

# La inclusión de los medios masivos en la configuración de estéticas literarias: una lectura de la novela *Por favor, rebobinar* de Alberto Fuguet\*

Amalia Franco Castaño\*  
Pontificia Universidad Javeriana  
Universidad Minuto de Dios

**Recibido:** 21 de agosto de 2008 • **Aprobado:** 14 de abril de 2009

## Resumen

La propuesta gira en torno a un horizonte temático que tiene como objetivo analizar la presencia de las formas masivas en la literatura a partir de la novela *Por favor rebobinar* (1999), del escritor chileno Alberto Fuguet. Desde la perspectiva de esta novela se busca examinar hasta qué punto la inclusión de lo mediático configura un “nuevo” sistema de representaciones, en el cuál es posible ofrecer otra lectura del espacio y el sujeto latinoamericano. La constitución de la obra a partir de lo mediático implica además, una revisión en torno a la propuesta estética de este autor, para establecer en qué medida resulta novedosa la relación que propone entre literatura y cultura popular y cómo ésta configura una tendencia estilística dentro del campo de la novela latinoamericana contemporánea.

**Palabras clave:** Alberto Fuguet, novela latinoamericana contemporánea, formas masivas de producción cultural, espacio y sujeto latinoamericano.

\* Artículo científico que hace parte de la investigación que la autora presentó para optar al título de Magíster en Literatura Hispanoamericana en el Seminario Andrés Bello-Instituto Caro y Cuervo.

\*\* Licenciada en lingüística y Literatura de la Universidad Distrital, Magíster en Literatura Hispanoamericana del Instituto Caro y Cuervo. Docente de la Universidad Minuto de Dios y la Pontificia Universidad Javeriana. Correo electrónico: vikalpar@gmail.com.

## The inclusion of massive media in the configuration of literary aesthetics: an insight from the reading of the novel: *Por favor, rebobinar* of Alberto Fuguet

### Abstract

The proposal evolves around a theme that aims at scrutinizing the presence of the massive manifestations in literature from the analysis of the novel "Por favor, rebobinar" (1999), from the Chilean writer Alberto Fuguet. Starting from the novel perspective, the article examines how the inclusion of media generates a "new" system of representations. The construction of the novel from the mass media implies a revision around the aesthetic proposal of this author, to establish how innovative the proposed relationship between literature and popular culture turns to be and how this builds on a stylish tendency in the field of contemporary Latin-American novel.

**Key words:** popular culture, mass media, Latin-American literature, Alberto Fuguet, identity, memory.

### Introducción

Como resultado de un proceso de intercambio, de dispersiones y de búsquedas, las culturas se ven atravesadas por procesos, no siempre voluntarios, de reinención y construcción a partir de ideales cada vez más individuales. Las relaciones con los espacios y con todos aquellos símbolos y representaciones de la cultura toman matices disímiles, que se explican según la perspectiva, y la suerte de anhelos que propicia cada sujeto. De esta manera, la noción de cultura se elabora a partir del registro de discursos más amplios e influyentes y más universales, que llevan consigo la condición ambigua de libertades consensuadas.

El efecto –aparentemente democrático– de los medios masivos, advierte sin sorpresas la circunstancia propicia para la elaboración de "constructos

culturales". Al admitirse como cultura, los medios masivos arrojan una serie de representaciones sociales, de relaciones del individuo con su historia y con su memoria; que paulatinamente ofrecen un catálogo de transformaciones a través de los cuales se manifiesta "el sentimiento de una época". La obra literaria, en estrecha relación con la sociedad, se detiene sobre estas relaciones e integra desde una condición crítica los valores de su entorno. Como ilustración de esta dinámica con los medios masivos se ha propuesto dentro de este trabajo, a la obra *Por favor, rebobinar* del escritor chileno Alberto Fuguet.

Atendiendo al surgimiento del "no lugar" –señalada por Augé– como síntoma de la pérdida del contacto con el espacio como identidad y reconocimiento, los sujetos se ven abocados por propiciar otros espacios que involucran tanto la densidad de lo real como la apertura de lo virtual. Ante lo que Appadurai llama "dislocaciones" entre las prácticas económicas, culturales y políticas de los países expuestos al fenómeno de la globalización, surge un tipo de relaciones que no se pueden reconocer desde los principios de "hermandad", acuñados en el concepto de "aldea global", sino que solicitan posturas que den cuenta de condiciones como "el desarraigo, la alienación y la distancia psicológica entre sujetos y grupos" (Appadurai, 1990, p. 3). En medio de esta condición surgen diversos planos o dimensiones desde los cuales se pueden acoger las dislocaciones señaladas por Appadurai. Tales planos dan lugar a su propuesta de "paisaje"<sup>4</sup>.

Si miramos esta perspectiva a la luz, de la obra *Por favor, rebobinar* es posible reconocer cómo los personajes proponen la constitución de mundos imaginarios, que les permitan consolidar la fantasía de mudarse a otros lugares, de mantener otros diálogos y construir por fin la ciudad o el país que anhelan. Estos paisajes como "constructos" son el resultado de condiciones históricas, lingüísticas y políticas de los actores involucrados, y por ende, se constituyen a partir de distintos contenidos que, como bloques de lego, dependen de la capacidad creativa e imaginativa de sus creadores. Se trata, entonces, de

4 Estos planos se representan como fluctuaciones de la cultura en tiempos de globalización. En este trabajo retomaremos su idea de paisaje mediático y paisaje étnico. Por paisaje étnico Appadurai propone una representación cultural construida a partir de la nueva idea de movilidad que conlleva al desplazamiento y a condiciones de desestabilidad.



reconocer la imaginación como “un hecho social colectivo” que es, a la vez, plural y diverso.

Ante el síntoma que arroja términos como posmoderno, la cuestión de la cultura se sitúa en un ámbito que ofrece relecturas de la diferencia, de la identidad, y del “compromiso” cultural; este espacio no es otro que lo que Bhabha define como “más allá”. El lugar de la cultura que propone Bhabha indica que se hable más de diferencias que de identidades; cuando las primeras se legitiman y se abren espacios como políticas de reconocimiento. Bhabha no alude a un hipotético consenso para entender el fenómeno cultural, sino que lo reconoce como manifestación emergente y heterogénea propias de una época y una axiología.

El lugar de lo mediático como presupuesto para explicar la psiquis de un personaje se encuentra fuertemente ligado a una reorganización social afectada por el pensamiento posmoderno. Según Jameson, este periodo se encuentra atravesado por una inclinación a la cultura de masas, que consiste en entrar en una dinámica en la cual los productos de los *mass media* se convierten en esencia y sustancia de las producciones estéticas, que sin temor se confunden con lo *Kitsch*, con lo televisivo y, en general, con lo popular.

El hecho de que en la novela se presenten múltiples personajes que asumen la responsabilidad de la narración, proyecta distintas voces frente al fenómeno de la hibridación. Desde estas perspectivas se muestran diversos niveles de acceso y diversos niveles de impacto de lo mediático, haciendo que la experiencia con la cultura de masas, no sea una sólida tabla de salvación, sino que deje ver, además, sus amenazas. No obstante, la novela no devela tajante y unilateralmente una versión usurpadora de la cultura de masas, es decir, una versión que muestre respuestas de “resistencia” frente a la dominación, sino que al mismo tiempo aparecen sujetos totalmente absorbidos, para quienes la “industria cultural” no representa ningún peligro.

Los personajes muestran que los discursos se han ampliado para masificar su crítica y su inconformidad con el mundo y que dicha ampliación se debe al papel insoslayable de los medios masivos y del contacto-influencia con

otras culturas y nacionalidades. En la novela no se trata sólo de mostrar lo que la gente hace con la cultura de masas, es decir, sus “usos”. Los protagonistas de estas historias comparten una serie de características en estrecho vínculo con la cultura de los *mass media*, de la misma manera, se encuentran en situaciones análogas que los agrupa como símbolo de una generación: tienen entre veinte y treinta años de edad, todos son chilenos, conocen y dominan los medios masivos, así como la cultura norteamericana y todos tienen un marcado distanciamiento con su historia o con cualquier compromiso político. Sus intereses, motivados en su mayoría por la fama y el reconocimiento social, los llevan a crisis existenciales que ponen en riesgo su relación con la sociedad y su propia salud mental.

### **“Una vida modelo”: representaciones y autorepresentaciones a través de lo mediático**

Lucas García, el personaje que abre la novela y el primer capítulo, ha configurado su vida a través del video y el cine (trabaja en un videoclub). Para él, los sucesos de la vida se acumulan como escenas para un proyecto cinematográfico. “Pensar en películas” implica la constitución de una serie de íconos a través de los cuales valora la vida real; el cine y los medios audiovisuales, como alegoría de la vida de Lucas, se insertan en el discurso del personaje hasta el punto de conformar un lenguaje y una forma única de relacionarse con los demás.

Su historia está narrada como si estuviera siendo filmada por alguien más y él fuera su director y guionista: “Estoy en la punta del Empire State, no funcionan los telescopios y está nublado. ¿Se entiende? Digamos que así me siento. Así estoy. Pasemos a comerciales será mejor” (Fuget, 1999, p. 15). Su sentido de la realidad ha sido afectado por el cine, este último se propone como representación del mundo externo e interno del personaje. El escape, la dimensión que ocupa la imagen, se constituye como sustituto del pasado y de la familia. La fragmentación dirigida por el narrador, las múltiples desviaciones y el juego de la discontinuidad se muestran desde este testimonio, como la posibilidad de replantear los dominios de la lógica.



La relación con la cultura norteamericana llega a través de extensas listas de películas, actores y directores, que se manifiestan en este personaje como autorepresentaciones de su pasado, su presente y su futuro. El “imaginario cultural” se fundamenta en lo mediático, y desde allí, se establecen vínculos, caracterizaciones, juicios y valores, que determinan las relaciones entre los personajes. No sólo se trata de usos esporádicos de la cultura de masas, específicamente de los medios audiovisuales, sino que también estos últimos han llegado a ocupar la esencialidad del personaje.

Una manera de adoptar los “nuevos ritmos” que surgen como dinámica del contacto con los medios masivos consiste en la repetición. Lucas García se acoge a las imágenes y a las proyecciones fílmicas como metáforas que traducen sus pensamientos. No se trata de un individuo creativo u original, sino que estas características se reconfiguran en él gracias a una práctica que Lipovetsky ha explicado a partir del funcionamiento de los “productos culturales” dentro de la cultura de los medios masivos. La seducción, que produce la cultura de masas dentro de los individuos, se debe, según Lipovetsky, al interés que despiertan los contenidos ya dominados, pero revestidos sutilmente para agilizar su contacto con la masa. Es una reproducción de gustos y prácticas que se han popularizado dentro de la sociedad y que resultan eficientes dentro de una dinámica de consumo. El personaje de Lucas García ejerce este tipo de contacto con los videos y el cine. Es consciente del poder que ejerce sobre él el mundo del video, y es capaz de reconocer su relación con lo mediático a partir de este juego de seducción:

Soy un maestro del zapping, de la cultura de la apropiación. Digamos que afaño, pirateo, robo sin querer. Es como si tuviera un *digital sampler* en mi mente que funcionara a partir de puras imágenes. No soy un tipo creativo. No invento, absorbo. Trago. No soy –ni seré– un cineasta. Tampoco un guionista (Fuquet, 1999, p. 22).

Lo mediático le da a este personaje la posibilidad de hacerse protagonista en la película de su vida, es decir, confirmarse como sujeto en un espacio robado y totalmente virtual. La esencialidad del personaje, su posición y su sistema de valores se adhiere a la trayectoria y a futilidad de los medios masivos. El video le proporciona sosiego ante la inminencia de su soledad,

pero, a la vez, su insistencia por reconocerse sólo a través de íconos del cine, actores y guiones, lo introduce en una dinámica en la cual la libertad es ahora trazada por los límites de la industria audiovisual.

Repetir, vivir la experiencia de lo nuevo-conocido, de una “reproducción pautada” son prácticas que se entienden desde la paradoja que construye la sociedad de consumo. La particularidad de este personaje es que ha seleccionado las películas y las escenas cinematográficas cuidadosamente, relacionándolas con su poder simbólico, con su pacto estético. En medio de todo, es un sujeto cauteloso que se cuida de caer en “gustos vulgares”; su dinámica con los medios masivos es, por ende, selectiva y excluyente. Ejemplo de esto es la relevancia que le da Lucas a los gustos y a los objetos personales de los demás como puntos clave para reconocer su dimensión moral.

Los gustos, asociados a la seducción por los objetos, desencadenan para las sociedades de consumo una relación que basa sus conexiones en la representación o estatus que la sociedad les confiere. Desde esta condición la preferencia por los objetos señala una suerte de rangos que ubican a sus portadores en lugar específico de la escala social.

Entonces, se produce una relación que opera bajo la lógica de “objeto-signo”, en la cual los objetos encarnan valores de distinción de clase, de conjunto de aspiraciones y delimitación de la diferencia. El personaje de Lucas encuentra en esos objetos el signo que le permite inclinarse ante ciertas personas o rechazarlas, los objetos y los sentimientos que despierten en la gente, son síntomas de su personalidad:

Una reproducción de *la última cena* colgada en la pared puede decir más que un certificado de antecedentes. Llorar con *Ghost*, escuchar Vive FM, leer el *Reader's Digest* son hechos definitorios, no meras anécdotas, y no se pueden perdonar así como así. Lo gustos dicen mucho. Demasiado. Creo que aquello que uno odia, tal como lo que uno ama, refleja el engranaje moral que uno tiene (Fuquet, 1999, p. 45).

Por otra parte, en otra de las historias, Andoni Llovet, el modelo exitoso de las cadenas de televisión nacional, permite, igualmente, una lectura de la relación entre sujetos y cultura de masas. No sólo como un espectador, como



en el caso de Lucas, sino también como protagonista y artífice de la industria mediática. Este personaje es consciente de los parámetros de los medios y sus hilos: “Yo al menos lo tenía asumido: un modelo quiere que lo vean, lo admiren, lo envidien. Es capaz de estar horas estudiando una pose, revisando sus fotos, ensayando una mirada, un gesto, un look” (Fuquet, 1999, p. 134). Monsiváis analiza cómo los “ídolos”, ya sea del cine o la música, que en otro tiempo fueron representantes de lo popular, de la plebe, “Son en conjunto una teoría de la cultura popular, la serie de retratos ideales de las colectividades”. Los ídolos y su manufactura publicitaria, proporcionan a la gente “imágenes y sonidos perdurables a los deseos y obsesiones” (Fuquet, 2000, p. 41) pero, a su vez, el público se encuentra en obligación de reproducirlos.

El testimonio de Llovet, quien describe la relación con sus seguidores, o sus *fans*, ilustra una serie de relaciones que han tomado vigencia a partir de la relación entre medios masivos e ídolos. La estrechez, entre el universo del espectáculo y la vida real que permiten los medios, desencadena una serie de prácticas imitativas, en las cuales el concepto de identidad se suprime por el concepto de identificación. Las estrellas –retomando nuevamente a Lipovetsky– comienzan a adoptar paulatinamente para este siglo, un contrato de proximidad, en el que no seducen “porque sean extraordinarias, sino porque son como nosotros [...] No es la gente la que se parece a ellas, sino ellas las que se parecen a la gente” (Lipovetsky, 1990, p. 246).

Con el fracaso de su carrera, Llovet intenta recorrer los caminos de la “alta cultura” y se propone inscribirse en un taller de escritores para convertirse en un novelista: “las criaturas de seducción quieren librarse de la argolla de la imagen y ambicionan también la profundidad” (1990, p. 247). Más que romper con el estereotipo de la imagen, el personaje cree encontrar en el taller de escritores el lenitivo contra la falta de rumbo que tiene su vida; no obstante, el peso de la moda y la invasión mediática aparecen constantemente.

Su vida, conformada hasta ahora por imágenes de la vida pública y del mundo del espectáculo, implica que la individualidad y la condición de sujeto privado hayan sido ajustadas a unas reglas con que operan los medios. Se forma así una “falsa individualidad” o, en palabras de Lipovetsky: una individualidad “sonámbula”, en la cual, tanto Llovet como el personaje de Lucas



García se ven abocados a reproducir patrones de “independencia”, basados en la alienación y en la imagen de sujetos autónomos, que la interacción con los medios les ha proporcionado. Dicha relación tiene que ver tanto con la información que circula ampliamente, como con la extensa inflación de los medios sobre la configuración de gustos y tendencias personales. La compleja relación entre espectador e imágenes, proyectada por los medios, sitúa un lugar de la cultura, en la que es preciso que los sujetos a partir del despliegue de referencias, de opiniones, de espacios de interés, de ofertas de moda, realicen comparaciones y tomen caminos diversos y particulares.

El individualismo “sonámbulo” se reproduce en estos personajes a partir del contacto con una cultura de masas que no ofrece, sino repeticiones continuas de valores, que invita a la alienación y que hace necesario para ellos someter a una revisión constante los hechos de su vida, en la que resulta complejo separar aquéllos auténticos de los moldeados por la pantalla y el universo de la imagen virtual.

La identificación con los mitos derivados de los medios masivos, la constitución de una individualidad afectada por la dinámica exigida por estos últimos, señalan como condición, en la vida de estos personajes, la confrontación con los estímulos del mundo virtual y de la cultura de masas para reconocerse y darse un espacio en la sociedad.

## **Rebobinando: el lugar de la memoria en la saturación mediática**

Una petición inclemente atraviesa la novela desde su título: *Por favor, rebobinar*. Ha llegado un momento en que los sujetos exigen una vuelta a los orígenes, una vuelta que, sin embargo, puede tener la docilidad de una cassette. Los personajes de la novela establecen conexiones discontinuas con su tiempo y su historia. La velocidad –el ritmo con el que viven– se ve asaltada por pausas nostálgicas en su memoria, para después volver a dejar correr el disco: “esa pasada intranquilidad”.

Personajes, como Lucas García, Julian Assayas y el mismo Andoni Llovet, consolidan testimonios de vida, cuyos puntos de referencia no son otros que su pasado. Cada narración tiene una estructura similar en la cual los recuerdos se alternan constantemente con imágenes del presente como asociaciones libres que realiza el narrador, o como elementos conscientemente dispuestos para un posible lector. Cada testimonio solicita un tiempo, un *stand by*, desde donde se permite que confluya el binario memoria-olvido, lo cual provoca que se convierta en la reificación de un presente necesario para la continuación de la vida. Dentro de la obra ante la vigencia de los medios masivos, los personajes mantienen un contacto permanente con su pasado como evocación de un momento mejor. Situación que pone al descubierto el papel de las imágenes de la cultura de los medios masivos, como representaciones que reemplazan el recuerdo evocado y “perdido”.

La metáfora del *Disco duro* se repite constantemente a lo largo de la novela para distinguir la necesidad de aferrarse a un momento mejor. En caso de que se adolezca de ese recuerdo, las imágenes están ahí para diseñarlos e inventarlos a la medida de sus fabricantes. La relación del espacio-tiempo y de la memoria olvido se transfiguran al entrar en contacto con los medios y los sistemas de comunicaciones.

El disco duro que todos llevamos dentro, seamos compatibles o no. La luz se te

puede cortar, te pueden robar el Mac, un virus te atacó, da lo mismo, tu disco duro sigue adentro, contigo, vayas donde vayas, hagas lo que hagas (Fuquet, 1999, p. 172).

Los personajes experimentan la imposibilidad para desprenderse del pasado, actitud contradictoria, si la mayoría de ellos afirma no tener ningún interés en asumir posturas, o comprometerse con la historia de su país. La lógica de la tecnología y la información cambian la conciencia de tiempo, la manifestación de un tipo de "ahistoridad" marca la preferencia por lo contemporáneo y lo simultáneo. Desde luego, esta versión de la nostalgia no tiene ya el significado que tuvo durante la época moderna. El recuerdo no es sinónimo de desolación, la mirada al pasado que se experimenta en nuestro tiempo, opera bajo una fascinación por las imágenes calcinadas de la historia: retratos, versiones de la estética clásica, etc., que se muestran como simulaciones del pasado y la historia.

En la novela el cine y la música rock funcionan como herramientas para la recuperación estética de ese pasado: "Para eso está la ficción, supongo: para lograr en el celuloide lo que uno no puede en la vida real" (Fuquet, 1999, p. 64); así se refiere Lucas a las películas que ve a diario y que le dicen más de su conciencia que la propia vida real. En particular, para él, la relación con su padre, o mejor, los recuerdos que guarda, tienen que ver básicamente con una película que vieron juntos: "la relación con mi padre se resume en dos hitos cinematográficos bastante claros y decididores" (Fuquet, 1999, p. 38).

Apatía por la historia, sentimiento ambiguo por el pasado y rechazo por los localismos se constituyen en principios elementales para definir la personalidad de los protagonistas de la novela. Sin embargo, todos tienen cuentas pendientes con su vida anterior. El aislamiento, la inmersión en un ritmo propio de lo mediático implica una desestabilización del tiempo. Monsiváis dice al respecto:

El examen del pasado revela conexiones distintas a las apreciadas tradicionalmente entre realidad y utopía, entre literatura y vida cotidiana. Y al presente también se lo contempla de modo nostálgico, todo va tan rápido que es imposible fijar las emociones (Fuquet, 2000, p. 45).



## De microcines a microespacios

En *Por favor, rebobinar* el ávido dominio que tienen los personajes de la tecnología y el sistema de comunicación que desarrollan a partir de ésta, ofrece otra lectura de la ciudad como experiencia para crear o formar los imaginarios. Dentro de la novela, la ciudad es la vaga de idea de una experiencia anterior, del pasado en el cual Santiago representaba un todavía. Para los personajes, Santiago es ahora un aeropuerto, un centro de acopio transitorio que deja muy pocos lugares para reconocerse.

La ciudad está ahora vacía, cada uno de los protagonistas de *Por favor, rebobinar* han elegido la simultaneidad de espacios o el olvido, para relacionarse con un país que nos le dice nada. Salir a la calle y recorrerla sólo incrementa la pérdida y el extravío. La ciudad poco a poco se ha desprendido de lo que Marc Augé denomina “marcas objetivas de identidad”, es decir, que en sus calles, en sus plazas y en sus monumentos no hay ninguna marca que los conecte con su historia.

Los microcines se convierten en la metáfora de los lugares cerrados dentro del espacio público que acentúan la necesidad de estar solo y lo menos posible, en contactos con otros. No obstante, esta apreciación de la individualidad del espacio desde los dominios de lo público o lo privado, se ve claramente afectada por la invasión de la cultura mediática. Para las sociedades actuales, la noción de espacio público, de ciudad y de lugar para el reconocimiento y el intercambio, ha virado drásticamente, hasta el punto de convertirse en lo que Marc Augé ha denominado los “no lugares”.

La noción de ubicuidad replantea la condición de tiempo concreto (el aquí y el ahora), para darle cabida a espacios de gran amplitud, de conexiones virtuales, que no garantizan el aspecto relacional de sus habitantes. Al reemplazarse los lugares por “no lugares” los vínculos y las conexiones históricas desaparecen, gracias a la facilidad con que un individuo puede desplazarse. La Internet se convierte en herramienta de gran utilidad para ingresar al espacio múltiple e inmediato de otras culturas. Las posibilidades de la co-



municación a distancia, tejen redes que abren a los ojos de sus espectadores “macroespacios” disponibles para habitarlos y recorrerlos libremente. Todo esto mediado por las posibilidades de la imaginación.

La imaginación dentro de este panorama no es exclusivo de sujetos dotados artísticamente, sino que por el contrario traspasa estas fronteras:

[...] ha pasado a formar parte del trabajo mental cotidiano de la gente común y corriente. Es decir, ha penetrado la lógica de la vida cotidiana de la que había sido exitosamente desterrada. Las personas comunes y corrientes han comenzado a desplegar su imaginación en el ejercicio de sus vidas diarias. Esto se ve en el modo en que mediación y movimiento se contextualizan mutuamente (Appadurai, 2001).

La imaginación tiene entonces dentro de las sociedades actuales la construcción de un proyecto que incluye la construcción de la imagen del Yo y la constitución de un proyecto social cotidiano.

El paisaje mediático, caracterizado por la distribución de tecnologías para la producción y distribución de la información, provee “imágenes, narraciones y paisajes étnicos” para consolidar esos mundos imaginados. La capacidad para mantener la distinción entre realidad y ficción se desprende de la perspectiva y del lugar del mundo del que evalúa. Este paisaje mediático se convierte en la materia que permite reconstruir a partir de la imaginación la idea de una vida propia y de las vidas de otros lugares. A través de “guiones de vidas imaginadas” los sujetos reorganizan sus vidas, proyectan su deseo de vivir en otros lugares e, incluso, demarcan las relaciones de lugar y arraigo.

Desde esta perspectiva, las condiciones actuales sobre las cuales los sujetos construyen sus imaginarios oscilan entre la posibilidad del ideal construido con base en la información que facilitan los medios y la realidad de alcanzar



efectivamente su deseo. Estas construcciones pasan a convertirse en proyectos sociales, desde los cuales se perfilan las condiciones culturales que dan lugar al principio de la diferencia. La apropiación de la cultura de masas tiene entonces, como proyecto, el esfuerzo por construir vidas propias, a partir del tipo de relaciones positivas y negativas que se desprenden del contacto con los medios.

Sobre esta dinámica de los sistemas culturales globales que parecen afectar la elaboración del sentido de la identidad, es posible afirmar que en la novela de Alberto Fuguet se reproduce el consolidado de sujetos que imaginan y reconstruyen el sentido de sus vidas a partir de la relación que establecen con los medios. Cada uno de ellos ofrece un aporte para la construcción de un relato, en el que se manifiestan “paisajes” como representación del tipo de relaciones culturales que traspasan lo nacional. Cada uno de los anexos y capítulos de la novela tienen como protagonistas a sujetos que se ven obligados a reproducir esa globalidad, y a dar el testimonio de la reconstrucción que han hecho de ellos mismos y su cultura. Tal resolución no conlleva a la felicidad, como tampoco es una expresión abierta de libertad, ya que dichas reconstrucciones se encuentra afectadas por los diversos impactos que se generan a partir de la recepción de la cultura de masas. Los personajes son entonces el testimonio de un mundo en el cual las cuestiones de parentesco o cualquier otro signo de “reproducción cultural” se hacen cada vez más volátiles, obligándolos a elaborar continuas justificaciones sobre sus acciones y la distancia generacional que esto representa.

## Referencias

- Augé, M. (2000). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bhabha, H.K. (2002) *El lugar de la cultura* (C. Aira, Trad.). Buenos Aires: Manantial.

- Fuguet, A. (1999). *Por favor rebobinar*. Santiago de Chile: Alfaguara.
- Jameson, F. (1996). *Teoría de la posmodernidad* (C. Montolio Nicholson y R. del Castillo, Trad.). Madrid: Trotta.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas* (F. Hernández y C. López, Trad.). Barcelona: Anagrama.
- Monsiváis, Carlos. (2000). *Aires de familia*. Barcelona: Anagrama.