

## **Simulacro, violencia e intercambio simbólico en *Sueños digitales*, de Edmundo Paz Soldán\***

*Digital dreams*, by Edmundo Paz Soldán: simulacrum, violence, and symbolic exchange

**Sophie Dorothee von Werder**

Universidad de Antioquia  
svonwerder@gmail.com

Análisis de la novela *Sueños digitales* (2000), de Edmundo Paz Soldán, basándose en la teoría de la simulación y el intercambio simbólico de Jean Baudrillard. La novela establece una relación entre el simulacro y el poder en un país latinoamericano, neo-liberal y contemporáneo. El poder es invisible y se sirve del simulacro para reescribir el pasado y educar a las personas para el consumo. Se estudia si es posible que en un ambiente dominado por la simulación, los muchos suicidas que hay en esta novela aún logren establecer lo que Baudrillard denomina como intercambio simbólico y si el suicidio desafía y desestabiliza el poder, o es incorporado a la esfera de lo hiperreal.

**Palabras clave:** Simulacro, medios de comunicación, hiperrealidad, poder, intercambio simbólico, fin del suicidio.

This paper uses Jean Baudrillard's theory of simulation and symbolic exchange to analyze Edmundo Paz Soldán's novel *Digital Dreams* (2000). It reviews the relationship the novel establishes between simulacrum and power in a neo-liberal, present-day Latin American country. Power is invisible and it uses simulacrum to rewrite the past and educate people for consumerism. The paper analyzes whether it is possible for the many suicides happening in the novel to achieve what Baudrillard calls 'symbolic exchange' even in a simulacrum-dominated environment. It also contemplates whether suicide challenges and undermines power or if it is assimilated by the hyperreal sphere.

**Keywords:** Simulacrum, mass media, hyperreality, power, symbolic exchange, end of suicide.

Recibido: 24/07/2014  
Aprobado: 17/03/2015

---

\* Trabajo derivado del proyecto Literatura e hiperrealidad: un estudio comparado II, realizado con el apoyo del Centro de Investigaciones y Extensión de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, adscrito al Grupo de Estudios Literarios GEL. Forma parte de la Estrategia de Sostenibilidad del grupo GEL de 2014-2015.

El presente artículo revisa la función del simulacro respecto del poder y la violencia y la posibilidad del suicidio como un intercambio simbólico, en la novela *Sueños digitales* (2000), del escritor boliviano Edmundo Paz Soldán (nacido en Cochabamba, 1967). El estudio se basa en la teoría del sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard.

Baudrillard (1929-2007) desarrolla sistemáticamente los términos "simulacro" e "intercambio simbólico" en su obra central, *El intercambio simbólico y la muerte* (1976, 1980). El tema de la simulación lo vuelve a tratar dos años más tarde en *La precesión de los simulacros* (1978, 1978a). Según su teoría, a la era de la producción, de la que hablaba Marx, le sigue la del consumo y a esta, finalmente, la era de la simulación que es la actual.

Baudrillard observa que ya en la era del consumo, el sistema tiene que crear necesidades, producir y educar consumidores, para poder sostenerse (1970). Por eso, la fabricación y difusión de signos, mediante la publicidad y los medios de comunicación, se vuelven fundamentales. Al mismo tiempo, el simulacro invade los ámbitos de la economía, la huelga se convierte en dramaturgia organizada por los sindicatos, la producción desaparece y es reemplazada por la jugada en la bolsa.

El mundo del consumo, entonces, es ya un mundo imaginario y engañoso, donde el signo comienza a enmascarar la realidad. Sin embargo, los signos pierden todo valor referencial en la posterior era de la simulación. En *El intercambio simbólico y la muerte*, Baudrillard explica que las imágenes y los signos se independizan, cobran autonomía. Se remiten únicamente los unos a los otros, como las modas, que solo pueden ser modas por su manera de referirse a la moda pasada y distinguirse de ella.

Cuando el signo ya no tiene origen ni referente, o bien es autorreferente, el simulacro comienza a preceder la realidad, la invade y la va reemplazando, hasta expulsarla y crear lo que Baudrillard denomina hiperrealidad. Distinguir entre lo verdadero y lo falso, la realidad y la ficción, ahora se hace imposible. La realidad desaparece, y solamente quedan los simulacros, como copias sin original: "Toda realidad es absorbida por la hiperrealidad del código y de la simulación. Es un principio de simulación que nos rige en lo sucesivo en lugar del antiguo principio de realidad" (Baudrillard 1993: 6).

En Baudrillard, el concepto de hiperrealidad aparece estrechamente relacionado con el lenguaje de los medios en culturas posmodernas y tecnológicamente avanzadas. Estos actúan como fábricas de simulacros, imágenes, superficies y mundos paralelos, ofreciendo a las personas modelos para percibir e interpretar la realidad, y también para actuar en ella. De esta manera, las tecnologías y los medios de comunicación modifican radicalmente la percepción y las experiencias de los individuos.

Paz Soldán es el autor seleccionado para el estudio, entre otras razones, debido a que en su obra se preocupa especialmente por la integración de los nuevos medios y su impacto en la vida humana (véase también Ramos Ortega 2009: 206, 2010: 228). La novela *Sueños digitales*, en buena medida se puede leer como la ficcionalización de las ideas de Baudrillard, porque

muestra un escenario marcadamente posmoderno e hiperreal. El simulacro parece dominarlo todo, desde las relaciones sociales y el ambiente político hasta la vida cotidiana y la intimidad de los personajes.

Los personajes de *Sueños digitales* viven entre la versión 5 del *Photoshop* entre borrados y repixelados, textos pirateados, llamadas por celular, diferentes formatos de audio, el *zapping* en el televisor, el correo electrónico, las páginas de pornografía y los videojuegos. En esta novela todo es engañoso, nada es lo que parece.

Cabe recordar que Baudrillard desarrolla su teoría de la simulación básicamente en los años setenta, por lo que esta aparece relacionada con la televisión. Sin embargo hoy en día, con el término simulación hacemos referencia, en primer lugar, al computador y la realidad virtual. Podemos constatar que los escritos de Baudrillard fueron visionarios en su tiempo, y que hoy continúan vigentes e inclusive son más actuales que en los años de su publicación. Poster observa que la virtualidad efectivamente cuestiona y desestabiliza la realidad:

Virtual reality systems continue the Western trend of duplicating the real by means of technology. They provide the participant with a second-order reality in which to play with or practice upon the first order. Flight simulators in their military and game varieties, architects' "model" houses, and medicine's bodies –to mention only the most prominent virtual reality applications– provide substitutes for the real (...). Yet this doubling, as many have noted, puts the original into question: the virtual upsets the stability of the real (Poster: 42).

El tema central que se va a enfocar en este artículo es, en primera instancia, la relación entre el simulacro y el poder; y, más adelante, la posibilidad del intercambio simbólico por medio del suicidio, en un contexto hiperreal. El interrogante que se plantea es, en pocas palabras, si los suicidas logran desafiar al poder y desestabilizar un sistema. Es necesario aclarar que no se pretende, en ningún momento, hacer una apología de la muerte o del suicidio. Sin embargo, se citarán algunos de los planteamientos más controvertidos y problemáticos de Baudrillard, porque nos parece que la obra de Paz Soldán los actualiza, y trata de darnos una respuesta a ellos.

Los acontecimientos en *Sueños digitales* se desarrollan en la ciudad imaginaria de Río Fugitivo, un espacio urbano y contemporáneo, situado en Bolivia, marcado por la globalización, el neoliberalismo, el consumo, la pobreza, la represión y el permanente estímulo visual y audiovisual. De acuerdo con lo señalado por Carvajal, una ciudad es representada, "y en esa representación los personajes la acompañan para caracterizar situaciones propias del ser humano, como una especie de lucha contra sí mismo y contra la urbe que los rodea" (135).

Sebastián, el personaje central de la novela, trabaja en una sala de diseño gráfico de *Tiempos Posmodernos*, una revista semanal. Luego acepta una

oferta del Gobierno para colaborar con una sección secreta del Ministerio de Informaciones, la llamada Ciudadela. Su tarea consiste en la manipulación y el borrado de información comprometedoras en las fotos del presidente Montenegro, un exdictador que volvió al poder por vía democrática. Sebastián hace desaparecer de las fotos al narcotraficante que financió la campaña electoral de Montenegro, y también a los militares responsables de las masacres cometidas durante su dictadura.

La Ciudadela resulta ser una ciudad subterránea mucho más grande de lo que creía, en la que algunos, como Sebastián, manipulan las fotos; otros, la voz grabada en los discursos y los demás, la imagen captada en cintas de video: "La suma de las pinceladas que se iban alterando cambiaba, cambiaba, lentamente pero sin pausa, el retrato colectivo y monumental de ese período, hasta que llegaría de manera inevitable el día en que no quedara rastro alguno del original" (Paz Soldán: 152). Aquí, la pérdida del referente establece de suyo una explícita alusión a la hiperrealidad (Ramos González: 474). No hay manera de pensar en una época cuando esta ya no existe –la han borrado por completo–, y ha sido reemplazada por el simulacro.

El ambiente hiperreal aparece entonces relacionado con el poder. El poder se sirve del simulacro, se esconde detrás de él. Brown (121) y Montoya Juárez (2) observan que Paz Soldán realiza una reescritura desde lo audiovisual de la novela del dictador en una democracia neoliberal. Acorde con el contexto político y socioeconómico narrado, el simulacro tiene básicamente tres funciones, todas finalmente al servicio del poder: producir consumidores, reescribir el pasado e inventar el presente.

Sebastián no tiene escrúpulos para trabajar en la Ciudadela, más bien le fascina la idea de formar parte del poder oculto, del poder verdadero que es invisible, y ejerce el dominio en las imágenes y en las vidas de la gente. Ve los edificios, los hipermercados y los centros comerciales, y se pregunta:

¿Qué dinero se escondía ahí, qué manejos clandestinos, qué crueldades y zozobras, qué arteras puñaladas en la espalda? Quizás porque trabajaba retocando superficies, y sabía lo fácil que era ocultar con ellas, a través de su turbadora armonía o brillo hipnótico (...) admiraba a aquellos individuos poderosos que no se dejaban ver, los inofensivos vecinos de los que uno nunca sabía nada y que sin embargo regían imperios. Los secretos dueños del secreto. Hubiera querido ser uno de ellos. (...) Quería deslizarse por los pasillos del periódico a las tres de la mañana y reinventar a su antojo las fotos de la primera página, las de la sección internacionales y las de deportes, crear una nueva realidad para los lectores de Tiempos Posmo. (...) Quería controlar la ciudad y que nadie, ni siquiera su esposa, supiera de ello (Paz Soldán: 21, 22).

No obstante, Sebastián al caer en estos delirios se equivoca. Quiere establecer una diferencia entre los que detentan el poder, y los otros, los que no lo tienen, y que se quedaron afuera. Sin embargo, en esta novela, el

poder permanece oculto hasta para los colaboradores. Nadie puede ver más allá de lo que está haciendo. Cuando Sebastián le pregunta a su jefa qué pasará con una foto que él manipuló, ella le contesta: "Usted ocúpese de su trabajo, yo del mío" (44). Y en realidad, debido a su inmadurez e ingenuidad, los colaboradores ni logran entender lo que ellos mismos están haciendo. La Ciudadela está llena de "jóvenes que se sumergían en una pantalla para alterar una pincelada de un largo período del cual no conocían nada, como niños perdidos entre balbuceos y saliva" (152).

Además, el ambiente hiperreal tiene un poder arrasador del que nadie se escapa. Sebastián, experto en desapariciones digitales y cómplice de la poderosa "zona de sombra" (77), finalmente se convierte en víctima del mismo sistema implacable al que contribuyó, y del que formó parte. Pronto se percata de que no solo los disidentes desaparecen, también la Ciudadela se reestructura y un día su jefa no vuelve más. Cuando a él le quitan el teléfono y la Internet en la oficina, y cuando, espantado, advierte que lo borraron de todas las fotos que tenía en su álbum familiar, Sebastián entiende que le llegó su turno. Así, un día que llega a la casa, y en su lugar hay un lote baldío, Sebastián se adelanta a su desaparición, se suicida.

Vemos pues que, en *Sueños digitales*, aun aquellos que consciente y activamente se dedican a la creación del simulacro, no son dueños de él. Al contrario, como a cualquier persona ajena a su invención, el simulacro termina devorándolos.

Sebastián es uno de los muchos suicidas que hay en la novela. El suicidio es un tema central, una suerte de hilo conductor del relato que culmina con el sacrificio de su protagonista.

Cerca de la casa de Sebastián hay un puente que se conoce como el "Puente de los Suicidas", en el que siempre hay un soldado que hace guardia para evitar que la gente se tire. La gente, sin embargo, insiste en hacerlo; los soldados son sobornados o simplemente no saben impedirlo. En la novela se menciona incluso un reciente recrudecimiento de los suicidios, y como causa se infiere su relación con las políticas económicas neoliberales y el desmantelamiento de los servicios públicos de seguridad social. La mayoría de los suicidas, en *Sueños digitales*, son personas pobres y recién despedidas de su trabajo.

En este momento de la lectura del relato y de su interpretación, es preciso revisar si aún en un ambiente hiperreal, dominado por la esfera de lo semiótico, el intercambio simbólico en el sentido como lo plantea Baudrillard, se logra establecer.

El término intercambio simbólico, en su ensayo *El intercambio simbólico y la muerte*, aparece relacionado con las sociedades premodernas. Lo simbólico y lo semiótico son polos opuestos. Para Baudrillard, la esfera de lo semiótico es negativa; se relaciona, como ya vimos, con la sociedad de consumo, primero; y más adelante, con el simulacro y la hiperrealidad. Entre las sociedades que practican el intercambio simbólico y las sociedades actuales, capitalistas e invadidas por el simulacro, hay una ruptura radical.

Lo económico y lo simbólico se niegan y se destruyen mutuamente. El intercambio simbólico para Baudrillard, siempre es un rito, una danza colectiva o un sacrificio, nunca una simple transacción de bienes. El intercambio simbólico determina relaciones y compromisos sociales, su significado es fundamentalmente social, los sujetos están involucrados. Aparte de eso, el intercambio simbólico es fundamentalmente un pacto con la muerte. En la sociedad premoderna, simbólica, ni la vida ni la muerte son simples acontecimientos. La vida es un regalo, establece una relación social y un compromiso, porque hay que devolverla con la muerte. Por eso también la muerte "es una relación social", "su definición es social" (Baudrillard 1993: 150, 151). La muerte se entiende como un actor, un 'otro' con quien se puede negociar. Sin embargo, las sociedades modernas ya no negocian con la muerte. En realidad, hoy se intenta lograr el control, tanto sobre la vida como sobre la muerte. Por un lado, los procedimientos médicos tratan de imponer la vida a toda costa, generando "agonías prolongadas a fuerza de lo que sea" (205). Por otro lado, la eutanasia, la pena de muerte y el aborto se imponen a la muerte natural. "Del birth-control al death-control, se ejecuta a la gente o se le obliga a vivir". La idea es que "jamás sean libres de su vida y su muerte, sino que vivan y mueran bajo control social" (205).

La muerte es administrada y burocratizada en hospitales y cementerios. Ya no se la ve, aparece supuestamente domesticada. Baudrillard habla de una inmensa empresa moderna de conjuración contra la muerte (168, 169). Sin embargo, es inevitable que la muerte se intercambie, y la separación de la vida y la muerte es invadida por el deseo, por el impulso de muerte y la fascinación por la muerte violenta, el asesinato o el accidente, hecho que se refleja todos los días en los medios.

Según *El Intercambio simbólico* y la muerte, hoy en día la muerte violenta es "la única que trasluce algo parecido al sacrificio, (...) vuelve a ser asunto del grupo, exige una respuesta colectiva y simbólica (...)" (193). Para Baudrillard, toda muerte violenta que escape al control del Estado es subversiva, por lo que él, incluso, llega a simpatizar con el crimen, con los terroristas, lo que constituye uno de los aspectos más problemáticos de su obra: "La fascinación que ejercen los grandes asesinos, bandidos o fuera-de-la-ley, proviene de ahí (...) algo de la muerte y de la violencia le es arrancado al monopolio del Estado para ser reintegrado a una reciprocidad salvaje, directa, simbólica, de la muerte (...) para ser reintegrado a un intercambio inútil y sacrificial" (206). Siguen siendo subversivas entonces, solamente ciertas muertes, ciertas prácticas. Entre ellas, el suicidio se ha convertido "en la forma misma de la subversión", porque "mediante un suicidio, el individuo juzga a la sociedad y la condena a su modo, invirtiendo las instancias; reinstaura la reversibilidad donde había desaparecido completamente y, a la vez, recupera la ventaja" (206, 207). Los héroes de *El intercambio simbólico* y la muerte son los suicidas; aquellos que entregan la vida. En realidad le pagan al sistema con su vida, dejándolo como deudor, y de esta manera establecen o redefinen un compromiso social.

En la novela *Sueños digitales*, una figura clave para el presente estudio es la fotógrafa Inés, porque tiene una percepción distinta de la muerte, inusual en las culturas occidentales. La muerte le es familiar y cercana, y el

suicidio perfectamente comprensible. Inés le explica a Sebastián que para ella, “una cosa no se opone a la otra (...) Querer la vida y también tener ganas de abandonarla... Bien mirado, no se trata de por qué hacerlo, sino, más bien, de por qué no hacerlo” (Paz Soldán: 143).

Por otro lado, el personaje de Inés parece resistirse al ambiente hiperreal, en cuanto se opone a las tecnologías avanzadas. Ella utiliza una antigua cámara, un medio ya tradicional, y se niega a manipular las fotos que toma.

Sin embargo, Inés está preparando un libro sobre los suicidas, y al tomarles fotos, inevitablemente convierte uno de los momentos más íntimos de la vida humana, en imagen, en un asunto medial; y finalmente, en espectáculo: un acontecimiento que se comenta, sobre el que se opina. Sebastián se acuerda de una de las fotos de un joven “que caía al vacío con la foto de su novia en la mano. Los pantalones mostaza, la camisa roja de River Boys (¡qué combinación más pésima!, comentaba la gente)” (126).

Surge la sospecha además de que Inés les pague a los suicidas para tomarles fotos. Parece que ella, de esta manera, podría estar estimulando y finalmente comprometiendo al suicida. El medio ya no refleja una realidad, sino que la crea, e incluso la impone. Recordemos que en *La precesión de los simulacros*, Baudrillard cita un cuento de Borges<sup>50</sup> y explica que en la hiperrealidad hay un mapa que precede el territorio, es decir, hay un simulacro que precede la realidad, aunque ciertamente “ha cambiado algo más: se esfumó la diferencia entre uno y otro” (1978: 10).

En *Sueños digitales*, un negocio precede al suicidio, o más bien, este se convierte en negocio, eliminándose la diferencia entre ambos. Una vez pactado, el suicidio se tiene que cumplir. Aquello se hace evidente cuando Inés cuenta que fue llamada para tomar fotos de un posible suicidio: “Había unos policías que no sabían qué hacer, y un círculo de gente. Pasaban los minutos, no ocurría nada. (...), y alguien gritó que se tire, y de pronto algunos repitieron sus palabras, y luego era todo un coro de voces. Que se tire, que se tire. No querían irse decepcionados, se habían quedado unos veinte minutos para ver el espectáculo. Y él se tiró” (Paz Soldán: 143).

Podemos observar, entonces, que Inés, a pesar de su apego a un medio tradicional, a pesar también de su visión distinta de la muerte, no logra oponerse a la hiperrealidad, sino que, al contrario, contribuye a ella con la incorporación del suicidio a su esfera.

A su vez, los suicidios mismos tampoco desestabilizan un sistema en el que el simulacro, como ya vimos, está al servicio del poder. El poder no teme el suicidio, más bien parece que se sirve de él de manera desvergonzada para encubrir y enmascarar algunas desapariciones. En los medios sale la noticia de que Merino, un líder obrero y opositor a Montenegro, se tiró de un

<sup>50</sup> Baudrillard se refiere a *El hacedor*, para ilustrar lo que entiende por simulacro: “Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo (...) El territorio ya no precede al mapa ni lo sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio”. – *La precesión de los simulacros* (...) (1978: 9,10)

punto en La Paz (165). Los medios difunden esta versión de forma unánime; sin embargo, los personajes desconfían de la noticia. Aquí parece que el poder no solo rechaza el desafío simbólico del suicidio, sino que lo utiliza, lo asimila a sus fines.

Baudrillard relaciona la hiperrealidad con el fin de lo social, del poder, incluso de la historia misma. Me atrevería a afirmar, en sentido baudrillardiano, que en *Sueños digitales* no hay suicidio, y si Baudrillard hoy leyera la novela, constataría el fin del suicidio. Ello no quiere decir que en la novela no haya muertos ni acontecimientos.

Para aclarar el término propuesto del "fin del suicidio", me permito citar un texto que Baudrillard publicó en 1991. Se trata de *La guerra del golfo no ha tenido lugar*, en el que declara el fin de la guerra. De una lectura superficial de este ensayo se colige que Baudrillard con la fórmula "fin de la guerra", quería negar la existencia de la violencia y de las víctimas, como en repetidas ocasiones se ha sostenido, cuando en realidad se refería al principio de la guerra, justamente a su dimensión simbólica.

Baudrillard observa que esta guerra fue la primera llevada a cabo con medios electrónicos y fue un evento tan mediático que, efectivamente, en muchas personas produjo la sensación de irrealidad. Las imágenes que se veían eran visiones panorámicas de Bagdad por la noche; y las simulaciones por computador de los ataques con misiles, el simulacro de una guerra "limpia", "civilizada", perfectamente planificada y controlada. Para Baudrillard, la guerra del golfo representaba una trama en la que desde el comienzo se sabía quién iba a ganar. En realidad, no había enemigo, no había con quién enfrentarse. Se había perdido la dimensión simbólica de la guerra como un desafío y un duelo. Recordemos una vez más la idea de un mapa que precede la realidad.

Volviendo sobre los suicidas en *Sueños digitales*, en el sentido como lo entendería Baudrillard, podemos hablar aquí del fin del suicidio. Una decisión solitaria se transforma en negocio, el pacto del individuo con la muerte se desvirtúa al convertirse en un pacto entre el individuo y los medios, entre el individuo y el público. De esa manera, un momento íntimo llega a ser espectáculo.

Convertido el suicidio mismo en evento público y medial, perteneciendo ya al ámbito hiperreal, queda despojado de toda posibilidad de oposición. En *Sueños digitales*, el suicidio ya no existe en su dimensión simbólica, es absorbido y asimilado por la esfera de lo semiótico y es por eso que el intercambio simbólico ya no se establece.

### Obras citadas

- Baudrillard, J. (1970). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, Madrid: Ed. Siglo XXI.
- \_\_\_\_\_. (1976). *L'Échange symbolique et la mort*, Paris: Gallimard.
- \_\_\_\_\_. (1978). *Cultura y simulacro*, trad. por Vicens, Antoni y Rovira, Pedro, Barcelona: Kairós.



- . (1978a). *La precessions des simulacres/L'effet Beaubourg/A l'ombre des majorités silencieuses*, Paris: Éditions Galilée.
- . (1991). *La guerra del golfo no ha tenido lugar*, Barcelona: Anagrama.
- . (1993). *El intercambio simbólico y la muerte*, trad. por Carmen Rada, Caracas: Monte Ávila Editores.
- . (2002). *Power Inferno; Réquiem pour les Twins Towers; Hypothèse sur le terrorisme; La violence du Mondial*, éditions Galilée.
- Brown, J.A. (2006), Hacking the Past: Edmundo Paz Soldán's El delirio de Turing and Carlos Gamarro's Las Islas, En: *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, Vol. 10, Tucson: The University of Arizona, pp. 115-129.
- Carvajal Córdoba, E. (2014). Marginación, intolerancia e identidad en la narrativa del escritor Andrés Caicedo. En: Neira Palacio, N. y von Werder, S. (Eds.). *Intolerancia y Globalización: Fenómenos lingüísticos y literarios* (133-144). Francfort/Meno: Peter Lang.
- Montoya Juárez, J. (2007, junio). La narrativa de Edmundo Paz Soldán o cómo llegamos a ser sueños digitales. *TonosDigital: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 134, Universidad de Murcia, Recuperado el 5 de agosto de 2013, de: [http://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios\\_T\\_montoya.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_T_montoya.htm).
- Paz Soldán, E. (2000). *Sueños digitales*, Madrid: Alfaguara.
- Poster, M. (1999). Theorizing Virtual Reality. En: Ryan, M.-L. (ed.), *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory* (pp. 42-60), Indiana: Indiana University Press.
- Ramos González, R. (2003), La "fabula electrónica": Respuestas al terror político y las utopías informáticas en Edmundo Paz Soldán, En: *MLN*, Vol. 118, No. 2, Hispanic Issue (mar, 2003), Baltimore: The John Hopkins University Press, pp. 466-491.
- Ramos Ortega, Belén (2010), Avatares literarios: Edmundo Paz Soldán o las nuevas tecnologías en la narrativa actual, En: *Sociedad Española de Literatura General y Comparada* (XVIII Simposio del 9 al 11 de septiembre 2010 en Alicante), Alicante: Universidad de Alicante, pp. 225-231.
- . (2009), *Los vivos y los muertos*. Aut. Edmundo Paz Soldán. Madrid: Alfaguara, 2009, pp. 206, 207, En: *Oceanide* Nº 3, Recuperado el 10 de febrero de 2015, de: <http://oceanide.netne.net/articulos/articulos3.php>.

