

REFLEXIONES SOBRE LO VIRTUAL: LA NUEVA NARRATIVA EN EL CINE, *NADIE CONOCE A NADIE*, DE JUAN BONILLA¹

M^a TERESA GARCÍA-ABAD

Consejo Superior de Investigaciones Científicas (Madrid)

Las nuevas tecnologías han incorporado a nuestro discurso una manera de entender la realidad de dimensiones inexploradas que se instalan y amplían extraordinariamente nuestro entorno a la vez que posibilitan una reinterpretación de los lenguajes artísticos tradicionales a través de nuevos espacios e insospechadas perspectivas estéticas.

La realidad virtual ocupa el centro de los discursos de sociólogos, artistas, teóricos, tecnólogos, historiadores y, en general, estudiosos de los fenómenos culturales recientes y de los profetas de su evolución futura. La proliferación de estudios como los de Woolley (1994), Hill (1996), Quéau (1995), Estrella (1995), Gubern (1996), Catalá Doménech (1997), Lévy (1999), etc., sólo son el comienzo de definición y exploración de un nuevo espacio en el que se debatirán amplios ámbitos de desarrollo de modalidades artísticas futuras.

La reflexión sobre la virtualidad viene ligada a conceptos como la desconfianza sobre la experiencia que se une a otras muchas desconfianzas del hombre del siglo veinte, entre ellas la del propio lenguaje². Y no es extraño que Benjamin Woolley apoye toda su reflexión sobre *El universo*

¹ Este trabajo está incluido en el proyecto de investigación "Cine y literatura: Entre el papel y la pantalla", que se desarrolla en el CSIC dentro del Programa Ramón y Cajal, financiado por el Ministerio de Ciencia y Tecnología y dirigido por la Dra. M^a Teresa García-Abad.

² Entre las múltiples menciones a figuras de la cultura que pueblan el universo narrativo de Bonilla es significativa la referida a Wittgenstein y su filosofía.

virtual en la sentencia, “En nuestros días, todo parece estar preñado de su contrario” (Karl Marx, 1856). Cuando Marx utilizó esta frase en 1856, se asistía a un momento en que la humanidad estaba experimentando un violento impacto como consecuencia de la industrialización sobre el orden natural. El estudio de Woolley nos traslada a una época aún más desorientadora, si cabe, la de la artificialización, en la que los sueños se convierten en algo verdadero, se asimilan a la idea de la imaginización, que es como la llama la compañía Disney “¿Cuáles son el alcance y los límites de lo artificial? ¿Hoy puede haber algún contacto con la realidad cuando la falsificación llega a ser indistinguible e incluso más auténtica que el original, cuando los ordenadores pueden crear mundos sintéticos que son más realistas que el mundo real, cuando la tecnología desdeña la naturaleza?” (XII).

En la primera conferencia británica sobre realidad virtual, que tuvo lugar en 1991, su presidente, Tony Feldman, y otros muchos de los participantes, observaron que la tecnología podría manipular la realidad hasta el punto de llegar a crearla. La artificialización ya no es un asunto de observación cultural o de angustia intelectual, sino que ha llegado a ser, efectivamente, real. Por eso la realidad ya no es segura, ya no es algo que podamos simplemente dar por supuesto que está ahí. En definitiva, *Nadie conoce a nadie*, como en la novela de Juan Bonilla, donde las personalidades de sus protagonistas se transmutan y la realidad deja de comportarse como un espacio delimitado, para asumir tanto su cara, como la de su contrario³.

Pero aunque la realidad virtual nos parezca tan novedosa y llamativa, en realidad no hace nada más que culminar un prolongado desarrollo histórico de la imagen-escena tradicional, acompañada de la vieja aspiración del ser humano para duplicar la realidad, que tantas implicaciones mágicas ha tenido⁴. La metáfora del espejo que se hace añicos al principio de la novela expresa como ninguna esta dualidad

³ Juan Bonilla (1966), periodista y escritor, es natural de Jerez de la Frontera. Ha publicado dos novelas: *Nadie conoce a nadie*, en 1996, y *Cansados de estar muertos*, en 1998, además de la novela juvenil titulada *Yo soy, yo eres, yo es*. Es autor de varios libros de relatos entre los que destaca *El que apaga la luz* (1994), *La compañía de los solitarios* (1999) y más recientemente *Las gafas de Spinoza* (2000). “una colección de relatos que narran con vigor e intensidad situaciones cotidianas en las que los personajes se enfrentan a los límites de la soledad, de la resistencia, de la enfermedad, del carácter vulnerable de la vida humana” (Bonilla, 2000: 10).

⁴ Roman Gubern hace un recorrido por dicho fenómeno en el capítulo “La batalla de las imágenes”, pp. 51-74.

presente en los presupuestos ideológicos y estéticos de Bonilla. Un espejo de “marco labrado por una mano paciente que repartió en la madera vírgenes y demonios, tal vez previniendo a todo aquel que se mirase que quien aparece al otro lado del espejo oculta comúnmente tanto las más plausibles virtudes como las más abominables perversiones” (11). La ruptura del espejo sitúa al protagonista ante una realidad caleidoscópica que tiene mucho que ver con la propia percepción del mundo, del yo y de la misma estética narrativa del autor: “Volví a mi cuarto. Me miré multiplicado en los diversos fragmentos del espejo que quedaban, con forma de cuchillos, dentro del marco. El resto hecho añicos, aparecía esparcido por el suelo. Pensé: qué curioso, día tras día contemplándome en un espacio determinado y una vez que se rompe me doy cuenta de que estaba hecho de cuchillos. Los espejos están hechos de cuchillos. Me pareció una buena frase, casi un verso” (13). Y la realidad, como el espejo, hiere en ocasiones a los personajes de la novela hasta lo insoportable, hasta el deseo de vivir en el engaño como el personaje de Shakespeare: “Se me vino a la mente la frase del *Otelo* de Shakespeare según la cual vale más ser engañado mucho que saber sólo un poco, y en aquel momento yo también hubiera preferido mil veces no saber lo poco que sabía, hubiera preferido que me estuvieran engañando” (261). Desde el punto de vista de la medicina clínica que sostiene el doctor Prieto, el ser humano experimenta una necesidad legítima de crecimiento y ampliación que, cuando confluye con los limitados parámetros de la realidad, puede convertirse en un arma de doble filo ya que sólo la literatura puede dar cauce a una expansión de este tipo⁵.

Si el problema de la mimesis centró durante muchas centurias los debates estéticos y la obra de arte se planteó como objetivo primordial la captura de la realidad, en los albores del siglo XXI nos encontramos con modos de construcción de la realidad a partir del juego, a partir de la literatura, de la pintura, de la música o del cine. Se diría que cualquier virtualidad puede ser edificada desde un texto predeterminado a modo de una gran biblioteca de Babel. De este modo, la reflexión sobre lo real y lo

⁵ “Cuando nuestra existencia no nos resulta suficiente, cuando necesitamos que nuestra vida se dedoble y crezca de la esterilidad de nuestra realidad un mundo distinto, una posibilidad de ser otro, podemos llegar a crearnos una ficción, pero ésta siempre resultará insuficiente y acabamos igualmente decepcionados, obligados a admitir ese cansancio de ser uno mismo, de no poder ser otra cosa que uno mismo. Aceptar eso puede involucrarnos en un naufragio de consecuencias imprevisibles, porque mantener la ficción de que podemos ser otros está al alcance de muy pocos. Tal vez tan sólo de los escritores” (281).

virtual alcanza también a la creación artística, y el concepto de hipertexto se incorpora en el universo de nuestro autor en la manera de construcción de los personajes y en la base de la trama de la novela *Nadie conoce a nadie*: “Ya te lo he explicado. Un grupo de jugadores continúa en la mesa de juego, en un tablero, o en la propia vida la acción relatada. Cada cual se reconoce en un personaje del texto que se toma como base, y adquiere su rol, es decir, actúa con arreglo a la personalidad de ese personaje” (183). La acción de la novela se apoya en el descubrimiento por parte de uno de sus protagonistas de que no es más que una pieza de un macabro juego de rol, y las personas que le rodean fanteos que desempeñan un papel muy distinto al imaginado por él. Nadie es lo que parece ser.

Los juegos de rol, más que una referencia anecdótica y una magnífica excusa para urdir el conflicto, plantean toda una reflexión sobre los peligros de la actualización de lo virtual, su patología más extrema, la pérdida total del sentido de las consecuencias de unos actos. La perversidad de Sapo, deriva de tomar la vida de los demás como un juego: “Porque la vida de los demás es sólo un juego para mí. Porque uno carece de conciencia del Mal cuando no ve los resultados de sus acciones y se limita a ordenar actos cuyo alcance se camufla de ficción porque no aparecen en directo, sino que se desaperciben en titulares de periódicos, imágenes de televisión” (162). Este gusto por el juego, germen de una perversidad virtual, lo encontramos también en el antagonista de la historia, en Simón, que entretiene sus trayectos por Sevilla retando en su imaginación a los transeúntes como si de una maratón se tratara o jugando a recordar escritores cuyas iniciales se corresponden con las letras finales de las matrículas de los coches que encuentra en su camino: “Yo caminaba por uno de los puentes rumbo a mi casa, distrayéndome en el juego de las matrículas, que es un juego con el que suelo acortar los paseos y que consiste en ir mirando las letras finales de las matrículas de los coches y buscar un escritor cuyas iniciales coincidan con ellas (por ejemplo, veo un coche cuya matrícula es SE-457634-JB, y entonces yo resuelvo, José Bianco, o José Bergamín, o Juan Benet —la verdad es que he puesto las iniciales más literarias—, o por ejemplo CA-544671-SZ, pues yo respondo, Stefan Zweig: nunca paso a fijarme en otra matrícula hasta que no está resuelta la anterior por muy complicada que parezca o resulte), cuando de repente en una de esas negaciones de las reglas del espacio que fomentan los sueños me encontré en el cuarto de baño vigilando a Sapo y buscando desesperadamente en mi memoria un escritor cuyas iniciales correspondieran a las letras RP” (166).

Dicho mecanismo de asunción de personalidades a través de un texto explicaría fenómenos de construcción de caracteres —literarios o no— que Bonilla denomina “síndrome de Alonso Quijano”, consistente en prorrogar la identificación con un personaje literario más allá de la estricta duración de la lectura que no es sino una patología muy próxima a los juegos de rol: “Hay quien después de leer demasiadas novelas policíacas sale a la calle a perseguir sospechosos, convencido de que una imaginaria esposa se presentó en su despacho solicitándole semejante tarea. Hay quien después de leer demasiados libros de semiótica se cree un signo, y quien después de leer demasiado a los poetas surrealistas se cree un enigma” (278). Y se pregunta si Jesucristo pudo llegar a sufrir dicho síndrome según el cual, las intensas lecturas a las que se sometió de adolescente (la edad más propicia al síndrome) de las Profecías de Isaías lo condujeron a creer de veras que el elegido por las palabras del profeta era él” (279). La literatura, el Quijote, se muestra como una magnífica fuente literaria para los juegos de rol que no serían sino un moderno plagio de la novela de Cervantes: “Mira, los juegos de rol son una imitación del Quijote. Un tipo enloquece del mucho leer y del poco dormir y decide llevar a la realidad aquello que le dictaban los libros, arreglar el mundo conforme a lo esquilado en sus lecturas. El Quijote era un fundamentalista. Quien no estaba con él era su enemigo “ (218). Este mecanismo convoca a la literatura como uno de los hipertextos posibles para la recreación de la realidad de la que Bonilla extrae gran parte de su imaginario como escritor. Simón aparece caracterizado como un lector precoz. Es más, la conciencia del personaje surge paralela a la de su experiencia como lector —“Lo cierto es que no recuerdo un día de mi vida en el que yo no supiera leer” (23)— . Y, aunque sus aspiraciones como creador no acaban de concretarse, la literatura no le abandona nunca: “Había siempre en mis crucigramas una sobredosis de literatura. Supongo que era fruto de mi condición de lector voraz, o tal vez de mi frustración por no ser escritor. Cuando era pequeño, a la pregunta qué serás de mayor, solía responder: seré alto y escritor. Así que cuando la estatura se me estancó en el metro setenta renuncié a la literatura” (22)⁶.

⁶ “Por aquella época leía de todo, novelas, ensayos, poesía. De los periódicos sólo me interesaban los suplementos literarios. La literatura en efecto contaminaba todos los aspectos de mi existencia. Tomaba una horchata y no conseguía librarme del recuerdo de Borges que afirmaba que su sabor favorito era el de ese brebaje. Si se me pinchaba una rueda me consolaba pensando que Gertrude Stein se consideraba una experta en tan ingratas lides. Jamás he sido capaz de aplastar una cucaracha por temor a que el sacrificado por mi repugnancia fuera Gregorio Samsa” (p. 25).

Pero además, la literatura acompaña al ser humano como herramienta para conocer el mundo, como escenario de otros mundos menos nocivos que las sustancias psicotrópicas⁷ o, como un juego “para aplazar la muerte, juegos que ayudan a no perder el tiempo, sino a sustituirlo, suprimirlo, abolirlo. Guiños inocuos que, aunque no me facilitan el camino, lo hacen más llevadero, lo amplían. La literatura me sirve en fin para que la vida me concierna menos de lo que yo hubiera sido capaz de soportar” (27)⁸. Los modelos literarios aportan un excelente término de comparación para definir personajes: “O quizá ni siquiera salió de esta ciudad y ahora se encuentra en un apartamento alquilado en el bloque de la esquina, dejando que el tiempo corra como aquel personaje del cuento de Hawthorne, el tal Wakelfield, un hombre sosegado, egoísta y propenso a los misterios y las reservas (como Sapo, en el fondo) que una tarde se despide de su mujer avisándole que se ausentará durante unos días de la ciudad para resolver cierto negocio. Los días crecerán hasta contabilizarse en meses y éstos se convertirán en años y éstos se alargarán hasta las dos décadas de ausencia” (9).

Sumidos en esta dimensión caleidoscópica de la realidad, confundidos entre lo verdadero y lo falso, el relato novelesco, el relato fantástico, se muestra más fluido que la expresión de la experiencia para Simón. Las leyes a las que ésta somete al discurso lo entorpecen, lo enredan y, en

⁷ “Mis únicos viajes lisérgicos se los debía como tantas otras cosas a la literatura. Y no quiero decir con ello que mi experiencia con el ácido se redujera a unas cuantas páginas *beats*: no, simplemente me refiero a que en mi pasado lo más parecido que yo podía encontrar a esas alucinaciones reconfortantes y misteriosas, o esas pesadillas tenebrosas y siniestras que produce el LSD, eran las alucinaciones provocadas por algún clima obsesivo que se desprendía del libro que estuviera leyendo y quedase plasmado en mi realidad” (143). Timothy Leary, el gurú de la “conciencia expandida” mediante drogas psicodélicas en los años sesenta y setenta, ha visto en la Realidad Virtual una prolongación tecnológica natural de sus experiencias alucinógenas (Gubern, 176).

⁸ “¿Para qué diablos sirve la literatura? Me había planteado esa cuestión infinidad de veces, pero nunca había perdido el tiempo intentando una declaración convincente y firme. Lo único que sabía es que cuando murió mi padre recordé unos versos de Thomas Stearn Eliot que si bien no paliaron mi dolor sí al menos me lo llegaban a explicar, cuando alguien a quien amaba se retiró para siempre de mi vida, me socorrieron dos renglones de Juan José Arreola (“La mujer que amé se ha convertido en fantasma: yo sólo soy el lugar de sus apariciones”), cuando me cruzo con una de esas princesas por cuyos cuerpos vendería mi alma al demonio, repito una exclamación de Rafael Cansinos Assens (“Dios mío, no permitas que haya tanta belleza en este mundo”), cuando la noche pesa sobre mí como el cadáver de una esperanza acribillada, unos versos de Federico García Lorca acuden a mi mente para colorearme el insomnio como el más eficaz de los ansiolíticos (“pero la noche es interminable cuando se apoya en los enfermos, y hay barcos que sólo buscan ser mirados para poder hundirse tranquilos”) ¿Es poco?” (27).

definitiva, lo hacen aparecer a los ojos del interlocutor mucho más farragoso, incluso carente de verdad⁹. Frente a ello, la experiencia onírica aclara más de la verdadera esencia de los personajes que la realidad misma, estrategia narrativa de la que Bonilla se sirve con frecuencia para acentuar este clima de duda: «Creo que era Faulkner el que confesaba su antipatía por las páginas en las que un escritor se dedica a relatar sus sueños. Yo ya he acumulado varios. La razón es que creo que, esencialmente, uno es lo que sueña. Y mis sueños por entonces eran pesadillas. El sueño que más claramente recuerdo de aquella mañana principiaba en el cuarto de baño de nuestro piso y localizaba exteriores en los puentes que cicatrizaban el río Guadalquivir uniendo el barrio de Triana con Sevilla. El *dramatis personae* se reducía a Sapo y a mí” (166)¹⁰.

La experiencia de la ficción que se narra en *Nadie conoce a nadie* invierte los más convencionales principios de la filosofía. Si Sapo en su papel de *rolmaster* decide titular su libro de memorias *Yo y mis circunstancias*, texto a través del que Simón va descubriendo al verdadero personaje, este último, como jugador pasivo que ignora las reglas del juego pero que se ve implicado en el mismo —no en vano ha sido él, el que que ha incluido la clave ARLEQUINES en el crucigrama—, se siente ultrajado por esta afirmación: “por mucho que la filosofía asegure que yo soy yo y mis circunstancias, la realidad vira el sentido de la frase y consigue que yo no sea más que lo que las circunstancias decidan que yo sea. Acogí en este momento el deseo inapelable de huir, de volver a la provincia con mi madre, de esconderme, de no afrontar las disposiciones estrictas de la realidad. En definitiva, el antiguo y cansino deseo de ser otro, otro cualquiera, aquel señor con el que me acababa de cruzar y que volvía a casa después de una olvidable jornada de trabajo, o el muchacho

⁹ “No sé por donde comencé, si por la llamada telefónica primera, el espejo roto en mi habitación o el día que Sapo llegó a mi vida, exhausto por las escaleras. Lo que sí recuerdo es que entonces empezaron los tartamudeos, los atascos en mi narración, que debió salir enrevesada e ininteligible, hasta el punto de que lo que podía haber sido una confesión de asuntos hiperbólicos que provocaran la incredulidad en Ariadna, no pasó de ser una suma de estampas mal plasmadas que conducían al aburrimiento de mi oyente. Ariadna fue muy amable y me pidió calma. Debí notar que los nervios se habían apoderado de mí y para recompensarme el regalo del libro de Paul Auster decidió poner orden en la narración recurriendo al tan infantil como policial sistema de preguntas y respuestas, ante la impotencia del narrador para poner en pie la historia que quería infligirle” (320).

¹⁰ “Regresé a la cama y volví a escarbar en la duermaveja por ver de hallar el túnel que me depositara de nuevo en la inconsciencia. Pero soñé que robaba todos y cada uno de los tomos de la Enciclopedia Británica disimulándolos en el interior de mi abrigo, un abrigo verde que heredé como un peso de conciencia o una culpa antigua de mi padre” (35).

que estaba a punto de adelantar y que tal vez pretendía retrasar el momento de llegar a su casa donde le aguardaba invicta e insobornable una realidad nada ilustre” (18).

En la era de la iconosfera en donde los semiólogos no cesan de afirmar la función fundamental que la imagen ha adquirido en la comunicación social y estética contemporánea frente a la cultura gutenberiana de la palabra escrita, el cine no deja de ser una referencia fundamental y el universo icónico el espacio más propicio para la difusión de la tecnología de la realidad virtual. También se muestra uno de los presupuestos estéticos de Bonilla en donde los personajes fusionan ambas influencias: “Preferimos distraernos contándonos nuestras vidas, intercambiando opiniones sobre literatura y cine y caricaturizando a algunos compañeros y colaboradores del periódico” (113). En una de las cartas que Simón descubre dirigidas a Natalia, la niña con la que establece una relación epistolar, encuentra una referencia a la película de Friz Lang *M, el vampiro de Düsseldorf* en donde se relatan los avatares de la caza de un psicópata especializado en asesinar a niñas pequeñas (171). También le transmite su deseo de ser director de cine. La pulsión escópica del personaje se traduce en un efecto de animación de la imagen de la amada en una de sus cartas: “Tus ojos celestes me miran desde ese cartón al que han hecho cobrar vida, y en sus aguas me baño todas las noches para refrescarme un poco de ese calor infernal que hace en mi vida” (173).

En otra de las cartas descubiertas por Simón, Sapo relata su pasión por el cine como una patología: “Por entonces —yo acababa de cumplir doce años— el cine ya me había raptado. En el reverso de toda pasión se esconde una patología. Basta que la pasión se infecte (y suele infectarse) para que su exceso determine la enfermedad” (196). (...) “Con el cine me pasó algo así: la pasión se me fue convirtiendo en patología, y aquel año no hubo día que no viera un par de películas, olvidando de paso la visita a los libros, y obteniendo por fin las peores calificaciones de mi vida” (196-197). De entre las múltiples referencias a la cultura cinematográfica que aparecen en la novela me interesa reseñar una especialmente significativa, la que se refiere a la película *Blade Runner*. En ella asistimos a un potencial futuro en donde los seres humanos conviven con sus “replicantes”, en donde la indiferenciación entre el original y la copia hace casi imposible su discriminación, en una metáfora cinematográfica que bien podría ser expresión de uno de los temores más amenazantes en nuestro presente y del que se hace eco Baudrillard: “Vivimos en un mundo en el que la más alta función del símbolo es la de hacer desaparecer a la

realidad y la de enmascarar al mismo tiempo esa desaparición” (Gubern, 178).

La novela de Bonilla ha sido llevada a la pantalla por el director novel Mateo Gil que en el momento del estreno consiguió concitar una expectación inusitada para una *ópera prima*¹¹. Juan Bonilla mantiene en todas sus declaraciones una expresa distancia, tanto con el proceso de adaptación, como con una posible asunción en su estética narrativa de cauces expresivos próximos al cine, al menos de una manera consciente. Distancia que considera un ejercicio de “justicia poética” con un trabajo que no le pretenec¹². Y apuesta por favorecer la naturalidad en las polémicas relaciones entre el cine y la literatura que pasan por una apertura de los autores a asumir otras virtualidades presentes o no en las páginas de sus obras. Según la posición del autor respecto al proceso de conversión al cine de su novela, los modelos literarios estarían presentes en la adaptación como un hipertexto en donde el director de la película actuaría como interface de otro texto: el texto fílmico: “Eso de que algo que tu creaste genere otra creación completamente distinta, que de las costillas de una novela que uno escribió aparezca, después de dos años de trabajo, reuniones, guiones, discusiones, planteamientos, tormentas de ideas, una película, me sigue pareciendo un hecho milagroso, más allá que luego la película sea fiel a la novela (lo que siempre resulta cinematográficamente contraproducente) o la supere en calidad (y en este aspecto si algo le pido a Mateo Gil es que no se le haya ocurrido realizar una obra maestra para no dar ocasión a los listillos de siempre a repetir esa frase manida según la cual sólo se puede hacer grandes películas de obras mediocres)” (*Nadie conoce a nadie*, 125).

La cinta, muy polémica en su recepción crítica actualiza mediante un trabajo de dirección muy meritorio para un novel la virtualidad plástica que se encierra en la novela de origen y éste es uno de sus mayores hallazgos, la modernidad en el tratamiento de la iconografía religiosa de la Semana

¹¹ Mateo Gil debutaba en la dirección de largometrajes con esta obra. Antes había colaborado con Alejandro Amenábar en *Tesis* y *Abre los ojos* como guionista de cámara y con José Luis Cuerda en *La lengua de las mariposas*, aparte de rodar varios cortos multipremiados como *Allanamiento de morada*.

¹² “NADIE CONOCE A NADIE es ya una película que desde el principio fueron montando a partir de mi novela, en su imaginación y mil charlas en las que preferí no estar, los productores Antonio P. Pérez y Fernando Bovaira y el guionista y director Mateo Gil, que hizo suya la novela, le dio las vueltas que quiso y necesitó darle, para convertirla en una historia que tiene que ver mucho más con él mismo que conmigo”.

Santa sevillana sin caer en lo folklórico. Además, el director imprime a la historia un estado de ensoñación que, combinado con la referencia documental de unos hechos que supuestamente tienen lugar en la última Semana Santa del milenio y la música envolvente de Amenábar, hacen dudar al espectador de la veracidad de la historia¹³. Esta superposición de planos consigue crear una tensión que no se desvanece, sino que se acentúa en la escena final en la que Simón, tras ser herido como consecuencia del último y macabro atentado perpetrado por Sapo, aparece ante una moderna pantalla de ordenador dando punto final a su novela. ¿Se tratará finalmente de una mera reflexión sobre el proceso creador del protagonista?

El extraordinario fondo visual subyacente en el interés de Mateo Gil por la novela constituye el marco inapreciable para hablar de la falta de creencias de los personajes y su desmotivación, en definitiva, de su insoportable aburrimiento, primera sugerencia de Sapo para el crucigrama de Simón: “Gil se interesó por la historia a través de las características existenciales de los protagonistas “unos jóvenes que no tienen ninguna guerra donde caerse muertos y se la inventan” (*La Razón*, 23-XI-1999).

Frente al temor a una pérdida general del sentido de la realidad y de una apocalipsis cultural (Jean Baudrillard, Paul Virilio) Pierre Lévy defiende la existencia de una inequívoca continuidad de la hominización y considera que “lo virtual tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. No es lo opuesto a lo real, sino una forma de ser que favorece los procesos de creación” (14). Como tal la virtualización no es ni buena, ni mala ni neutra. Se presenta como el movimiento del “convertirse en otro”, reflexión central en el planteamiento narrativo de Juan Bonilla en *Nadie conoce a nadie*.

¹³ Ficha técnica: Dirección: Mateo Gil; Intérpretes: Jordi Mollà, Eduardo Noriega, Natalia Verbeke, Paz Vega; Guión: Mateo Gil, basado en la novela de Juan Bonilla; Fotografía: Javier Salmones; Música: Alejandro Amenábar; Producción: Sogetel y Maestranza Films. España, 1999; D.: 108 min. Estreno: 26/XI/1999.

OBRAS CITADAS

_____. *Nadie conoce a nadie. Guión cinematográfico de Mateo Gil*. Madrid, Ochoymedio/SOGETEL, 2000.

Bonet Mojica, Lluís. “Crítica de cine. Mateo Gil abre los ojos”, *La Vanguardia* (28-XI-1999).

Bonilla, Juan. *Nadie conoce a nadie*, Barcelona, Ediciones B, 1999.

_____. *Las gafas de Spinoza*, s.l., NH Hoteles, 2000.

Català Domènech, Josep M. *La escena metafórica: las transformaciones de la imagen en la era de la virtualidad*, Barcelona, Publicacions de la Universitat de Barcelona, 1997.

García, Cecilia. “Los jóvenes del filme no tienen ni una guerra donde caer muertos, por eso se la inventan”, *La Razón* (23-XI-1999).

Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1999.

Hill, Peter D. *Así se crea la realidad virtual*, Barcelona, Rosaljai, 1996.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona/Buenos Aires/México, Paidós, 1998.

Landow, Pierre. (comp.). *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1998.

Quéau, Philippe. *Lo virtual: virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1995.

Reviriego, Carlos. “Mateo Gil estrena *Nadie conoce a nadie*. Mejor director que guionista. El escritor al margen”, *El Cultural* (21-XI-1999).

Rheingold, Howard. *Realidad virtual*, Barcelona, GEDISA, 1994.

Villar, Carmen. “*Nadie conoce a nadie*. De repente, un extraño”, *Faro de Vigo* (3-XII-1999).

Virilo, Paul. *War and Cinema: the logistics of perception*, Londres, Verso, 1989.

Woolley, Benjamin. *El universo virtual*, Madrid, Acento, 1994.

