

Modelo de análisis cualitativo con Atlas.ti para novelas postdigitales: *Reina* y *Game Boy*

Dirección

Clara Martínez
Cantón

Gimena del Río
Riande

Francisco Barrón

Secretaría

Romina De León

Qualitative Analysis Model with Atlas.ti for Postdigital Novels: Reina and Game Boy

Adrián MENÉNDEZ DE LA CUESTA GONZÁLEZ
Universidad Complutense de Madrid
adriamen@ucm.es
<https://orcid.org/0000-0003-3398-0503>

RESUMEN

Los estudios sobre el giro postdigital en la literatura española se han asentado en la última década. El presente artículo interroga un breve corpus novelístico para determinar 1) qué presencias postdigitales y estrategias de representación predominan y 2) cómo se relaciona con su historia tecnológica. El corpus comprende *Game Boy* de David Parkas (2019) y *Reina* de Elizabeth Duval (2020). Así, se pretende ampliar el rango de los estudios previos, que se han centrado mayormente en la generación pionera de los mutantes. La metodología del estudio consiste en un análisis cualitativo de los textos mediante Atlas.ti. Se ha elaborado un modelo interpretativo según el cual anotar las novelas y se han analizado los datos de la anotación en la herramienta.

PALABRAS CLAVE

Literatura española postdigital, análisis cualitativo de textos, retromanía, David Parkas, Elizabeth Duval.

ABSTRACT

Studies on the postdigital turn in Spanish literature have been consolidated in the last decade. The current paper examines a small novelistic corpus to understand 1) which postdigital presences and representational strategies are dominant and 2) how it relates to its technological history. The corpus comprises *Game Boy* by David Parkas (2019) and *Reina* by Elizabeth Duval (2020). This choice seeks to broaden the scope of previous studies, which mostly focused on the older Mutant generation. The paper's methodology is qualitative text analysis using Atlas.ti. An interpretative model has been developed to annotate the novels; the annotation data has been analyzed with the tool.

KEYWORDS

Postdigital Spanish Literature, Qualitative Text Analysis, Retromania, David Parkas, Elizabeth Duval.

1. LITERATURA POSTDIGITAL¹

1.1. ¿Qué entendemos por postdigital?

El presente artículo busca ampliar los estudios previos sobre literatura postdigital en español mediante la diversificación de la nómina de autores considerados y una metodología de análisis que permite cuantificar los resultados de una lectura interpretativa. Dicho concepto es por tanto central al estudio; sin embargo, en la literatura científica proliferan definiciones y enfoques alejados de este. Conviene, pues, realizar una breve aclaración de qué entiende este artículo por el término².

Para ello, podría tomarse como punto de partida la célebre frase de Negroponte: “the Digital Revolution is over” (1998). Dicha afirmación no deja de precisar matices, como bien apunta Taffel (2016), porque si bien, el desarrollo tecnológico no ha llegado a una meseta de estabilidad, cabe destacar que lo digital ha dejado de ser novedoso por sí solo, pues el panorama se ha fragmentado en varias pequeñas revoluciones digitales que siguen transformando el ecosistema (pp. 328, 335). Lo postdigital designaría así, no tanto una clara ruptura histórica respecto a lo digital, sino un panorama en el que la frontera entre los medios nuevos y los antiguos pierde su pertinencia (Cox, 2014, p. 71).

Asimismo, en este contexto de superación de lo digital como novedad, ciertos teóricos anuncian una vuelta a lo analógico. En un origen, Cramer (2015) privilegiaba como postdigital un cierto desencanto con lo digital y el resultante renacimiento de medios antiguos, como la máquina de escribir, el vinilo o el *zine*. De igual manera, se podría contemplar la cultura postdigital como una práctica retrómana, en el sentido de Reynolds (2011), lo postdigital se caracterizaría al menos parcialmente por su obsesión por visitar los objetos culturales previos a la disrupción digital. Por su parte, siguiendo a Hal Foster, Burguera (2011) coincide en el supuesto “retorno de lo real” en el mundo del arte (p. 18); y en la misma línea, Fernández Mallo también habla de una vuelta a lo analógico y lo matérico (2018).

Otros académicos han dejado de lado esta tendencia retrómana de lo postdigital para centrar su análisis en la disolución de la frontera entre lo analógico y lo digital una vez que la disrupción digital se encuentra plenamente asumida y banalizada. Por lo cual, se puede hablar de un *continuum* en que medios analógicos y digitales se imbrican sin distinción clara (Bajohr, 2016; Sierra-Paredes, 2012, 2016). Esto implica que se trata de ensamblajes tecnológicos donde la experiencia humana ya no es dissociable de lo digital (Aikat, 2019; Bell et al., 2019; Taffel, 2016), además, se puede observar cómo esta línea de investigación se enlaza con el análisis etnográfico de Hine (2015) sobre el internet actual como incrustado, encarnado y cotidiano (*embedded, embo-*

¹ Este estudio ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Investigación REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital (Referencia RTI2018-094607-B-I00), financiado por FEDER/Ministerio de Ciencia e Innovación - Agencia Estatal de Investigación.

² Para una revisión más exhaustiva de los usos y el desarrollo del término puede consultarse el artículo de Llamas Ubieto (2020).

died y everyday). Así, diferentes estudios ligan lo postdigital a la familiar ubicuidad de lo digital (Aikat, 2019; Apprich, 2013; Fernández Mallo, 2018; Philipsen, 2014; Rodríguez-Ortega, 2018; Taffel, 2016). Esta concepción de lo postdigital como plena normalización de lo digital se encontraba presente ya en el mismo Cramer (2015, pp. 19-20).

Por ello, para el enfoque de este estudio, distinguimos dos bloques de conceptualizaciones del fenómeno: la de quienes ven una banalización de lo digital y la disolución de sus fronteras con lo analógico y la encabezada por Cramer (2015), que añade a esto una predilección retrómana por lo analógico.

1.2. El giro postdigital en literatura

Desde hace al menos una década, los estudios literarios constatan el impacto de este nuevo paradigma postdigital en todos los ámbitos de la literatura, desde la impresión a la lectura y escritura. Se podría entonces hablar de objetos literarios postdigitales (Abblitt, 2019) y de literatura postdigital (McLean Davis et al., 2020, p. 301) para referirse a los profundos cambios que ha sufrido todo el ecosistema literario. Esta categoría abarcaría no solo las obras impresas y la literatura digital nativa, sino también los procesos de digitalización, las bases de datos y los algoritmos de búsqueda a los que se someten las primeras, de la misma manera que el software y el código dan lugar a la segunda.

Respecto a la impresión, la revolución digital no supuso la anunciada desaparición del papel, sino una serie de transformaciones cruzadas, desde la del tipo bajo demanda a la revalorización de lo impreso como objeto limitado (Ludovico, 2012).

En cuanto a la recepción de los textos, se hace necesario redefinir los conceptos de alfabetismo y lectura en términos postdigitales para incluir técnicas y destrezas como el *distant reading* o el *code switching* (McLean Davis et al., 2020, p. 303) o el *engagement* de los lectores de *fan-fiction* (Forcier, 2017, pp. 97-99). En el mismo tenor, Philipsen (2014) refiere al campo artístico, sin embargo, sus reflexiones sobre la estética postdigital resultan pertinentes; ya que, en el público o la crítica, una posición postdigital respecto a la obra de arte consistiría en centrarse en la experiencia estética y no en su poética, es decir, cómo se ha realizado técnicamente (pp. 123-124). Así, el lector postdigital se distanciaría del esencialismo tecnológico que focaliza el estudio de la obra digital en la tecnología que la sostiene (pp. 122-123).

Mientras que, si se atiende a la escritura literaria propiamente dicha, varios autores han destacado el nacimiento de nuevos géneros literarios, tildados de literatura postdigital. Por un lado, hay una vertiente más experimental, clara continuación del arte postdigital, que Bajohr (2016) define como hibridación de escritura conceptual, literatura digital y factografía (p. 254). En tanto, Ludovico (2014) se refiere a una corriente específica de obras híbridas que explotan y se construyen en los desplazamientos entre lo digital y lo analógico, combinando la generación automática de textos con un marco analógico (pp. 82-83). De manera similar, otros investigadores han centrado el análisis en una concepción más abierta de literatura postdigital. Bajo la etiqueta *postweb*, Saum-Pascual (2018) engloba un mayor rango de obras que, independientemente de su naturale-

za digital o analógica, tematizan o se desarrollan en la frontera entre estos dos medios que define lo postdigital.

Por su parte, la obra de Sierra-Paredes (2016, 2017) es acorde a esta línea de investigación sobre la exploración literaria del *continuum* entre lo analógico y lo digital desde ambos lados de la frontera. Más allá de obras digitales en la vanguardia del arte o la literatura, la literatura postdigital abarcaría también la narrativa de quienes Julio Ortega y Juan Francisco Ferré (2007) bautizaron *generación mutante* en su antología *Mutantes: narrativa española de última generación*. El grupo incluiría en su nómina a los autores Germán Sierra-Paredes, Flavia Company, Manuel Vilas, Carmen Velasco, Javier Pastor, Juan Francisco Ferré, Jordi Costa, David Roas, Agustín Fernández Mallo, Javier Fernández, Vicente Luis Mora, Mercedes Cebrián, Braulio Ortiz Poole, Javier Calvo, Imma Turbau, Isaac Rosa, Mario Cuenca Sandoval, Jorge Carrión y Eloy Fernández Porta. No obstante, el mayor estudio que relaciona esta generación con la literatura postdigital solo contempla a Juan Francisco Ferré, Eloy Fernández Porta, Javier Calvo, Vicente Luis Mora, Robert Juan-Cantavella, Javier Moreno, Agustín Fernández Mallo y al propio Germán Sierra-Paredes (Sierra-Paredes, 2012).

Algunos de los aspectos postdigitales que estos autores incluyen en sus obras serían: las asociaciones entre lo científico/tecnológico y lo literario, la presencia de bases de datos en sus ficciones, la continuidad entre sus libros y sus blogs reales, los videojuegos como modelo narrativo o la temática de la ciudad como *spam* y planificación fallida (Sierra-Paredes, 2012, p. 29-32). Si bien no alude explícitamente a estos autores, Sierra-Paredes (2017) matiza en otro artículo la supuesta retromanía de lo postdigital, esta clase de literatura no trabajaría desde la nostalgia, sino desde un *hiperpresente* en que tanto el pasado como el futuro ocurren simultáneamente (pp. 28, 33, 36). Otro mutante utiliza la expresión “tiempo topológico” para un concepto similar, donde señala que lo postdigital se caracterizaría por una temporalidad “que busca asociaciones entre objetos, ideas o entes que se dan simultáneamente [...] aunque algunos de esos objetos, ideas o entes hayan sido originados hace siglos y otros hace apenas un minuto” (Fernández Mallo, 2018, p. 168).

Por todo ello, se puede observar el alcance limitado del artículo de Sierra-Paredes, que incluye a ocho autores de la misma cohorte demográfica (generación X), asimismo plantea una línea de mejora en la diversificación del corpus, más allá (y después) de los mutantes. Por lo cual, el presente estudio trata de abordar al menos parcialmente esta cuestión, incluyendo a autores de la generación Y (la cohorte poblacional nacida entre principios de los 80 y principios de los 2000, Jackson II y Hogg, 2010), así como una perspectiva de género que compense los ocho escritores varones ya estudiados por Sierra.

2. CASO DE ESTUDIO

2.1. Preguntas de investigación

Dos preguntas de investigación orientan este estudio, la primera de ellas es, ¿a través de qué presencias se manifiesta lo postdigital en la literatura contemporánea española? De esta sur-

gen otras dos: ¿cuáles son las estrategias de representación predominantes en los textos?, y ¿cuáles son los objetos a los que se alude con mayor frecuencia para representar lo postdigital? La segunda interrogación, ¿es la literatura postdigital retrómana? Esta interpelación busca comprobar el alcance de la visión que propone Cramer (2015) de lo postdigital como desencanto de lo digital y *revival* de medios anteriores, por lo que se pretende medir el grado en que este tipo de literatura se construye a través de su relación con periodos tecnológicos y mediales previos.

2.2. Corpus: *Game Boy* de Víctor Parkas (2019) y *Reina* de Elizabeth Duval (2020)

Para este estudio, se ha escogido un corpus breve que facilitara un análisis cualitativo. Para facilitar la comparación con los resultados de Sierra, proponemos dos novelas en español, *Game Boy* de Víctor Parkas (2019) y *Reina* de Elizabeth Duval (2020). Se ha tenido en cuenta que ambos autores (nacidos en 1990 y 2000 respectivamente) pertenecen a la generación Y, cuyos hábitos tecnológicos han sido catalogados como postdigitales por haber crecido inmersos en la tecnología digital (Aikat, 2019, p. 11). Esto permite explorar esta literatura creada desde una posición generacional y de escritura posterior a la de los mutantes estudiados por Germán Sierra-Paredes, pertenecientes a la llamada generación X y que por tanto vivieron de forma más marcada el salto de lo analógico a lo digital. Cabe preguntarse si un análisis de esta que se centre en la generación Y arrojaría resultados diferentes a los obtenidos por Sierra-Paredes. En este caso, las características de la literatura postdigital definidas por el crítico y novelista podrían corresponder más bien a una generación literaria acotada o a un momento de escritura concreto, ligeramente anterior. De manera similar, se ha buscado una perspectiva de género, por lo que se considera que un panorama de la literatura postdigital en español debe incluir el trabajo de autoras, por lo que se ha optado por la paridad.

2.3. Metodología: análisis cualitativo con Atlas.ti

El corpus se ha estudiado mediante un análisis cualitativo, puesto que permite combinar una lectura interpretativa del texto con dichos métodos. El enfoque hermenéutico logra detectar matices como alusiones veladas a lo postdigital o ciertas omisiones significativas, sin embargo, estas sutilezas aún resultan indetectables para herramientas cuantitativas. Por lo cual, los resultados de esta lectura se someten posteriormente a un tratamiento cuantitativo, es decir, un software que aporte las ventajas de poder procesar, cuantificar, contrastar y visualizar las interpretaciones del investigador, para ello, dentro del abanico de herramientas disponibles³, se ha optado por Atlas.ti⁴.

³ Otras alternativas pueden ser Catma, accesible desde: <http://catma.de/>, y NVivo, accesible desde: <https://www.qsrinternational.com/nvivo-qualitative-data-analysis-software/home>, con funcionalidades similares.

⁴ Accesible desde: <https://atlasti.com/>.

2.3.1. *Lógica general del análisis cualitativo y la anotación*

La lógica de herramientas de análisis cualitativo como Atlas.ti radica en el etiquetado de las anotaciones, lo que permite su agregación y tratamiento automático para el análisis. De este modo, una anotación constaría de al menos dos elementos, el fragmento de texto anotado (la cita, en el lenguaje de Atlas.ti) y una categoría (código) que abstrae nuestro modelo interpretativo. Cabe la posibilidad de añadir también un comentario, que permite detallar las peculiaridades y sentido de la anotación.

2.3.2. *Modelo interpretativo*

El análisis cualitativo debe partir de un modelo interpretativo previo, que oriente la lectura hermenéutica en función de categorías claramente definidas, cuyas ocurrencias (o anotaciones) puedan ser luego agrupadas y contabilizadas. Por ello, la fase de construcción del modelo interpretativo es la parte más crucial del estudio. Si las anotaciones constituyen los datos que se recuperarán e interpretarán en la fase de análisis, el modelo es la herramienta que abstrae las preguntas de investigación y asegura que los datos recabados sean pertinentes para responder a las mismas. Esto es, el modelo interpretativo debe traducir las preguntas de investigación en códigos para la herramienta.

El proceso para definir los códigos ha sido deductivo-inductivo. En un primer lugar, se parte de la bibliografía para anticipar con qué códigos cabría interrogar el corpus, se modeliza la hipótesis en una jerarquía de códigos previa al análisis. Posteriormente, las categorías se afinan tras una primera lectura y después del análisis de los resultados. Se trata, por lo tanto, de un proceso iterativo que parte del acto hermenéutico, continuando luego, con el anotado y análisis con que se revisa la hipótesis. Las vertientes cualitativa y cuantitativa, por un lado, y deductiva e inductiva, por el otro, se retroalimentan durante toda la investigación.

También, se ha planteado un sistema de códigos⁵ que traduce cada pregunta de investigación en un eje de códigos concretos para utilizar durante la anotación. De este modo, se orienta la lectura interpretativa del corpus a la detección de citas que puedan vincularse a estos códigos.

⁵ El proceso aquí descrito de construcción del modelo interpretativo forma parte de un trabajo colaborativo en el marco del proyecto de investigación REC-LIT. El modelo interpretativo aplicado a este caso de estudio es por tanto una partición de un modelo mayor, fruto del trabajo de más investigadores, y ha sido concebido para un corpus más amplio.

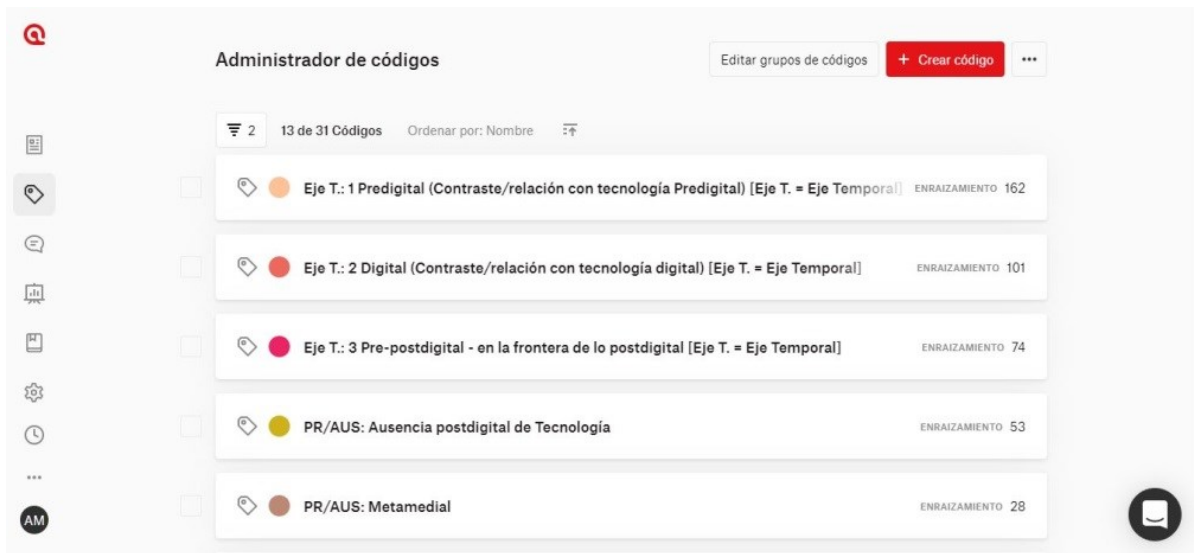


Figura 1. Interfaz del administrador de códigos de Atlas.ti. Fuente: elaboración propia.

A la primera pregunta de investigación corresponde un eje de presencia de la tecnología postdigital; dentro de esta supracategoría, se han usado los siguientes códigos: *presencia de dispositivo, presencia de Internet, presencia de software o app, presencia de redes sociales, presencia de herramienta de comunicación interpersonal, presencia de IA/robotización, presencia de marca comercial, presencia de objeto textual/artístico, transparencia de tecnología postdigital, ausencia postdigital de tecnología y metamedial*. Los primeros ocho se traducen en una mención a la tecnología postdigital, permiten detectar qué facetas son frecuentemente más representadas, y se alinean con la subpregunta sobre las entidades postdigitales más figuradas. Si la generación Y se caracteriza por la multiplicidad de plataformas mediales que utiliza (Aikat, 2019, pp. 17-18), estos códigos interrogan si esta supuesta diversidad tecnológica encuentra correlación en literatura postdigital. Los tres últimos aluden, en cambio, a modos específicos de representar estas tecnologías.

Del estado de la cuestión se dedujeron cuatro estrategias potenciales a las que un texto puede recurrir para representar lo postdigital. Primero, cabe esperar una estrategia neutra o cero, consistente en aludir explícitamente a tecnologías o prácticas postdigitales. Según la hipótesis retrómana de un regreso a lo analógico y un desencanto digital, una alternativa sería, la omisión deliberada de elementos postdigitales donde hubieran sido deseable. Si se entiende por postdigital que la ubicuidad y cotidianeidad de las tecnologías digitales conlleva su banalización, cabría esperar que estas se vuelvan transparentes, esto es, que lo postdigital se encuentre tan normalizado que quede implícito. No obstante, las obras analizadas por Sierra-Paredes parecen avanzar en dirección opuesta, pues cuestionan abiertamente el medio postdigital y lo tematizan metadiscursivamente. La estrategia cero o de alusión explícita no se ha marcado con código propio.

Finalmente, las tres restantes corresponden a la ausencia postdigital de tecnología cuando se excluye deliberada y significativamente del relato un elemento postdigital; transparencia de tecnología postdigital cuando la narración normaliza una tecnología postdigital hasta el punto de omitir su mediación, y metamedial cuando la narración no se limita a mencionar la presencia de lo postdigital, sino que se detiene en su análisis.

Por otra parte, la segunda pregunta de investigación queda reflejada en un eje temporal que incluye los siguientes códigos: contraste/asociación con tecnologías previas predigitales, contraste/asociación con tecnologías previas digitales y contraste/asociación con tecnologías previas pre-postdigitales. Este eje solo contempla procesos de origen no postdigital o contiguos a lo postdigital (en el caso de lo pre-postdigital) cuyo uso se ha vuelto obsoleto y solo cuando la alusión a las mismas tenga una conexión, explícita o implícita, con el fenómeno postdigital –como el uso de una máquina de escribir en cuanto que rechazo simbólico a lo postdigital, guiño retrómano, etc.

El uso de tres códigos diferentes para distinguir tres estadios temporales permite además comprobar si la generación Y sigue describiendo la temporalidad de lo postdigital como la simultaneidad de pasados heteróclitos, tal y como describían Sierra-Paredes (2012) y Fernández Mallo (2018). De este modo, no solo se interroga una posible retromanía, sino que se obtiene información más fina respecto a qué pasados tecnológicos se asocian con lo postdigital. Por lo cual, si la revolución digital ha llegado a su fin y nos encontramos en un nuevo paradigma, cabe preguntarse si la literatura postdigital todavía comprende la historia tecnológica solo por oposición a lo analógico (detectada mediante el código sobre lo predigital) o si podría tomar conciencia del cambio y posicionarse respecto a un pasado digital (recogido en el código sobre lo digital). Finalmente, no se descarta la opción que, recoja y tematice la misma transición de lo digital a lo postdigital (captada por el código sobre lo pre-postdigital).

2.3.3. Anotación

Una vez definida esta estructura de códigos, se procede a la anotación propiamente dicha, que debe entenderse como una lectura enriquecida mediante un modelo interpretativo; esta fase conlleva mayor inversión de tiempo, pues implica el grueso del análisis hermenéutico. La lectura debe ser consistente en la aplicación del modelo interpretativo para garantizar la calidad de los datos. Esta tarea se realiza directamente en la herramienta para poder luego recuperar los datos, tal y como se muestra en la siguiente figura. A nivel práctico, consiste en seleccionar una cita de texto relevante y asociarla con un código interpretativo. En el siguiente fragmento (figura 2), se destaca la presencia de un dispositivo (un portátil) y de una marca comercial (Vueling).



Figura 2. Interfaz de anotación de Atlas.ti Cloud (Duval, 2020, pp. 67-68). Fuente: elaboración propia.

2.3.4. Análisis

Una vez anotado el corpus, se procede al análisis de los datos de anotación. Para el presente análisis, se han usado los siguientes métodos. En primer lugar, se ha generado una tabla de códigos de documentos (figura 3). Aporta la información global del proyecto: el número de anotaciones, tanto en términos totales como por novela y código. Permite comparar de forma intuitiva qué códigos se han usado más en general y cuáles son más característicos de cada documento.

	◇10: Parkas, Victor (2019): Game Boy - Un libro de ficción, ensayo y privilegio 137	◇24: Duval, Elizabeth (2020): Reina 102	Totales
◇ Eje T.: 1 Predigital (Contraste/relación con tecnología Predigital) [Eje T. = Eje Temporal]	162	2	14
◇ Eje T.: 2 Digital (Contraste/relación con tecnología digital) [Eje T. = Eje Temporal]	101		24
◇ Eje T.: 3 Pre-postdigital - en la frontera de lo postdigital [Eje T. = Eje Temporal]	72		2
◇ PR/AUS: Ausencia postdigital de Tecnología	53	5	7
◇ PR/AUS: Metamedial	28	8	10
◇ PR/AUS: Pr. de Herr. de c. interpersonal	104	30	42
◇ PR/AUS: Pr. de IA/Robotización	10		0
◇ PR/AUS: Pr. de objeto textual	99	12	24
◇ PR/AUS: Pres. de app o software	826	20	48
◇ PR/AUS: Pres. de dispositivo	1262	17	48
◇ PR/AUS: Pres. de Internet	642	7	23
◇ PR/AUS: Pres. de marca	46	4	5
◇ PR/AUS: Pres. de Redes sociales	326	24	43
◇ PR/AUS: Transparencia de lo digital	350	17	37
Totales	181	146	327

Figura 3. Reporte de tabla de códigos de documentos en Atlas.ti Escritorio. Fuente: elaboración propia.

A continuación, se han creado diagramas Sankey⁶ de códigos para el eje temporal y el de presencia a nivel de corpus (figuras 4 y 5), que permiten responder de manera más precisa la pregunta de investigación asociada a cada eje. Por último, se ha elaborado una tabla de coocurrencias (figura 7) para interrogar el cruce entre los ejes, buscando comprobar si una mayor alusión a elementos previos a lo postdigital corresponde con un modo específico de representación de lo

⁶ Los diagramas de Sankey, son diagramas de flujo específicos, donde la anchura de las flechas es proporcional a la cantidad de flujo.

postdigital. Atlas.ti incluye relaciones de cercanía en sus análisis de coocurrencia, lo que explica que puntualmente un código poco frecuente pueda tener más coocurrencias que instancias.

2.4. Resultados

Los análisis extraídos de las anotaciones permiten volver sobre las dos preguntas de investigación.

2.4.1. Resultados: contenido y estrategias de representación de lo postdigital

La agregación de los datos (figura 3) revela la variedad de una gran presencia de lo postdigital en el corpus: se han realizado 211 anotaciones en el eje de presencia de tecnología postdigital, equilibradas entre ambas novelas (113 en el texto de Parkas y 98 en el de Duval). Se aprecia asimismo una gran diversidad de tecnologías representadas, lo que confirmaría una correlación con la preferencia de la generación Y por un amplio abanico de plataformas y medios postdigitales.

Resulta llamativa la abundancia de referencias a redes sociales (43 en total), casi al mismo nivel que categorías más genéricas como app/software y dispositivo (ambas con 48 citas cada una). La función de estas alusiones resulta pertinente, pues frecuentemente se refieren a la presencia en redes sociales de los autores, especialmente en el caso de *Reina* (Duval, 2020, pp. 15, 17, 43-44, 47, 65-66, 74, 110, 112, 116, 121, 131-133, 136; Parkas, 2019, pp. 58-59). En la generación mutante, Sierra-Paredes (2012) destacaba la continuidad entre los libros publicados por los autores y sus blogs personales; en la generación Y esta continuidad se establece con las redes sociales en vez de con los blogs.

Los únicos códigos en esta categoría con menos de 20 anotaciones han sido los relativos a IA/robotización y a marcas comerciales. Esta primera ausencia podría deberse a que no se considera tan cotidiana como el resto, pues no se ha encontrado una sola mención. La escasez de alusiones a marcas concretas sorprende dada la actual tendencia a plataformas de la web y la hegemonía de las GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft); esto podría explicarse por la resistencia de los autores a convertir sus textos en publicidad explícita de las multinacionales.

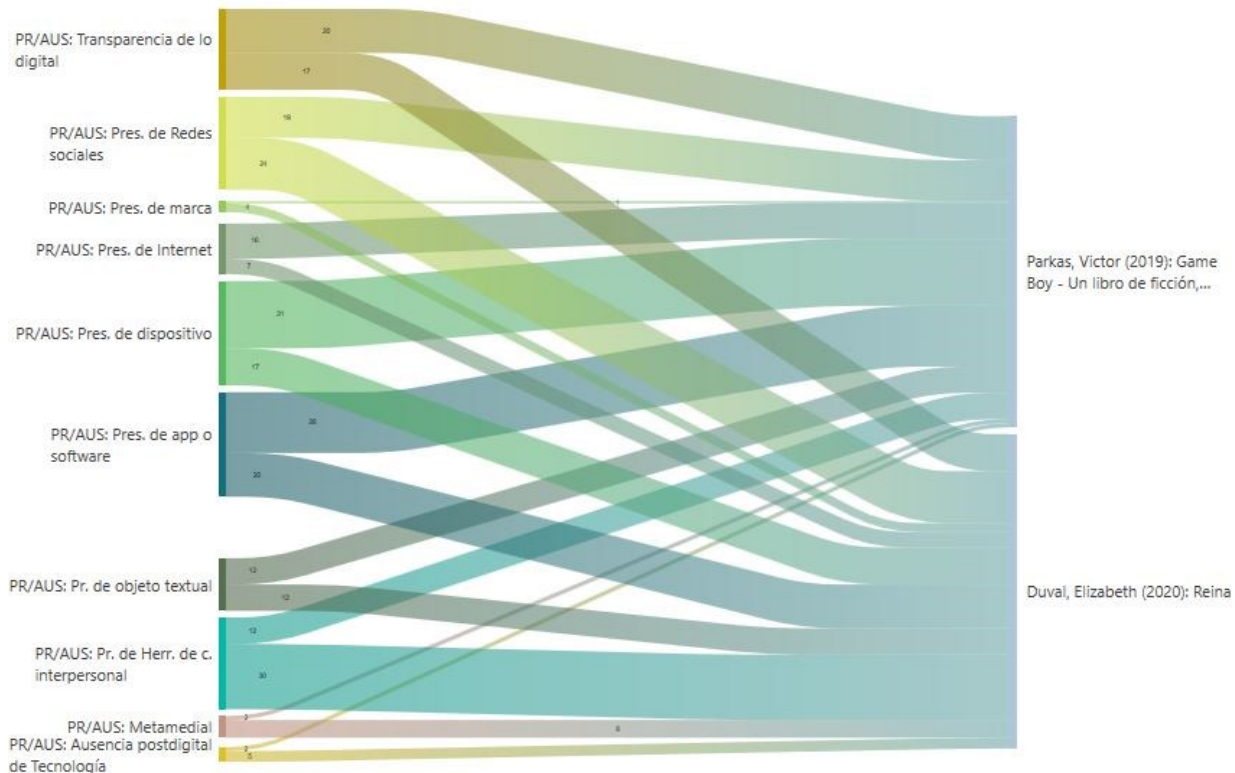


Figura 4. Diagrama Sankey del eje de presencia para el total del corpus en Atlas.ti Escritorio. Fuente: elaboración propia.

Este diagrama visualiza la distribución de cada código en cada novela, ambas son relativamente homogéneas respecto a la realidad postdigital que representan. Si existe una mayor presencia de aplicaciones, dispositivos y de internet en *Game Boy* (28/20, 31/17, 16/7, respectivamente) y de herramientas de comunicación interpersonal en *Reina* (30/12). Una posible y parcial lectura de esta diferencia es que Duval se encuentra generacionalmente más inmersa en el paradigma postdigital y por ello, tendería a focalizar su visión de lo tecnológico en una función y en un uso (la comunicación interpersonal y las herramientas específicas que la permiten) en vez de en las tecnologías más genéricas de lo digital que se encuentran detrás, como los dispositivos e internet.

Respecto a las estrategias de representación de lo postdigital, la ausencia deliberada y la reflexión sobre el medio son poco frecuentes (7 y 10 ocurrencias, respectivamente). El medio se vuelve transparente con mayor frecuencia (en 37 ocasiones), pero el dato sigue siendo relativamente bajo en comparación con el total de anotaciones que recoge una mención tecnológica. Se confirma así una banalización de lo postdigital, los autores lo conciben como un elemento más de su universo narrativo que, en ocasiones, puede volverse transparente en su cotidianidad, pero que se integra con la suficiente normalidad como para no justificar ni un rechazo o desencanto de este ni una reflexión profunda. Resulta llamativo que ambas novelas, ricas en digresiones cercanas a lo ensayístico, no incluyan más reflexiones sobre el concepto, puesto que se encuentra muy presente en sus obras. Una posible explicación podría ser que la generación mutante, que ha vivido en su juventud la revolución digital y en su adultez la emergencia de lo postdigital mantiene una distancia crítica respecto a lo tecnológico. En la generación Y, lo postdigital no es una novedad sino una faceta más de la realidad y, por tanto, resulta menos susceptible de convertirse en una temática

central.

2.4.2. Resultados: retromanía y reflexividad temporal de lo postdigital

El diagrama Sankey siguiente (figura 5) refleja la pertenencia de los códigos temporales a cada novela, el corpus muestra una mayor heterogeneidad en cuanto a sus conexiones con tecnologías y prácticas anteriores a lo postdigital. Se han detectado 38 casos en que la novela de Parkas muestra una reflexividad temporal. Sin embargo, esto solo ocurre en dos ocasiones en el texto de Duval. Esta disimilitud es indicativa de dos estrategias bien diferenciadas de afrontar lo postdigital.

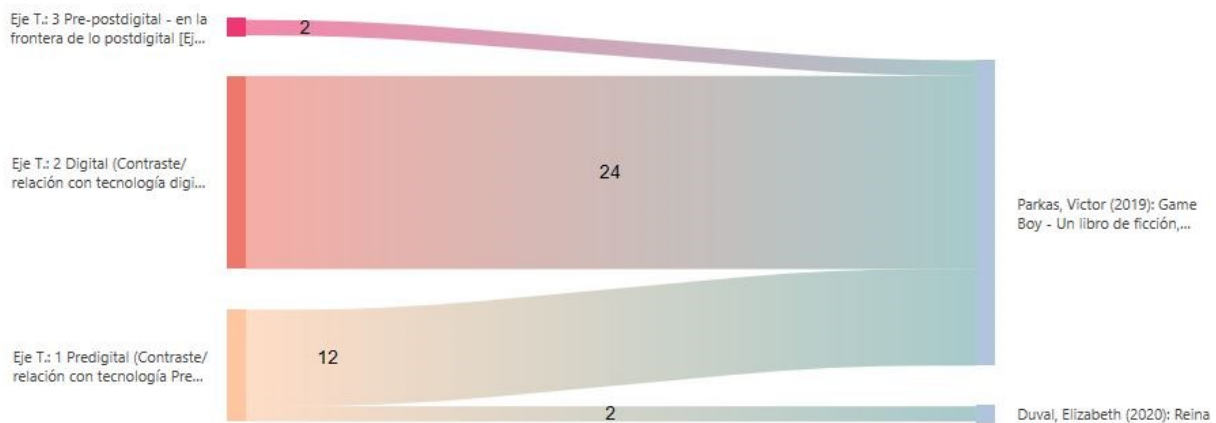


Figura 5. Diagrama Sankey del eje temporal para el total del corpus en Atlas.ti Escritorio. Fuente: elaboración propia.

En *Reina*, la gran presencia de lo postdigital no se traduce en una vuelta reflexiva o retrómana sobre estados tecnológicos anteriores, la obra de Duval parece declinarse en un presente absoluto. Esta dinámica se explica por la lógica de la novela, traduce un año de la vida de la autora en París y se centra en su día a día. Los puntuales guiños al pasado son personales y aluden a sucesos concretos previos a su llegada a esa ciudad. La estrategia narrativa en *Game Boy* contrasta abiertamente con el presente absoluto de *Reina*, pues el libro abarca anécdotas desde la infancia del autor hasta la actualidad. Se observa una vuelta retrómana a la web, las videoconsolas y demás objetos y prácticas tecnológicas que marcaron la infancia y la adolescencia del autor. Esto se aprecia desde el mismo título, alusión a la videoconsola de Nintendo que marcó las infancias de los 90. De este modo, *Game Boy* continúa parcialmente el interés de la generación mutante en los videojuegos que ya detectara Sierra-Paredes (2012).

La retromanía en Parkas (2019) merece dos apuntes. En primer lugar, no se trata de una nostalgia cándida. El pasado tecnológico tiene una fuerte carga emocional, pero no revive pasivamente unos recuerdos idealizados. Al revés, el recuerdo se disecciona en clave actual, desde el cuestionamiento crítico. En el siguiente fragmento (figura 6), la anécdota de cómo consiguió que le regalaran la videoconsola (como compensación a una operación de fimosis) le conduce a una crítica de la masculinidad y sus privilegios.

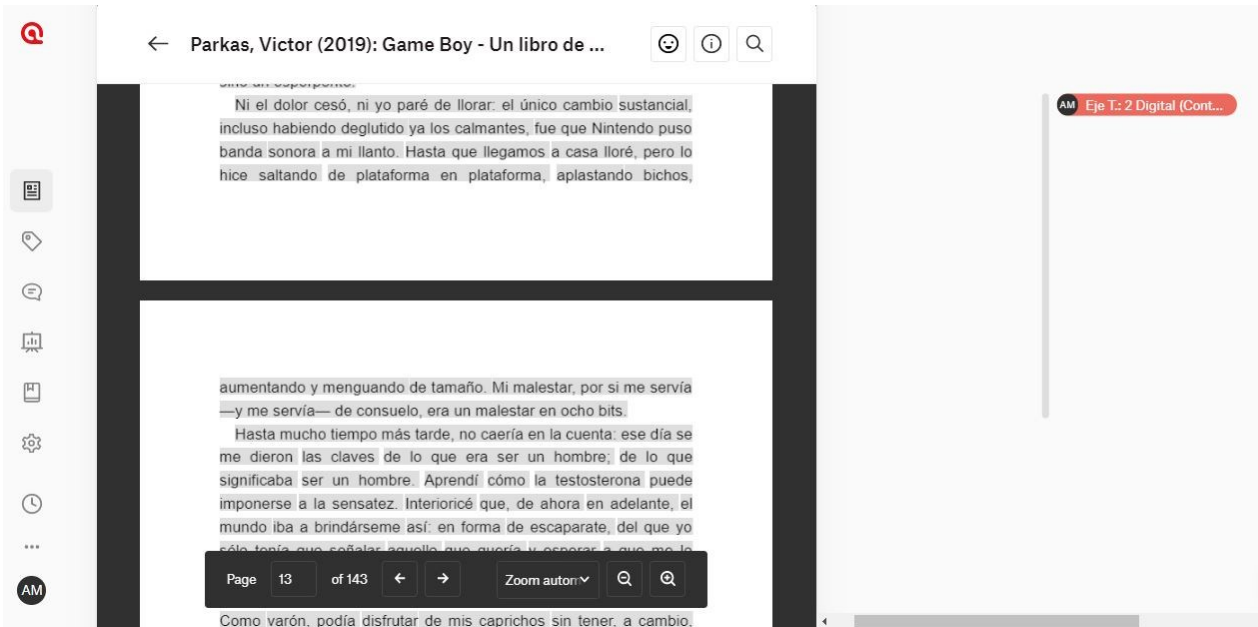


Figura 6. Interfaz de anotación de Atlas.ti Cloud (Parkas, 2019, pp. 16-17). Fuente: elaboración propia.

Como ya se ha visto, los casos en los que el relato prescinde de lo postdigital (la estrategia de representación que se había llamado ausencia postdigital de tecnología) son extremadamente puntuales (apenas dos instancias) y, como se aprecia en la tabla de coocurrencias entre ambos ejes (figura 7), solo en una ocasión esta ausencia coincide con un código temporal. Esto es, en una sola instancia se incluye un elemento tecnológico predigital, digital o postdigital en lugar del postdigital ausente. Descartamos entonces un uso retrómano de antiguas tecnologías, como señalaba Cramer a propósito de la vuelta al vinilo o a la máquina de escribir. La retromanía de Parkas se define más bien por un retorno memorístico y comparatista: los recuerdos revisitados de una infancia altamente tecnológica se yuxtaponen a las anécdotas postdigitales actuales; todos estos fragmentos sirven para construirse y comprenderse como sujeto en el presente.

	● ◇ Eje T.: 1 Predigital... (11) 14	● ◇ Eje T.: 2 Digital... (11) 24	● ◇ Eje T.: 3 Pre-postdigital... (11) 2
● ◇ PR/AUS: Ausencia postdigital de Tecnología (11) 7	1		
● ◇ PR/AUS: Metamedial (11) 10	1	2	
● ◇ PR/AUS: Pr. de Herr. de c. interpersonal (11) 42			
● ◇ PR/AUS: Pr. de IA/Robotización (11) 0			
● ◇ PR/AUS: Pr. de objeto textual (11) 24	3	1	
● ◇ PR/AUS: Pres. de app o software (11) 48	2	9	2
● ◇ PR/AUS: Pres. de dispositivo (11) 48	5	28	1
● ◇ PR/AUS: Pres. de Internet (11) 23		13	
● ◇ PR/AUS: Pres. de marca (11) 5		1	
● ◇ PR/AUS: Pres. de Redes sociales (11) 43		4	
● ◇ PR/AUS: Transparencia de lo digital (11) 37		1	

Figura 7. Tabla de coocurrencias entre el eje temporal y el eje de presencia en ATLAS.ti Escritorio. Fuente: elaboración propia.

El fuerte vínculo entre la memoria personal y los puntos de referencias previos a lo postdigital que encontramos en Parkas (2019) explica la ausencia del eje temporal en Duval (2020), por cuestiones generacionales, la infancia y adolescencia de la escritora ya habrían sido postdigitales y sus recuerdos, por lo tanto, carecerían del fuerte contraste que se aprecia en Parkas. La diversidad temporal de referencias tecnológicas que apreciamos en *Game Boy* obedece a la posición fronteriza de su generación, si bien la mirada narrativa converge en el presente postdigital, su infancia alternó entre una tecnología digital incipiente (con 24 ocurrencias) y reticencias aún de un mundo predigital (12 casos). Las escasas referencias a un pasado pre-postdigital (2 anotaciones) se explican por el carácter transicional menos extendido en el tiempo de esta fase en que comenzaba a esbozarse el fenómeno postdigital.

Un análisis más detallado de las coocurrencias muestra que el cruce con lo postdigital se da con mayor frecuencia en el caso de retornos a lo digital, especialmente cuando se trata de dispositivos (móviles en su mayoría) y, en menor medida, de internet, aplicaciones o software. El siguiente fragmento (figura 8) explica mejor el significado de estas coocurrencias, se trata del funeral de Danko, un compañero de clase que se suicidó. Lo inquietante de la escena radica en sus anacronismos y solapamientos, mientras se reproduce en una minicadena de mala calidad una canción de su juventud digital, la actualidad postdigital del suceso se acentúa al medir el valor de la amistad con el difunto por el hecho de no haberle agregado en Facebook. Se confirma así, que la reflexividad temporal del concepto, en sus referencias a tecnologías previas, no se explica por un abandono de lo actual. En estos casos, el presente postdigital de Parkas se caracteriza por sus capas, al convivir con la permanencia, a veces incómoda, de etapas anteriores. Se aprecian diferentes velocidades en la adopción digital: mientras los jóvenes viven como un anacronismo dolorosamente absurdo el hecho de reproducir en CD la canción, la familia y el sacerdote parecen aceptar la situación con normalidad.

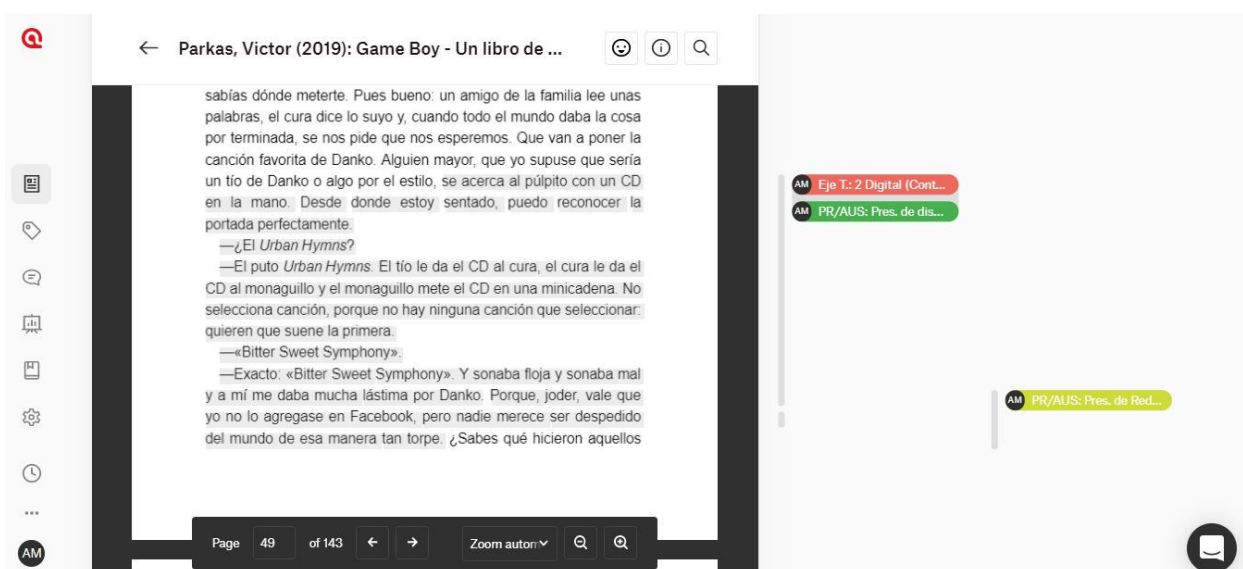


Figura 8. Interfaz de anotación de ATLAS.ti Cloud (Parkas, 2019, pp. 58-59). Fuente: elaboración propia

3. CONCLUSIONES

En estas novelas aparecen indicios claros de la existencia de una literatura postdigital en español posterior a la llamada *generación mutante*, que se caracterizaría por la banalización de las referencias a dicha tecnología, pues el uso, a menudo transparente, de aplicaciones, dispositivos, redes sociales y herramientas de comunicación interpersonal se integra en la narración con naturalidad.

En cuanto a la relación de lo postdigital con los tiempos tecnológicos que le preceden, se aprecian al menos dos estrategias bien diferenciadas de esta clase de representación. En *Reina de Duval*, la narración se centra en un presente absoluto, donde el relato de lo cotidiano postdigital se focaliza sobre lo inmediato, sin apenas memoria tecnológica. Bien distinto es el caso del *Game Boy* de Parkas, donde lo postdigital se yuxtapone con permanencias y reminiscencias de lo predigital y lo digital en una superposición de tiempos que los mutantes han llamado hiperpresente (Sierra-Paredes, 2017, p. 33) o tiempo topológico (Fernández Mallo, 2018, pp. 166-168). Este uso del eje temporal recuerda el análisis de la lógica temporal del término realizado por Cox (2014), lo contemporáneo postdigital no alude tanto a un periodo claro y diferenciado, sino a un solapamiento de procesos asíncronos, novedades, rupturas y permanencias que se desarrollan según diferentes ritmos. Esta imagen resulta mucho más matizada que la simple nostalgia o desencanto que evocara Cramer (2015) en su texto seminal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abblitt, S. (2019). A Postdigital Paradigm in Literary Studies. *Higher Education Research & Development*, 38(1), 97-109.
- Aikat, D. (2019). Millennials Usher A Postdigital Era: Theorizing How Generation Y Engages with Digital Media. En J. Schulz, L. Robinson, A. Khilnani, J. Baldwin, H. Pait, A. A. Williams, J. Davis, & G. Ignatow (Eds.), *Mediated Millennials* (pp. 9-29). Emerald Publishing Limited.
- Apprich, C. (2013). Remaking Media Practices: From Tactical Media to Post-Media. En A. Clemens, J. B. Slater, A. Iles & O. L. Schultz (Eds.), *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology* (pp. 122-140). PML Books y Mute.
- Bajohr, H. (2016). Experimental Writing in its Moment of Digital Technization. En A. Gilbert (Ed.), *Publishing as Artistic Practice* (pp. 252-267). Sternberg Press.
- Bell, A., Taylor, K. H., Riesland, E., & Hays, M. (2019). Learning To See the Familiar: Technological Assemblages in a Higher Education (Non)Classroom Setting. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1573-1588.
- Burguera, M. S. (2011). Pensar el arte en la sociedad post-globalización. *Revista de Filosofía. Factórum*, 8, 14-19.
- Cox, G. (2014). Prehistories of the Post-Digital: Or, Some Old Problems with Post-Anything. *A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research*, 3(1), 70-75.
- Duval, E. (2020). *Reina*. Penguin Random House. (Colección Caballo de Troya).

- Cramer, F. (2015). What Is 'Post-digital'? En D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital Aesthetics* (pp. 12-26). Palgrave Macmillan UK.
- Fernández Mallo, A. (2018). *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*. Galaxia Gutenberg.
- Forcier, E. (2017). Re(a)d Wedding: A Case Study Exploring Everyday Information Behaviors of The Transmedia Fan. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54(1), 93-101.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Bloomsbury Academic.
- Jackson II, R. L., & Hogg, M. A. (2010). *Encyclopedia of Identity*. SAGE Publications.
- Llamas Ubieto, M. (2020). *Postdigital ahora*. E-Prints Complutense.
- Ludovico, A. (2012). *Postdigital Print. The Mutation of Publishing since 1894*. Onomatopée.
- Ludovico, A. (2014). Post-Digital Publishing, Hybrid and Processual Objects in Print. *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1), 78-85.
- McLean Davis, L., Bode, K., Martin, S. K., & Sawyer, W. (2020). Reading in the (Post)Digital Age: Large Databases and the Future of Literature in Secondary English Classrooms. *English in Education*, 54(3), 299-315.
- Negroponte, N. (1998). Beyond Digital. *Wired*.
- Ortega, J., & Ferré, J. F. (2007). *Mutantes: narrativa española de última generación*. Berenice.
- Parkas, V. (2019). *Game Boy. Un libro de ficción, ensayo y privilegio*. Penguin Random House. (Colección Caballo de Troya).
- Philipsen, L. (2014). Who's Afraid of the Audience? Digital and Post-Digital Perspectives on Aesthetics. *A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research*, 3(1), 120-130.
- Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Farrar, Straus and Giroux.
- Rodríguez-Ortega, N. (2018). Canon, Value, and Cultural Heritage: New Processes of Assigning Value in the Postdigital Realm. *Multimodal Technologies and Interaction*, 25(2), 1-13.
- Saum-Pascual, A. (2018). *#Postweb!: Crear con la máquina y en la red*. Iberoamericana Vervuert.
- Sierra-Paredes, G. (2012). Post-Digitalism and Contemporary Spanish Fiction. *Hispanic Issues On Line (HIOL)*, 9, 22-37.
- Sierra-Paredes, G. (2016). Postdigital Fiction. Exit and memory. En C. Domínguez, A. Abuín González & E. Sapega (Eds.), *A Comparative History of Literatures in the Iberian Peninsula: Volume II* (pp. 498-506). John Benjamins Publishing Company.
- Sierra-Paredes, G. (2017). Postdigital Synchronicity and Syntopy: The Manipulation of Universal Codes, And the Fully Automated Avantgarde. *Neohelicon: Acta Comparationis Litterarum Universarum*, 44(1), 27-39.
- Taffel, S. (2016). Perspectives on the Postdigital Beyond Rhetorics of Progress And Novelty. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(3), 324-338.