

# PROBLEMATICA LITERARIA 77

Colección dirigida por EVA REICHENBERGER  
En colaboración con ROSA RIBAS

Consejo de Dirección:

XAVIER AGENJO BULLÓN  
MARÍA DEL CARMEN BOBES NAVES  
LUCÍA DÍAZ MARROQUÍN  
VÍCTOR GARCÍA RUIZ  
JOSÉ MANUEL LOSADA GOYA  
ALESSANDRO MARTINENGO  
JAMES A. PARR  
JOSÉ ROMERA CASTILLO  
LÍA SCHWARTZ LERNER  
JAIME SILES  
INGRID SIMSON  
ANDRÉ STOLL

## LETRAS Y BYTES ESCRITURAS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Francisca Noguero,  
M<sup>a</sup> Ángeles Pérez López  
y Vega Sánchez Aparicio (eds.)

KASSEL • EDITION REICHENBERGER • 2015

## ÍNDICE

Prólogo | 1  
*Francisca Noguerol*

Ilustración con nube conceptual | 8  
*Vega Sánchez Aparicio*

### 1. CONCEPTOS

El tiempo perdido de/en los archivos | 11  
*Fernando Broncano*

El arte conceptual en la narrativa española contemporánea | 27  
*Vicente Luis Mora*

### 2. ÁGORA 2.0

Hacia otros modos de circulación de la cultura:  
Blogosfera, modernidad tardía, hispanismo y fenómeno  
transatlántico | 47  
*María José Bruña Bragado*

Literatura y nuevas tecnologías. Blogs, redes sociales y cultura  
de nuestro tiempo | 60  
*Jara Calles*

Sujetos y objetos de una nueva estética de la creación (verbal):  
el blog en el campo cultural contemporáneo. El caso *boomeran(g)* | 72  
*Carmen Rodríguez Martín*

¿La novela ha muerto? ¿Viva el blog? | 87  
*Gabriela Valenzuela Navarrete*

ISBN: 978-3-944244-35-8

© 2015, Eva Reichenberger. D-34121 Kassel, Pfannkuchstr. 4

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Einspeicherung in elektronischen Informationssystemen, vorbehalten.

Umschlaggestaltung: Carolin Schneider.

Druck und Einband: Ulzama Digital.

## 3. SUBJETIVIDADES

Alteridad y avatar: la red de egos telemáticos en la autoría digital | 107  
*Daniel Escandell Montiel*

Subjetividades posthumanas y arqueologías del presente  
 en la última narrativa en español | 119  
*Jesús Montoya Juárez*

Las nuevas tecnologías en la literatura latinoamericana actual:  
 orden, registro y temporalidad del espacio íntimo | 136  
*Manuel Guedán Vidal*

## 4. TEXTUALIDADES ELECTRÓNICAS

Cuando Twitter encontró el aforismo: nuevas inquisiciones  
 en el debate de los géneros literarios | 149  
*Paulo Antonio Gatica Cote*

Narrativas en cristal líquido: cinco apuntes  
 de la videoescritura | 165  
*Vega Sánchez Aparicio*

## 5. OBRAS

Pretecnología en tiempos tecnológicos: *Rumba Palace*  
 de Miguel Mejides | 185  
*Ángel Esteban y Yannelys Aparicio*

Literatura en la edad tecnológica: Belén Gache  
 y la 'utopografía digital' | 204  
*M<sup>a</sup> Ángeles Pérez López*

Proyecto *Pop-pins*, povera Network artefacto | 218  
*Luisa Miñana*

RESÚMENES / ABSTRACTS | 233

ÍNDICE DE AUTORES | 241

## PRÓLOGO

Francisca Noguero  
 Universidad de Salamanca

*Letras y bytes: escrituras y nuevas tecnologías* aboga, desde su título, por establecer puentes entre las reflexiones que abordan el apasionante mundo de la literatura en su relación con las nuevas tecnologías, tan mal entendido como, en bastantes ocasiones, pobremente considerado. Cito como espléndido precedente el volumen *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual* (2008), editado por Virgilio Tortosa. Se pretende contribuir a paliar este desconocimiento a partir de catorce ensayos que, desde las más diversas perspectivas epistemológicas —filosofía de la ciencia, sociocrítica, estética de la recepción, teoría de los géneros, crítica literaria y artística— entran en diálogo para transitar territorios tan actuales como ricos en sugerencias. Ahondamos, así, en los enfoques que mejor explican las narrativas de nuestro tiempo en su relación con el mundo digital, y que aúnan desde producciones en papel —deudoras de la technoestética— a textualidades electrónicas —blogonovela, tuititeratura— o nuevos objetos artísticos derivados de la videoescritura —es el caso de la *jam* literaria, el *spoken word* o el *book tráiler*, para los que ni siquiera contamos con términos definitorios en español. Se asume, por ello, el hiperónimo de 'escrituras' para todas estas producciones en las que confluyen *letras y bytes*, y que, como se comprobará a lo largo de estas páginas, han recalado en el mundo hispánico con enorme fuerza.

Para lograr los objetivos que me propuse al plantear el presente volumen, se presenta una estructura dividida en cinco secciones que van de las teorías más generales al estudio específico de algunos textos, tituladas, respectivamente, 'Conceptos', 'Ágora 2.0', 'Subjetividades', 'Genologías' y 'Obras'. En ellas, ensayistas que comparten en muchas ocasiones las tareas críticas con la creación literaria —lo que, sin duda, contribuye significativamente a enriquecer sus reflexiones—, abordan complejas cuestiones sintetizadas en conceptos como 'puente' versus 'frontera', 'hiperconectividad', 'liminalidad', 'intersticio', 'experiencias poliestéticas', 'virtualidad', 'remediaciones', 'extraterritorialidad', 'hibridación', 'sujeto nómada', 'exhibicionismo', 'conceptualismo', 'lectoespectador' o 'lit(art)ura'.

---

## PRETECNOLOGÍA EN TIEMPOS TECNOLÓGICOS: "RUMBA PALACE" DE MIGUEL MEJIDES

Ángel Esteban y Yannelys Aparicio  
Montclair State University

---

Los años noventa fueron desastrosos para Cuba. En décadas anteriores la isla se sostenía con la estratégica 'generosidad' del bloque soviético, lo que llevó a los dirigentes insulares a despreocuparse por la producción. Ni industria, ni agricultura, ni ganadería, solo el turismo aportaba algo al desarrollo interior. Al caer el Muro de Berlín y disgregarse el conglomerado del Este de Europa, el apoyo de la alianza comunista desapareció de repente, y la crisis económica que sucedió a diciembre de 1989 no ha tenido parangón en toda la historia de Cuba, un país que hasta los años cincuenta había batido muchos récords de desarrollo, siendo, por ejemplo, el primer lugar de América Latina y el tercero del mundo en obtener el ferrocarril; el país donde se descubrió el agente transmisor de la fiebre amarilla gracias al doctor Carlos J. Finlay, quien indicó además su prevención y tratamiento (1881); el primer territorio latinoamericano en desarrollar un sistema de alumbrado público (1889); el primero de nuestra América en impulsar el transporte del tranvía y del automóvil (1900); el primero del mundo en implementar la tecnología del discado directo en el teléfono (1906); el primero de América Latina en crear un Departamento de Rayos X (1907); el primer país latinoamericano en realizar un vuelo entre Cuba y Cayo Hueso (1913); el único país en mantener durante varias décadas la relación uno a uno entre la moneda nacional y el dólar (1915-1959); la segunda nación del mundo en inaugurar una estación de radio (1922); el primer país de América Latina en decretar la jornada laboral de ocho horas, el salario mínimo y la autonomía universitaria (1937); el primer país de América Latina en tener un presidente de raza negra (1940); el segundo país del mundo en emitir formalmente televisión (1950) o el primer país del mundo en construir un hotel con aire acondicionado central (1951).

Todo eso desapareció con la revolución que triunfó en 1959. En los años cincuenta los índices de desarrollo, publicados oficialmente por la

ONU, ofrecían las siguientes cifras: Cuba era el tercer país de América Latina en consumo de carne por habitante, el segundo con menor mortalidad infantil, el segundo con menor índice de analfabetismo, el de más médicos per cápita, el de mayor porcentaje de viviendas electrificadas y de consumo calórico diario, el segundo del mundo con cine en 3D (1957), el segundo con televisión a color (1958) y la vigésimo novena economía del mundo.

A comienzos de los noventa, el país parecía haber vuelto a la Edad Media, en cifras macroeconómicas, índices de desarrollo y, por supuesto, en la implementación de nuevas tecnologías. Había pasado de ser uno de los más ricos a colocarse en el puesto 80 del mundo; apenas existían computadoras o papel; las editoriales cesaron su producción, no se conoció internet hasta muy avanzada la década, y este solo podía ser utilizado por miembros del partido único y allegados al gobierno. Esa restricción ha continuado vigente hasta bien entrada la segunda década de este siglo, e incluso hoy en día el uso de internet no es totalmente libre, contando con la velocidad que mostraba en los países desarrollados hace dos décadas y siendo excesivamente caro para una economía media o, incluso elevada. Cuba es hoy el único país de América Latina donde solo hay un periódico, oficial y sesgado, donde solo pueden verse cuatro o cinco emisoras nacionales y una venezolana, y solo en determinados hoteles existe cable con algunos canales internacionales. Por otro lado, el uso del teléfono para largas distancias todavía supone un artículo de lujo: una llamada a cualquier país extranjero de unos pocos minutos puede costar el sueldo medio de una o dos semanas. Por esa razón, cuando desde un país extranjero del ámbito occidental se llama a Cuba, la conexión también es mucho más cara que a cualquiera del resto de los países americanos o europeos.

Al no tener acceso a las nuevas tecnologías, no poder salir libremente del país y no poder leer libros extranjeros, el escritor cubano se ha visto imposibilitado para introducir en su obra los cambios profundos que, en este sentido, se han producido en el fin de siglo en todo el mundo, pues la evolución de la sociedad, en todos sus aspectos, determina el estatuto de la cultura, sus contenidos, mensajes y procedimientos. La "episteme mediática" de la que habla Hayles (2008: 91) condiciona los productos culturales, que evolucionan a la par de los recursos técnicos. Shaviro habla de la emergencia de un régimen de nuevos medios, "and indeed of a different mode of production, than those which dominated the twentieth century. Digital technologies, together with neoliberal economics, have given birth to a radically new way of manufacturing

and articulating lived experience" (Shaviro 2010: 2). Es por eso que en los países con menor acceso a la tecnología y que no han sido invadidos por el neoliberalismo, la literatura ha evolucionado de un modo disímil con respecto a aquellos que se han introducido rápidamente en los procesos de globalización de las últimas décadas.

En el ámbito de la literatura en español, desde los años noventa han ido reflejándose en los distintos países los avances de la tecnología inserta en los medios de comunicación de masas, la informática, los videojuegos, la cibercultura, la realidad virtual y los hipermedia. Juan Goytisolo, por ejemplo, publica en 1993 *La saga de los Marx*, incorporando a la novela técnicas del lenguaje televisivo. Más ejemplos de esa década son *Por favor, rebobinar*, del chileno Alberto Fuguet (1994), con elementos propios de las estrategias cinematográficas, y dos años más tarde un experimento absolutamente original por aquellas fechas: la primera versión de la novela digital *El primer vuelo de los hermanos Wright*, del colombiano Juan B. Gutiérrez, profesor de matemáticas y bioinformática en la Universidad de Georgia (USA), un texto reelaborado hasta 2006 y que se presenta como 'Literatrónica', en el que la novela funciona como documento con el que se puede interactuar gracias a su disposición digital, realizado por medio de la tecnología más avanzada y adaptado a la fragmentación propia de las ventanas, que la pantalla del ordenador ofrece como posibilidad. En 1998, Gutiérrez comenzó otra novela similar titulada *Condiciones extremas* y combinando imagen y texto, que ha sido constantemente reelaborada hasta comienzos de nuestro siglo. En 1997, su autor escribía en la "Información general" de la primera versión de *El primer vuelo...*:

El proceso de creación hipertextual de esta obra se remonta al año 1995, cuando me planteé el problema del hipertexto como posibilidad de creación literaria. Entender los procesos culturales de cambio que implica el nuevo paradigma electrónico no ha sido fácil, básicamente porque aún no se han abierto caminos certeros. Apenas rutas exploratorias. Desde ese punto de vista esta es una hipernovela experimental. Este proyecto se concluyó porque tengo la convicción profunda de que el medio electrónico representa el futuro de la literatura. (Gutiérrez s.f.)

Otras obras de esos años con sesgo experimental son *Esperanto*, de Rodrigo Fresán (1997), *Cielos de la tierra*, de Carmen Boullosa (1998), *Sexilia*, de Roberto Panko (1998) o *El congreso de literatura*, de César Aira (1999). Con el comienzo del nuevo siglo los ejemplos se multiplican, con *Efectos secundarios* de Germán Sierra (2000), *Planeta hembra* de

Carlota Bustelo (2001), *Sueños digitales* de Edmundo Paz Soldán (2001), *Risas enlatadas* de Javier Calvo (2001), *Mantra* y *La velocidad de las cosas* de Rodrigo Fresán (2001), *Dibujos animados* de Félix Romeo (2001), o *Caras B de la música de las esferas*, de Eloy Fernández Porta (2001). Esta pléyade de 2001 se repite y crece durante toda la década hasta los últimos años, cuando los adelantos técnicos han crecido a una velocidad vertiginosa, lo que puede observarse en obras como *El pibe que arruinaba las fotos* (2003) de Hernán Casciari, *Diario de las especies* de Claudia Apablaza (2009), *Providence* de Juan Francisco Ferré (2009), *Corona de flores* de Javier Calvo (2010), *Asesino cósmico* de Robert Juan Cantavella (2011) y un largo etcétera.

En Cuba, como ya hemos dicho, la situación ha sido muy diferente. En los años noventa, los temas de la narrativa insular recorrían la triste realidad de la miseria cubana, el hambre, el jineterismo, la obsesión por el dólar y, en todo caso, asumían la novela histórica para olvidar el presente o reinterpretarlo, como es el caso de *El polvo y el oro* de Julio Travieso (1993). Las nuevas tecnologías solo aparecieron en forma de ciencia ficción, porque entonces lo eran en el espacio de la isla. Cabe destacar en ese sentido la novela de Agustín Rojas *El año 200* (1990), situada en un hipotético año 200 después de la restauración de la humanidad, transformada ya en una sociedad comunista planetaria. Ese paraíso es atacado por los últimos supervivientes del imperio capitalista destruido, similares a los 'virus' informáticos, por lo que se pone en funcionamiento el Sistema Integrado Cibernético, un archivo central lleno de máquinas que distribuye los materiales energéticos, determina los trabajos necesarios para la sociedad, y que está compuesto por los cibercerebros modernos conectados a la red, la que se constituye como un verdadero gobierno unicameral provisto de un poder absoluto, el cual elige al Consejo Supremo, encargado de fiscalizar las tareas.

En esa misma línea se sitúa Ángel Arango con *Sider* (1994), obra que trata de contemplar la verdad en una etapa más avanzada de la civilización a través del NémoX, una máquina que capta los acontecimientos importantes en la vida de cada personaje y luego los reproduce a su voluntad mientras todo queda recogido en el Diario Nemónico, una supermemoria que recoge los estadios de la humanidad y los expone en pantallas tridimensionales. Completa la década de la ciencia ficción Alberto Garrandés con *Capricho habanero*, de 1997. En 1998 encontramos otra obra que integra la tecnología pero en un sentido muy distinto, mucho más adecuado a las reales experiencias técnicas que el mundo desarrollado estaba desplegando: la novela de José Carlos Somoza *La ventana pintada*. De todas formas, es complicado

asignar este título al elenco de obras cubanas, ya que el autor, aunque nació en Cuba en 1960, emigró con la familia a España en 1961. La obra constituye un monumento magnífico a la ambigüedad, a la confusión entre la realidad y el simulacro, entre lo que se vive y lo que se ve en el cine. Algo parecido hará Miguel Mejides en el relato "Rumba Palace" (1994), como veremos más adelante, pero en ese caso la confusión entre la vida real y el simulacro procede del mundo de los sueños.

Durante la primera década del nuevo milenio ha habido más obras relacionadas con las transformaciones tecnológicas, pero siempre en el mismo sentido que en la anterior: los cubanos que escriben en la isla se han limitado a la ciencia ficción, y los no residentes han aplicado la realidad de las nuevas posibilidades de comunicación a su narrativa. Alberto Garrandés ha continuado en su línea de los noventa en su novela *Ciber-sade* (2002), y Michel Encinosa ha publicado en Letras Cubanas *Niños de neón* (2001), libro de cuentos adscrito al *cyberpunk* que muestra un futuro plagado de adelantos tecnológicos en Ofidia, la tierra del individualismo extremo.

Sin duda, el autor cubano más interesado en temas tecnológicos durante el siglo XXI y hasta el momento ha sido Juan Abreu, residente en Barcelona desde hace muchos años. En 2001 publicó *Garbageland*, en 2003 *Orlán Veinticinco* y en 2011 *El gen de Dios*, una trilogía basada en un universo futuro, o Nuevo Orden. En la primera, el Reorden Mundial desemboca en la división del planeta en áreas que se catalogan por la capacidad de consumo de sus habitantes. En ese nuevo orden, la Isla, o Garbageland, es un territorio condenado a ser un basurero. En la segunda se plantea una batalla contra ese reorden, y en la tercera, tras la batalla, los seres humanos viven sujetos a una escala de consumo que establece el rango de cada uno en la nueva sociedad, lo que supone que las especies inferiores desaparezcan. Abreu es consciente de que la introducción de los medios y la técnica van a cambiar la faz no solo de la sociedad en general, sino también de la literatura, como dice en una entrevista reciente. Ante una pregunta sobre la supuesta importancia de internet y la realidad virtual en el futuro, responde:

Soy muy pesimista respecto a nuestra especie, pero tal vez la ciencia pueda salvarnos. La ciencia, nada más. Y es perfectamente posible, teniendo en cuenta los adelantos científicos actuales, que en el futuro exista un mundo virtual-carnal en el que los seres humanos podrán ser felices y libres al fin de la muerte, [...] y las camisas de fuerza de la pertenencia y la moral. Lástima que no estaremos allí para verlo. (Abreu 2011)

José Carlos Somoza vuelve, en 2010, a utilizar la tecnología para alimentar el policial. En *El cebo*, los adelantos técnicos sirven a la policía para capturar al homicida más salvaje de todos los tiempos. Se utilizan cebos, expertos en conductas humanas, y se aprovechan ideas de Shakespeare acerca de la condición humana.

En cuanto al uso de los nuevos medios para difundir las obras, el paradigma cubano más sobresaliente es Orlando Luis Pardo Lazo, residente en Pittsburgh en la actualidad y autor de *Boring Home* (2009). Esta obra fue retirada de la editorial Letras Cubanas y de la Feria Internacional de Libro de La Habana, por lo que el autor la publicó *online*, saltándose todos los controles políticos y editoriales. Fue publicada en formato CD y en PDF, y recibió un importante premio en la República Checa, por lo que a partir de entonces se difundió ampliamente por Europa.

Dentro de este panorama de narrativa cubana en los últimos veinte años, los cuentos de Miguel Mejides merecen un estudio especial. Ni se adscriben a la tendencia dominante de un 'realismo sucio' que resume descarnadamente las dificultades de la vida del cubano, ni exploran el camino imaginativo o fantástico de la ciencia ficción. El mundo de Mejides es el nuestro, el actual, de aquí abajo y de aquí fuera. Lo que funciona de un modo independiente, virtual y despegado del realismo directo es el mundo emocional del protagonista, que narra en primera persona. Mejides comenzó a publicar en 1977, cuando ganó el Premio David de la UNEAC con su volumen de cuentos *Tiempo de hombres*, justo en el momento en que Cuba estaba tratando de salir del agujero negro del 'quinquenio gris', que había atenazado y amordazado la creatividad de la isla durante los primeros años setenta, con un plan de censura y persecución al más puro estilo estalinista.

Frente a la narrativa anterior, de corte realista, que daba cuenta de los logros sociales de la revolución y de la lucha clandestina contra Batista, los cuentos de Mejides exploraban un universo de fantasía que solo Carpentier, Piñera o Lezama habían ensayado en años anteriores. Mejides escribía sobre lo que veía, pero esto se mostraba tremendamente deformado por su mente fabuladora. En su primer libro y en el segundo, *El jardín de las flores silvestres* (1981), Premio de la UNEAC, se aprecia un realismo lírico, un acercamiento a temas populares y cotidianos desde la mirada de un niño que lo transforma todo por su exquisita sensibilidad.

En los años noventa se produce una maduración muy especial en la narrativa del cubano por su nivel de fabulación y progresivo alejamiento del realismo plano y ramplón. La culminación de esa tendencia se da en 1994 con "Rumba Palace", relato que gana el Premio Internacional Juan

Rulfo. A partir de ahí, la obra de Mejides se multiplica en cantidad y en calidad, con la novela *Perversiones en el Prado* (1999); *Las ceremonias del amor* (novela, 2003); otro nuevo libro de cuentos, *Las ciudades imperiales* (2004), que recoge relatos de libros anteriores y otros escritos en los últimos años; la novela *Amor con cabeza extraña* (2005), y su último trabajo, *El taxista del bulevar Habana*.

El universo interior de Mejides funciona, a través de la sucesión de imágenes y de la aparición de seres simulados que emergen en la realidad textual como un artefacto que posibilita la realidad virtual. Su técnica nada tiene que ver con el realismo mágico, que da por supuesto que la realidad es así y lo sobrenatural o desconcertante irrumpe en el quehacer cotidiano de los personajes, sino que se basa en el onirismo, trasladando al narrador a un espacio y a un punto de encuentro con situaciones que apenas podrían justificarse si no es a través de la creación artificial de mundos; es decir, por medio de tecnologías que hicieran concurrir seres extraños, deformados o anacrónicos, como ocurre en el cine o en los videojuegos. Su procedimiento para convertir en natural la fantasía es muy parecido a los códigos que utilizan las nuevas tecnologías para establecer un pacto con el consumidor de películas, juegos, hipermedia o blogs, pues acepta el simulacro como si fuera la realidad, es decir, lo que Jesús Montoya denomina 'realismos del simulacro' (Montoya 2008), y que Francisca Noguerol llama 'barroco frío' característico de la última narrativa (Noguerol 2013). De las características que Noguerol enumera para ese nuevo estilo de literatura escrita en español, algunas se identifican absolutamente con la obra de Mejides, como:

1. La voluntaria renuncia a establecer límites entre realidad y ficción, con el consiguiente triunfo del simulacro
2. La manifiesta velocidad impresa a las historias, unida a la interconexión de tramas y personajes para dar idea de un universo cercano a la histeria.
3. La voluntaria asunción de las más diversas fuentes intertextuales en una clara aceptación del concepto de 'vida en citas', lo que explica la importancia concedida al concepto de 'homo sampler' y a la traducción.
4. La frecuente presencia en los textos de identidades avatáricas o nómadas.
5. La presentación de personajes en espacios otros, destacando la importancia concedida en las diversas tramas a los no lugares y al territorio virtual.

6. La asunción en los textos de tiempos ajenos a la linealidad, con privilegio de los presentes continuos o superpuestos en varias capas. (Noguerol 2013: 21)

En un país pretecnológico inscrito en una época tecnológica, cuyos vecinos continentales y aquellos con los que mantiene lazos culturales y lingüísticos están ya adaptados a las nuevas tecnologías, el camino emprendido por Mejides supera en grado de dificultad y en resultados literarios a la narrativa de ciencia ficción que han realizado sus contemporáneos insulares. La ciencia ficción impone un pacto por el que el lector acepta el simulacro como algo muy alejado de la realidad, absolutamente diverso a ella. Hay entretenimiento pero solo bajo la convención de que estamos ante algo imposible o, al menos, fuera del contexto sincrónico en el que nos movemos como lectores. A la vez, el hecho de que la única literatura insular de corte tecnológico sea la de ciencia ficción supone la conciencia de la desventaja con respecto a otros lugares, donde la tecnología viene ya imbricada con los productos culturales y artísticos en sintonía natural. Por eso, el esfuerzo literario de Mejides es digno de especial mención. En general, dos son los puntos de partida de la obra del cubano, que permiten su peculiar inclusión en los debates de la era tecnológica: la teoría sobre el movimiento y la inserción del onirismo en la creación literaria. Dos puntos que se encuentran íntimamente unidos en su poética. En una entrevista de junio de 2008 con Maykel Paneque, Mejides proponía que “los personajes deben moverse. El secreto de las grandes novelas es que don Quijote se mueve constantemente. A medida que los personajes se mueven cambian de ambiente, es como unas vacaciones para el lector. Cambia el paisaje, la psicología de los personajes que mueven el cuerpo novelístico” (Paneque 2008: 3). Ese movimiento puede ser físico o mental, pero en los relatos el movimiento mental puede tener una correspondencia física, por lo que el simulacro sustituye a la realidad. La dicción se contonea como se mueve el mundo onírico del autor. Por eso, el narrador en primera persona cuenta como si su contenido de conciencia, sus sueños o su capacidad fantaseadora se manifestasen tal cual en la realidad que presenta. Y eso lo puede hacer porque, como señala en entrevista con Miguel Comas, nunca sabe “qué fue cierto en el mundo falso de lo cierto y qué no en los esquemas del análisis de una realidad plana y ramplona” (Comas 2012).

Movimiento y ensoñación creativa estuvieron unidos desde su infancia. Borgesianamente, cuenta cómo soñaba con frecuencia que estaba en una biblioteca y por allí rondaban los fantasmas universales: Simbad,

Platón, Tolstoi, Martí, Joyce, Guimaraes Rosa, etc., y viajaba con ellos a lugares inverosímiles sin moverse de la cama. Por eso, y como nunca salía de su pequeño y pobre pueblo, deseaba a diario que llegara la noche para encontrarse con sus héroes sin necesidad de moverse de su habitación (Comas 2012).

Lo más importante de las imágenes soñadas es la capacidad autorreferencial, el verse viendo y, por tanto, participar del movimiento y de la realidad onírica. José Luis Brea, en *Las tres eras de la imagen*, diferencia entre imágenes estáticas y dinámicas. La primera es la más clásica, está “inscrita en su soporte, soldada a él”, y ocurre “sustanciada en objeto”, adquiriendo la cualidad de “la permanencia, de la fijación, de la inmutabilidad” (Brea 2010: 11). La imagen dinámica está más relacionada con una cultura contemporánea, y entre los diversos modos de abordarla se encuentra la “postulación autorreflexiva” (27), ya que para nuestra tradición cultural, “el sujeto se constituye como efecto de verdad de una sucesión de actos de ver, en los que la imagen tiene básicamente un efecto reflexivo: de devolución de los atributos que el que mira asigna a lo visto como propio efector de mirada, de visión” (27-28). La visión del yo a través de la visión del otro deviene autorreferencialidad. La performatividad, como dijo Vicente Luis Mora, “es parte de la construcción del sujeto” (Mora 2013: 40). El continuo movimiento al que alude Mejides, unido al verse actuando en el sueño como parte del contenido de las ensoñaciones, verifica el estatuto de realidad del simulacro, por el que se contempla una realidad otra y se constata al mismo tiempo que uno es el uno performativo. Como apuntó Vicente Serrano, “las pasiones, los afectos, los sentimientos básicos volverán una y otra vez a este mapa último, a ese universo de representaciones, de modo que, igual que se afirma que somos lo que comemos, se puede afirmar que somos lo que nos representamos” (Serrano 2011: 48). De ahí la importancia de la primera persona, homodiegética, en los relatos de Mejides.

En “Rumba Palace”, toda esta teoría se cumple a cabalidad. El protagonista cuenta sus avatares en diversas jornadas, en las que hay un continuo movimiento, con varios escenarios: el bar “Rumba Palace”; el edificio de la Aduana, donde trabaja; su casa, en la que vive solo pero rodeado de seres que se mueven e interactúan con él; la Casa de los Poetas; las calles de la Habana Vieja, y el interior de un autobús. El suceso que provoca la movilidad errante del narrador es la ausencia de Julia, que murió tres años antes. La herida, todavía no curada, de su desaparición, vuelve a supurar cuando le avisan que debe ir al cementerio para exhumar su cadáver. La retirada de la losa, la sortija de piedra azul en-



contrada en la tumba y el recuerdo de la vida en común al observar sus restos pone al hombre en una situación crítica, por lo que comienza a vagar los días siguientes —marchito y navegando en un agua de origen y ceniza, al modo de la voz poética de Neruda en “Walking around”—, por el Rumba Palace, por su casa, los alrededores de la oficina, el puerto, las plazas céntricas o la catedral, y trata de establecer una relación con una chica del bar que le recuerda a Julia, pero esta se niega a corresponderle. De todos los procedimientos estructurales y técnicos utilizados por Mejides hay dos que se relacionan de un modo muy directo con el ámbito de las nuevas tecnologías, de los nuevos modos de narrar en función de los *media*: la disposición ambigua y nebulosa de espacios y tiempos y la manera de presentarse e interactuar los personajes. Apenas sabemos en qué momento estamos, viajamos de un día a otro, de una época a otra sin transiciones entre un punto y otro del *flashback*. Como explica Eloy Fernández Porta: “la tematización y retorización de la experiencia de las nuevas tecnologías se revela con mucha frecuencia como el campo de batalla para una postulación reactiva del relato breve como la más avanzada y vanguardista de las formas literarias de la segunda mitad de siglo” (Fernández Porta 2010: 127).

En el caso de “Rumba Palace”, las transiciones temporales y espaciales obedecen a procesos similares a los que se producen en las realidades virtuales o simuladas, porque el cambio de una situación a otra es instantáneo y caprichoso, como en el paso de una secuencia a otra en el cine, en un documento de YouTube o en la elección de ventanas diferentes en un ordenador a ritmo de un *click*. Como ejemplo, al comienzo del relato el narrador acaba de volver del cementerio, deprimido, y a la una de la tarde llama a la oficina desde su casa para decir que no va a trabajar por encontrarse enfermo. Se tira en la cama y comienza a observar las cosas que hay a su alrededor, en la habitación, el lugar “donde mis sentidos han perdido sus pretensiones” (Mejides 2006: 69); es decir, el espacio donde todo se transforma, y la realidad deja de ser obvia para convertirse en virtual, en simulacro, siendo simbolizada por unos animales de *papier maché* o un cuadro de Martí. Así, intercambia con ellos un par de frases y ya es de noche, algo que se manifiesta con absoluta naturalidad en medio de un párrafo en el que todavía habla de los objetos de la habitación como recién aparecidos: “Por eso, como la noche está allí, dueña del mar y la tierra y el humo de la ciudad, y la tarde es olvido, y todo no es más que aventura, me voy a la Playa, y ahora estoy plantado ante las ruinas del Rumba Palace y la muchacha en la espera” (Mejides 2006: 70).

La muchacha supone otro de los elementos ambiguos, que aparece y desaparece constantemente en el cuento sin algo que la introduzca. Ha hablado de una chica en las primeras frases del relato, pero de repente esta desaparece cuando el protagonista va al cementerio. Más adelante pensamos que pueda ser la misma que luego va a llamarse Idolka, aunque tampoco es seguro. El procedimiento de la ensoñación y el onirismo pueblan el relato de situaciones parecidas, por lo que albergamos la constante sensación de que no sabemos qué es real y qué simulacro. Vicente Luis Mora no exagera cuando dice que, en la época moderna y aun en la posmoderna, “la búsqueda de lo verosímil estaba asociada al realismo como forma expresiva y al eterno problema de la representación de lo real”, pero en la época actual, “la estética pangeica o digital la persigue justo desde el lado contrario del espectro, desde el simulacro” (Mora 2013: 49).

Donde mejor se expresa narrativamente ese fenómeno en “Rumba Palace” es en la presentación de personajes no reales que se hacen reales en la interacción con el narrador homodiegético. Como él tiene poder sobre qué y cómo ocurre porque es su subjetividad la que mira y en la que se mira, describe su relación con el entorno desde lo que es real para él, y lo hace con la naturalidad con la que funcionan las imágenes en las nuevas tecnologías. Incluso en el momento en que el ‘yo’ introduce el lirismo para hablar de los recuerdos, la melancolía que despiertan y la desaparición de ellos, con la conversión de la ciudad en un campo minado de ruinas, se utilizan imágenes mediáticas y visuales. Por ejemplo, se define a La Habana como un presente “lleno de retrospectivas, una inconclusa película donde un *gángster* saca su pistola y mata a su misma imagen, infinitamente” (Mejides 2006: 71), efecto desacralizador y hasta cómico, al estilo de la película *Atrapado en el tiempo*, la cual, por cierto, data del mismo momento en que se escribió “Rumba Palace”, y en la que como se recordará un hombre está condenado a vivir, cada jornada, las mismas situaciones en un mismo día. El efecto desacralizador ya se apreciaba en Benjamin como teórico y precursor, quien vaticinaba en los años de entreguerras que la reproducción y repetición de la imagen suponía el suceso fundamental de la modernidad, y que la reproducción mecánica significaba la pérdida del aura sagrada de las individualidades, fueran estas objetos de arte o personas (Cadava 1997: 44), algo que a principio de los cuarenta repetiría Borges en el comienzo de su relato “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, cuando atribuía a su amigo Bioy la frase de que “los espejos y la cópula son abominables porque multiplican el número de los hombres” (Borges 1944: 13).

El caso más llamativo de simulacro, muestra de lo que la última narrativa histórica está considerando como rechazo de la modernidad y

de las historias oficiales, viene dado por la aparición de la figura de José Martí en el relato. Por un lado, el héroe y mito de la nación cubana deja de serlo, porque el tratamiento que se le da es el de cualquier personaje mediocre, a veces hasta ridículo. Pero esa desmitificación es lo de menos en comparación con el efecto que produce su ingreso en la realidad virtual, con la naturalidad con la que se juega dentro de la pantalla del ordenador con personajes históricos o mitos del deporte, que cobran vida y recrean una trama, con el concurso del lector-jugador, quien decide con el teclado los destinos de estos personajes.

El narrador hace lo que quiere con el ‘apóstol cubano’, manejándolo como en un escenario de múltiples posibilidades o ventanas, y limitando el campo visual a lo que elige. Es decir, nos da su propia visión de Martí. Henry James, uno de los creadores de la novela moderna gracias a su teorización de los puntos de vista, señalaba que “la casa de la ficción tiene, en suma, no una ventana, sino un millón, es decir, un número incalculable de posibles ventanas; cada una de las cuales ha sido penetrada, o puede penetrarse, en su vasto frente, por la necesidad de la visión individual y por la presión de la voluntad individual” (James 2001: 13). Partiendo de esta cita, Fernando Aínsa desarrolla la imagen jamesiana de la pared muerta llena de agujeros o grietas, por lo que cada lector mira la realidad del otro lado a través de uno de esos agujeros. La visión de cada persona es diferente no solo porque el agujero es de distinto tamaño y forma, sino también porque cada uno de ellos está colocado en un lugar diferente de esa gran pared, y lo que hay más allá es siempre distinto. Además, el ojo mira lo que quiere, por lo que, además del campo de visión, se debe tener en cuenta la libertad y la subjetividad del que mira. Donde uno ve blanco, otro ve negro: donde uno grande, otro pequeño; donde uno claro, otro borroso. Y concluye:

Desde esa ventana, ese agujero o esa mirilla, lo real no es más que lo que se puede ver, restricción del campo visual que limita el conocimiento y erradica a los márgenes, tal vez a la mera imaginación, todo aquello que queda fuera del ángulo de visión propiciado. De este modo la percepción está disociada del conocimiento, el observador ve antes de saber. (Aínsa 2010: 21)

El narrador y protagonista de “Rumba Palace” vive una vida solitaria, deambula por las calles. Pero cuando llega a casa, esta se enciende, y los objetos a su alrededor cobran vida. No hay elementos mágicos, es algo que ocurre con la misma naturalidad con la que los muñecos o seres inanimados hablan y actúan en las pantallas. No existe diferencia entre los

diálogos del narrador con los trabajadores del cementerio, los compañeros de la Aduana o los parroquianos del Rumba Palace, y los que entabla con Martí cuando llega a casa. Desde el punto de vista del realismo, eso es inadmisibile, porque los otros son seres vivos en la Cuba del período especial, y Martí solo una imagen en un cuadro de un ser real que vivió un siglo antes. Pero, en la lógica interna del relato, el simulacro se configura, en el pacto narrativo, como una realidad tan real como la del bar o la del cementerio, algo que queda patente por medio del aparato técnico. No hay transición entre ‘dentro’ y ‘fuera’. El protagonista está solo en la habitación, con todos sus objetos, y sus palabras con esos seres ya no inertes “no eran más que un artificio para alejar la imagen de Martí, que atareado, con la levita negra, con el bigote de empaque, con la fotografía de María Mantilla en el bolsillo superior de esa levita, se paseaba y entraba y salía de mi cuarto” (Mejides 2006: 70).

Veamos la transición: los objetos de la habitación han cobrado vida; él habla con ellos para alejar la imagen de Martí (todavía no vivo, sino en imagen en su realidad de lienzo). Pero tras la coma, “que atareado”, transforma automáticamente a Martí en un ser vivo, real, presente, como un ente puesto en movimiento gracias a la realidad virtual. El siguiente paso contrasta la realidad de Martí vivo y moviéndose y la imagen de María Mantilla en la fotografía, estática, pero que ha entrado en la realidad del movimiento de Martí y permanece como un objeto real y físico para él, con un estatuto de realidad grande al no ser una forma pintada sino una fotografía real, un objeto diferente a la ropa de Martí o a su propia carnalidad. El siguiente paso, que no se da, sería que María Mantilla adquiriera asimismo carta de realidad y entrara en la conversación. Son Martí y el yo narrativo quienes comentan ciertos sucesos como si no tuvieran que ser introducidos porque la transformación no se ha dado, y mantienen una intimidad y una complicidad apoyada porque comparten la vida cotidiana. Martí da por supuesto que el narrador conoce sus preocupaciones, y a la vez sabe todo lo que le ha pasado al narrador con Julia:

- Un paquebote parte mañana para Guatemala — me dijo.
- Y yo tengo una sortija azul — confieso.
- Pobre Julia — me responde. (Mejides 2006: 70)

La conversación dura poco, porque “con una lastimosa caída de espalda, tragándose los pasos, se marcha; reseñando el hermoso vuelo de una paloma blanca, diciendo adiós con el sombrero de hongo en alto, convirtiendo la gestualidad en la prestidigitación de las mil caras hebreas”

(Mejides 2006: 90). Del mismo modo, después de una jornada de tiempo indeterminada, en la que el protagonista ha vagado por la ciudad en un ómnibus, vuelve a casa y se encuentra a Martí “sin aliento, contrariado por mi llegada a deshora” (72). Se produce en ese momento una larga escena en el cuarto, con diálogos y reflexiones entre los dos personajes. El narrador le da de beber y este acepta el ofrecimiento, a la vez que se queja de las úlceras de sus tobillos y le confía sus preocupaciones y flaquezas. Le cuenta un sueño recurrente y exclama: “Es extraño, en ocasiones se sueña tanto lo mismo, que uno tiene miedo a que el sueño sea la vida y que la vida no más que palabras” (73). Esta sentencia, que de por sí ofrece espacio ilimitado al teórico para reflexionar sobre las cuestiones que estamos sacando a la luz, adquiere connotaciones especialmente audaces al estar puesta en boca del apóstol cubano.

El anacronismo es magnífico: Martí, un héroe decimonónico acuciado por sus sueños de libertad e independencia, se sitúa en el contexto de la posmodernidad y la era tecnológica, hablando de las relaciones entre la vida y el simulacro, la realidad y el sueño y, lo que es más atrevido todavía, la escritura como suplantación de la realidad. Dice Juan Francisco Ferré que “la cuestión de la realidad, de qué sea lo real, o de cómo la narrativa consigue crear una realidad secundaria, sigue siendo fundamental en el modo en que distintos autores abordan esta función de la narrativa en una era hipermediática” (2013: 89), pues la finalidad principal de una narrativa es fabricar mundos posibles. Kittler (2009), por ejemplo, “sostiene la equivalencia entre la lectura de novelas y las alucinaciones de la mente, celebrando el poder mágico que posee el discurso de la literatura de crear mundos imaginarios que los lectores pueden tomar por reales” (Ferré 2013: 90).

La idea del Martí de “Rumba Palace” no es nueva; más bien al contrario: los ejemplos de la comparación entre la vida y el sueño se cuentan en la literatura en español por miles desde su magistral formulación en el drama de Calderón de la Barca. Pero Martí lo hace desde el punto de vista de la posmodernidad, a la que se adelanta un siglo desde su realidad, pero que formula desde la perspectiva y la convención de un personaje más de finales del XX en “Rumba Palace”. En otras palabras, *La vida es sueño* de Calderón no deja de ser un pensamiento barroco sobre la fugacidad de la vida, manifestando el escepticismo filosófico propio de la época y la huella de la profunda crisis española del XVII, así como las consecuencias de la Contrarreforma. Sin embargo, ‘la vida es sueño’ en el Martí contemporáneo se convierte en una frase mucho más profunda, porque indaga en las verdaderas relaciones entre realidad y simulacro

en la era posmoderna. Se acerca así a la tesis de Borges en “Pierre Menard, autor del Quijote”, según la cual el comentario sobre la historia como fuente y origen de la verdad en el capítulo IX de la primera parte del Quijote es un mero elogio retórico de la historia, mientras que la misma frase en el Pierre Menard de comienzos del XX adquiere una profundidad filosófica asombrosa y muestra un idealismo epatante.

Hay otro aspecto por el que esa frase, dictada por el Martí anacrónico, adquiere una importancia decisiva en el contexto de la era hipermediática. Martí fue el principal ensayista y teórico de la identidad cubana y latinoamericana. Baudrillard, en el año 2000, escribía:

Ahora ya no luchamos por la soberanía o la gloria, luchamos por la identidad. La soberanía era un dominio, la identidad solo es una referencia. La soberanía era arriesgada, la identidad está ligada a la seguridad (incluidos los sistemas de control que nos identifican). La identidad es esa obsesión de apropiación del ser liberado, pero liberado en vacío, que ya no sabe qué es. (Baudrillard 2000: 59)

En un mundo dominado por la imagen, donde no se sabe muy bien qué es real o virtual, o si lo que ves en la pantalla se corresponde con lo que piensas, si alguien ha suplantado una personalidad, las preguntas sobre la identidad adquieren un sentido muy diferente a esas mismas cuestiones formuladas en los últimos años del siglo XIX, cuando Cuba debía programar su futuro político, social y cultural y descubrir su identidad colectiva. En estos últimos años, las relaciones entre la búsqueda de la identidad y los productos artísticos confluyen en el territorio de la tecnología y los nuevos medios de comunicación, como observa Hayles:

It becomes a powerful way to reveal to us the implications of our contemporary situation, creating revelations that work both within and beneath conscious thought. Joining technical practice with artistic creation, computation is revalued into a performance that address us with the full complexity our human natures require [...]. It continues to explore and experience the intermediating dynamics that let us understand who we have been, who we are, and who we might become. (Hayles 2008: 157)

El narrador continúa diciendo que Martí estaba constantemente “perseverando en ese discurso [identitario]” (Mejides 2006: 73), por lo que lo manda a dormir. Martí se desnuda, y mientras se acuesta, revela al protagonista otra identidad. Le dice, a boca jarro: “La muchacha se llama Idolka, es cristiana, cree en la Patria, y, sin embargo, cada noche

es una bandera muerta” (73). El narrador queda estupefacto. No estaban hablando de lo que hizo él en el bar horas antes, a quién conoció o qué ocurrió allí. Entonces Martí desaparece: “Y me duermo, o así creo [dice él]: porque en verdad siempre estoy en vigilia” (74).

Esta frase, con la que concluye el día, es altamente significativa. La confusión entre la realidad y el sueño es máxima. Todo lo que se cree soñado pertenece al universo de la vigilia, por tanto, y lo que parecía simulacro resulta real, o al menos así lo piensa el narrador. Martí reaparece más adelante, cuando el protagonista ha ido ya al Rumba Palace y ha llamado, en su narración, Idolka a la muchacha con quien quiere establecer una relación. Martí cuida a su compañero durante una semana. Está enfermo y le ha traído una piedra del Tíbet, cocina y se ocupa de la casa, pone en orden los animales de *papier maché* y le da ideas para conquistar a Idolka. Le dice que a Julia le gustará que regale a Idolka la sortija azul. Martí lo acompaña, pero no al Rumba sino al Coney, otro guño más a la vida real de Martí cien años antes, recordando el famoso artículo del apóstol sobre una de las playas más famosas del litoral neoyorquino, Coney Island. Los anacronismos y las confusiones de lugares ponen al relato en un nivel simbólico diferente al del puro onirismo clásico. Martí vuelve a ser un enganche con la posmodernidad, cuando se queja de la facilidad con que en estos tiempos ciertas ‘técnicas’ convierten la “correspondencia en algo de dominio público” (Mejides 2006: 80).

Todo el relato está plagado de transformaciones, de metamorfosis, narradas con el mismo tono que los sucesos que no provocan asombro, como en los procedimientos virtuales de las pantallas. Hemos hablado de Martí, que se convierte en ser humano, pero hay más: los animales de *papier maché*, que “me sonríen, juegan, se lanzan la sortija de piedra azul, arrojándola de un lado a otro” (Mejides 2006: 76); el joven a quien se encuentra en la Casa de los Poetas, que “tiene la sombra de un sodomita, de alguien que alguna vez ha sido muchacha o aprecia la idea de ser muchacha” (76); el ‘Rumba’ que se convierte en el ‘Coney’ y, sobre todo, Idolka, que adquiere rasgos de Julia. La primera vez que aborda a la muchacha, ella lo rehúye, pero él comenta: “No sé por qué ahora se me parece a Julia o a lo mejor ella es Julia” (76).

Aquí se plantea lo que Baudrillard afirmaba sobre la identidad esquiva y necesitada en el cambio de siglo, algo que se intensifica al final del relato cuando toma la mano de la chica, instigado por Martí, y le pone la sortija azul que había encontrado en la tumba de Julia, “y sus uñas azules, su pelo azul, toda ella azul, se transformó” (80). Ahora ya no es una mujer sino un *goldfish*, junto al cual “me arrodillé como quien ha

logrado apresar la piel blanda de un mundo en reposo, y sin dilación, hundí mi rostro entre sus pechos y puse mis labios y bebí una leche inflamada en no sé qué avatar” (81). Asistimos, así, a una continua metamorfosis, de Julia a Idolka, de Idolka a un *goldfish* y de ahí a un avatar, lo que prueba la absoluta y continua transformación, proyección simulada de una realidad mediante otra apariencia.

No puede decirse que estas transformaciones se den en un contexto mágico-realista, en el que cada acción permanece dentro de lo real, aunque sea mágica. Aquí existe una vocación constante de trascender los límites y el concepto de realidad, sea esta mágica o no. Pero tampoco se trata del surrealismo clásico cortazariano, porque no se contraponen dos realidades y todo forma parte de la misma realidad: lo onírico y lo que no lo es.

Jane Robinett contrapone, en las novelas y cuentos de García Márquez, magia y tecnología, siendo aquella “the older of the two forces, and finally proves to be the stronger” (Robinett 1994: 18). La magia se muestra, así, como más fuerte y positiva porque encarnaría los valores propios del mundo latinoamericano frente a la tecnología, a la cual habría que resistirse por encarnar valores extranjeros y eclécticos, dispersos y contrarios a las certezas frente a la unidad de la magia en el mundo americano.

Como hemos visto, Mejides se muestra mucho más cerca a los procedimientos de la tecnología que a la magia. La visión idílica, defensora de lo autóctono y esencialista del *boom* ha quedado muy lejos desde mediados de los noventa, justo cuando Mejides escribe sus relatos más originales. En el mismo año de la antología que recoge “Rumba Palace”, Alberto Fuguet y Sergio Gómez escribían el prólogo a la antología *McOndo* para distanciarse del realismo mágico: “No desconocemos lo exótico y variopinto de la cultura y costumbres de nuestros países, pero no es posible aceptar los esencialismos reduccionistas, y creer que aquí todo el mundo anda con sombrero y vive en árboles” (Fuguet y Gómez 1996: 16).

De manera paradójica, mientras en Cuba la tecnología en los noventa no difiere mucho del modo de entender la comunicación en la América Latina de los sesenta y setenta, la obra de Mejides resulta novedosa en relación con la de sus contemporáneos insulares, al abandonar tanto el realismo crudo y sucio de los noventa como el esencialismo autoctonista de las décadas anteriores, y mostrar, en plena circunstancia pretecnológica, estrategias retóricas que lo acercan a la era tecnológica del cambio de siglo, ya comenzada en el primer mundo y en otros muchos países del entorno latinoamericano.

## Bibliografía

- ABREU, Juan (2011): "El gen de Dios y la censura de los puritanos". En <http://www.martinoticias.com/content/juan-abreu-el-gen-de-dios-y-la-censura-de-los-puritanos/8869.html> (27-09-2013).
- AÍNSA, Fernando (2010): "Miradas desde el subsuelo: la metamorfosis del punto de vista". En: Esteban, Ángel/Montoya, Jesús/Noguerol, Francisca/Pérez López, María Ángeles: *Narrativas latinoamericanas para el siglo XXI: nuevos enfoques y territorios*. Hildesheim: Olms, pp. 19-38.
- BAUDRILLARD, Jean (2000): *El intercambio posible*. Madrid: Cátedra. Traducción de Alicia Martorell.
- BORGES, Jorge Luis (1944). *Ficciones*. Buenos Aires: Sur.
- BREA, José Luis (2010): *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- CADAVA, Eduardo (1997): *Words of light. Theses on the Photography of History*. Princeton: Princeton University Press.
- COMAS PARET, Emilio (2012): "Mi vida es un cuento: entrevista con Miguel Mejides". En: *Revista de la UNEAC*. En <http://www.uneac.org/cu/index.php?id=mejidesentre&module=contenido> (4-10-2013).
- ESTEBAN, Ángel / MONTOYA, Jesús / NOGUEROL, Francisca / PÉREZ LÓPEZ, María Ángeles (2010): *Narrativas latinoamericanas para el siglo XXI: nuevos enfoques y territorios*. Hildesheim: Olms.
- FERNÁNDEZ PORTA, Eloy (2010): *Afterpop*. Barcelona: Anagrama.
- FERRÉ, Juan Francisco (2013): "Taxonomías transatlánticas: lo hipertextual y lo mediático en la narrativa en español del siglo XXI". En: Montoya, Jesús/Esteban, Ángel: *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid: Vervuert-Iberoamericana, pp. 73-118.
- FUGUET, Alberto/Gómez, Sergio (eds.) (1996): *McOndo*. Barcelona: Grijalbo.
- GUTIÉRREZ, Juan B. (2002-2010) (s.f.): "Acerca de *El Primer Vuelo de los Hermanos Wright*". En [http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS\\_ABOUT\\_11&opus=11](http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_11&opus=11) (12-03-2014).

- HAYLES, N. Katherine (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- JAMES, Henry (2001): *Retrato de una dama*. Barcelona: Ediciones del Bronce. Traducción de Beatriz López-Buisán.
- KITTLER, Friedrich (2009): *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.
- MEJIDES, Miguel (2006): *Las ciudades imperiales*. La Habana: Ediciones Unión.
- MONTOYA JUÁREZ, Jesús (2008): *Realismos del simulacro. Imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata*. Granada: Universidad.
- MONTOYA, Jesús / ESTEBAN, Ángel (2013): *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid: Vervuert-Iberoamericana.
- MORA, Vicente Luis (2013): "Sujeto a réplica: el estatuto narrativo del sujeto palimpsesto y formas literarias de identidad digital". En: Montoya, Jesús/Esteban, Ángel: *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid: Vervuert-Iberoamericana, pp. 33-60.
- NOGUEROL, Francisca (2013): "Barroco frío: simulacro, ciencias duras, realismo histórico y fractalidad en la última narrativa en español". En: Montoya, Jesús/Esteban, Ángel: *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid: Vervuert-Iberoamericana, pp. 17-32.
- PANEQUE, Maykel (2008): "Penúltimas confesiones de Miguel Mejides". En <http://www.cubaliteraria.cu/articulo.php?idarticulo=8682&idseccion=30> (4-10-2013).
- ROBINETT, Jane (1994). *This Rough Magic: Technology in Latin American Fiction*. New York: Peter Lang.
- SERRANO, Vicente (2011): *La herida de Spinoza. Felicidad y política en la vida posmoderna*. Barcelona: Anagrama.
- SHAVIRO, Steven (2010): *Post-Cinematic Affect*. London: Zero Books.