipo de *realidad* que se rige por su propio tiempo; cada fotografía podría representar un submundo de información que busca representar un elemento de lo que él nombra *realidad colectiva*, o como lo menciona Sontag, fotografiar es un tipo de interpretación, lo que lleva esta novela a un nivel meta o surrealista, por la referencia a una múltiple noción de realidades.

La afición por las fotografías, especialmente aquellas en las que haya una figura humana, es tema recurrente en la novela. En el ejemplo de *Pat Garret*, tenemos un personaje que siente curiosidad por saber cómo se ve la gente más allá del marco de la ventana del banco —donde trabajaba—; al ver tantos rostros todos los días le surgió la curiosidad por imaginar cómo esa gente se vería en otro contexto. En esta visión de imágenes, podríamos suponer que cada encuadre tiene sus limitantes. En un primer plano, al profundizar en un detalle, se deja mucha información visual fuera. Sin embargo, el uso del espacio en el paisaje también carece de información, ya que, al mostrar muchos elementos de forma general, perdemos información particular.

Otro aficionado a la fotografía es el danés *Deek*, a quien otros cibernautas le envían fotos a través de la red teniendo como requisito que se vea una figura humana y que estas fotos hayan sido encontradas. *Deek* además expone en la web fotografías de los cuadros que hace con chicles masticados. El escritor enfatiza en 1) *Paisajes nórdicos* y 2) *Rubias explosivas*. El punto número uno describe colores y texturas de un paisaje como la hierba, los árboles a lo lejos, nieve sucia, mientras que en punto número dos, las rubias explosivas o retratos son descripciones mucho más grotescas que se centran en detalles como el cabello, la piel, labios, ojos, pezones. Los paisajes nórdicos se componen de colores pálidos, mientras que las rubias explosivas lo hacen de colores fuertes.

En el capítulo veinte, encontramos nuevamente una referencia hacia el retrato. Es la foto enmarcada del escritor argentino Jorge Luis Borges que el personaje del también argentino *Jorge Rodolfo Fernández* guarda en su casa. Esta fotografía refleja la admiración que tiene el personaje por el escritor argentino, siendo una alegoría casi de una imagen divina, como la de un santo. En este capítulo, también encontramos otra descripción visual que es vista desde el marco de la ventana: se trata del paisaje que tiene *Jorge Rodolfo Fernández* desde el apartamento *Budget Suites of America*. La relación de ambas imágenes es un tanto lejana, en la primera entra parte de la espiritualidad del personaje y admiración por Borges como un ser casi mágico, mientras que en la segunda se conecta la imagen con un lugar de ficción borgiano, donde Jorge Rodolfo Fernández rehace parte de la colección de cuentos *El hacedor* de Jorge Luis Borges, donde la presencia de los mapas en la novela también tiene un significado importante por su información visual y de datos.

Finalmente, para concluir con el tema de la fotografía en este apartado, en el capítulo cincuenta y siete de la novela, tenemos una descripción que une al desierto con la piel de un enfermo. “Los desiertos, como los enfermos, son objetos, aunque vivos, al borde de todo, en proceso de consumación y fundamentalmente delgados. La piel de ambos es blanca-amarilla, y subsisten extenuados, aunque siempre encuentran un oasis genético que al final los salva” (108). En esta cita encontramos descrito un elemento del paisaje —el desierto— y otro de la fotografía en relación a la figura humana —el enfermo—. Ambas descripciones destacan su esencia como objetos y su fragilidad.

2.2.3 *Relación dinámica entre retrato y paisaje*

En el capítulo dos de la novela, encontramos que los datos técnicos recrean un panorama que nos sitúa en el lugar donde se desarrolla la historia. La descripción de la carretera, el número de burdeles y la cantidad de kilómetros nos presenta una imagen general del lugar, mientras que nos acerca a *Falconetti*, un exboxeador de San Francisco. En un sentido visual podemos encontrar que el narrador viaja de lo general a lo particular, lo que se podría traducir en términos cinematográficos como un *zoom in*. Además, cabe destacar que, en este mismo capítulo, el personaje reflexiona acerca del viaje de Cristóbal Colón, por lo que se propone hacer lo mismo en sentido contrario, de Oeste a Este. Ambos viajes, en un lenguaje visual, podrían ser la representación de un *paneo de cámara*.

El capítulo cinco inicia con: “Es lógico, en un burdel hay chicas de todas las clases, y más aquí....” (21). En estas primeras líneas encontramos una referencia descriptiva de tipo general, que en el lenguaje visual se podría traducir a un plano general o un paisaje, ya que enmarca un elemento sin ofrecer muchos detalles. Sin embargo, líneas después nos presenta a una de esas chicas, *Sherry*, a quien la están maquillando en el *backstage*. Aquí se narra una acción que se desarrolla principalmente con el rostro, además de que el narrador acentúa en un encuadre cuando dice: “No se fía del gran espejo enmarcado en bombillas que le han puesto...” (21). Esta relación entre el retrato y el paisaje se podría percibir como un tipo de *zoom in* que se acentúa aún más cuando la chica mira por el retrovisor hecho “chatarra” del Mustang, otro tipo de marco que acentúa aún más algún detalle en el rostro de la chica.

La manera en que el Fernández Mallo comienza narrando el capítulo diez crea una sensación de lenguaje cinematográfico. El narrador, sin decirnos de qué personaje se trata, empieza a describir actividades; ya que no sabemos de quién se trata, el lector puede recrear estas actividades en planos generales hasta que el escritor describe que el personaje se ha pintado los labios de rojo mate. En este momento, dejamos estas secuencias de planos abiertos para hacer un *close up* o detalle a la boca, para después hacer una descripción de sus zapatos, otra imagen en primer plano. “Ahora acaba de terminar de hacer las camas, de recoger la mesa tras el desayuno, y mira insistentemente el reloj de la cocina. Se ha pintado los labios de rojo mate a juego con el estampado del vestido” (31).

Por si no fuera poco con las referencias constantes que tenemos al cine, el escritor utiliza un texto en el capítulo treinta y ocho de Daniel Arijon donde describe mediante lenguaje cinematográfico imágenes que hacen referencia a la película *Los pájaros* de Alfred Hitchcock. En el texto encontramos el uso de planos generales que se van acercando de manera intercalada a primeros planos. A través de este lenguaje visual, el texto nos describe cómo va creciendo la tensión de la mujer que está sentada cerca de unos pájaros. En este ejemplo, el narrador hace uso solo de planos visuales como *plano medio*, *plano general*, *plano próximo* para enfatizar la experiencia de la mujer, dejando de lado la descripción meramente narrativa, pero que tal vez se vuelve narrativa al contar la escena como parte de una narración.

Las referencias cinematográficas están presentes a lo largo de la novela. Lo vemos en el capítulo sesenta y uno, donde un personaje va al Museo de Ciencia Ficción en Pekín y nos habla de los elementos del museo que hacen referencia a *La Guerra de las Galaxias*,

Barbarella y *Star Trek*. Aquí tenemos nuevamente incluido el uso de diferentes tipos de pantallas, las del cine en las que se presentaron *La Guerra de las Galaxias* y *Barbarella* o series televisivas como *Star Trek*. Cine y televisión han tenido un gran impacto en la sociedad, sin embargo, estas imágenes de estas películas o series también indican el juego constante de Fernández Mallo y sus referencias a ciencia y arte.

2.3 Tecnología

En el aspecto de tecnología encontramos, que como lo menciona Enrique Ferrari Nieto (2013) en el estudio *Internet como argumento en la novela española: su potencial como metarrelato y metáfora epistémica*, el internet se presenta como argumento en la novela, destacando la relación de la narrativa con la discusión científica y la filosófica. Esto quiere decir, según Ferrari Nieto, que la presencia del Internet no solo se encuentra a través de descripciones del uso de correo electrónico o teléfonos inteligentes, sino que existe como metáfora en el sentido que el narrador explica su comprensión de la realidad, por lo tanto, se le considera un recurso metanarrativo. Esto quiere decir que en el caso de *Nocilla Dream*, el narrador describe la *realidad* o “ficción colectiva” —como él lo llama—, pero también hace referencia al internet, que es otro elemento de realidad.

Desde el inicio de *Nocilla Dream*, el narrador hace uso de los intertextos para entretener aspectos de ciencia y arte. El primer texto de B. Jack Copeland & Diane Proudfoot que aparece en el capítulo uno de la novela, hace una comparación entre los procesos de las computadoras y cómo funciona nuestra red de neuronas cerebrales. Esta podría ser una analogía donde los procesos de las computadoras sean similares a los de la ciencia, en los que es posible desarrollen tareas complejas. Sin embargo, los procesos de las neuronas en el cerebro podrían enfatizar en el arte si consideramos el elemento de que somos capaces de reconocer nuestros rostros, lo que también nos puede indicar que a diferencia de las máquinas. Por supuesto es importante señalar, que es también en el cerebro humano donde se desarrollan las ideas que dan origen a la ciencia.

La información científica es asociada generalmente con datos, dejando de lado las evaluaciones que se denominan subjetivas; esta información generalmente deja de lado los juicios personales, mientras que el texto literario se enriquece con estos. El narrador, en el capítulo dos, empieza ofreciendo datos técnicos de la carretera en Estados Unidos US50. Después de hacer una descripción casi cuántica, empieza a describir la *presencia humana*

(como él lo llama en su libro). En términos cinematográficos, la descripción técnica nos sitúa en un espacio visual con una estructura geográfica muy detallada, pero, además, al describir la presencia humana nos otorga elementos que juegan con el lado emocional de lector; en otras palabras, el espacio es el escenario, mientras que las acciones son la trama.

Los temas de globalización a través de la tecnología es un tema recurrente. Como se ha mencionado anteriormente, el álamo con los zapatos colgantes es el símbolo que mejor describe este aspecto global, donde nos vemos representados a través de zapatos hechos en distintos países, de diferentes marcas y modelos. El árbol es la red que une a todos estos zapatos que cuelgan y se balancean de manera perpendicular. Además de este símbolo, hay un gran número de elementos que señalan la apropiación de la tecnología en nuestra sociedad. En la narración, encontramos elementos que destacan por su presencia, estos son entre otros televisores, monitores de computadoras y teléfonos inteligentes.

El narrador ha descrito la imagen a través de diferentes ventanas y dispositivos. Como ejemplos de estos marcos físicos tenemos la ventanilla de un banco, retrovisores de automóviles, la ventana de un apartamento, etc., mientras que las imágenes digitales se presentan a través de computadoras y teléfonos. Estas imágenes mediante el internet, como lo indica Enrique Ferrari Nieto (2013), muestra otras *realidades*, en algo así como una serie de submundos contenidos en otro mundo. En el capítulo treinta y seis de la novela, encontramos un texto de Jacob D. Bekestein, donde a su vez hace una referencia a William Blake que dice “ver al mundo en un grano de arena” (74). En esta cita, Bekestein se pregunta ¿Cuánta información se necesita para describir todo el universo? Y si esta descripción podría caber en un ordenador. Es posible, que mediante una narración de rizoma se pueda intentar esta posibilidad, no de manera total, pues sería imposible, pero tal vez en forma de escala y para reforzar esta idea continuamos con la cita anterior:

Resultados ligados a esos límites sugieren que nuestro universo, al que percibimos en 3 dimensiones espaciales, podría en realidad estar ‘escrito’ en una superficie bidimensional: podría ser un holograma. Nuestra percepción ordinaria de un mundo tridimensional resultaría ser en tal caso una profunda ilusión. Quizá un grano de arena no abarque el mundo, pero sí lo pueda hacer una pantalla plana (74).

En esta cita encontramos un diálogo científico y filosófico, en el que se discute la tecnología y la *realidad*. Sí bien no sabemos si un ordenador podría almacenar la información del universo, se considera que sí lo pueda hacer una pantalla plana. Posiblemente, lo que quiere decir Bekestein y que después retoma Fernández Mallo, es que las pantallas, al igual como el desierto o los PCs, son todas parte de una, por lo tanto, es posible que dicha afirmación sea posible.

3. Conclusiones

El aspecto visual es una constante en la novela *Nocilla Dream* de Agustín Fernández Mallo, donde se describe la *imagen óptica, verbal y gráfica* desde distintos ángulos. En la novela encontramos referencias al cine que reafirman el concepto de *rizoma*, donde vemos como los elementos visuales están unidos por lo que algunos teóricos han descrito cómo el *arroyo sin comienzo ni fin*; también se pueden descubrir referencias a otros cuentos y novelas literarias a través de la imagen verbal y múltiples narraciones gráficas.

El narrador hace uso del *paisaje* y la *fotografía* —o *retrato*, ya que hemos mencionado anteriormente que un elemento de la fotografía en la novela, es la inclusión de personas—, para enfatizar en los aspectos visuales. Los paisajes se presentan a través de espacios abiertos y áridos, como el desierto de Nevada, donde se desarrollan muchas de las historias de la novela. Un elemento fundamental en el paisaje dentro de la novela es el horizonte, ya que esta perspectiva permite destacar otros elementos. En este estudio, se señala la influencia del artista italiano Giorgio de Chirico en el uso que hace el narrador del paisaje. Al igual que el pintor, en *Nocilla Dream*, se hace uso del horizonte para mostrar arquetipos de la civilización humana como un casino, la estantería de un mercado y una bomba nuclear.

En la novela, la fotografía se usa para diferentes propósitos narrativos. Primero tenemos la presencia de la fotografía como un elemento de circularidad, donde la imagen no destaca por el fin que llegue a tener, sino por el hecho, por su aspecto efímero por la causalidad. En otra historia tenemos la fotografía como algo lejano, un símbolo que convierte a un autor argentino en una imagen sagrada. Esta aura de misterio se asocia con la visión de una familia de una *micronación*, para quienes una maleta de fotografías representa otra *micronación*. Esto nos habla de un aspecto de *realidad* alterna, la de las fotografías, la cual se rige por su propio

tiempo y encierra su propia interpretación de los hechos. En el caso de las fotografías, como en el de los paisajes, se destaca lo que mencionamos antes, los arquetipos de la civilización humana, donde la imagen sirve para destacar algún elemento que evidencie nuestra presencia.

Encontramos una relación casi dinámica entre planos lejanos y planos cercanos. En la novela, además de las *referencias* fílmicas, vemos que la narración también está influenciada por el cine. Es así, que descubrimos en algunos capítulos de la novela, cómo el narrador hace uso técnico del lenguaje cinematográfico, para acercarse o alejarse a algún objeto o persona. Las descripciones pueden empezar con un plano alejado y terminan enfocándose a algún detalle, en lo que se llama *zoom in* y *zoom back*.

Finalmente cabe destacar el aspecto tecnológico en *Nocilla Dream*. El uso del internet permite el diálogo científico y filosófico de la novela. Es mediante el internet que el narrador explica su comprensión de la realidad y al igual que como en el aspecto fotográfico, la novela parece presentar no solo un gran número de historias paralelas, sino enfatizar en un gran número de realidades que convergen en *el arroyo sin comienzo ni fin*. Es, a través de las pantallas, donde este infinito de imágenes e historias parecen encontrarse, logrando así, mediante elementos científicos y tecnológicos —internet, ordenadores— y los filosóficos —pensamientos, reflexiones— fluir en una misma corriente.

Bibliografía

Fuente primaria

Fernández Mallo, Agustín. (2008) *Nocilla Dream*. Barcelona: Editorial Candaya S.L.

Fuentes secundarias

Cabrerizo Romero, Sergio. (2012). “Transitar el vaciado de la Modernidad: los itinerarios por el desierto de *Nocilla Dream* (2006), de Agustín Fernández Mallo”. *Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. 4, 1: 145-152.

Díez Cobo, Rosa María. (2009) “Globalización y nuevas corrientes poéticas en la narrativa hispanoamericana”. Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/17428> [Fecha de consulta 15 de abril de 2016].

Espacio Ebook. “El soldadito de plomo”. Disponible en http://www.espacioebook.com/cuentos/andersen/Andersen_ElSoldaditodePlomo.pdf [Fecha de consulta: 13 de abril de 2016].

Ferrari Nieto, Enrique. (2013) *Internet como argumento en la novela española: su potencial como metarrelato y metáfora epistémica*. Tesina Castilla. Estudios de literatura.

Ferrer, Violeta. (2013). “La transformación del presente en la narrativa española contemporánea. Una propuesta: la generación Nocilla”. *Revista Kamchatka*. 1: 63-83.

Gallix, Andrew. (2015). “Nocilla Dream by Agustín Fernández Mallo, book review: Strange beauty of the nada in Nevada”. Disponible en <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/reviews/nocilla-dream-by-agust-n-fern-ndez-mallo-book-review-strange-beauty-of-the-nada-in-nevada-a6780511.html> [Fecha de consulta: 2 de marzo 2016].

Gara Migue Angel y Humanes Bespín, Iván. “Entrevista a Agustín Fernández Mallo”. Disponible en <http://www.literaturas.com/v010/sec0703/entrevistas/entrevistas-03.html> [Fecha de consulta: 18 de febrero de 2016].

McLuhan, Marshall y Bruce E. Powers. (1993). *La Aldea Global*. España: Gedisa S.A.

Martin, Marcel. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Mithell, W.J.T. (1986). *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: Univ. of Chicago Press

Nelson, Robert y Shiff, Richard. (1996). “W.J.T. Mitchell , ‘Word and Image’”. Disponible en <http://faculty.washington.edu/cbebler/teaching/coursenotes/Texts/mitchellWordimage.html>

[Fecha de consulta: 15 de marzo 2016].

Pimentel, Aurora. (2003). “Ecfrasis y lecturas iconotextuales”. *Revista Poligrafías*. 4: 205-218.

Sontag, Susan. 2005. *On photography*. New York: Electronic edition by RosettaBooks LLC.

Vega Sánchez, Aparicio. (2014). “Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas”. *Revista electrónica Caracteres*. 3, 1.

Verne, Julio. (1882). *El rayo verde*. Paris: Le temps

Wagner, Peter. (1996). *Icons – Texts – Iconotexts: Essays on Ekphrasis and Intermediality*. Berlin, New York: Walter de Gruyter.

Anexos

Lista de personajes que aparecen en la novela por orden cronológico.

Falconetti. Exboxeador de San Francisco rebotado del Ejército. Buscaba hacer lo mismo que Cristóbal Colón, una travesía en sentido contrario, de Oeste a Este, tuvo una relación con *Jackie*.

Billy The Kid. Hijo de un escalador profesional

Billy. El padre, escalador profesional.

Sherry. Chica que trabaja en el burdel Honey Route. Fue abandonada por Pat Garret, guarda como recuerdo el retrovisor del Mustang en el que Pat trató de escapar. Después intenta un mejor futuro con *Clark*, pero él también la abandona.

Pat Garret. Trabajador en un banco que deja su empleo. Afición: Coleccionista de fotografías encontradas. También realiza una travesía de Este a Oeste. Se dirige a Nueva York. Madre abandonada, de la que guarda una foto. Pat conoce a una prostituta llamada *Sherry* y la abandona.

Samantha. Morena teñida

Bob. Dueño de un pequeño supermercado en Carson City

Deek. Es internauta danés que trabajaba en una fábrica de galletas, como pasatiempo tenía hacer cuadros utilizando chicles masticados. Generalmente paisajes nórdicos y rubias explosivas. Afición: recibir fotografías encontradas.

Paul. Amante de la madre de *The Billy the Kid*.

Madre de Billy. Esposa de un escalador profesional que también tiene un amante.

Rosa. Madre que cuida de sus tres hijos, familia inmigrante que vive en Estados Unidos y que es muy pobre.

Denny. Hijo de *Rosa*, trabajaba en una Sex shop, lo echaron por masturbarse en horas de trabajo.

Jackie. Hija mayor de *Rosa*. Tuvo una relación con *Falconetti*.

Sokolov. Músico polaco que vive en Chicago, interesado en la música abstracta y el ruidismo.

Clark. Transportista de licores que promete un mejor futo a *Sherry*, después enferma y la deja para irse a vivir solo a una montaña.

José Rodolfo Fernández. Argentino que trabaja en un club, pero se considera un poeta y buscador de *lugares de ficción borgianos*. Fiel admirador de *El hacedor* de Jorge Luis Borges.

Kelly y Christina. Surfistas de California (22 años).

Niels y Frank. Trabajaban en la Universidad de Arizona. *Niels* zoólogo danés y *Frank* repartidor de HDL

Heine. Periodista austriaco que vive en Pekín y está casado con la china *Lee-Kung*. Pedófilo que después es encarcelado, adicto a la carrera de ratas i filma las llamadas *road movie pekinés*.

Lee-Kung. Mujer china casada con *Heine*. Parece tener una relación con *Billy* y como pasatiempo recorta fotografías de revistas norteamericanas.

Russ Stevenson. propietario de un bar-asador en Ely.

Adolf y Hans. Dos empleados daneses de una fábrica que trabaja con salmones.

Ted. Integrante de una *micronación* al sur de Nevada quien también se hace cargo de la página web inglesa de estudios científicos de micropatología.

Sra. Stevenson. Es dueña de una granja donde hay una fundidora en la que ha crecido un árbol después de que incineraron a su abuelo.

Gregory. Dueño de un bar al que asistía con frecuencia el danés *Hans*.

Linda. Una chica de un burdel a la que *Hans* frecuentaba.

Fernando. Hombre que atiende gasolinera en un pueblo olvidado de España.

Humberto. Mexicano que trabaja transportando frijoles desde México a Estados Unidos. Decide dejar su trabajo y quedarse en USA como ilegal.

Ron y Bart. Ayudan a *Humberto* a conseguir trabajo. *Ron* tiene un almacén de ropa de segunda mano.

William. Trabaja en una fábrica de géneros de punto en Reino Unido.

Hannah. Esposa de *Ted*, que también con su pequeño hijo *Teddy* viven en una micronación en Estados Unidos.

Margaret Marley Modlin. Pintora surrealista.

Elmer. Esposo de la pintora *Margaret*.

Chii-Teen. Científico que vive en Pekín.

Guy Debord. Vivía en París, interesado en la Teoría de la Deriva.

Peter. Artista en San Francisco que fue a Europa inspirado por el Land Art.

Francoise. Conoce a *Peter*, comparten Raviolis.