

Género y Generación X. L'identità femminile nella Generazione X spagnola

Matteo Lobina

UNIVERSITAT DE GIRONA

ABSTRACT

Spanish Generation X writers manipulate the speed of the present and the dialogue between literature and reality. It is a movement filled with violence, brands and hyperreality, and it is often misread as a men's movement. This paper explores the ironic introduction of the reality show language inside the novel by Gabriela Bustelo and Lucía Etxebarria's metafictional games, challenge gender roles and the construction of female identity, an identity filtered by technology. This virtual identity reflects a desire to create a literary space where reality is set through fiction.

Keywords: Spanish Generation X, Gabriela Bustelo, Lucía Etxebarria, female identity, hyperreality.

Gli autori della *Generación X* spagnola manipolano la velocità del presente, il dialogo tra letteratura e realtà. Un fenomeno caricato di violenza, brand e iperrealità spesso letto, erroneamente, come prettamente maschile. Gabriela Bustelo, con l'intromissione ironica del reality nel romanzo e Lucía Etxebarria con i suoi giochi metanarrativi, sfidano i ruoli di genere nella costruzione di un'identità femminile filtrata dalla tecnologia. Un'identità virtuale, un'idea di letteratura che riflette il desiderio di uno spazio letterario; uno spazio dove riconfigurare, attraverso la fiction, la realtà.

Parole Chiave: *Generación X*, Gabriela Bustelo, Lucía Etxebarria, identità femminile, iperrealità.

Il ritratto sociale dipinto dal romanzo *Historias del Kronen*, pubblicato in Spagna nel 1994, finalista al Premio Nadal dello stesso anno e scritto dall'allora esordiente José Ángel Mañas, determina una nuova attenzione da parte del mercato editoriale spagnolo nei confronti di una nuova generazione di autori che, sulla scia del romanzo di Douglas Coupland, *Generation X: tales for an accelerated culture* (1991) viene ribattezzata *Generación X* o, talvolta, per via del successo editoriale del libro di Mañas, *Generación Kronen* (Mancha, 2006).

José Ángel Mañas, poco più che ventenne, diventa l'apripista di un universo letterario che attrae fortemente un nuovo pubblico di ragazzi che cominciano a leggere lontano da obblighi accademici.

Negli anni novanta dello scorso secolo, il contesto sociale spagnolo conosce una nuova stabilità politica; il Franchismo è un ricordo, la transizione democratica ha compiuto il suo corso. È una Spagna che, inserita nel contesto internazionale, assiste alla fine della *movida madrileña*, si appropria del consumismo, della prosperità, dei mass media. Una società che però genera incertezze, ribellioni, giovani insoddisfatti da una vita vuota, facile, priva di senso. Sono gli antieroi letterari della *Generación X*. Le loro vite disadattate cancellano la memoria, la storia e si focalizzano sul presente, affascinati dall'individualismo, dalla *DIY culture*, in un vuoto esistenziale che include nichilismo, droghe, sesso, violenza e piacere istantaneo. Il *ruido* (Mañas, 2011), (Urioste, 2004), i dialoghi arricchiti di colloquialismi, la musica, i film, le strade metropolitane delle pagine della nuova ondata di romanzi X sono gli stessi dei giovani reali.

La letteratura è ormai governata dal mercato, dai premi letterari, dalla globalizzazione, da internet. Una letteratura, per la critica conservatrice, da rinnegare, inaccettabile, priva del requisito di letterarietà, mera imitazione dei valori del mondo nordamericano o comunque anglosassone. L'etichetta X si converte in un brand giovanile connotato negativamente. Un modello in aperta contrapposizione con il rigore, lo stile classico della letteratura spagnola del passato.

La mancanza di una critica ufficiale obiettiva, il rifiuto di attribuire valore letterario alla varietà stilistica ha, inoltre, in accordo con Christine Henseler, trascurato nella propria analisi, a livello globale e non solo spagnolo, differenze di punti di vista, etnie, genere sessuale o appunto flussi globali del movimento, arrivando a interpretare il fenomeno letterario come unitario. L'autrice sente il bisogno di "[...] hit the reboot button and restart conversations. A return to a critical ground zero, or a metaphorical desert plane, allows for more fluid theoretical approaches in tune with a digital age" (Henseler, 2011, p. 5469).

In un contesto di ricerca di approcci teorici più fluidi in connessione con l'era digitale è opportuno segnalare come spesso il fenomeno X sia stato letto

come prettamente maschile trascurando i fondamentali e multifaccettati punti di vista femminili, forniti da scrittrici e artiste in tutto il mondo. Come nota Christina Lee (Henseler, 2013, pp. 4830-4852), la Generazione X, a livello globale, come movimento popolare è stato invece fondamentale per la rappresentazione di una nuova figura di donna. I film, la musica e la televisione americani a partire dagli anni ottanta riaffermano figure di ragazze principalmente eterosessuali e romantiche, ma comunque protagoniste. Una nuova piattaforma per l'esplorazione dell'esperienza femminile.

Negli anni novanta la donna si afferma dunque come figura ribelle che persegue nuove possibilità di autoaffermazione. Si parla di donne giovani, indipendenti che concettualizzano nuovamente le nozioni di azione e identità femminile in contraddizione con proiezioni idealistiche e in aperta ribellione verso quell'inettitudine maschile identificata in figure autoritarie di stampo patriarcale. Donne profondamente fiduciose nelle proprie capacità per sopravvivere in un ambiente ostile.

In Spagna la rappresentazione trasgressiva della figura della donna classica attraverso la cultura della *Generación X* sottolinea un cambio socioculturale che sfida i ruoli di genere e segnala una consapevolezza nella costruzione delle giovani identità femminili.

Le giovani donne, malamente apostrofate e ridotte a mero oggetto sessuale dal Carlos di *Historias del Kronen* (1994) – il quale, con la sua violenza, il suo linguaggio e il proprio maschilismo scuote il decoro letterario, denunciando però, tra le altre cose, la crisi dell'identità maschile di una società patriarcale racchiusa nel perbenismo cattolico borghese – tornano protagoniste, attraverso le opere di scrittrici come, a esempio, Gabriela Bustelo e Lucía Etxebarria.

La letteratura femminile del periodo spezza il discorso tradizionalmente maschile e maschilista, un discorso egemone che parla della donna e non le permette di parlare da sola. La donna prova a cessare di essere immagine riflessa nello sguardo maschile, uno sguardo che la cattura riducendola al silenzio. Un percorso ricco di difficoltà, come evidenziato nei romanzi di Lucía Etxebarria. La scrittrice, definita da Kathryn Everly “[...] a master of the media and of the manipulation of her own image [...]” (Everly, 2010, p. 153), rifiuta la caratterizzazione X e suggerisce come proprio tale etichetta generazionale fosse stata inventata dagli editori per vendere autori come Mañas e Loriga (Ferrari, 2004, p. 259). Nelle sue opere spesso esplora la violenza portata avanti dalla mancanza di autostima da parte delle donne da lei scelte come protagoniste.

Il corpo femminile come feticcio erotico è un'immagine che disegna e avvolge in profondità le sue rappresentazioni visive attraverso il punto di vista maschile. A esempio, nel romanzo *De todo lo visible y lo invisible* (2001) l'autrice suggerisce un rapporto problematico tra l'identità e l'autonomia femminile evidenziata nei continui tentativi di suicidio della protagonista Ruth. Il punto di

vista autoriale, come sostiene Kathryn Everly, con frequenza si avvale però dell'ironia nel contesto dell'iperrealtà postmoderna: "[...] she also captures the essence of the irony that is the foundation of the hyperreal" (*ibidem*).

In generale, la produzione culturale X spagnola rappresenta punti di vista multipli che, in aperta ribellione col passato, si identifica con i giovani, aspira al consumo immediato, si apre alla diversità attraverso la globalizzazione. Il concetto di verità assoluta viene sfidato insieme al concetto di realtà, attraverso l'iperrealtà teorizzata da Jean Baudrillard, ossia una realtà fondata su una simulazione senza un'origine nel mondo reale, ma in un suo simulacro, una realtà alternativa (*ivi*, pp. 18-19).

I protagonisti dei romanzi X si ritrovano alienati in ambienti urbani, vivono condizionati più dalla tecnologia, dalla cultura pop e dai media piuttosto che dalla famiglia, dalla comunità o dall'identità nazionale. Il nichilismo che emerge, la mancanza di contenuti, il *blank space* in realtà non mette in evidenza solamente una mera assenza di significato, ma piuttosto una nuova consapevolezza della presenza delle molteplici versioni di realtà che il mondo postmoderno offre; opportunità, versioni in competizione. Nuove identità filtrate dalla tecnologia. La chiave, l'interattività dei media offre contatti indefiniti e infiniti, immediati e transitori.

Da un lato quindi ci si percepisce come liberati dai modelli cattolico borghesi della generazione precedente, ma allo stesso tempo ostacolati dall'accelerazione e dall'eccesso mediatico che offre il presente. La diffusione dell'autorità rende in ogni caso più profonda, piuttosto che indebolita, la scelta individuale e la responsabilità di decidere a chi o a cosa credere. Tali opportunità possono quindi avere una natura ambigua e possono portare alla ridefinizione del sé come rivelarsi fonti di ansia.

Veo Veo (1996), opera prima di Gabriela Bustelo, è emblematico in questo senso. La protagonista del romanzo, la ventiseienne Vania, è capace di scollegarsi dalla realtà e creare un mondo alternativo, a suo piacimento, manovrando gli altri personaggi come i burattini del proprio personale teatro postmoderno. Vania infatti, intrappolata nella routine della vita reale, decide di svincolarsi dalla solitudine, di fuggire dalla realtà sociale grazie all'aiuto della cultura popolare, televisiva, grazie alla tecnologia. Riposiziona sé stessa, crea la propria identità, diventando la star, la protagonista del proprio reality. La sua vita si realizza attraverso la consapevolezza di uno sguardo esterno che si riflette in lei come una sorta di specchio che permette di definirsi e autodefinirsi.

La metafora dello specchio potrebbe sembrare perpetuare quella della figura della donna che si forma proprio attraverso lo sguardo maschile carico di desiderio sessuale. In realtà, sebbene la sua vita appaia come l'oggetto dell'attenzione altrui, è lei, Vania, ad assegnare i ruoli e a selezionare i

personaggi dentro alla narrazione. Ed è proprio Bustelo ad affermare che Vania: “[...] writes and stages her own movie, a psychodrama played by a cast of characters prompted by her, but all of them free to improvise and act unexpectedly” (Henseler, 2011, p. 3469).

La realtà del romanzo si percepisce dunque come remixata dalla intromissione del linguaggio dei reality show televisivi. Vania si converte in scrittrice, regista e attrice del proprio reality. Sceneggia il proprio personale spettacolo come un thriller radicato nella sensazione di sentirsi ossessivamente e continuamente seguita, osservata. In questo senso diventa quindi fondamentale il processo duale della visione della protagonista e del suo pubblico, del vedere e dell’essere osservato, del recitare, vivere, interpretare in parallelo al ruolo del montaggio, la postproduzione attraverso la quale Vania sceglie cosa includere o eliminare per indirizzare e sviluppare il proprio film.

La narrazione si sviluppa tra gli spazi creati dai due punti di vista. Non ha senso estrarre il reale dalla fiction. Il testo rende i lettori consapevoli che i personaggi facciano parte di un gioco, accettando la realtà come in un reality show. In accordo con Christine Henseler (Henseler, 2011) la lettura dell’opera non deve però incentrarsi su discorsi legati all’identità di genere e non deve dunque distanziarsi dall’analisi dell’idea del format televisivo e delle funzioni di un reality show dentro al romanzo. Il mondo di Vania in questa luce, non sarebbe una sfida allo sguardo maschile atta a fissare la propria identità di donna.

Una visione che si sposa con l’autoidentificazione postfemminista di Bustelo e della sua scrittura, un modo di affrontare le divisioni tra generi attraverso l’autocritica, l’ironia e la ricerca di un avvicinamento tra i confini sessuali; un atteggiamento di inclusione nei confronti del genere maschile che appare in contrapposizione rispetto alla posizione di Lucía Etxebarria.

Come in altri romanzi X, l’appropriazione dell’immagine come strumento narrativo avvicina il lettore al presente, all’immediato. Le telecamere di un reality show danno l’impressione di essere informati di ogni dettaglio, di conoscere l’intera storia dimenticando le manipolazioni della produzione. Il tempo si discosta dal tempo storico e fluttua avanti, indietro e gira come in un vuoto temporale che assimila Vania ai protagonisti dei futuri, ma coetanei autori cosiddetti *Mutantes*.

Vania manipola, vive un presente ciclico che comincia e finisce dove comincia e finisce la trasmissione. È la ripetizione tipica delle serie televisive e dei reality show, un tempo frammentato e rimontato che riflette quello di un’intera generazione di giovani, spesso accusati dalla critica tradizionale di posizionarsi fuori dalla storia. Un’esaltazione del presente da leggere invece come senso di autenticità e immediatezza che produce nuovi significati. La conoscenza, la consapevolezza di Vania, il suo accedere a cultura pop e

tecnologia le permettono di raccontare una storia in corso di svolgimento. I vari sé di Vania sono mostrati attraverso il collage, lo zapping che mette la fiction, i film, la musica in comunicazione per creare una storia continua. Vania unendo *storytelling* e tecnologia diventa un “pastiche compacto” (Bustelo, 1996, p. 134).

Il romanzo, per Bustelo, è prenostalgico del declino futuro della letteratura: “[...] today’s cultural formats are based on written genres, but have displaced them. Our younger generations watch movies/videos and surf the Web. My first novel was prenostalgic of literature’s oncoming decline” (Henseler, 2011, p. 3654). È opportuno segnalare però, che nonostante la vista rappresenti sicuramente il senso principale che guida il romanzo, uno sguardo multiplo, complesso e cangiante, esso sembra potersi realizzare solo attraverso lo spazio fisico del romanzo. *Veó Veó* (1996) sopravvive alla deformazione dei limiti testuali della cultura visuale.

Virginia Newhall Rademacher cita la teoria del gioco come lente alternativa per leggere le innovazioni della *Generación X* spagnola. Un gioco di identità dunque: “[...] among authors, readers, critics, and other (potentially hidden or unknown) players mediating these representations” (Henseler, 2013, p. 4768). Ogni giocatore è condizionato dalle ipotetiche e potenziali scelte o azioni degli altri giocatori. Il successo nel gioco è determinato proprio dall’abilità nel valutare e spesso manipolare le intenzioni altrui. Per i personaggi X le interazioni sono indeterminate e incerte e i giocatori devono negoziare nuove regole per giocare.

In quest’incertezza si può notare come Lucía Etxebarria sviluppi le proprie regole del gioco. Un approccio narrativo alternativo dove la scrittrice riesce a mettere in evidenza come la vita reale sia rappresentata attraverso identità simulate che diventano costruzioni, immagini autorizzate a mediare e manipolare le percezioni della vita reale dell’individuo. La sua narrativa spesso si evolve in giochi pseudoautobiografici, giochi appunto di identità simulate che sembrano dare una nuova visione femminile al romanzo X. Gli individui prendono possesso di identità virtuali, *avatar*. Recitano dei sé alternativi.

L’autrice proietta inoltre sé stessa in prima persona, come un vero e proprio personaggio del gioco, in modo da allungare i limiti della biografia tradizionale e mettendo in discussione la relazione tra la propria identità di autrice e quella di giocatrice, in un’altra vita. Etxebarria sfida, con la simulazione del sé, i legami sociali esterni al testo soprattutto in relazione ai ruoli di genere e all’influenza della cultura commerciale nella costruzione sessuale della donna. Partecipa dunque in questo doppio ruolo di osservatrice e giocatrice per esplorare e sperimentare i cambiamenti della concezione dell’azione femminile nella sua generazione. Le sue rappresentazioni pseudoautobiografiche riflettono mutevoli dinamiche di influenza in termini di come gli individui provino a

prendere il controllo sulle proprie immagini resistendo alle imposizioni esterne e provino contemporaneamente a modellare quelle altrui. All'interno della raccolta *Nosotras que no somos como las demás* (1999), nel racconto *Imago* come nota Virginia Newhall Rademacher (*ivi*, pp. 4924-4972), Etxebarria gioca direttamente con la relazione o tensione tra sé stessa come creatrice della storia e sé stessa come avatar che vive e appunto gioca dentro il gioco narrativo. Sebbene dichiari che i protagonisti siano solo simboli, in maniera ambigua sostiene di basare la storia su accadimenti reali.

Elsa, la protagonista, si trova coinvolta in una scommessa, in un gioco amoroso con un uomo ribattezzato semplicemente "Él" nel quale proietta l'immagine, *Imago* appunto, ideale che la completi come donna. La frammentazione dell'immagine reale percepita dalla protagonista è emblematica nell'incontro sessuale con il suo amante. Qui entra in gioco la distanza tra l'Elsa giocatrice e l'altro biografico.

Un'identità divisa tra colei fisicamente coinvolta e l'altra che percepisce sé stessa fuori dal gioco amoroso, come un'osservatrice autocritica dell'azione. Prende dunque corpo il disagio di non sapere come realmente vincere la scommessa amorosa. L'osservatrice decide che colei che vive l'avventura non è l'Elsa reale, la scrittrice, ma un'altra Elsa. Questo scambio di identità dentro al gioco stesso, fa sembrare l'esperienza del gioco molto più soddisfacente e intensa rispetto alla vita esterna e all'incontro amoroso. Difatti, immersi nel gioco, i due sé giocatori non si preoccupano che l'*Imago* perfetta dell'uomo non sia reale o del momento nel quale "Él" decida di uscire dal gioco.

Imago diventa un ideale simulato, ma temporaneo e mai pienamente realizzabile. Elsa percepisce la vita come un'infinita successione di immagini interconnesse e nonostante senta di potere in qualche modo uscire dal gioco e dare un senso alle sue regole, si trova talmente immersa in quell'architettura senza altra scelta che continuare a giocare. La sfida che la protagonista si trova a dover fronteggiare non è semplicemente come perpetuare la relazione, ma come renderla reale. Elsa ad ogni modo vive l'ideale romantico e l'amicizia basandosi su immagini commerciali socialmente costruite che formano la base dei suoi desideri.

Sebbene i giochi di simulazione dell'identità da parte di Etxebarria espongano il potere delle immagini commerciali nel mediare i desideri e modellare le esperienze della concezione del sé, nel caso di *Nosotras que no somos como las demás* (1999) non hanno a che fare con la violenza di questi modelli, distanziandosi dalle rappresentazioni dei suoi contemporanei autori X di sesso maschile. Come detto, autori come Mañas o Loriga hanno spesso concentrato le loro attenzioni su protagonisti maschili con una forte immaginazione violenta fortemente influenzata da film, televisione, musica e cultura pop. Nei loro lavori

il sensazionalismo di queste immagini sbiadisce l'esperienza della realtà distanziando i protagonisti dall'effettiva connessione con gli altri.

Il Carlos di *Historias del Kronen* (1994), a esempio, proietta sé stesso in una rete di comunicazioni fittizie prima ancora di intrattenersi in uno spazio di comunicazione reale. La tecnologia, nella sua visione, risulta molto più pregnata di significato rispetto all'interazione umana. La violenza simulata dipinta da Mañas nella sua opera prima e in alcuni casi nella successiva *Tetralogía Kronen* (2014) e dai suoi coetanei X di sesso maschile, parrebbe tendere a evidenziare, seppur consapevolmente, la distanza emozionale del personaggio e la sua totale disconnessione dalla realtà e dalle sue relazioni umane.

Etxebarria in *Nosotras que no somos como las demás* (1999) invece spesso lotta con il come partecipare alla modellazione e alla progettazione di questi mondi simulati e alle loro interconnessioni con il reale. I suoi spazi narrativi non distanziano i protagonisti dalla realtà, ma dimostrano le connessioni della simulazione con il reale e i suoi effetti nei desideri e nella realtà. Per rinforzare questa idea, Etxebarria giocosamente si inserisce persino nella copertina del libro come fosse una *action figure*, un'eroina da videogioco armata di pistola che uncina ironicamente un cuore eco della pop art.

I giochi di Etxebarria hanno dunque una particolare risonanza in rapporto alle caratteristiche della *Generación X*, la quale enfatizza il potere dei media e della tecnologia come produttori di cultura e non come semplici prodotti da essere consumati. Tentativi che la avvicinano al modello dei videogiochi interattivi di simulazione dove la prospettiva di spettatore scompare per lasciare posto a un giocatore attivo che prende il controllo di una situazione che somiglia sempre di più al mondo reale. Questi mondi in gioco permettono all'autrice di esplorare opzioni e decisioni virtuali senza i rischi e le conseguenze implicite nelle interazioni del mondo reale.

In definitiva, da una prospettiva femminile, la narrativa di Etxebarria non presenta la simulazione come un rifiuto o un rimpiazzo di relazioni reali e, in accordo con Virginia Newhall Rademacher: "Etxebarria's approach demonstrates the interplay of simulated images and identities with real world experiences. Her work suggests that Gen X identity is embedded in the negotiated game of defining and designing this blended reality" (*ivi*, p. 5108).

Complessivamente, il romanzo X, sia esso di prospettiva femminile o maschile, alla luce di questi giochi, di queste rappresentazioni simulate viste sia in Etxebarria che Bustelo sopravvive allo spazio artistico iperreale, ne diventa anzi il contenitore. Il romanzo diviene genere culturale, cattura un particolare momento nel tempo. Il documento che registra e manipola la velocità del presente e il repentino cambiamento nel dialogo tra letteratura e realtà. In

accordo con Everly (Everly, 2010) esso è consapevolmente contenitore multimediale di iperrealità e svela il processo costruito della narrazione.

La manipolazione della realtà porta a una sorta di violenza testuale che può avvicinare il romanzo alla autodistruzione nel caso di molti autori X. Essa emerge come parte della produzione, come per chiedere attenzione, per giustificare una coscienza contemporanea; come momento di crisi dove gli individui cercano di trovare e identificare sé stessi attraverso nuovi marker culturali, arrivando a scioccare il lettore, criticando le gerarchie, il potere ufficiale. E come in altre tipologie di romanzi, è proprio il lettore a doversi ritagliare il ruolo di interprete attivo, a dover instaurare una relazione simbiotica con il testo. Deve risultare pronto a sostenere una narrazione talvolta sommaria, sconnessa, frammentata e capace di sostenere la rottura degli schemi narrativi. Il lettore deve capire, codificare invasioni di campo come quelle di Etxebarria in qualità di autrice, giocatrice implicita.

Nei romanzi X, il/la protagonista come eroe/eroina è messo in discussione. Gli autori/autrici lottano contro l'isolamento e il distacco dell'eroe/eroina moderno/moderna in lotta con la cultura iperrealista. I personaggi si vedono riflessi in qualche modo nelle rappresentazioni culturali provenienti da televisione, internet e cinema; questa riflessione diventa non solo referenziale, ma piuttosto il centro dell'identità individuale.

Le eroine, gli eroi X non partecipano alla costruzione di una coscienza sociale, ma alla creazione di un'identità virtuale, in un'idea di letteratura che riflette il desiderio di uno spazio letterario, uno spazio dove rileggere e riconfigurare, attraverso la fiction, la realtà e dove i rapidi cambiamenti di tale identità conoscono più di una maniera di essere rappresentati. Autori e autrici nel contesto della *Generación X* spagnola portano avanti specificità, valori differenti che si connettono e sconnettono tra loro, così come al di fuori del gruppo. Una generazione che marca una nuova visione della vita come della letteratura e influenza la maniera di percepire la modernità, i ruoli di genere, la creatività, il pensiero di oggi. Il pensiero mutante dell'era digitale del XXI secolo. Un pensiero che possiamo leggere come diretta evoluzione, diretta appropriazione del mondo disegnato dalle autrici, dagli autori X, in una visione della stessa etichetta X come opportunità di metamorfosi e di studio piuttosto che come incognita; metamorfosi che ci fa apparire gli autori della *Generación Nocilla* come Fernández Mallo (Fernández Mallo, 2013), il mondo *Afterpop* tracciato da Fernández Porta (Fernández Porta, 2007) come evoluzione mediatica, creativa, ipertestuale della stessa sfida al canone classico del genere romanzo, alle divisioni, ai confini tra alta e bassa cultura. Si propone dunque di analizzare la letteratura spagnola a partire dagli anni novanta del XX secolo, come lo sviluppo di un'interattività che caratterizza la creazione letteraria e le sue molteplici possibilità di espressione, come una possibilità di creazione identitaria, culturale

mediante l'appropriazione positiva del mondo iperreale; un'inclusione e superamento del mondo pop che ora si concentra sulle emozioni, sulla creazione di atmosfere in perenne conflitto tra realtà e fiction, che vanno oltre i confini nazionali, etnici, di genere, senza guardare necessariamente al futuro, concentrandosi ancora una volta sul presente.

Con il nostro studio intendiamo quindi superare qualsiasi visione statica della letteratura e aprire un dialogo che inglobi differenti punti di vista, per iniziare a considerare la produzione X, sia essa di prospettiva femminile o maschile, come meritevole di attenzione, di approfondimenti accademici che non la interpretino meramente come un fenomeno commerciale, omogeneo; un punto di vista inclusivo in cui diversi approcci ed estetiche possano condividere lo stesso spazio, tralasciando il nome, l'età, il sesso dell'autore per cominciare a considerare la narrativa a partire dal testo letterario, tenendo conto delle connessioni con i grandi cambiamenti storici, sociali e mediatici che hanno influenzato e influenzeranno la sua evoluzione.

Bibliografia

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra e simulations*. Trad. Sheila Faria Glazer. Ann Arbor, University of Michigan Press, 1994.
- BUSTELO, Gabriela. *Veó Veó*. Barcelona, Anagrama, 1996.
- COUPLAND, Douglas. *Generation X: tales for an accelerated culture*. New York, St. Martin's Press, 1991.
- ETXEBARRIA, Lucía. *Nosotras que no somos como las demás*. Madrid, Espasa Calpe, 1999.
- ETXEBARRIA, Lucía. *De todo lo visible y lo invisible*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.
- EVERLY, Kathryn. "History, Violence, and the Hyperreal. Representing Culture in the Contemporary Spanish Novel". *PSRL Purdue Studies in Romance Literatures*. Purdue University Press, v. 49, 2010.
- FERRARI, Enrique. "¿Hubo una Generación X en España?". *Siglo XXI, Literatura y cultura españolas*. Cátedra Miguel Delibes, n. 2, 2004. (p. 259).
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. *Proyecto Nocilla*. Madrid, Alfaguara, 2013.
- FERNÁNDEZ PORTA, Eloy. *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*. Córdoba, Berenice, 2007.
- HENSELER, Christine. *Spanish Fiction in the digital age, Generation X Remixed*. New York, Palgrave MacMillan, 2011.
- HENSELER, Christine (coord.). *Generation X Goes Global: Mapping a Youth Culture in Motion*. New York, Routledge, 2013.

- LEE, Christina. "It's a girl thing – Transgressive heroines and challenges to gender roles" in HENSELER, Christine (coord.) *Generation X Goes Global: Mapping a Youth Culture in Motion*. New York, Routledge, 2013. (pp. 4830-4852, edizione Kindle).
- MANCHA, Luis. "Generación Kronen, Una aproximación antropológica al mundo literario en España". *Monografías Humanidades*. Universidad de Alcalá, n.14, 2006.
- MAÑAS, José Ángel. *Historias del Kronen*. Barcelona, Destino, 1994.
- MAÑAS, José Ángel. *El legado de los Ramones*. Madrid, Literaturas Comunicación S. L. Libros, 2011.
- MAÑAS, José Ángel. *Tetralogía Kronen*. Madrid, Unomasuno Editores, 2014.
- NEWHALL RADEMACHER, Virginia. "Playing for real. Simulated Games of Identity in Spain's Gen X Narrative" in HENSELER, Christine (coord.) *Generation X Goes Global: Mapping a Youth Culture in Motion*. New York, Routledge, 2013. (pp. 4754-5161, edizione Kindle).
- URIOSTE AZCORRA, Carmen. "Cultura punk: la Tetralogía Kronen de José Ángel Mañas o el arte de hacer ruido". *Ciberletras: Revista de crítica literaria y de cultura*. Lehman College, n.11, 2004. www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v11/urioste.html

Matteo Lobina, iscritto al terzo anno del *Doctorado en Ciencias Humanas, del Patrimonio y de la Cultura* dell'Università di Girona, è laureato magistrale in Lingue Moderne per la Comunicazione Internazionale presso l'Università degli studi Guglielmo Marconi di Roma; è inoltre laureato in Lingue e Comunicazione presso l'Università degli studi di Cagliari.

Contatto: matteo.lobina@tiscali.it

Recibido: 10/01/2017

Aceptado: 27/03/2017