

DEL SIMULACRO A LA VIRTUALIDAD: ORDENANDO ALGUNOS APORTES TEÓRICOS DE LOS NOVENTA ÚTILES AL ESTUDIO COMPARADO DE LA TECNOESCRITURA

Jesús MONTOYA JUÁREZ
(*Universidad de Granada, España*)

Palabras clave: Simulacro, posmodernismo, teoría de los *mass media*, tecnología, nuevos realismos literarios, narrativa latinoamericana.

Resumen: El propósito de este artículo es ordenar algunos aportes fundamentales de la teoría del simulacro y los llamados *media studies* en los años noventa, que pueden ser útiles para explicar las transformaciones de la literatura contemporánea. Estas no solo tienen que ver con un cambio en el formato y concepción ciber-textual de la obra literaria, sino también con la tematización de nuevas ecologías mediáticas a cargo de la literatura impresa. En segundo lugar, propondremos a partir de este marco teórico el desarrollo de una investigación de la escritura de la tecnología de lo que Poster llama *segunda edad de los media* en la narrativa actual a partir de un corpus de textos del Río de la Plata.

Mots-clés: Simulacre, postmodernisme, théorie des mass media, la technologie, nouveaux réalistes littéraires, narrative d'Amérique latine.

Résumé: Le but de cet article est à l'ordre des contributions fondamentales la théorie du simulacre et des études des médias dans les années quatre-vingt dix, ce qui peut être utile pour expliquer les transformations de la littérature contemporaine.

Non seulement ils ont à voir avec un changement dans le format cybertextuel et la conception de l'œuvre littéraire, mais aussi avec les thèmes de l'écologie des nouveaux médias avec la littérature imprimée. Deuxièmement, nous proposons à partir de ce cadre théorique le développement d'une recherche de l'écriture de la technologie que Poster appelle un deuxième âge des médias, dans la narrative actuel à partir d'un corpus de textes du Río de la Plata.

Key words: Simulacrum, Postmodernism, Media Theory, Technology, New Literary Realisms, Latin American narrative.

Abstract: Firstly, the aim of this article is to order some of the most important theoretical advances in media theory throughout the nineties which can be useful to understand some of the transformations of literature from our present. These changes do not have to do merely with some formal changes in the format and modes of functioning of the texts (such as those implicated by *cybertextuality*), but also with the transcription of new media ecologies in literature. Secondly, I would like to propose a corpus of Uruguayan and Argentinean texts in which I have tried to read the transcription and awareness of the Second Media Age technologies.

INTRODUCCIÓN: TEORÍA PARA IR MÁS ALLÁ DE UNA TELEVISIÓN QUE IDIOTIZA

Es de Enzensberger la afirmación autoirónica de que la mayoría de las teorías posmodernas sobre los procesos simulacionales de la cultura termina resumiéndose en un axioma que podría haberles ahorrado muchos esfuerzos, el de que, simple y llanamente, “la televisión idiotiza” (Enzensberger, 1991). En la provocación de Enzensberger hay una crítica de la teoría de la manipulación, de estirpe marxista y frankfurtiana, y de todos aquellos que, contra las recomendaciones de Umberto Eco, revelaban, a pesar de las salvedades hechas en sus prólogos, una cierta toma de distancia imposible respecto de los medios, la tecnología y la cultura de masas. Ello como si estos no fueran también, quizás más intensamente que otros muchos, usuarios de esta tecnología, consumidores ellos mismos de la cultura de masas, como si, en definitiva, y a pesar

de sus visiones más o menos apocalípticas, el pensamiento propio –pero no el ajeno– pudiera escapar de la entropía (Lyotard, 1993), lo metastásico (Baudrillard, 1994) o no revistiera las cualidades del “postpensamiento” (Sartori, 1998). El espíritu revisionista de la posmodernidad también ha influido en el hecho de que, en los últimos años, se hayan evaluado las posiciones y formulaciones críticas en el ámbito de la reflexión de las Humanidades acerca de la incidencia de la tecnología de los *mass media* en la vida social. Aunque nada más lejos de la simplificación conscientemente irónica de Enzensberger, porque todo este tiempo no se trataba de un simulacro de simulacro. Antes al contrario: la labor de la teoría en la descripción de la lógica cultural contemporánea ha sido rica y altamente valiosa. El simulacro nunca ha sido un simulacro, como ha postulado cierta crítica reaccionaria que se ha visto marginada por el posmodernismo en lo tocante a su reflexión sobre los *mass media*. “El simulacro es verdad” (Baudrillard, 1988). Como ya señalaba McLuhan, el rechazo o la negación de la incidencia de los medios en lo cotidiano, la resistencia ante los medios, solo acelera los cambios. No obstante, a pesar de que lo más irritante de una moda sea que incluso para criticarla se caiga en ella, lo cierto es que, ni completamente apocalíptico ni absolutamente integrado, el pensamiento, a pesar del nihilismo extático de cierto posmodernismo de izquierdas o la celebración acrítica de cierto otro posmodernismo neoconservador, no se ha agotado. Continúa, podríamos afirmar, oscilando entre ambos polos.

Del simulacro del simulacro al fin de las metáforas. Teoría de los medios en los noventa

El estudio de cómo los *media* inciden en el *sensorium* perceptivo y la configuración del sujeto observador de una sociedad han

recorrido un largo camino desde sus primeras formulaciones en el siglo XIX. En la primera mitad del siglo XX, en un contexto de fascismos y propaganda, sobre todo a partir de las teorizaciones de la Escuela de Frankfurt, la discusión crítica de los medios de comunicación de masas (de la que Horkheimer y Adorno son los más conspicuos representantes), se centra en cuestiones referidas a la manipulación. En paralelo a estas aproximaciones, otra visión (de la que los estudios de la instrumentalización de las tecnologías de la reproducción a cargo de Benjamin o Enzensberger pueden constituir dos ejemplos), dan inicio a otra vía de análisis que pretende localizar en el magma del comportamiento alienante de los *media* las potencialidades o los posibles usos emancipatorios de la tecnología. Un tercer estadio emerge en los años cincuenta desde la perspectiva de unos incipientes estudios culturales. Estos estudios hacen especial hincapié en cómo las masas decodifican los mensajes según determinados fines y necesidades ajenos al control de la propia emisión. Eco y su “Towards a Semiological Guerrilla” puede ser un ejemplo representativo de este enfoque (Shenassa, 2001). En un cuarto estadio, se encuadra una escuela de estudios más reciente, que podría denominarse “media-discourse analysis” (Shenassa, 2001: 251). Su aproximación al estudio de los *media* consiste en atender no solo la gramática de los medios, sus potencialidades para la alienación o para la emancipación como objetos tecnológicos, como dispositivos ajenos al ser humano objeto de la manipulación, sino integrando sistemas complejos de información en conexión con el ser humano y las fuerzas sociales. Esta teoría resulta más consciente tanto de cómo se produce materialmente la comunicación, atendiendo a las redes en que se integran los diferentes medios, como del “*feedback*” ambidireccional que se da entre los sujetos y lo que Deleuze llama las “máquinas sociales” (Deleuze, 1986), determinadas por tecnologías incardinadas en un momento histórico específico.

Los comienzos de esta aproximación pueden constituirlos los trabajos de la Escuela de Toronto en los sesenta, donde coinciden teóricos relevantes como McLuhan, Innis o Havelock, y pueden extenderse a otros teóricos como Ong o Eisenstein. Esta perspectiva fue tempranamente considerada excesivamente tecnodeterminista (Shenassa, 2001). La actualización de esta corriente ha tenido lugar sobre todo en los años noventa, después del amplio debate alrededor de la cuestión posmoderna y, dentro de él, la importancia dada a la descripción de un *sensorium* radicalmente afectado por los medios de masas. Los años noventa actualizan muchas observaciones de esta Escuela integrándolas con aportaciones de las Humanidades. La relectura de McLuhan en los noventa se combina con las aportaciones de Foucault y Lacan (Winthrop, Young and Wutz, cit. en Shenassa, 2001) en la lectura de teóricos como Kittler y su referencia a sus “*Discourse Networks*” (redes o sistemas discursivos). Giesecke, emplea el término “sistemas tecnológicos” (*technological systems*), para referirse a comunidades culturales y sociales que forman sistemas en los que su complejidad, dinámica, límites y autorrepresentaciones están fundadas en los medios de masas (Giesecke, cit. en Shenassa, 2001: 252).

Ni apocalípticos...

En este grupo de estudios podríamos encuadrar el trabajo de Mark Poster. El planteamiento de Poster puede leerse como posmoderno en un sentido “débil”, en la búsqueda de leer los efectos de los media por afuera de las bipolaridades que habían cristalizado en el debate de la modernidad-posmodernidad. En este debate podría alinearse a Enzensberger, Benjamin o Vattimo, del lado de un cierto optimismo, frente a Adorno, Debord o Baudrillard, representantes de un pesimismo respecto de las posibilidades utó-

picas de los medios en la democratización en la producción de la información, la valoración de sus efectos en la transformación del sensorium perceptivo, en la identidad del sujeto observador y en su experiencia de la realidad.

Poster parte del hecho de que comprender los nuevos sistemas comunicacionales requiere una evaluación del tipo de sujeto que potencian, al mismo tiempo, una articulación viable del posmodernismo debe, en su opinión, incluir una elaboración de su relación con las nuevas tecnologías de la comunicación (Poster, 1990). Así, según Poster, lo que está en juego en las innovaciones técnicas, no es una eficiencia creciente en el intercambio, que habilita nuevas avenidas para la inversión, una productividad mejorada en el trabajo y nuevos dominios para el consumo, sino un amplio y extenso cambio en la cultura en la forma en que las identidades se estructuran (Poster, 2002).

Poster hace ingresar una nueva periodización al debate sobre las transformaciones del sensorium a cargo de la tecnología. Para él, sería pertinente hablar de una “segunda edad de los media” desde fines de los años ochenta. Esta transformación en las dominantes tecnológicas parte de la liberalización global del *broadcasting* televisivo, y sobre todo, el desarrollo de lo que se ha denominado “autopistas de la información” (*information superhighways*), internet y la realidad virtual.

Poster analiza las relaciones entre la tecnología y las transformaciones de la identidad en la época contemporánea. McLuhan y Ong habían señalado, a propósito del medio impreso, cómo este establece una relación de codependencia con la transformación del modo en que los sujetos constituyen su identidad y configuran sus relaciones sociales bajo el capitalismo financiero e industrial en la medida en que la imprenta multiplica el grado de abstracción en la cultura y fomenta las relaciones humanas a distancia. Poster sigue

una vía de reflexión que entiende que la imprenta implica la base cultural que disemina y potencia una identidad urbana capitalista. Su concepto de “modo de información” alude al modo dominante de intercambio simbólico en cada período del capitalismo.

Del medio impreso, los últimos años dan testimonio de un salto definitivo a un modo electrónico que comienza a manifestarse a mediados del siglo XX. Para Poster los nuevos medios electrónicos sustentan una igualmente profunda transformación de la identidad cultural. El teléfono, la radio, el cine, la televisión, el ordenador y la integración de parte o todos ellos como *multimedia* configuran nuevos tipos de individualidad. Si la modernidad había diseñado un individuo racional, autónomo, centrado y estable (el hombre razonable de la ley, el ciudadano educado de la democracia representativa, el calculador hombre económico del capitalismo, el estudiante graduado de la educación pública, y éste finalmente habría colapsado, como numerosas lecturas de la tríada Nietzsche-Marx-Freud, desde Foucault hasta Lyotard o Vattimo, habían defendido, Poster se pregunta si de la sociedad posmoderna podrían emerger nuevas formas de identidad. Concluye que es pertinente responder afirmativamente:

(...) nurtures forms of identity different from, even opposite to those of modernity, (...) electronic communications technologies significantly enhance these postmodern possibilities. (Poster, 2002: 614).

Las potencialidades democráticas de los media vislumbradas por Enzensberger tenían al teléfono como medio de comunicación modelo, en tanto en cuanto este implicaba una interactividad entre los sujetos y posibilitaba la alternancia entre el emisor y el receptor, que intercambian sus papeles (Enzensberger, 1996). De un modo análogo

cabe preguntarse si el desarrollo de nuevas tecnologías emergentes en los noventa relacionadas con las autopistas de la información puede encerrar nuevas potencialidades. El codificado digital de sonidos, textos e imágenes a través de la fibra óptica a las que se unen nuevas posibilidades de transmisión y compresión de información, con, en los últimos años, la ampliación masiva de la frecuencia para las transmisiones inalámbricas y las innovaciones en las tecnologías de la conmutación, entre otros avances, han multiplicado aún más si cabe, según señala Poster, la cantidad de información fluctuante y han descentralizado de manera inédita la emisión de datos.

Los años noventa acaban con la escasez económica en la inversión en el desarrollo de las autopistas de la información, justificada por la explotación capitalista de la transmisión de la imagen que hasta ese momento había seguido el modelo del *broadcasting* televisivo. Hasta fines de los ochenta, al necesitar los emisores construir nuevas vías de información con nuevo *broadcasting* en una frecuencia dada o construir nuevas redes coaxiales, había pocos distribuidores de imágenes. En los noventa el panorama cambia por completo. Paralelamente al desarrollo de las autopistas de la información surge un intenso debate, que prolonga las miradas de la modernidad frente a toda nueva tecnología de la información. Como señala Kapur:

(...) The crucial political question is “who controls the switches?” There are two extreme choices. Users may have indirect, or limited control over when, what, why, and from whom they get information and to whom they send it. That’s the broadcast model today, and it seems to breed consumerism, passivity, crassness, and mediocrity. Or, users may have decentralized, distributed, direct control over when, what, why, and with whom they exchange information. That’s the Internet model today, and it seems to

breed critical thinking, activism, democracy and quality.
(Kapoor, 1993: 5).

Se trata del cambio incipiente en la relación emisor-receptor del “few to many” al “many to many”. Lo cual supone una vuelta a la posición de Enzensberger, es decir, una vuelta a poner el énfasis en el hecho de que un control de los media más democrático, una mayor cantidad de sujetos a los que sea posible generar y transmitir información, redundan en libertad, mayor ilustración, mayor racionalidad; mientras que un control capitalista y centralista redundan en pasividad, opresión, pasividad, irracionalidad.

Pero la utopía democrática es difícil de sostener hoy. Ya a principios de los noventa estudios como el de Hotz (1993) atestiguaban cómo el gobierno estadounidense, a través del FBI, insistía en levantar mecanismos defensivos en las autopistas de la información. Y si, como señala Poster, los derechos de propiedad son puestos en duda cuando la información se ubica libre de su soporte material para moverse y multiplicarse en el ciberespacio con muy pocas restricciones (Poster, 2002: 615-616), esta escasez de restricciones hace que dicha información sea imposible de validar como perteneciente a un autor, y más aún, implica a menudo que su “autenticidad” o “autoridad” sean categorías a punto de implosionar.

Desde la perspectiva de Poster, la generación de las autopistas de la información supone un doble movimiento de expansión, como exige la propia lógica interna de cualquier mercado, y, simultáneamente, de contención, por el que se tratan de imponer desesperadamente nuevas leyes de propiedad intelectual, corriendo detrás del avance de las nuevas tecnologías de la transmisión y diseminación de la información. Un esfuerzo, en definitiva, para contener la palabra y la imagen: “(...) to bind them to proper names and logos when they flit about at the speed of light and procreate with the indecent

rapidity, not arborially, to use the terms of Deleuze y Guattari, but ryzhomatically” (Poster 2002: 618).

La materialización de las teorías de la simulación más concreta que ha sido elaborada por la tecnología radica en la Realidad Virtual. Estrechamente vinculada al *boom* de las telecomunicaciones y al desarrollo en los noventa de las autopistas de la información es la Realidad Virtual, término que sugiere que la realidad puede ser múltiple o tomar varias formas. La frase está próxima a la de “tiempo real”, que tomó forma en el campo de la grabación:

(...) while splicing, multipletrack recording and multiple-speed recording made possible other times, to that of clock time or phenomenological time. In this case, the normal or conventional sense of time had to be preserved by the modifier real. But again the use of the modifier only draws attention to non-reality of clock time. (Poster, 2002: 619).

Esta realidad virtual se ha vinculado frecuentemente al término “ciberespacio”, acuñado por William Gibson en su obra *Neuromancer*, de 1981. El concepto de lo “virtual” o la “virtualidad”, como señala Marie-Laure Ryan, tiene su origen en la Edad Media¹, sin embargo ambos, ciberespacio y virtualidad, suelen desde mediados de los noventa conectarse o identificarse. En la novela de Gibson, el ciberespacio se describe como una “alucinación sonsensual” percibida a través de una consola de ordenador que conecta al usuario

¹ Del latín *virtus* (fuerza, virilidad, virtud), *virtualis*, en el latín escolástico designa el potencial, lo que hay o es susceptible de haber en el poder. La imagen virtual está hecha de focos virtuales, puntos de los que parecieran emanar rayos divergentes de luz, aunque no suceda así. Los usos modernos, señala Ryan, de lo virtual refieren con frecuencia a las mismas ideas que el concepto de “simulacro”, referido a lo falso y lo ilusorio (Ryan, 1999)

con una matriz de una “complejidad inimaginable”, ubicándolo ante una extensión hiperreal que se asemeja a un paisaje urbano nocturno, representable espacialmente: “Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja (...)” (Gibson, 1989: 69-70).

Marie Laure Ryan extrae de la descripción de Gibson dos conceptos que se manifiestan en el desarrollo del espectro virtual y sus tecnologías: universalidad o globalidad –la red de Gibson abarca el mundo en su totalidad– y la de constituir una representación construida por la información (Ryan 1999). Ambas características constituyen los signos de lo virtual, materializándose en las tecnologías de Internet y los sistemas de realidad virtual, respectivamente. Realidad virtual, Internet y ciberespacio, son tres términos que van progresivamente imbricándose hasta hacerse indiscernibles. En 1988, como sugiere Rheingold, el término “ciberespacio” pasa al dominio de la informática con su utilización por parte de los programadores del software *Autodesk* para hacer referencia a un entorno espacial tridimensional generado por ordenador (Rheingold, 1993: 184). Ryan señala el año 1990 como uno de los hitos en la historia del desenvolvimiento del concepto y su imbricación con los otros términos apuntados, con la celebración del primer “Congreso sobre el Ciberespacio” en la Universidad tejana de Austin. En una conferencia pronunciada allí, el arquitecto Marcos Novak combina las diferentes acepciones que a lo largo de su corta historia había venido teniendo el término para dar la suya propia². Ryan analiza la definición de Novak para detallar los rasgos del ciberespacio.

² “El ciberespacio es una visualización completamente espacial de la totalidad de la información contenida en los sistemas mundiales de procesamiento de la

Novak alude a una serie de conceptos, fenómenos y tecnologías que concitan la concepción de Gibson, la visualización espacializada de la información (Ryan, 1999) (las aplicaciones y gráficos tridimensionales propios de la realidad virtual), además de referir a los sistemas de procesamiento de la información, el ciberespacio como una base de datos universal (una suerte de Biblioteca de Babel borgiana en su versión digital), a Internet, a la copresencia o telepresencia³, la interacción en comunidades virtuales, los MUD o MOO, foros, blog, etc., la información global de todo el sensorium del ser humano en pos de una universalidad multisensorial, dirección hacia la que, en esencia, se dirige el ciberespacio, las simulaciones de realidades virtuales y reales (Ryan, 1999) e internet. Para Michael Benedikt el concepto de ciberespacio invoca igualmente toda una serie de ideas que se solapan con los conceptos realidad virtual, simulacro e internet. Por un lado, se trata de una realidad alternativa e independiente no sujeta a metáforas o experiencias subjetivas, sino al lenguaje de la programación informática, un archivo actualizado constantemente, un territorio en expansión indefinida (Benedikt, cit. en Ryan, 1999), un espacio para la circulación y el intercambio comercial, la materialización dinámica del espectáculo del capitalismo (Ryan,

información, en las vías ofrecidas por las redes comunicacionales presentes y futuras; lo que permite la copresencia y la interacción de múltiples usuarios, la información procedente de todo el *sensorium* humano, introducida en éste, las simulaciones de las realidades virtuales y reales, la recopilación y el control remotos de datos merced a la telepresencia, además de la integración y la intercomunicación con toda clase de productos y entornos inteligentes en el espacio real” (Novak cit. en Ryan, 1999: 82-83)

³ Fenómenos que el concepto de ciberespacio invoca desde su origen y que afectan inclusive al hecho de que la vida de los seres humanos se haya vuelto, de una forma inédita en su intensidad, transnacional.

1999), un mercado de conocimiento que transforma el mercado intelectual, una solución para la degradación del medio ambiente en el mundo real, un reino de información pura, una extensión de la necesidad humana de vivir en la ficción o en busca de otra realidad, un nuevo medio artístico, que afecta decisivamente al desarrollo de las tecnologías de la escritura (Benedikt, cit. en Ryan, 1999).

Podríamos definir la realidad virtual brevemente, con Poster, como un espacio generado por ordenador que puede ser percibido por los participantes a través de un instrumental tecnológico –la pantalla del ordenador o gafas especiales (*goggles*)– y que responde a estímulos de los participantes. Sus utilidades son numerosas: un participante puede caminar a través de una casa que ha sido diseñada por él para tener una idea de lo que es antes de ser edificada, o puede caminar por un museo o una ciudad cuyas pinturas o calles son generadas por ordenador. Lo novedoso de esta experimentación en la realidad virtual es que la posición individual es relativa a su actual movimiento, no está determinada por coordenadas previas como en algunos programas de ordenador o como en una película, incluso aunque sean éstos interactivos. De hecho, en este tipo de entornos virtuales, dos o más individuos experimentan la misma realidad al mismo tiempo, con dos movimientos de personas afectando el mismo espacio. Es más, estos individuos no necesitan estar en el mismo lugar físico pero pueden comunicar información al ordenador desde lugares distantes a través de módems, generando así un cambio a menudo permanente en la textura, el aspecto o los contenidos de esa realidad.

Si la cultura posmoderna se describe como crecientemente simulacional, en el sentido en que los medios a menudo cambian las realidades que tratan, transformando la identidad de los originales y referentes, en los albores de esta “segunda edad de los media”, la realidad deviene múltiple (Poster, 2002). Las tecnologías derivadas

de este desarrollo de las autopistas de la información toman el imaginario de la palabra y de la imagen, de la película y el vídeo, y lo llevan un paso más allá, ubicando al usuario en el interior de mundos alternativos. Los efectos de internet y la realidad virtual son básicamente multiplicar las clases de realidad que uno encuentra en la sociedad:

Virtual Reality attests to the increasing duplication of reality by technology. But the duplications incur an alternation: Virtual realities are fanciful imaginings that, in their difference from real reality, evoke play and discovery, instituting a new level of imagination (...) tinkering with reality, a simulational practice is set in place which alters forever the conditions under which the identity of the self is formed. (Poster, 2002: 620).

Un recorrido por diversos sistemas de comunicación, Internet y entornos virtuales como los Chat Rooms o los MUD (Multi Users Dungeons) vinculados al desarrollo de las autopistas de la información desde principios de los noventa, lo llevan a afirmar que podríamos asistir al nacimiento de una “segunda edad de los media”. Poster concluye que estos sistemas, si bien enriquecen los modos de consumo, se salen de lo que tradicionalmente se comprende por “industria cultural” o “*mass media*” porque si, en primer lugar, aún en 1995⁴ pueden considerarse sistemas comunicacionales emergen-

⁴ El artículo de Poster “Postmodern Virtualities”, aparece publicado en 1995, en Featherstone M. y Burroughs, R. (edits.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, Thousand Oaks, Sage, 79-95. Citamos una versión corregida del mismo del volumen coordinado por Durham y Kellner (2002).

tes y no prácticas culturales universales (Poster, 2002), en segundo lugar, y este es el argumento fundamental para afirmar tal cosa, el paso a una red descentralizada de comunicaciones:

(...) makes senders receivers, producers consumers, rulers ruled, upsetting the logic of understanding of the first media age. The step I am suggesting is at least temporarily to abandon that logic and adopt a poststructuralist cultural analysis of modes of subject constitution. (Poster, 2002: 621).

Frente a los análisis de los medios que ponen el énfasis en la simulación, el análisis de Poster de la “segunda edad de los media” y sus tecnologías de la información acentúa el principio de interactividad como el más decisivo en la formación de nuevas identidades tanto individuales como colectivas.

El uso de internet para simular comunidades rebasa el de almacenaje de información o el de búsqueda de referencias bibliográficas. En opinión de Reinghold una de las búsquedas de los internautas a la hora de hacer uso de internet consiste en acceder a “comunidades virtuales”, es decir, acceder, no ya a la mera información, sino “to ongoing relationships with a large number of other people” (Rheingold, 1993: 61) En opinión de Poster, incluso en este punto existe una nostalgia de la comunidad real, un intento de construir comunidades virtuales por oposición a una comunidad perdida, en cierto modo, real. Pero esa distinción entre real y virtual es hoy más que nunca altamente problemática. Benedict Anderson vino a demostrar que toda comunidad tradicional, incluso la más “fuerte” de la modernidad, como es el caso de “la nación”, se constituye a partir de un imaginario a su vez construido y dependiente de la creencia de su existencia por parte de sus miembros, y Jean Luc Nancy había

demostrado que la identificación del individuo con el grupo no se daba automáticamente sino que giraba en torno a la producción de una esencia que reduce la multiplicidad en fijeza, oscureciendo el hecho de que esta se constituye en virtud de un proceso político, por lo que la comunidad no es otra cosa que una matriz de identidades fragmentadas, cada una apuntando a la otra, que Nancy describe en términos de escritura (Nancy, 1991) y Anderson en términos de comunidad imaginada (Anderson, 1993). Estudios como los de Stone (1992) demuestran que las interacciones en internet son tomadas desde una perspectiva cartesiana por los miembros de comunidades virtuales como acontecimientos, las identidades virtuales son tomadas como cuerpos y la realidad virtual se codifica con categorías de la realidad normal. Lo que hace a la comunidad, señala Poster, es el tratamiento de la información como significativa e importante, de ahí que concluya que comunidades virtuales y reales se miren en una suerte de “yuxtaposición quiásmica” (“chiasmic yuxtaposition”) (Poster, 2002: 623).

Ni integrados...

Las conexiones de la máquina cibernética con el ser humano han gozado de comentarios más o menos apocalípticos, jugando un papel central en la imaginación cyberpunk. En cambio, su versión teórica más utópica se encuentra en la sustitución de un misticismo espiritualista del ser humano de reminiscencias románticas por uno nuevo basado en el binomio cuerpo/información (Moravec, 1988). Las aplicaciones teóricas del modelo de Moravec se hallan vinculadas fundamentalmente a la superación de tradicionales categorías en el campo de los estudios de género. La fusión *cyborg*, híbrido entre la máquina y el ser humano, en tanto implica una superación de la categoría de género sexual, ha inspirado las teorías de lo *queer*, el

ciberfeminismo y lo posthumano como posibilidades micropolíticas de emancipación (Haraway, 1991; Hayles, 1999). Frente a teorías que postulan una cierta oportunidad postmetafísica (Vattimo, 1990) o utopías de la identidad posthumana (Hayles, 1999) de la cultura cyborg, en una línea que ha tenido su desarrollo principalmente en el ámbito del feminismo posmoderno, ambas líneas de fuga –postulaciones utópicas– de “lo débil” vinculadas a usos posmodernos de los *media*, otros analistas de las “máquinas sociales”, como Virilio o Zizek, proyectan posibilidades más sombrías.

Virilio parte de la idea de que cada tecnología incorpora en sí misma su propia negatividad. En este sentido, según Virilio, la interactividad: “es para la sociedad, lo que la radioactividad es para la materia” (Virilio 1997: 86). Si la radioactividad es un elemento constitutivo de la materia que puede también destruirla por la fisión, la interactividad, según Virilio, opera de la misma forma: “Puede provocar una unión en la sociedad, pero contiene, en potencia, la posibilidad de disolverla y de desintegrarla, y esto a escala mundial. Estamos ante un fenómeno original: el parto del accidente de los accidentes” (Virilio, 1997: 86).

La desaparición posmoderna del espacio urbano que se acentúa con el desarrollo de lo virtual excluye desde su punto de vista cualquier posibilidad utópica, pues es la ciudad entera la que se precipita en lo virtual, el espacio público cede el lugar a la “imagen pública”. La propaganda hecha en torno a internet y las autopistas de la información persigue “urbanizar el tiempo real justo cuando se desurbaniza el espacio real” (Virilio, 1997: 47). Para Virilio la velocidad instantánea de los nuevos media deja atrás el espacio real: “La telepresencia, deslocaliza la posición, la situación del cuerpo. Todo el problema de la realidad virtual consiste esencialmente en negar *el hic et nunc*. (...) ¡Aquí ya no existe, todo es ahora!” (Virilio, 1997: 46).

Como señala Zizek, el pensamiento de Lacan, en 1954, anticipaba algunas ideas que se materializan en el desarrollo reciente de estos entornos virtuales. Para Lacan la realidad quedaba constituida sobre el escenario de una especie de éxtasis o goce simbólico, a partir de la exclusión de un “real traumático”, sugiriendo así que “la fantasía es el soporte último de la realidad” (Lacan, cit. en Zizek, 1996: 290). La fantasía en el planteamiento lacaniano, señala Zizek, lejos de prevenirnos de ver la realidad tal cual es, deviene parte constitutiva de lo que llamamos realidad: “(...) the most common bodily reality is constituted via detour through the maze of imagination. In other words, the price we pay for our access to reality is that something –the reality of the trauma– must be repressed” (Zizek, 1996: 291).

Lacan apuntaba ya que el ordenador podía ser el paradigma de esa felicidad o éxtasis simbólico (“symbolic bliss”), una representación válida para la comprensión del inconsciente como máquina⁵. El

⁵ Aunque en la década de 1950 los ordenadores eran grandes aparatos equivalentes a gigantescas calculadoras del tamaño de toda una habitación, Lacan captó la posibilidad de reducir esas gigantescas calculadoras a una cierta instrumentalidad, calificando ya en 1954 al ordenador como el caso paradigmático de *goce simbólico* (Zizek, 1996). Según Müller, habría que entender la radicalidad de la afirmación de Lacan no solo como una reacción contra cierto tecnodeterminismo, sino como anticipación de una concepción contemporánea del ordenador como una “máquina universal” (Müller, 2006). Calificado por Lacan como una “máquina sintáctica” en su conferencia “Psicoanálisis y cibernética o la naturaleza del lenguaje”, el ordenador, a pesar de poder desarrollar múltiples funciones, no tiene ninguna tarea específica en esencia. Para Müller un ejemplo de ello lo constituye la esfera de lo “*multimedia*”: “No importa que haya sonido, texto, vídeo, imágenes o emisiones mediáticas tradicionales, todo ello converge en el ordenador en red y da lugar a un espectáculo multimedia en sentido extenso.

ordenador supone un tercer escalafón en el esquema de desarrollo tecnológico de Marx que combina, a decir de Žizek, elementos de los dos anteriores: por un lado es herramienta, extensión del hombre que trabaja al ritmo impuesto por este, por otro es independientemente activa, más aún que la máquina, al establecer un diálogo con el usuario y plantear sus propios interrogantes. Žizek añade a su consideración del ordenador como “objeto evocador”, dos nuevos problemas, el de la irrepresentabilidad de su funcionamiento interno y el de la simulación del pensamiento humano, que ya había fascinado a Turing, dos problemas fundamentales que plantean las nuevas máquinas.

El ordenador, la máquina posmoderna por excelencia, concita dos reacciones interpretativas, una de tipo “orwelliano”, el ordenador como Gran Hermano, sinónimo de control y dominio totalitario, otra de tipo anarquista, en ocasiones con tintes utópicos, metáfora de una sociedad autogestionada, un conocimiento cooperativo (Žizek, 1996), que pueda controlarse desde abajo y que conduzca a una vida social más rica, o a lo que Vattimo denominaba una “sociedad más transparente” (Vattimo, 1990). En ambos casos, señala Žizek, el eje común de este contraste son las nociones de control y dominio ejercidas desde arriba o abajo, respectivamente. Pero en el nivel del impacto individual, ambas posibilidades concluyen

Y ninguno de esos medios tradicionales podría reivindicar el ordenador como su lugar nativo” (Müller, 2006). Esta *neutralidad* tiene una consecuencia interesante. El ordenador deviene para nosotros una máquina que funciona como una “pantalla vacía abierta a nuestras proyecciones e imaginaciones” (Müller, 2006), en la que, según Lacan, no cabe sino proyectarse gozosamente en ella, dado que su naturaleza permanece incomprensible. Algunas de estas ideas de Lacan aplicadas a la cibernética son comentadas por Müller y Žizek (Müller, 2006; Žizek, 1996).

en una experimentación del universo virtual como transparente, organizado, controlado, frente a la irracionalidad de la vida social, generando en el usuario una fascinación mágica. La transparencia del entorno generado artificialmente contrasta con la opacidad de su funcionamiento, que no es accesible para el usuario en términos de representación, haciéndose imposible la traducción del lenguaje y el funcionamiento de la red, del que lo visual no es, como señala Kittler (1996), sino la superficie opaca⁶. De modo que, en la misma línea de pensamiento sobre los *media* que inicia McLuhan, por contraste, la nueva realidad virtual opera un cambio sobre la concepción de lo cotidiano, debilita o disuelve la intensidad de la “vieja” realidad.

El ordenador funciona como objeto evocador paradigmático de que habla Zizek con especial intensidad en los interrogantes que

⁶ El análisis de las redes discursivas que propone Kittler, de los diferentes sistemas de notación dominantes, parte de la idea foucaultiana de la exterioridad del discurso para afirmar que cada una de las redes posee la exterioridad de una tecnología. Dicha red se define por las conexiones del poder, la tecnología, las marcas significativas y los cuerpos, que constituyen diferentes medialidades culturales. Kittler extiende la noción de “medium” procedente de la teoría del cine de Metz y Baudry, a todas las áreas del intercambio cultural. Desde el punto de vista de Kittler los intercambios se hallan determinados por las posibilidades tecnológicas de una época dada. La medialidad es la condición general en la que, bajo determinadas circunstancias, tanto el arte como la literatura toman forma, funcionando como el *software* de un *hardware* conformado por / a partir de ese sistema. El modernismo como red discursiva altera decisivamente nuestra situación epistemológica hasta el punto de que, en opinión de Kittler, la época actual, caracterizada porque las transformaciones operadas por el modernismo se han vuelto irreversibles, puede denominarse post-epistemológica (Kittler, 1996). Brian McHale también, en el terreno de la crítica literaria, encontrará en ese sentido una dominante post-epistemológica en la narrativa posmoderna que, desde su punto de vista, se vuelve ontológica (McHale, 1987).

despierta el auge de la inteligencia artificial. El ordenador como simulador del pensamiento cuestiona la nítida diferenciación del pensamiento humano respecto de la programación; en un punto avanzado de la aproximación de la máquina a su modelo cerebral se invierte la metáfora del “cerebro artificial” para sugerir, como anticipa la narrativa de ciencia ficción, que la inteligencia humana pueda estar programada previamente, porque, se pregunta Zizek, en un determinado nivel de complejidad, ¿qué diferencia el simulacro de pensamiento del pensamiento verdadero? (Zizek, 1996). De ahí la prohibición del incesto para la inteligencia artificial, porque pese a las aptitudes de la espontaneidad y creatividad inherentes (aún) a la actividad humana, estas pueden simularse, entendidas como una interacción compleja de diferente *software* en un *hardware* suficiente.

La inteligencia artificial sigue una lógica que no es ya la de la máquina cerrada, consistente, lineal, tal idea pertenece a una concepción mecánica (“*pre-computer age*”), en realidad su lógica es *gödeliana*, autorreferencial, recursiva, “autoaplicable”, “rizomática”, en donde, básicamente, no existe un centro o motor sino que el todo está simultáneamente en cada una de las partes (Zizek, 1996: 295-297).

En esa dualidad o contraste en el desarrollo contemporáneo de las autopistas de la información, responde a un doble impulso –contradictorio– hacia la totalización y el descentramiento. Estas dos tendencias configuran el espacio en que se mueve la subcultura *hacker*, subcultura que articula la vivencia de un círculo de iniciados, autoexcluidos del círculo de normalidad cotidiana, y entiende la programación como fin en sí misma, poniéndose como objetivo la búsqueda del punto de inconsistencia del sistema como utopía de subversión de una totalización que no toma en cuenta la dimensión estética del universo virtual:

The “master signifier”, the mana, the aim, trick, of the hack is when one succeeds in beating the system (when one breaks into a protected, closed circuit of information). The hacker consequently attacks the system at the point of its inconsistency. (Zizek: 1996:294).

La estética del *hacker* es la de un universo regulado, universo que excluye o evade, en opinión de Zizek, la intersubjetividad al uso, tal como se define en la vida social “real” como una relación con el otro *qua* sujeto, a pesar de toda la tensión, fascinación, peligro que se experimenta una vez inmersos en un entorno cibernético, por ejemplo, en un video juego. La subcultura *hacker* es un epifenómeno de una consecuente radicalización o literalización informática del “simulacro” como “realidad virtual”, sujeta a nuevas reglas arbitrarias de verosímil que, pese a las diferencias con la (vieja) realidad cotidiana o “real”, le dan sin embargo, consistencia en sí misma. La asunción de un real percibido como mero *fluir* de información en el que ahora el ser humano debe desenvolverse y constituir su identidad, señala Zizek, el reconocimiento de hallarnos ante una simulación, no excluye la tensión dado que incluso cuando el ordenador miente lo hace de forma consistente.

Como en el sueño de Turing⁷, el ordenador acaba ubicándose en la posición estructural de un socio intersubjetivo (Hayles, 1999), que sustituye a la intersubjetividad cartesiana, constituyéndose, como señala Lacan a propósito de la dama en el amor cortés, en un otro inhumano que deshumaniza al yo (Zizek, 1996). Esta posibilidad guarda relación con la metáfora invertida de que hablábamos antes,

⁷ Matemático inglés considerado el padre de la cibernética moderna, conocido por sus especulaciones sobre la posibilidad de pensamiento o inteligencia artificial.

en virtud de la cual, en lugar de pensar la máquina como modelo de la mente humana, concebimos la mente humana como un ordenador compuesto de carne y sangre (Zizek, 1996), en lugar del robot como el hombre artificial concebimos al ser humano como el “robot natural” (Zizek, 1996: 294). Esta experiencia no solo de virtualización del yo, a partir de la simbiosis hombre-máquina, frente a las utopías de democratización postmetafísica referentes a las nuevas posibilidades de uso de las tecnologías de la comunicación, descritas en términos de descentralización, interactividad y telepresencia, que Poster vinculaba a una nueva edad de los media, vuelven a ser, tanto en el análisis de Slavoj Zizek, como en el de Virilio, escalofriantes:

(...) yet what we experiment as the true, hard, external, reality is based upon exactly the same exclusion. The ultimate lesson of virtual reality is the virtualization of the very true reality. By the mirage of virtual reality the “true” reality itself is posited as a semblance of itself, as a pure symbolic construct. The fact that the computer doesn’t think means the price for our access to reality is also that something that must remain unthought. (Zizek, 1996: 295)

Desde estos planteamientos la realidad se lee como la mónada uterina ante un mundo imposible de experimentar de modo directo. Si no es a través de los media, nada es. Cuando las mediaciones, en un nivel de densidad desconocido, devienen lo real, el viejo *theme* de la literatura de ciencia ficción deviene principio de mimesis y no instrumento útil para la desrealización (Montoya Juárez, 2008). Friedrich Kittler, lo enuncia del siguiente modo:

With the exception of books, that ancient medium which needs so much light, all the entertainment techniques are represented. The passenger' ears are listlessly hooked up to one-way earphones, which are themselves hooked up to tape recorders and thereby to the record industry. Their eyes are glued to Hollywood movies, which in turn must be connected to the advertising budget of the airline industry... Not to mention the technological medium of the food industry to which the mouths of the passengers are connected. A multi-media embryonic sack supplied through the channels of navels that all serve the purpose of screening out the real background: noise, night, and the cold of an unlivable outside. Against that there is Muzak, movies and microwave cuisine. (Kittler, 1987: 32).

En conclusión: si, como hemos señalado, el concepto de simulacro en la teoría de los años ochenta refería a la manera en que se volvía hiperreal la realidad cartesiana en tanto suplantaba viejos modos de percibirla por otros en que estaban implicadas nuevas mediaciones que devenían globales y se superponían efectivamente a la realidad misma (Baudrillard, 1994, 1997; Lyotard, 1993; Jameson, 1991; Eco, 2004; Vattimo, 1987, 1990), en los años noventa, el sensorium simulacional se vuelve un espacio “real” materializándose en lo “virtual”. Como ocurre según Foucault con la cárcel que idea Bentham en el siglo XIX, en el último tercio del siglo XX la tecnología de la realidad virtual y el ciberespacio, nos sugieren Poster, Ryan, Zizek, Virilio o Hayles, entre otros, materializa un espacio en el que una parte de la vida de los seres humanos, una parte de su subjetividad, puede desenvolverse. Sin olvidar, por higiene, la ironía de Enzensberger, como hemos señalado, desde los años noventa el simulacro abandona el territorio de las metáforas que explicaban los cambios

en el *sensorium* y se objetiva en la tecnología de la “segunda edad de los media” como Realidad Virtual y ciberespacio. En un momento en el que el viejo *theme* de la ciencia ficción no es legible como alegoría sino que deviene verdadero principio de mimesis de lo contemporáneo, la desrealización, el simulacro, lo hiperreal, han dado a luz lo virtual. Y los procesos culturales derivados de estos agenciamientos tecnológicos, puestos de relieve en la teoría latinoamericanista (Achugar, 1994; Richard, 1989, 1994; Sarlo, 1994; Martín-Barbero, 2003, 2004), marcan el contexto desde el que es necesario pensar la producción narrativa latinoamericana de los últimos años.

DE LA TEORÍA A LA LITERATURA: PROPUESTA DE UN CORPUS DE ESTUDIO DE LA VIRTUALIDAD POSMODERNA EN LA NARRATIVA LATINOAMERICANA

Ciñéndonos al área geocultural del Río de la Plata, podríamos trazar un mapa de una constelación textual de narrativas mediáticas que en buena medida puede encarnar una tradición alternativa del canon que hoy, después de varias décadas de teorizaciones sobre lo posmoderno, es reivindicada como un paradigma que ha accedido a él con todo derecho. Desde Puig como modelo de la integración *massmediática* en el objeto literario podríamos trazar una línea a través de una tradición que recoge nombres de autores argentinos expatriados de su propia lengua como Juan Rodolfo Wilcock o como Raúl Damonte “Copi”, desde lo *camp*, los Osvaldo Lamborghini, Alicia Borinsky, Alberto Laiseca, los habitualmente tildados de “raros”, como los uruguayos Mario Levrero o, ubicándose en el borde exterior a la literatura, Leo Maslíah. Tradición de la que bebe César Aira, desde los años setenta y, particularmente, desde fines de los ochenta. Pero desde los noventa hasta hoy varias generaciones cru-

zadas intensifican el uso de las tecnologías massmediáticas en sus estéticas y sitúan la reflexión sobre los procesos simulacionales de la cultura en el centro de sus propuestas. Me animaría a sugerir un corpus, para un estudio que está en proceso⁸, a partir de algunas novelas de autores uruguayos y argentinos que publican el grueso de su obra en los noventa: Rafael Courtoisie, Sergio Chejfec, Sergio Bizzio, Andrés Neuman, Rodrigo Fresán, Carlos Gamerro, Gabriel Peveroni, Daniel Umpi, Ignacio Alcurí, Alejandro López, Rafael Pinedo, Natalia Mardero, Washington Cucurto o Dalia Rosetti. Aquí habría que precisar que, si bien el lugar de enunciación de la mayoría de ellos se ubica en el área geocultural rioplatense, este hecho no debe imponer una lectura en clave nacional de sus estéticas. En el siglo XXI, no solo se evidencia que con la red planetaria de las comunicaciones globales la producción literaria se vuelve en cierto modo translocal, sino también se da el hecho de que en este grupo varias biografías transcurren afuera de sus países, o entre varios países. E inclusive algunos de ellos publican en países diferentes del país en el que transcurre su cotidianidad. El caso de Andrés Neuman, argentino de nacimiento pero residente en Granada, sería el más extremo. Lo cual nos llevaría a plantearnos si es factible hablar de una narrativa hispanoamericana (Volpi, 2008), o si esa marca identitaria se ha vuelto no ya una comunidad imaginada, sino algo inimaginable salvo como estrategia compartida por escritores, editoriales y académicos en un mercado simbólico global. No obstante, al menos en las novelas de los autores que proponemos, la reformulación de la identidad atravesada por las marcas de la globalización, posmodernización tecnológica y contextos transnacionales, inclusive

⁸ Al que he dedicado mi tesis doctoral, “Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata” (2008)

a través de la tematización de su irrisión o desvanecimiento, sigue formando parte en mayor o menor medida de estas⁹.

Desde planteamientos estéticos muy diferentes, en estas propuestas narrativas los medios y la tecnología de la comunicación masiva, la écfrasis de las imágenes aceleradas de una contemporaneidad mediatizada, gozan de un papel estructural. El juego con lo fallido, con los géneros menores y audiovisuales, el trabajo con las formas masivas, los “materiales indigentes” extraídos de los medios de masas y la cultura audiovisual (Laddaga, 2000), el cruce o “ensamblaje” de diferentes media (Johnston, 1998), o la écfrasis intermedial, de diversa manera suponen una puesta en énfasis de las relaciones de interdependencia entre “lo literario”, la cultura visual mediática y las tecnologías de producción y reproducción de las imágenes. En muchos casos, además, ciertas estéticas proyectan una distancia crítica respecto de la institución literaria, promoviendo un tipo de efecto estético –metaficcional o metaartístico– y político. Los textos de los autores mencionados, invitan a una reflexión sobre los procesos de la producción artística y el consumo, sobre la basurización mass-mediática del espacio político, procesos que tienden redes con la teoría cultural posmoderna y con el debate sobre las particularida-

⁹ A este respecto es muy interesante el artículo de Volpi (2008), que describe el modo en que la literatura latinoamericana es construida por la academia y el mercado editorial cuando en realidad hoy esta se ha disuelto en lo global. Si bien los procesos que Volpi agudamente describe invitan a reflexionar sobre el papel de la crítica en la construcción de su objeto de estudio, es también cierto que toda deslocalización se acompaña siempre de una relocalización. En muchos de estos textos contemporáneos, como he señalado a propósito de la narrativa uruguaya actual, es interesante pensar la exclusión de estas problemáticas o la tematización del estallido de las identidades nacionales como una reformulación de las mismas (Montoya Juárez y Moraes Mena, 2009).

des, desencuentros e hibridaciones que ocupan a la crítica cultural latinoamericana.

Las tecnologías de la imagen contemporánea, “presentativas” de realidades virtuales (Gubern, 2007) o virtualizadas por obra de los nuevos medios (Zizek, 1996), y no representativas de una realidad unívoca, antes que contemplarse desde el miedo apocalíptico a la virtualización del espacio real, constituyen para estas novelas la gramática de lo que he llamado, a falta de un mejor término, realismo del simulacro (Montoya Juárez, 2008). Estos realismos construyen, con los materiales del simulacro, un bricolaje vaciado de nostalgia que incorpora pedazos de una realidad en la que se ha borrado la débil frontera que la separaba de la ficción. La teoría corre en paralelo a la literatura. Como hemos tratado de describir, desde los noventa, de la teoría del simulacro se pasa a la virtualidad mediática y, análogamente, buena parte de la narrativa producida en esta época pasa de enfatizar el miedo ante la desrealización, a apelar a la presentatividad de la tecnología como principio mimético de la vida cotidiana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. (2004), “La literatura ergódica”, en Sánchez-Mesa, D. (comp.), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco/Libros, pp. 117-146.
- ACHUGAR, H. (1994), *La Biblioteca en ruinas: reflexiones culturales desde la periferia*, Montevideo, Trilce.
- BAUDRILLARD, J. (1994), *El otro por sí mismo*, Barcelona, Anagrama.
- (1988), “Simulacra and Simulations”, en Poster, M. (edit.), *J. Baudrillard: Selected Writings*, Stanford, Stanford University Press, pp. 166-184.

- BROWN, A. (2007), "Tecnoescritura: literatura y tecnología en América Latina", en *Tecnoescritura: literatura y tecnología en América Latina*, (número coordinado por Andrew Brown), *Revista Iberoamericana*, Núm. 221, pp. 735-741.
- DELEUZE, G. (1986), *Foucault*, Paris, Minuit.
- ECO, U. (2004), *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Debolsillo.
- ENZENSBERGER, H. M. (1991), *Mediocridad y delirio*, Barcelona, Anagrama.
- (1996), "Constituents of a Theory of the Media", en Druckrey T. (comp.), *Electronic Culture*, Ontario, Aperture Foundation Books, pp. 62-85.
- GIBSON, W. (1989), *Neuromante*, Buenos Aires, Minotauro.
- GUBERN, R. (2007), *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama.
- HARAWAY, D. (1991), "A Cyborg Manifiesto", en Haraway, D., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, London, Free Association Books, pp. 148-181.
- HAYLES, K. (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.
- (2004), "La condición de la virtualidad", en Sánchez-Mesa, D. (comp.), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco/Libros, pp. 37-72.
- HOTZ, R.L. (1993), "Computer Code's Security Worries Privacy Watchdogs", *October*, A3, A22. (versión digital Duke University Libraries).
- JAMESON, F. (1991), *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós.
- KITTLER, F. (1987), "Gramophone, Film, Typewriter", *October*, 41, pp. 101-118.

- (1990), *Discourse Networks, 1800/1900*, Stanford, Stanford University Press.
- (1996), “There is no software”, en Druckrey T. (comp.), *Electronic Culture*, Ontario, Aperture Foundation Books, pp. 331-337.
- LADDAGA, R. (2000), *Literaturas indigentes y placeres bajos: Felisberto Hernández, Virgilio Piñera, Juan Rodolfo Wilcock*, Rosario, Beatriz Viterbo Editora.
- LYOTARD, J.F. (1993), *The Postmodern Condition* (1979), Minneapolis, University of Minnesota Press.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2003), *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Santafé de Bogotá, Convenio Andrés Bello-Gustavo Gili.
- (2004), “Nuevos regímenes de visualidad y des-centramientos culturales”, en Rodríguez-Carranza L. y Nagle M. (edits.), *Reescrituras. Texto y teoría: estudios culturales 33*, Amsterdam/ New York, Editions Rodopi, pp. 19-40
- MCHALE, B. (1987), *Postmodernist Fiction*, London and New York, Routledge.
- MONTOYA JUÁREZ, J. (2008), *Realismos del Simulacro: imagen, medios y tecnología en el Río de la Plata* (Tesis doctoral), Universidad de Granada.
- MONTOYA JUÁREZ, J. y MORAES MENA, N. (2009), “«El último que apague la luz»: Emigración y crisis de identidad en la narrativa, el cine y la música uruguayos”, *Revista Nuestra América, Número especial sobre Uruguay*, Francisca Noguero (edit), (En prensa).
- MORAVEC, H. (1988), *Mind children: the future of robot and human intelligence*, Cambridge, Harvard University Press.
- MÜLLER, J. (2006), “Código oculto”, *La Vanguardia*, 4 octubre.
- NANCY, J. L. (1991), *The Inoperative Community*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

- POSTER, M. (1990), *The Mode of Information*, Oxford, Polity Press.
- (2002), “Postmodern Virtualities”, en Gigi Durham M. y Kellner, D. (edits.), *Media and Cultural Studies*, Oxford-Malden (Mass), Blackwell Publishers, pp. 611-625.
- RHEINGOLD, H. (1993), “A Slice of Life in My Virtual Community”, en Harasim, L. (edit), *Global Networks: Computers and International Communications*, Cambridge, MIT Press, pp. 57-80.
- RICHARD, N. (1989), “Latinoamérica y la postmodernidad: la crisis de los originales y la revancha de la copia”, en *La estratificación de los márgenes*, Santiago de Chile, Francisco Zegers Editor, pp. 49-58.
- (1994), “Latinoamérica y la posmodernidad”, en Herlinghaus, H. y Walter, M. (comps.), *Posmodernidad en la periferia, enfoques latinoamericanos de la nueva teoría cultural*, Berlín, Astrid Larger Verlag, pp. 210-222.
- RYAN, M.L. (1999), “Cyberspace, Virtuality and the Text”, en Ryan, M. (edit.), *Cyberspace, Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 78-107.
- SÁNCHEZ-MESA, D. (2004), “Los vigilantes de las metamorfosis. El reto de los estudios literarios ante las nuevas formas y medios de comunicación digital”, en Sánchez-Mesa, D. (comp.), *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco/Libros, pp. 11-36.
- SARLO, B. (1994), *Escenas de la vida posmoderna: Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*, Buenos Aires, Ariel.
- SARTORI, G. (1998), *Homo videns. La sociedad teledirigida*, México, Taurus.
- SHENASSA, S. (2001), “The Lack of Materiality in Latin American Media Theory”, en *Latin American Literature and Mass media*, New York/London, Garland Publishing, pp. 249-269.

- STONE, A.R.(1992), “Virtual Systems”, en Crary, J. y Stanford K. W. (edits.), *Incorporations*, Cambridge, MIT Press, pp. 615-634.
- VATTIMO, G. (1987), *El fin de la modernidad: nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona, Gedisa.
- (1990), *La sociedad transparente*, Barcelona, Paidós-I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- VIRILIO, P. (1997), *Cibermundo: ¿una política suicida?*, Santiago de Chile, Dolmen.
- VOLPI, J. (2008), “Narrativa Hispanoamericana INC.”, en Montoya Juárez, J. y Ángel Esteban (edits.), *Entre lo local y lo global: la narrativa latinoamericana en el cambio de siglo*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana-Vervuert, pp. 99-112.
- ZIZEK, S. (1996), “From Virtual Reality to the Virtualization of Reality”, en Druckrey T. (comp.), *Electronic Culture*, Ontario, Aperture Foundation Books, pp. 290-295.