

LA NARRATIVA DE EDMUNDO PAZ SOLDÁN O CÓMO LLEGAMOS A SER SUEÑOS DIGITALES¹

Jesús Montoya Juárez
(Universidad de Granada)

Si la teoría había buscado en las heterotopías latinoamericanas, si los textos de Borges y Macedonio habían abierto el debate sobre la cuestión “Modernidad/Posmodernidad”, fijando la atención de Foucault, Barth, Hassan o Baudrillard², es el “género de la teoría” (Jameson 1985) el que sirve ahora como intertexto para una literatura que se observa a sí misma como posmoderna.

Edmundo Paz Soldán (Cochabamba, Bolivia, 1967) es uno de los autores de su generación que mejor ha logrado hacer confluir en su literatura la integración de la cultura masiva y las tecnologías de la comunicación, cine, televisión, internet, MUDs. Fotografía digital, con la preocupación filosófica de estirpe borgiana por el conflicto realidad / simulacro y las posibilidades y las complicidades del discurso artístico en una contemporaneidad mediada por el espectro de las tecnologías de la comunicación audiovisual. En efecto, textos como *Por favor rebobinar* o *Las películas de mi vida*, de Fuguet, *Mantra*, del argentino Rodrigo Fresán, o las novelas *Sueños digitales* o *El delirio de Turing* de Paz Soldán,, visitan la tradición cultural de la literatura latinoamericana desde el planteamiento de que ya no es posible marcar las distancias con lo masivo, desde la aceptación de que la ecología mediática “ha invadido todo y es la vía de acceso a la representación” (Amar Sánchez, 2000: 165).

¹ Parte del presente artículo fue presentado en forma de ponencia en el 52º Congreso ICA en Sevilla, en Julio de 2006.

² Las fábulas borgianas de tiempos simultáneos, senderos que se bifurcan, bibliotecas, zahires y otros son una y otra vez consideradas en el debate que se desarrolla desde principios de los setenta. La literatura del silencio, la literatura de la exhaustividad (*exhaustion*), la literatura del relleno o la recuperación (*replenishment*), y posteriormente la literatura posmoderna, han tenido en el punto de mira los textos de Borges. Sobre esta cuestión pueden leerse entre otros los textos de Hugo Achugar (1994), Alfonso de Toro (1991) y Alberto Moreiras (1999).

Los personajes de Paz Soldán, navegando en la dicotomía apocalípticos-integrados, acaban mostrándose indefensos en una Latinoamérica imaginada, en un espacio urbano de la Bolivia que se despliega en la novela. Río Fugitivo vuelve a versionar la ciudad latinoamericana, al modo en que, entre otros, Onetti hiciera en la estela de Faulkner, ahora dibujando un espacio urbano atravesado por lo que la teoría posmoderna ha calificado de “simulacro” audiovisual, en un momento en el que lo real ya ha despegado hacia su irrealdad. Una Latinoamérica afectada de los movimientos de población transnacionales, globalizada, atravesada por las marcas socio-culturales consecuencia del neoliberalismo, y, junto a ésta, el dibujo del horizonte de identidad en crisis de la clase media latinoamericana en extinción o en fuga, en una reescritura desde lo audiovisual de la novela del dictador en una democracia neoliberal. Tanto en *El delirio de Turing*, como en *Sueños digitales* encontramos la preocupación por la reconfiguración del individuo en la nueva ecología mediática, por los límites del arte, por su capacidad de activar líneas de fuga, de resistencia y agencia de la literatura en competencia con los medios, que resultará interesante dilucidar.

La omnipresencia de la videocultura y la medialidad ha influido decisivamente en la reflexión teórica sobre la posmodernidad. Para Jameson, uno de los principales teóricos de lo posmoderno, la virtualidad y los medios son elementos clave en la construcción del espacio y tiempo posmodernos, descritos por él en sus ya clásicos ensayos con las metáforas del “pastiche” y la “esquizofrenia” (Jameson 1991, 2002). Representar el espacio como “pastiche” supone conciliar elementos de culturas diversas y productos incluso catalogados como de mal gusto o “kitsch”, reciclarlos e incorporarlos como códigos del discurso artístico. El tiempo como “esquizofrenia”, confiere al presente una relación problemática con el pasado histórico, que se percibe como un conjunto de presentes desconectados entre sí. Para la sociedad actual se hace difícil elaborar una imagen global de su presente, de ahí que, para Jameson, la sensación de realidad se esté perdiendo ante la omnipresencia de infinidad de imágenes fragmentadas y contradictorias de lo real que saturan la capacidad de interpretación de los sujetos y caen rápidamente en el olvido (Jameson

1991, 2002). Una idea similar desarrolla Baudrillard, para quien la “sociedad del espectáculo”, con el desarrollo de los medios de comunicación, deviene “sociedad de la ceremonia”, la alienación moderna, en “éxtasis de la comunicación”, convirtiendo la realidad en un simulacro que se propone obscenamente como más real que lo real (Baudrillard 1994). Para Baudrillard la realidad se anula en un *vanishing point* (punto de desvanecimiento) con su transformación en “imágenes en tiempo real” (Baudrillard 1997). Sólo percibimos el simulacro que ha llegado a suplantar a lo real mismo. Frente a la oportunidad post-física de Vattimo, con cada nueva adquisición tecnológica, con cada aceleración, piensa Virilio, el ser humano se enfrenta si no a un fin, sí a una pérdida: “no hay adquisición sin pérdida. No hay adquisición tecnológica sin pérdida a nivel de lo viviente, de lo vital”. Lo que es cierto a nivel del espacio reducido es también cierto respecto de la memoria” (Virilio 1997: 54).

En *Sueños digitales*, del diferente uso de los elementos tecnológico-televisivos, de sus diversas soluciones narrativas y conexiones con el contexto cultural latinoamericano de fin de siglo, se desprenden actitudes que superan la tradicional oposición apocalípticos/integrados que a propósito de la expansión posmoderna de la *mass culture* esbozara Umberto Eco (Eco 2004). La crítica latinoamericana, en relación con una idea similar a la “oportunidad” postmetafísica de cierto posmodernismo, interpreta la fragmentación de los Metarrelatos como incertidumbre y, a la vez, como desafío, el de la construcción de nuevos proyectos utópicos desde la intemperie, la periferia de las ruinas de una Biblioteca que se había constituido en metáfora de la Modernidad (Achugar 1994) o con las esquirlas o cenizas de las utopías de los años sesenta (Hopenhayn 1994), ahora que la desarticulación de las voces totalizadoras de la Modernidad, o de su “lado oscuro”, la Colonialidad (Mignolo 2003) así lo permiten. Como lo expresa Volek “[...] el contexto posmoderno es más propicio para la reinención de la identidad latinoamericana; porque fue mucho más difícil, para el latinoamericanismo, buscar una identidad a través de conceptos importados que lo colocaban en posición de inferioridad” (Volek 1994: 9).

Sueños digitales (2000), promueve un concepto de real que poco tiene que ver con las categorías del realismo tradicional, cuestiona decididamente el verosímil realista³ convirtiéndose en la mejor descripción de la pérdida de densidad de la realidad de que hablan teóricos del posmodernismo filosófico, desde Debord a Vattimo. Junto a esta descripción de la irrealidad de lo real se da en la novela la tematización de la tensión entre la posibilidad-imposibilidad de una utopía en el arte; se trata, por tanto, una presentación autorreflexiva del simulacro, una reflexión sobre la incidencia e interrelación de tecnología, literatura y vida, en conexión, desde nuestra perspectiva, con la teoría posmoderna y la crítica cultural latinoamericana.

El Río Fugitivo de Paz Soldán o cómo llegamos a ser *Sueños digitales*:

El autor boliviano de *Río fugitivo* (1998) o *El delirio de Turing* (2003), plantea en *Sueños digitales* (2000) la narración de la des-realización de lo que tradicionalmente conocíamos por real con la penetración masiva de la tecnología virtual: el dibujo del espacio de la cotidianidad entre la percepción de la realidad sobresaturada de estímulos hiperreales que procede de la virtualidad de las computadoras, Internet, la fotografía digital, la publicidad o la televisión, y que se desliza dentro de esa cotidianidad humana que a los ojos del protagonista se muestra cada vez más irreal, decrepita y deprimente. Aunque el autor se vale de la construcción de una ciudad imaginada, *Río Fugitivo*, en la que se desarrolla la trama, trasunto de su natal Cochabamba, la novela, en su cuestionamiento de los límites entre realidad virtual y cotidianidad real que se redefine a partir de aquella, no abandona en ningún caso el pacto de verosimilitud realista, si bien, dicho pacto está transido por la experiencia, compartida por el receptor, de una cotidianidad en la que otros mundos virtuales están presentes: alude a lo que hoy es susceptible de ser real.

³ Somos conscientes de que en la percepción de un texto como realista es determinante la productividad de la recepción y las variantes culturales que la determinan (Villanueva 1997; Even Zohar 1985). Sin embargo, y a pesar de la complicación a este respecto introducida por la narrativa metaficcional y posmoderna, nos sigue pareciendo útil para entendernos la distinción estructural de Todorov entre los diferentes pactos de verosimilitud, realista, fantástico o maravilloso, atendiendo a la aparición o no del elemento fantástico, inexplicable racionalmente, y a su problematización o no en el interior del texto (Todorov 1972).

Sueños digitales plantea no pocos de los *themes* popularizados por la clásica narrativa de ciencia ficción que proyecta “distopías” en futuros alternativos (o no) a partir del cruce de medios de control de la información y tecnologías audiovisuales. Sin embargo, a diferencia de la ciencia ficción o del *cyberpunk*⁴, la novela no requiere del elemento fantástico, no necesita imaginar nuevas tecnologías o nuevas presencias y oscuros usos de las mismas. La combinatoria del paisaje urbano latinoamericano, las estridencias de los anuncios publicitarios, la arquitectura hipermoderna y posmoderna, la saturación televisiva de los canales por cable y la realidad virtual de las computadoras se sobrepone a una realidad barrial deteriorada, repetidamente descrita con las mismas palabras; la realidad ajena a las luces y colores sobresaturados del centro, se constituye ahora en fantasmagoría, en clisé, en algo que dudosamente puede ser definido como real. La realidad “hiperreal” del centro urbano se deshace en barrio periférico:

Aceleró el paso. La luz del alumbrado público carecía de fuerza pasado el puente. El río era una frontera que separaba la ciudad luminosa de la zona de sombra. Barrios de casas decrepitas, donde vivían aquellos que habían escapado de la pobreza pero no habían terminado de dar el salto a la seguridad económica. Ventanas azuladas por la luz de los televisores, Volkswagens brasileiros estacionados en la calle, triciclos tirados en las aceras, perros insolentes y gatos advenedizos (Paz Soldán 2001:32).

En la contemplación de la “ciudad luminosa” parece hacerse presente un futuro inmediato. Eso piensa el protagonista, Sebastián, cuando mira la ciudad por la ventana:

Se le ocurrió que algún día [...] el futuro hacía implosión sobre el presente, [...] uno podría elegir el pedazo de realidad que se apoyaría en

⁴ Aunque éste último reorienta los temas de la ciencia ficción aproximando los mundos futuro y presente, vinculando así sus a menudo oscuros universos alternativos a la experiencia de la vida cotidiana en las sociedades posmodernas (Cavallaro 2000: 14).

las ventanas. Uno estaría en Río Fugitivo, trabajando frente a la pantalla, y apretaría un botón y aparecería de pronto el monumental contorno de los rascacielos de Manhattan- ruidos de helicópteros y ambulancias y acaso un gorila en la punta del Empire State [...] (60-61).

La visibilidad funciona con valor ambivalente. La elección vital para todos los personajes protagónicos está en decidir lo que se presenta la mayoría de las ocasiones como no elegible, *id est*, el lado de la cámara: la egolatría del escenario o el “voyeurismo” de quien contempla el espectáculo. Pero en tiempos de visibilidad absoluta el poder se halla detrás, en la zona del conocimiento- nunca total- y el control –nunca del todo posible- del simulacro, a la que en la novela repetidamente se alude como “zona de sombra”, ahora en sentido positivo, como espacio deseable y no alcanzable. Sebastián, diseñador gráfico, es quien mejor encarna ese deseo de anonimato del artista, ocupar la zona de sombra en la que se cocinan los entresijos de la Historia. Por contra, la visibilidad mediática sí se muestra accesible. El “salto a los medios”, la transformación del sujeto en imágenes para consumo, forma parte de la trayectoria de algunos personajes, como es el caso de la purista defensora de la fotografía tradicional, Inés, acusada de inducir al suicidio para obtener su reportaje.

La fórmula del escándalo mediático, reducido a clisé (Watergate, Yomagate, Narcogate), es un género informativo de una televisión posmoderna (Waisword, 2001) tendente al *reality* en el que se evidencia la desconstrucción de la dicotomía realidad-ficción (Verón, 1993). *Sueños digitales* adopta elementos del *thriller* político inspirado en el escándalo, mirado desde la distancia, ya que se centra, no en las figuras públicas, sino en los efectos de la corrupción en la cotidianidad mediatizada de la clase media. Cada uno de los personajes de la novela es a un tiempo productor y consumidor de simulacros, cuya superposición crea una red cada vez más densa de simulación. Sebastián, diseñador gráfico del periódico Tiempos Posmodernos, contratado por el Ministerio de Informaciones, acepta eliminar fragmentos del pasado del político mediante la manipulación digital de fotografías comprometedoras del período militar. Pese a colaborar en la corrupción de la memoria nacional, sólo puede observar a través de los

medios los cambios en una realidad que camina por delante de él y que no puede controlar. El pasado acaba transformado; la memoria es elástica: la realidad se borra.

El *theme* de la posthistoria está fuertemente representado en la novela. *Sueños digitales* sugiere la idea de un fin que ya ha tenido lugar, la percepción de que la propia contemporaneidad se ha convertido en una especie de diferido de una realidad ya extinta y reciclada hasta la extenuación a través de sus imágenes, como sugiere la teoría posmoderna⁵. La nostalgia histórica, el deseo a sabiendas imposible de vivir directamente los hechos se traduce en una fetichización de la historia, convertida en imagen consumible. Lo importante es el “cholulismo” de saberse ahí, mejor dicho, de “soñarse” ahí, en los momentos en que la historia ocurre, no importa de qué lado. Y para ello se hace necesaria la materialización de lo soñado en imágenes virtuales. Por eso, las fotografías del viaje de novios en Antigua de Sebastián y su esposa, Nikki, por eso, las *polaroids* de la Mamá Grande, una de las vecinas de Sebastián, a su marido, por eso, Pixel, compañero en Tiempos Posmodernos de Sebastián, decora su apartamento con imágenes globalmente reconocibles del último tercio del siglo XX:

Sebastián miró las fotos en blanco y negro en las paredes, en las que Pixel se había insertado digitalmente. En una, Pixel era un oficial más posando junto al Che en una escuelita de Vallegrande, antes de que lo fusilaran. En otra, miraba con indiferencia a la niña vietnamita que, desnuda, corría escapando a un bombardeo yanqui con napalm. Abrazaba al chino que se enfrentaba a los tanques antes de la masacre de Tiannamen. [...] Era un edecán de Pinochet en La Moneda [...] (76-77).

La incorporación de los espacios virtuales de la televisión o Internet en la novela, la familiaridad con que los personajes hablan y emplean los nuevos entornos cibernéticos, convirtiéndose en usuarios- lectores y productores- de la tecnología (Landow 1992), la simbiosis ser humano-máquina

⁵ Esta idea puede leerse en: Baudrillard 1994, 1997; Jameson 1991, 2002; Vattimo 1987; Lipovetski 1996.

(Baudrillard 1990; Hayles 1999) encarnada en la adicción de Pixel, pero también en Sebastián, que sólo es capaz de pensar como seres digitales a las mujeres reales que conoce, la presencia de un televisor encendido de modo casi continuado, haciendo que las preguntas por lo que ocurre tengan a menudo un doble referente, todo ello apunta a la cotidianización de la virtualidad que la crítica posmoderna ha puesto de relieve. En el discurso del narrador hallamos la lexicalización paródica de títulos o citas de textos teóricos canónicos. La repetición, explicitación, literalidad de las referencias refuerza la idea de saturación irónica que se aleja de la insinuación metafórica, en una práctica estética conscientemente posmoderna. De este modo vemos subrayarse en el discurso narrativo una familiaridad con el corpus teórico de autores ya clásicos como Eco o Lyotard. Los títulos de *Apocalípticos e integrados* o *La posmodernidad explicada a los niños* aparecen reiteradamente, parodiados, en la novela:

[...] un historiador acucioso, de esos que investigaban sus pistas con lupa (o con programas más avanzados que Photoshop) repararía en un detalle que no casaba y descubriría que esa foto tan real había sido violada (la pornografía explicada a los intelectuales) (220).

El intertexto de Eco constituye uno de los ejes de la novela. Los personajes protagónicos se hallan vinculados a una tecnología de la que se muestran dependientes o incluso adictos. Las posturas apocalípticas, en cuyo extremo está la del padre de Sebastián, irónicamente refugiado en Colorado, Estados Unidos, en una vida de asceta, sin teléfono ni computadora, son contempladas por los jóvenes como algo ridículamente romántico, anacrónico o incomprensible. La fascinación que manifiestan los protagonistas más jóvenes por las novedades informáticas, por el mercado musical globalizado o los programas importados de la televisión americana o argentina, dibuja el retrato de una generación que ha crecido en la presencia de la televisión, de unos jóvenes cuyas retinas indiferentes se hallan sobresaturadas por el espectro virtual, para los que el paisaje rural boliviano les es mucho más extraño que la formidable silueta de la Gran Manzana:

Al salir de la ciudad se encontró con barrios de casuchas miserables, que ostentaban con orgullo una antena de televisión. El espacio urbano no duraba más de diez minutos; luego el campo, la pobreza. Se sintió mal: era fácil, en su mundo, olvidarse del país en que vivía. (130)

Sebastián y Píxel, amigos y compañeros en el periódico, cada cual a su modo, ejemplifican una misma ansiedad generacional por confirmar la densidad material de su existencia, la realidad de la propia subjetividad. Ambos personajes se construyen como usuarios de entornos virtuales y, a su vez, acababan disolviéndose de modo diferente en esa virtualidad. Si Píxel se introduce en el juego virtual por computadora (MUD: Multi-User Dungeon) asumiendo el rol de *Laracroft*, Sebastián, en cambio, verá desaparecer su imagen de todas las fotografías de los álbumes de su esposa, desaparición virtual que preludia la desaparición de su vida⁶, su desaparición física mediante el anacrónico gesto de arrojarse desde el Puente de los Suicidas, rogando que no haya una cámara que capture ese instante.

Los “seres digitales”, construcciones pastiche generadas por Sebastián para la contratapa de *Tiempos Posmodernos*, título que hace un guiño *Tiempos Modernos* de Sartre, a partir de simulacros fotográficos combinados, convocan la idea cinematográfica de la “posproducción”: la recombinação de elementos reciclados, imágenes que la moda o la academia convirtieron en iconos, perdido en el tiempo su significado. La recomposición de cabezas y cuerpos, se convierte en “parodia neutra” que se agota en sí misma: “La cabeza de Labastida y el cuerpo de Janet Reno. Carla Morón y Gabriel García Márquez. Almodóvar y Graciela Rodó de Boulanger. Vladimiro Montesinos y Cecilia Bolocco. Darío Grandinetti y Rigoberta Menchú [...]” (112)

⁶ La desaparición final de su vivienda, puede leerse como el único elemento que quiebra el pacto realista: la realidad física como una enorme fotografía digital manipulable. Pero el narrador deja en territorio ambiguo tanto la desaparición de su imagen en las fotos como la de su vivienda, sugiriéndonos un proceso intimidatorio a cargo de *La Ciudadela*, los secuaces de Montenegro.

Hay, no obstante, en la novela, la escenificación de la tensión entre una teoría del arte que busca huir del polo apocalíptico, de la consideración de que el “fin del Arte” supone el fin efectivo de la producción artística, y, por otro lado, la duda o la constatación de que no hay modo posible de originalidad, de que se agotaron los recursos de la innovación, reduciéndose todo a un baile de cadáveres. La pregunta por la identidad del protagonista se repite y se convierte en leitmotiv de la novela. Sebastián, ni pintor, ni fotógrafo, debe reinventar un modo en el que poder considerarse artista:

- Si no eres fotógrafo digital, ¿qué eres? [...]
 - ¿Qué soy?- dijo [Sebastián]- lo que diga ella [...] ¿Qué soy Inés?
 - Mejor no opino. [...]
- Pero a él le hubiera gustado saber qué era. Qué, quién, por qué, y por qué no (99).

Queda representada en la novela la tensión entre el deseo utópico de vincular arte y praxis social, empleando el resquicio en forma de una “s” camuflada entre los píxeles de cada foto de Montenegro retocada por Sebastián en la Ciudadela, como un mensaje en clave esquizofrénico que recupere el pasado al tiempo que lo destruye, y la otra cara del espejo, la constatación de que no hay modo posible de vanguardia ajena a los intereses neoliberales, reduciéndose todo a un baile de cadáveres. El resultado del arte de Sebastián, sus seres digitales, no tienen más destino que el de extenderse como una capa de irrealidad sobre Río Fugitivo, como un cáncer, enfermedad de la materialidad de un cuerpo degradado, que se arrastra en el inconsciente, a pesar del simulacro. Los únicos sueños imaginables para Sebastián se parecen demasiado a la descripción de la realidad mediatizada: “soñaba con Seres Digitales paseando su hibridez en una ciudad llena de edificios magenta, donde rondaba un hombre conocido como el Bibliotecario y la gente se suicidaba desde un puente” (129).

En tiempos en los que “la telepresencia deslocaliza la posición, la situación del cuerpo”, la novela de Paz Soldán se resuelve en un suicidio como una vuelta a la corporeidad, a la mortalidad del cuerpo como posibilidad de pensarse “fuera de las lindes de completa usurpación que prometen los

movimientos agenciados desde los centros gubernamentales” (Ramos González: 490). *Sueños digitales* plantea, ante las nuevas reglas de juego marcadas por la omnipresencia tecnológica, una aceptación realista de las nuevas condiciones, sin fatalismos apocalípticos, pero de dicha aceptación como hemos visto, se desprende una alternativa de tintes sombríos: la muerte como único puente a la vacía utopía del silencio o la vida en forma de “s” camuflada para seguir produciendo literatura.

Obras citadas:

Achugar, Hugo. *La Biblioteca en ruinas: reflexiones culturales desde la periferia*. Montevideo: Trilce, 1994.

África Vidal, Maria del Carmen. *Hacia una patafísica de la esperanza: reflexiones sobre la novela posmoderna*. Alicante: Universidad de Alicante, 1990.

Baudrillard, Jean. *La ilusión del fin*. Barcelona: Anagrama, 1997.

---. *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama, 1994.

---. “Videosfera y sujeto fractal”, Luciano Anceschi, (ed.). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra, 1990: 27-36.

Bechelloni, Giovanni. “¿Televisión-Espectáculo o Televisión-Narración?”, Luciano Anceschi, (ed.). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra, 1990: 55-63.

Calinescu, Matei. *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo*. Madrid: Tecnos, 1991.

Castilla del Pino. “La construcción del self y la sobreconstrucción del personaje”, *Teoría del personaje*. Carlos Castilla del Pino, comp. Madrid: Alianza, 1989.

Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and cyberculture*. London and New Brunswick NJ: The Athlone Press, 2000.

De Toro, Alfonso, “Postmodernidad y Latinoamérica (con un modelo para la narrativa postmoderna)”, en *Iberoamericana*, nº 155-157, 1991: 441-469.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo, 2004.

Even-Zohar, Itamar, « Les règles d’insertion des ‘realèmes’ dans la narration », *Littérature* 57. Février 1985, 109-118.

González Requena, Jesús, *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1988.

Hassan, Ihab. *Postmodern Turn, essays in postmodern theory and culture*. Columbus: Ohio State UP, 1987.

Hayles, N. Katherine. *How we became Post-human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Mathematics*. Chicago: U of Chicago P, 1999.

Hopenhayn, Martín. *Ni apocalípticos ni integrados: aventuras de la modernidad en América Latina*. Santiago de Chile: FCE, 1994.

Jameson, Fredric. *Postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós, 1991.

---. "Posmodernismo y sociedad de consumo". *La posmodernidad*. Hal Foster, (ed.).

Barcelona: Kairós, 2002: 165-186.

Landow, George P., *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore and London: John Hopkins UP, 1992.

Lipovetski, Gilles. *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, 1986.

Mignolo, Walter, *Historias locales/diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal, 2003.

Moreiras, Alberto, *Tercer Espacio: Literatura y duelo en América Latina*, Santiago, LOM/Universidad Arcis, 1999

Paz Soldán, Edmundo. *Sueños digitales*. Madrid: Alfaguara, 2001.

Ramos González, Rosario, "La "fábula electrónica": Respuestas al terror político y las utopías informáticas en Edmundo Paz Soldán", MLN, nº 118. Johns Hopkins U.P., 2003. 466-491.

Sánchez-Pardo González, Esther. *Postmodernismo y metaficción*. Madrid: Editorial de la Universidad Complutense, 1991.

Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

Vattimo, Gianni. *El fin de la modernidad*. Barcelona: Gedisa, 1987.

---. "La posmodernidad: ¿una sociedad transparente?", Andrés Ortiz-Osés, comp. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos, 1999.

Verón, Eliseo. "Ficción televisiva e imaginario social". *El espectáculo de la pasión*. Ed. Nora Maziotti. Buenos Aires: Colihue, 1993: 29-41.

Villanueva, Darío. *Theories of Literary Realism*. Albany: State University of New York Press, 1997.

Virilio, Paul, "El último vehículo", Luciano Anceschi (ed.). *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra, 1990. 37-45.

Volek, Emil. *Literatura hispanoamericana entre la modernidad y la postmodernidad*. Santa Fe de Bogotá: Serie Cuadernos de Trabajo de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia, 1994.

Waisword, Silvio, "Interpretando los escándalos. Análisis de su relación con los medios y la ciudadanía en la Argentina contemporánea". *Controlando la política: Ciudadanos y Medios en las nuevas democracias latinoamericanas*. Ed. Enrique Peruzzotti y Catalina Smulovitz. Buenos Aires: Temas Grupo Editorial, 2001.