Tecnocultura, Simulacro y Manipulación Fotográfica en *Sueños Digitales*, de Edmundo Paz Soldán

Nesreen Ahmed Abdel Hameed Ibrahim*

nesreenahmed711@gmail.com

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo determinar el impacto del uso la tecnología en la vida cotidiana de los individuos en la sociedad y en la manipulación de la realidad, especialmente mediante el simulacro de las imágenes, cuestionando la naturaleza de lo que es verdaderamente real en la era digital. Edmundo Paz Soldán nos presenta un mundo digital donde se esfuman las fronteras entre lo real y lo virtual, y donde las imágenes no solo sirven para documentar la realidad, sino que se convierten en instrumentos poderosos para construir nuevas y falsas realidades, manipulando tanto el pasado como el presente, e influyendo fuertemente en la opinión pública. Así, se percibe en *Sueños Digitales* el intento de reescribir la historia boliviana a través del simulacro o la falsificación y la alteración de imágenes históricas. El autor critica la sociedad contemporánea, reflexionando sobre la construcción de la identidad del individuo en la era digital, la relación entre lo real y lo virtual; y las consecuencias éticas de la manipulación digital. Plantea sendas dudas sobre la naturaleza de la identidad: ¿Qué es lo que nos hace humanos?, ¿Es la identidad algo fijo o algo que puede ser construido y reconstruido?

Palabras Clave: Tecnología, Era Digital, Realidad Virtual, Simulacro, Manipulación Digital de Imágenes, Identidad.

* Associate Professor in the Department of Spanish Language and Literature, Faculty of Humanities, Al Azhar University.

0. Simulacro y Manipulación fotográfica en la era digital

En *Sueños Digitales*¹, el escritor boliviano Edmundo Paz Soldán critica el impacto negativo de las nuevas tecnologías, la publicidad y los medios masivos de comunicación en la sociedad, donde los principios éticos y profesionales en algunos sectores se pierden poco a poco. Así, el escritor boliviano pretende reflejar “el nuevo contexto de la posmodernidad y la globalización”², donde se revela la celeridad del desarrollo de los nuevos programas y productos tecnológicos. Como consecuencia, en la era contemporánea mucha gente está clavada casi sin parar ante las pantalla, navegando por los medios audiovisuales, los correos electrónicos, las redes sociales, etc.

La fotografía y la cuestión de la ética de los fotógrafos adquieren gran importancia en la era digital, donde abundan las posibilidades del simulacro y la manipulación digital mediante las aplicaciones de tratamiento de las imágenes, como *Photoshop* o las de Inteligencia Artificial (AI), especialmente en caso de las fotografías con trasfondo político o testimonial. *Sueños digitales* ficcionaliza “las ideas fundamentales de la teoría de la simulación de Baudrillard (1978 e 1993)”³, donde predomina el simulacro y “lo devora

¹ Edmundo Paz Soldán, *Sueños Digitales*, Bolivia, Lectulandia, Editor digital: Castroponce, 2000. Todas las citas de este trabajo serán tomadas de esta edición. Disponible en:

<https://ww3.lectulandia.com/book/suenos-digitales/> (Fecha de consulta: 20-05-2023).

² Belén Ramos Ortega, “Avatares Literarios: Edmundo Paz Soldán O Las Nuevas Tecnologías en la Narrativa Actual”, en *Ciberliteratura y Comparatismo*, Rafael Alemany Ferrer, Francisco Chico Rico (eds.), Universidad de Alicante / Sociedad Española de Literatura General y Comparada, Quinta Impresión, S. L., 2012, p. 225. (Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=583736>

<https://www.cervantesvirtual.com/obra/ciberliteratura-i-comparatisme-ciberliteratura-y-comparatismo/> (Fecha de Consulta: 17-07-2023).

³ Sophie Dorothee Von Werder, “Control y Fugas en la Era Digital, en *El Delirio de Turing*, de Edmundo Paz Soldán”, *ALEA*, vol. 18/1, Río de Janeiro, jan-abr 2016, p. 59. Disponible en: <https://doi.org/10.1590/1517-106X/181-54> (Fecha de consulta: 10-08-2023).

todo, desde el ambiente político hasta las relaciones sociales e incluso íntimas⁴. Paz Soldán se interesa por este fenómeno contemporáneo, arrojando luz sobre las fotos trucadas y fraudulentas que pretenden falsificar la realidad.

Sebastián, el protagonista de la novela, es un diseñador gráfico que trabaja en el periódico “Tiempos Posmodernos”, cuya sede está situada en en la ciudad Río Fugitivo. Por ser experto en el tratamiento digital de imágenes y merced a sus excelentes conocimientos informáticos, se hace famoso al crear los *Seres Digitales*, imágenes híbridas de personalidades célebres hechas con *Photoshop* y otras aplicaciones de fotomontaje. La historia comienza con la combinación de la cabeza de Che Guevara y el cuerpo de la actriz Raquel Welch en una foto para que los lectores resuelvan ese enigma, y luego se repiten los acertijos con otras figuras.

Las ventas del periódico se aumentan y gran parte del éxito se debe al juego combinatorio digital de Sebastián, ya que la mayoría de los lectores deseaban ver más fotos, más colores y menos textos, lo que es frecuente en realidad. En la era digital, tanto los lectores como los autores cuentan con “este simulacro admitido y practicado por casi todos en el juego de perfiles, seudónimos y avatares que pueblan la Red”⁵, lo que se considera como un “triumfo del simulacro [...] denominándolas formas digitales de retoque subjetivo”⁶.

Sin embargo, el protagonista pretendía crear nueva realidad para los lectores a través de la manipulación digital de las fotos, pero jamás ha reconocido públicamente que era

⁴ *Ibidem*.

⁵ Ana Cuquerella Jiménez-Díaz, *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología, Departamento de Filología Española II, Madrid, 2016, p. 315. Disponible en:

<https://docta.ucm.es/entities/publication/ecb747e9-f21d-4fa4-bf90-a341e8dbdf37>

(Fecha de consulta: 24-08-2023).

⁶ *Ibidem*.

el creador de esa página relevante del periódico. Prefirió vivir en la sombra que le dotaba de un cierto poderío y capacidad, ya que le permitía manejar los hilos de las acciones sin que nadie lo supiera. Le es suficiente ocultar su propia identidad con la firma en forma de una S estilizada, miniaturizada tanto y escondida en algún lugar de la página, que era imposible de ver a simple vista, salvo mediante el “zooming”, (*Sueños Digitales*, p. 22).

Quería [...] crear una nueva realidad para los lectores de Tiempos Posmo. [...] Quería controlar la ciudad y que nadie, ni siquiera su esposa, supiera de ello. Sueños de grandeza que [...] cualquier hombre común debía tener. (*Sueños Digitales*, p. 15)

Regido por tantas razones económicas y artísticas, de su anhelo equivocado de formar parte de una historia mucho mejor que manipular fotos para un periódico, Sebastián ayuda a algunos corruptos del gobierno. Concretamente, en el Ministerio de Informaciones, aquellos que querían mejorar la fama del exdictador Montenegro⁷ y sus partidarios, manipulando digitalmente algunas fotos suyas para borrar los rastros que incriminan a sus altos cargos, infringiendo así la ética de la profesión fotográfica. De esa manera, el protagonista, a pesar de ser aparentemente inocente, se convierte en un cómplice necesario de un gobierno corrupto.

Montenegro ya se ha reinventado como demócrata, y sus partidarios quieren borrar su pasado dictatorial, por lo menos, a reinventarlo como un dictador bondadoso con matices liberales, alguien que se dedicó al progreso del país, nunca organizó grupos paramilitares ni ordenó

⁷ En referencia ficcional al militar boliviano Hugo Banzer Suarez, dictador entre los años 1971 y 1978; y gobernante electo por vía democrática durante el período de 1997 y 2001. Citado por Javiera Valentina Iribarren Ortiz, “Tecnociencia, virtualidad y poshumanismo: la era infotécnica en tres novelas de Edmundo Paz Soldán”, *Nueva Revista del Pacífico*, N° 66, Chile, 2017, p. 138. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/320936140_TECNOCIENCIA_VIRTUALIDAD (Fecha de consulta: 15-07-2023)

desapariciones de opositores ni masacres de mineros. Para conseguirlo, Sebastián debía manipular digitalmente algunas fotos suyas sacadas durante la era dictatorial anterior. De esta manera, la historia boliviana se ve amenazada por la reestructuración de la memoria política que “perpetran los denominados “cirujanos digitales” de la Ciudadela: diseñadores expertos en modificación de imágenes”⁸, quienes producen un extremo estado de simulación.

La ciudadela es el lugar de operación del Ministerio de Informaciones, donde se desarrolla una renvocación de la imagen gubernamental del exdictador Montenegro. Dentro de la cual, Sebastián será el encargado de “transformar la memoria de la sociedad a través de la manipulación digital de un grupo de imágenes comprometedoras que involucran al presidente del país”⁹.

Sin embargo, Montenegro reprimió con extrema violencia la primera huelga convocada por los maestros de escuelas fiscales que demandaban unas mejoras salariales. Los llamaba «dictadorcitos» sin asomo alguno de ironía, y prometió no tener paciencia ni piedad con ellos, abortando sus huelgas con gases lacrimógenos. Los opositores del régimen filmaron lo ocurrido para tener pruebas de la acción desestabilizadora del gobierno. A pesar de estas acciones agresivas, Montenegro apareció luego sonriente ante las cámaras, lo que refleja su gran interés por los medios de comunicación que van a manipular digitalmente la realidad. Es una lucha entre “los poderosos y los oprimidos en un nuevo campo de batalla que es el mundo virtual”¹⁰.

⁸ *Ibid.*, p. 135.

⁹ Maritza Johanna Alexandra Saavedra Galindo, *La materia del deseo y Sueños digitales de Edmundo Paz Soldán: entre la posdictadura y la posmodernidad*, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Maestría en Estudios Latinoamericanos, 2011, p. 72. Disponible en: <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/35460> (Fecha de Consulta: 05-09-2023).

¹⁰ Sophie Dorothee Von Werder, art.cit., p. 54.

En efecto, el simulacro y la manipulación digital de las fotos confundían a la opinión pública, y Sebastián se sentía muy orgulloso por su labor, ya que nadie podía distinguir entre el original y su versión manipulada. Además, El Ministerio de Informaciones entregó a la prensa una copia manipulada, declarando que ésta era la foto original, mientras que la anterior, original de verdad, había sido un montaje de la oposición.

Los periodistas decían que el Ministerio de Informaciones había entregado una copia de esa foto a los organismos de prensa, y que la posición oficial era que ésta era la foto original, la anterior había sido un montaje de la oposición (lo probaban mostrando copias mal hechas). En cuanto al negativo, no aparecía por ninguna parte. (*Sueños Digitales*, p.37)

Para aliviar su conciencia, Sebastián aceptó el trabajo con este partido convenciéndose de que las fotos retocadas no podrían borrar el pasado, ya que todavía hay muchos documentos de aquel tiempo dictatorial, cintas de noticieros, periódicos, casetes de entrevistas en la radio.“ Y hay negativos de las fotos. O sea que el impacto de lo que haría sería mínimo”, (*Sueños Digitales*, p. 56). Además, cree que su firma escondida, la S miniaturizada, va a ser posteriormente la prueba de la falsificación de esas fotos.

Después de involucrarse en el trabajo con ellos, descubrió que no era el primero que lo hacía, había algunos que estaban manipulando fotos de Montenegro, y otros que manipulaban su voz o su imagen grabada en declaraciones y discursos. Además, se dio cuenta de que en cualquier momento podrían quemar los importantes documentos, las fotos, las grabaciones y los libros en el Archivo Nacional para borrar las pruebas que incriminaban a Montenegro y sus corruptos partidarios. En general, descubrió que “le había hecho creer que él era la pieza fundamental del proyecto,

cuando en realidad era tan sólo una pieza más”, (*Sueños Digitales*, p. 84).

Nikki, la esposa de Sebastián, es la antagonista que representa una fuerza opositora a su marido. Experta también en tecnología, pero maneja sus habilidades para luchar contra la manipulación, criticando la figura del exdictador Montenegro y sus partidarios. Su presencia en la novela se considera como símbolo de la lucha entre el bien y el mal en un mundo digital.

Tenía razón Nikki en desconfiar de Montenegro. Con su disfraz democrático, iba armando poco a poco una dictadura harto más temible y poderosa que aquella tan franca décadas atrás. (*Sueños Digitales*, p. 91).

Otro aspecto de la suplantación es manipular la misma realidad, convirtiéndola en un evento o una representación digna de ser fotografiada o filmada. Esto es lo que ha hecho Inés, una profesional fotógrafa de las series que trabaja con Sebastián en el mismo periódico. Aunque sea defensora de la fotografía tradicional, lamentablemente es acusada de “inducir al suicidio para obtener su reportaje sobre el *Puente de los Suicidas*”¹¹. Pretendía escribir un libro sobre los numerosos suicidios de los jóvenes en la ciudad Río Fugitivo, pretendiendo apoyar dichas historias con mucho soporte fotográfico. Ha sacado fotos de un joven recién despedido de su trabajo, tirándose del puente de Río Fugitivo y cayéndose teniendo la foto de su novia en la mano. Por ser pactado, el suicidio se convierte en un negocio y debe ser ejecutado.

Más tarde, la policía arrestó a Inés ya que la novia dijo que su novio hacía mucho tiempo que planeaba su suicidio y

¹¹ Jesús Montoya Juárez, “Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán”, *Dissidences*, Hispanic Journal of Theory and Criticism, Volume 5, Issue 9, Article 4, Iberoamericanistas-América del Norte, Marzo 2013, p. 110. Disponible en: <https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences/vol5/iss9> (Fecha de consulta: 10-09-2023)

se enteró del proyecto de Inés. Por eso pidió reunirse con ella y sugirió estar dispuesto a tirarse del puente a una hora convenida, a condición de que ella le diera gran cantidad de dinero a su novia. Por su parte, Inés aceptó el trato sin pensarlo mucho para hacer gran propaganda, pero una vez que la novia recibió el dinero se arrepintió de formar parte de ese crimen y confesó a la policía lo que acurrió. Sin embargo, Inés consiguió su libertad ya que la joven no tenía suficientes pruebas para sus acusaciones.

[...] manipular la misma realidad, convertirla en un evento, una representación digna de ser fotografiada o filmada. [...] Se fraguaban suicidios cinemáticos desde la zona de sombra, se desplazaban tropas y fluía el dinero y se derribaban gobiernos y se eliminaban opositores desde la zona de sombra. (*Sueños Digitales*, p. 113)

Por otro lado, el autor se refiere a la relación entre los medios digitales de publicidad y el fraude del partido corrupto del gobierno, afirmando que estos medios propagandísticos tienen importante impacto en la opinión pública y las masas. Pueden publicar noticias falsas de forma atractiva y persuasiva que atraigan la atención de la gente que las cree ciertas. Así, el simulacro y la manipulación digital dominan todos los aspectos de la vida, “desde las relaciones sociales y el ambiente político hasta la vida cotidiana y la intimidad de los personajes”¹².

Caminó por un pasillo iluminado [...] lleno de pósters y letreros en las paredes altas, anuncios de colores y en varios idiomas sobre los innumerables planes del gobierno para que el país «se suba al tren del Primer Mundo» [...] Se notaba que estaban bien asesorados, al menos en materia de diseño gráfico. [...] Su hermana y sus jefes, duchos en el arte de presentar las mentiras de siempre con tanta

¹² Sophie Dorothee von Werder, “Simulacro, violencia e intercambio simbólico en Sueños digitales, de Edmundo Paz Soldán”, *Taller de Letras*, Núm. 56, Facultad de Letras-Pontificia Universidad Católica de Chile, 2015, p. 91. Disponible en: <https://ojs.uc.cl/index.php/TL/article/view/17679> (Fecha de consulta: 14-10-2023).

imaginación que uno se olvidaba de su esencia de mentiras.
(*Sueños Digitales*, p. 50)

Al final, Sebastián no solamente se arrepintió, sino que tenía tanto miedo. Por un lado, de estos corruptos que le persiguieron para asegurarse de que no les traicionaría; y por otro, que se expondría a su propia corrupción, y los medios de comunicación “se lo marcaría con el hierro candente”, (*Sueños Digitales*, p. 71).

Por otra parte, al llegar a su casa Sebastián se percató de que él no existía en la foto de su boda colgada en la sala de estar, así como en las fotos de la luna de miel, fue eliminado de todas las fotos con el uso de *Photoshop*. Se dio cuenta de que todo estaba en orden y puesto en su lugar, y quien lo había hecho no había forzado nada al entrar, lo que indica que tenía las llaves de la casa. Al principio, sospechó en su esposa, Nikki, que ya no lo amaba, podía haber conspirado contra él y que alguien le había pagado para entrar en la casa y manipular digitalmente a las fotos, poniendo las nuevas fotos en los lugares originales dentro de los marcos. Estaba seguro de que los partidarios de Montenegro lo eliminaron de las fotos como una amenaza metafórica primero para hacerlo posteriormente realidad en persona si les traicionara revelando el secreto.

Era extraño verse ausente de la foto de bodas en el living. Ese enorme hueco donde antes hubo una sombra que se hacía pasar por su materialidad. El que lo había hecho no había forzado nada al entrar, tenía llaves de la casa. ¿Lo había dejado entrar Nikki? (*Sueños Digitales*, p. 116).

Poco después, en el camino a su casa vio al otro lado del puente de Río Fugitivo a dos policías militares apuntándole, y en seguida alguien gritó su nombre; entonces “supo que ésa era la orden de partida”, (*Sueños Digitales*, p. 124). Estaba seguro de que los partidarios de Montenegro descubrieron una foto con su firma, que les demostró su

intención por revelar la manipulación digital de las fotos históricas del exdictador. Intentó escapar de los policías y subió en el pretil del puente cruzando al otro lado del río, anhelando al menos que en ese momento no hubiera “una cámara fotográfica o una filmadora esperándolo agazapada en busca de su sombra ya pronto sin sustancia”, (*Ibídem*). Según Sebastián, era la hora de los sueños digitales:

Se preguntó si los Seres Digitales le sobrevivirían o no Si no lo hacían, habría algún otro creativo de la computadora como él, algún artista del Photoshop que se encargaría de sacar su visión de la zona de sombra, o instalarla en ella de una vez por todas y para siempre. Era la hora de los sueños digitales. (*Ibídem*)

Así, el autor deja el desenlace de la trama abierto como símbolo de la pérdida de la identidad en la era digital. La desaparición de Sebastián podría ser interpretada como un intento de adaptar nueva identidad mediante la manipulación digital de los documentos, tras el abandono de su vida anterior. También, podría referirse a la imposibilidad imperiosa de escaparse de las consecuencias de sus errores ni de su ambición por alcanzar el poder a través de las mentiras y la manipulación digital de la realidad. Por eso, quedaría perseguido por la policía. Asimismo, el protagonista arrepentido podría resucitar y sacudirse de sus acciones ilícitas, comenzando una nueva vida con un cambio radical en su forma de ver el mundo.

1.2 Memoria fotográfica o memorias digitales

Edmundo Paz Soldán pretende establecer la relación entre la tecnología, la identidad y la memoria. Los recuerdos pueden ser representados digitalmente para crear una realidad paralela y/o alternativa. La idea surge cuando Pixel escucha la voz de su padre en una cinta, contando su infancia en la aldea y en la casa de sus abuelos. “Del árbol hueco donde se

refugiaba cuando hacía una travesura y sus papás lo buscaban”, (*Sueños Digitales*, p. 45).

Pensando en los Seres Digitales de Sebastián, se le ocurrió tener una creación, algo así como unas memorias digitales para su padre, que estaba muy enfermo en el hospital, y no tenía fotos de su infancia ni de su adolescencia, ya que era hijo de una familia pobre, cuyos padres no tenían capacidad económica ni eran dados a sacar fotos para tener memorias colectivas. Las pocas fotos que poseía se perdieron durante alguna mudanza a otra casa. Sin embargo, hay fotos y películas de esa época, por eso, Pixel propone a Sebastián crear unas fotos de su padre, visualizando su historia y basándose en sus memorias, por ejemplo, de niño en el árbol hueco. Pero, Sebastián no fue entusiasta a esa idea.

Por su parte, Sebastián visitó a su madre y le pidió dejarle ver los álbumes de su infancia. Se sorprendió de la artificiosidad de sus fotos, que aparentemente parecieron espontáneas, en el sentido de sacar la lengua “hasta oír el click de la cámara”, (*Sueños Digitales*, p.72). En realidad, estas fotos eran “repeticiones de una realidad ocurrida minutos antes. Cuánto artificio en los álbumes, cuánto teatro”, (*Ibidem*), lo que indica que a veces las fotos reflejan lo que la gente quiera demostrar en ese momento, no lo que efectivamente es real, rasgo abundante en la era digital, es decir, somos lo que proyectamos.

Según Sebastián, tener una memoria fotográfica significa hoy “tener una memoria maleable. Era una definición redundante: toda memoria era maleable”, (*Ibidem*), donde cualquier persona podría ser insertada digitalmente en las fotos como registro fiel del pasado. Los personajes añoran un pasado más simple y auténtico, como antes de la llegada de la tecnología digital.

2- Impacto de la tecnocultura en los individuos

En el entorno electrónico y las tecnologías digitales, el *Internet* se convierte en “el nuevo escenario literario/artístico de interacción cultural”¹³. Asimismo, en el ámbito de la cibercultura, encontramos el “conjunto de prácticas culturales vinculadas a los medios digitales”¹⁴. Sebastián afirma que la revolución digital “no es nada sin gente capacitada”, (*Sueños Digitales*, p.16), ya que el arte es una “cuestión de ojo, de intuición, y de fórmulas algebraicas”, (*Sueños Digitales*, p. 12).

La tecnología digital puede crear versiones de la realidad más verosímiles y más potentes que la misma realidad. Por eso, cualquier persona puede manipular una foto en la era digital, pero los mínimos detalles son los que diferencian al artista-técnico de los demás. Entonces, los incompetentes no pueden sacar el mínimo provecho de la tecnología tan avanzada. Sebastián considera a su madre como anacrónica porque de vez en cuando le redacta un correo electrónico de una forma tradicional, como si fuera una carta, opinando que los avances tecnológicos implican una nueva forma de comunicación, un nuevo lenguaje con una nueva gramática y una nueva forma de pensar.

Ahora ella vivía [...] en una finca en las afueras de Río Fugitivo [...] y apenas hablaban por teléfono, un email de vez en cuando (un email con fecha en el encabezamiento y Querido hijo dos puntos y toda la parafernalia gráfica de una carta a la usanza antigua, con mayúsculas y puntos aparte y acentos. No sabía que los mensajes, al trasladarse de un medio a otro, debían traducirse a otro lenguaje. Una nueva forma de comunicación implicaba necesariamente una nueva gramática. Una nueva forma de pensar. Había que explicárselo). (*Sueños Digitales*, p. 11)

¹³ Laura Borràs Castanyer, “La literatura digital bajo el estigma de la comparación”, en *Ciberliteratura y Comparatismo*, op.cit., p. 50.

¹⁴ *Ibidem*.

Por otra parte, el protagonista expresa su odio al celular “teléfono móvil” debido a la constante interrupción causada por las llamadas telefónicas a toda hora, considerando que la interrupción del *email* es más civilizada que la del celular, aludiendo a una de las reglas de etiqueta que cualquier persona debe hacer al recibir un correo, diciendo: “El que a email recibe, a email contesta”, (*Sueños Digitales*, p. 60). Mientras su esposa, Nikki, opina que cuando no se trata de un correo formal de trabajo, es mejor que le dice la respuesta en persona cuando se encuentran juntos, lo que él lo considera “contra las reglas de etiqueta”, (*Ibidem*).

Además, Sebastián se refiere a la actitud negativa de algunos individuos que descargan *software* pirateado de programas populares sin licencia ni libros de instrucciones, tal como lo hace su colega del periódico, Braudel, que pasa muchas horas ante la pantalla navegando por distintas páginas *web*, robando noticias y libros digitales o pirateando programas.

Los juegos virtuales y las comunidades en línea son otras cuestiones planteadas por Edmundo Paz, que resalta sus impactos negativos en los jóvenes. Éstos últimos se refugian en el anonimato tras identidades ficticias, como es el caso del personaje Pixel, que se convierte en un adicto de los videojuegos, combatiendo la depresión refugiándose en el juego *Nippur's Call*. Desempeña el papel de una mujer de doble personalidad, de día es una guardián que protege un maravilloso bosque, y de noche actúa como prostituta que se divierte con los visitantes que pasean por el bosque.

—Pixel está mal —dijo—. Lo de su papá...

—Tal cual. Te ha debido decir algo de *Nippur's Call*. Combatió la depresión refugiándose en ese juego. Y nada, se volvió adicto. Comenzó como amante de un jefe, pero ahora la cosa es más compleja [...] Se ha vuelto una mujer de doble personalidad [...] El juego lo está devorando. Cualquier rato lo perdemos. (*Sueños Digitales*, p. 91)

La adicción al juego virtual tiene funestas consecuencias, Pixel pierde las señas de su identidad, confundiéndose la suya con la otra que representa mediante el simulacro de la pantalla. Además, estaba ahogándose cada vez más en “trago y cocaína y putas que conseguía en *chat rooms*”, (*Sueños Digitales*, p. 17). Las imágenes y los sonidos del juego *Nippur's Call* son increíblemente realistas y el juego puede durar dos o tres años.

Había cambiado con Sebastián [...] no era paranoia suya [...] la razón era *Nippur's Call* [...] Lo miró como si fuera a transformarse delante suyo en una princesa guerrera, con una espada encantada entre las manos y un sortilegio en los labios. [...] Era cómico. Era tema para otro Ser Digital. (*Sueños Digitales*, p. 104)

Es evidente que la adicción a los juegos virtuales, además de pasar largo tiempo ante las pantallas navegando por las distintas aplicaciones y redes sociales, es una forma de huir de la amarga realidad o por mero ocio, pero a la vez acrecientan la soledad, la violencia y el autismo entre los jóvenes.

[...] la locura de Braudel se había debido al suicidio de su madre [...] Pixel se extraviaba en *Nippur's Call* [...] ¿Y Sebastián y sus manipulaciones fotográficas? ¿Era ése el lugar que ocupaba la fantasía en sus vidas, un sofisticado refugio, un estructurado escape de la realidad? (*Sueños Digitales*, p. 92)

Por otro lado, Pixel cuenta a Sebastián con entusiasmo de uno de los avances tecnológicas, llamado “*Immersive Imaging*”, (*Sueños Digitales*, p. 89) que permitía que los usuarios en la red “navegaran interactivamente dentro de ciertas escenas virtuales”, (*Ibidem*). Mediante la realidad virtual, el usuario puede meterse en una escena y, dentro de la misma, puede mirar a su alrededor, agarrar objetos, moverse de un lado a otro, escuchar ruido, participar en aventuras o estudiar ciertas informaciones en específicas especialidades.

Uno se podrá meter en la escena del asesinato de Colosio, y ver quién fue el que le disparó. O en el film de Zapruder, y ver si sólo Oswald fue el responsable de los disparos que mataron a Kennedy. (*Ibidem*)

Aparte de la adicción al videojuego, la diferencia entre Sebastián y Pixel radica en que éste ha insertado digitalmente a sí mismo en muchas fotos con distintos líderes militares, como por ejemplo: che Guevara o con una niña vietnamita que corría escapando a un bombardeo yanqui con napalm. Así mismo, lo hace con famosos actores y figuras públicas, entregando por ejemplo en una de ellas la corona a una Miss Universo venezolana, mientras que aquel ha preferido no insertarse sí mismo en las fotos, manteniéndose en la zona de sombra, o mejor dicho, ha decidido ser el “el oscuro burócrata que desde una oficina en el Pentágono había ordenado el ataque”, (*Sueños Digitales*, p. 44). Los dos personajes comparten el mismo patrón de manipularse digitalmente las fotos, pero cada uno lo ejecuta desde su propia perspectiva e interés.

En general, lo que diferencia Sebastián de Pixel y Braudel es su única dedicación a todo lo que le permitía desarrollar y perfeccionar su talento para la manipulación digital, mientras que ellos han sido tan abiertos con gran entusiasmo a la tecnocultura, muy interesados por los videojuegos y los *chats* en busca de citas furtivas e/o informaciones ilícitas, lo que le parecía a Sebastián una pérdida de tiempo.

Así, se deduce que la tecnología tiene dos funciones dispares: una muy útil y otra totalmente inútil. Por lo tanto, el usuario puede disfrutar sus ventajas en su formación académica, intelectual o profesional; o en cambio, puede pasar su vida distraído y pierde su tiempo en vano. En *Sueños Digitales*, todo es engañoso y nada es como parece. Los personajes viven rendidos a las diversas aplicaciones tecnológicas y programas del ordenador o del mundo virtual:

[...] la versión 5 del *Photoshop* entre borrados y repixelados, textos pirateados, llamadas por celular,

diferentes formatos de audio, el *zapping* en el televisor, el correo electrónico, las páginas de pornografía y los videojuegos. En esta novela todo es engañoso, nada es lo que parece¹⁵.

Por consiguiente, la gente puede manipular digitalmente sus propias fotos en las redes sociales mediante las distintas aplicaciones de AI, poniendo el rostro que quieran publicar, cambiando a su antojo sus rasgos físicos o faciales para engañar a los demás, lo que presupone la pérdida de la identidad y de la credibilidad.

Seguro la mujer estaba pensando en un *facelift* [...] ¿Cuántas personas entrarían en contacto con la mujer real? En cambio, en su página en la red, ella podría ofrecerle al mundo (secretarias egipcias, ninfómanas australianas, bibliotecarios nigerianos) el rostro que quisiera ofrecer ese minuto, ese hora, ese día. (*Sueños Digitales*, pp. 16-17)

Otro rasgo muy importante en la novela es comprobar el excelente manejo de los pequeños y los adolescentes de la tecnología y de los distintos programas del ordenador. Natalia, la sobrina de Sebastián, le sorprende al exponerle sus habilidades en manipular digitalmente las fotos: dibujarlas, pintarlas o escribir sobre ellas, cortarlas o ampliarlas o añadirles marco, e incluso “convertirlas en *stickers* con el Gameboy Printer de bolsillo”, (*Sueños Digitales*, p. 95), creyendo que los avances tecnológicos de hoy día son algo tan ordinario y habitual para esta generación y son los puntos de partida hacia el futuro.

De esta manera, Edmundo Paz Soldán supo con habilidad explorar la forma en que el desarrollo de la imagen digital, de las tecnologías virtuales y la integración multimediática “construyen la multirrealidad contemporánea en conexión con el espacio de una realidad cartesiana des-realizada”¹⁶.

¹⁵ Sophie Dorothee von Werder, “Simulacro, violencia e intercambio simbólico...”, art.cit., p.91.

¹⁶ Jesús Montoya Juárez, art.cit., p. 119.

3- Recrudescimiento de los Suicidios en la Era Digital

El suicidio es uno de los temas que se repiten a lo largo de la novela como un indicio al impacto psicológico de la tecnología sobre los individuos, reflejándolo como una extrema consecuencia de la sumersión en el mundo digital y del estrés psicológico que se origina por pasar largo tiempo en soledad y en línea, lo que afecta y perjudica gravemente la salud mental de los personajes.

Por otra parte, se acentúa la deshumanización, la soledad y el aislamiento de los personajes en sus interacciones virtuales, convirtiéndolos en datos y algoritmos a pesar de ser conectados a través de la tecnología avanzada de las redes sociales y las distintas plataformas digitales. Sin embargo, se sienten solos, solitarios y desconectados emocional y socialmente de la realidad y de sus relaciones humanas. Se enfrentan a veces a pensamientos suicidas, lo que resalta claramente los defectos de la dependencia tecnológica. Así, las personas necesitan buscar formas de reestablecer conexiones humanas auténticas y hacer un equilibrio entre la vida digital y la otra real.

El puente de Río Fugitivo fue denominado el “puente de los Suicidas”, (*Sueños Digitales*, p. 18), debido a los frecuentes suicidios ocurridos en este lugar, a pesar de la presencia de policías que hacen guardia para evitar que la gente se tire del puente. Pero, esos policías lamentablemente reciben sobornos para fingir no poder o no saber cómo impedirselo. Sebastián pretendía entender la psicología de los suicidas y encontrar una justificación del recrudescimiento de suicidios, llegando a una conclusión que “la transición de un milenio a otro exacerbaba las tensiones y era la causa principal de esa oleada”, (*Ibidem*), añadiendo que al mismo tiempo las salvajes políticas económicas neoliberales desempeñan un papel importante en esta cuestión.

Los últimos meses había habido un recrudescimiento de suicidios [...] otros, menos abstractos, culpaban a las salvajes políticas económicas de cuño neoliberal —entre ellas el desmantelamiento de los servicios públicos de

asistencia social, llevadas a cabo por los tres últimos gobiernos e intensificadas por Montenegro. (*Ibidem*)

Por su parte, Inés decidió hacer un libro sobre las suicidas, que incluye sus fotos y los métodos que eligieron, haciendo entrevistas con los fracasados que vivieron y estaban dispuestos a contarle todo y dejarse fotografiar. Pero, lo más grave era la postura de la gente ante las suicidas, porque su comportamiento careció de compasión y del apoyo emocional, actuando como seres digitales y/o digitalizados y no como seres humanos. Lo más importante para los espectadores era buscar el mejor ángulo para sacar fotos y documentar la acción para compartirlo en las redes sociales, nadie tuvo la iniciativa de salvarlo. Inés dice al respecto:

—Y la gente [...] Cuando llegué, él ya estaba sobre el pretil. Había unos policías que no sabían qué hacer, y un círculo de gente. [...] Fui a buscar el mejor ángulo, predispuesta a lo peor. Lo que no voy a olvidar es la gente. Porque pasaban los minutos y no ocurría nada, y alguien gritó que se tire, y de pronto algunos repitieron sus palabras, y luego era todo un coro de voces. Que se tire, que se tire. No querían irse decepcionados, se habían quedado unos veinte minutos para ver el espectáculo. Y él se tiró. Espantoso. (*Sueños Digitales*, p. 78)

4- Técnicas narrativas y estilísticas

Edmundo Paz Soldán recurre a ciertas técnicas narrativas y estilísticas para explorar los límites entre lo real y lo virtual, reflexionando sobre el impacto de la tecnología en la sociedad y en la percepción de la realidad.

La estructura es circular, ya que la novela termina con las mismas escenas, preguntas y temas planteados al principio de la narración, como un símbolo de que la manipulación de la realidad es un círculo sin fin en esa era digital. Sin embargo, las acciones de la novela se basan en una estructura temporal lineal con ciertos saltos temporales o retrospectivas (*flashbacks*) que enuncian los acontecimientos presentes y la motivación de los personajes,

revelando distintas informaciones del pasado que resultan originadoras de los sueños actuales.

El espacio digital es un nuevo escenario social planteado en la novela, que explora las características tecnológicas avanzadas que unen digitalmente a diversas personas que comparten un espacio virtual sea de *chat*, de trabajo o bien de videojuegos. De esta manera, “la red y el mundo virtual se convierten en el lugar del deseo, en el heterotopos o espacio donde poder desarrollarlo”¹⁷.

Por otra parte, las acciones ocurren en una ciudad ficticia en Bolivia, llamada Río Fugitivo, que no nos escapa su sentido figurado como un río, o sea, un espacio en constante movimiento donde fluye la información y se renueva en cada instante al que se refugian los internautas. También es un símbolo de “un país neoliberal que es tan tercermundista como hipertecnologizado”¹⁸, donde la tecnología ha transformado fundamentalmente la vida de sus habitantes. La ciudad boliviana escenificada en la novela “da cuenta de un estado que muta con el paso del tiempo”¹⁹.

Así, resulta recurrente la manipulación y el juego permanente con el tiempo y el espacio en la novela, donde se experimentan realidades virtuales alternativas, se mezclan elementos de la realidad cotidiana con elementos fantásticos y tecnológicos. Esto hace del lector un partícipe activo en la ordenación cronológica de los sucesos en algunos

¹⁷ Antonio Francisco Pedrós-Gascón, “Heterotopías Digitales: Simulacro y Realidades en *La Sombra Cazadora* (Suso de Toro) y *Sueños Digitales* (Edmundo Paz Soldán), *Tropelias*, Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, Núm. 12-14, España, 2003, p. 403. Disponible en: https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.200312-145812 (Fecha de consulta: 12-10-2023).

¹⁸ Sophie Dorothee Von Werder, “Control y Fugas en la Era Digital...”, art.cit., p. 55.

¹⁹ Maritza J. Alexandra Saavedra Galindo, “La Ciudad en Sueños Digitales y La Materia del Deseo de Edmundo Paz Soldán. Río Fugitivo: Una Ciudad en la que fluye el pasado”, *Literatura: teoría, historia, crítica*, N.º 12, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Literatura, octubre 2010, p. 376.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/35460/22951-79406-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Fecha de consulta: 14-09-2023)

fragmentos. En otro contexto, el desenlace abierto provoca al lector para reflexionar sobre las implicaciones de las acciones e imaginar distintas posibilidades del futuro a la luz de los avances tecnológicos acelerados. Según Paz Soldán, una forma de la “explicitación del artificio es la continua inclusión del lector en la construcción de la narrativa”²⁰, buscando para él “una lectura menos pasiva, más participativa”²¹.

La fragmentación narrativa es otra de las características de *Sueños Digitales*, donde se cuenta la historia desde múltiples perspectivas con frecuentes cambios de escenas en cortos capítulos. Así, se logra plasmar la naturaleza fragmentaria de la información en la era digital, y la percepción del lector de la noción de la propia realidad es altamente relativa, fragmentada y tiene distintas facetas. Esto se manifiesta claramente mediante la intercalación de diferentes formatos narrativos, como correos electrónicos, mensajes de chat y entradas de blogs.

Abundan también los monólogos interiores, donde se refleja la soledad y la complejidad del mundo interior de los personajes, expresando sus sentimientos, inquietudes y pensamientos de manera solitaria y fragmentada.

Debido a la fragmentación del discurso y la multiplicidad de voces y perspectivas que caracterizan la novela, encontramos un narrador fragmentado y con múltiples voces y registros, que refleja la naturaleza fragmentaria de la información en la era digital. Expone varias informaciones mediante diferentes elementos y formatos narrativos, como correos electrónicos o mensajes de *chat*. Sin embargo, aparece en muchos capítulos el narrador omnisciente que habla en tercera persona, y posee

20 Edmundo Paz Soldán, “Vanguardia e imaginario cinematográfico: Vicente Huidobro y la novela-film”. Revista Iberoamericana, Vol. LXVIII, Núm. 198, Enero.-Marzo 2002, p. 159. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/45381220> (Fecha de consulta: 25-08-2023).

²¹ *Ibidem*.

conocimiento de todos los detalles, sentimientos y pensamientos de los personajes, y a la vez proporciona una visión más amplia y objetiva de la trama.

En otros fragmentos, se alternan partes narrativas con diálogos y monólogos, donde encontramos narrador en primera persona reflejando una visión íntima de sí mismo y de otros personajes. Esta técnica narrativa permite al lector conectarse directamente con las experiencias y emociones del narrador. Estos elementos contribuyen a capturar la esencia multifacética de la vida digital contemporánea.

El lenguaje de *Sueños Digitales* es directo, coloquial y sencillo, como una imitación a la propia naturaleza de la vida digital en que vivimos. Aunque sea también un lenguaje híbrido, donde se combinan diferentes elementos de lo cotidiano mezclados con terminología propia de la tecnología, reflejando la influencia de la era digital en la comunicación actual y cómo las personas se comunican en las plataformas digitales, los correos electrónicos y las redes sociales, manejando tantas abreviaturas y emoticonos.

En tres capítulos, el autor utiliza una escritura moldeada con repeticiones innecesarias, sin puntuación, ni concatenación, ni correlación aparente entre las ideas, como si se tratara de un delirio del protagonista o como si fuera un ser-máquina o que un programa digital hubiera escrito estas palabras en forma de monólogo interior en esa época infotécnica “caracterizada por la conformación de entidades maquínicas *poshumanas*”²². Es una deshumanización de los individuos que actúan como autómatas, o como máquinas programadas con ciertos sistemas tecnológicos y carentes de sentimientos en la era digital, lo que se considera como posthumanismo, o sea “una transformación de la condición humana como consecuencia de cambios tecnológicos y

²² Javiera Valentina Irribarren Ortiz, art.cit., p. 146.

ambientales”²³. Sin embargo, la crítica clasifica la obra de Paz Soldán dentro del “realismo tecnológico”²⁴.

Debí decirle toda la verdad sin vueltas estuve a punto qué ganas [...] cómo arriesgarse son tan frágiles cómo confirmará sus sospechas lo sabía lo sabía eres una loca [...] sin embargo sin embargo da rabia que no confíe más en mí debería contarme todo con razón [...] será que realmente me importa lo que piensa de mí pulpito wawita mi ser digital no no tanto como él seguro pero me importa sí sí pequeñas victoriasquién lo ha dicho quién lo ha vivido quién lo ha contado ... (*Sueños Digitales*, p. 100)

La intertextualidad y las referencias a la cultura digital, la literatura y la historia es otro aspecto tan relevante de la novela. Se hace referencia a otros textos literarios, intelectuales, rasgos cinematográficos y tecnológicos, lo que dota y enriquece el lenguaje de la novela con una dosis adicional de significados, sumergiendo al lector en un ambiente virtual y examinando tanto las potenciales como los peligros de la era digital mediante un estilo innovador y contemporáneo.

Conclusiones

En *Sueños Digitales*, Edmundo Paz Soldán reflexiona sobre el impacto de la tecnología y del mundo digital en la construcción de la identidad de los individuos. Se refiere al uso de la falsificación y del simulacro digital de las imágenes para manipular la realidad, tanto en lo que atañe al presente como al pasado, reflejando su influencia en la opinión pública y en la memoria colectiva de la nación. También, hace hincapié en las consecuencias éticas de la manipulación digital, que proyectan una sensación de desarraigo y desorientación.

²³ Rosa Núñez-Pacheco y Marianné Núñez-Núñez, “Narrativas posthumanas latinoamericanas: A propósito de dos cuentos de Edmundo Paz Soldán”, *Estudios de Teoría Literaria*. Revista digital: artes, letras y humanidades, noviembre de 2023, vol. 12, n° 29, p.11. Disponible en:

<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/7392> (Fecha de consulta: 15-09-2023).

²⁴ *Ibíd.*, p. 13.

A lo largo de la novela, la manipulación de las imágenes se convierte en una herramienta política fundamental para algunos gobernantes, que manejan las imágenes manipuladas para legitimar sus acciones, cambiar la realidad y ocultar la verdad. Así, el autor resalta a las claras el impacto de los sistemas políticos neoliberales sobre las condiciones humanas de vida, así como de los medios masivos de comunicación sobre el público receptor, y el aprovechamiento de los avances tecnológicos acelerados de la era digital.

Asimismo, Paz Soldán pretende explorar la relación controvertible entre lo real, lo virtual y la conexión humana, dejando al lector la misión de averiguar y entrever cómo la tecnología avanzada afecta las vidas y las relaciones entre los personajes, que se enfrenten a las consecuencias de sus acciones tanto en el mundo digital como en el real. La novela se concibe como una crítica a la sociedad contemporánea, donde la imagen en la era digital juega un papel tan relevante en nuestra forma de relacionarnos con el mundo, dejando a la gente la opción de establecer unas relaciones equilibradas y auténticas en realidad, aparte de la vida digital.

Las múltiples identidades artificiales, creadas en la era digital como consecuencia del tratamiento de los datos y los algoritmos, cuestionan la autenticidad de las imágenes y la fiabilidad de la memoria visual. La fragmentación de la identidad en *Sueños digitales* es un símbolo de la crisis que atraviesa la sociedad contemporánea marcada por la aceleración tecnológica y la pérdida de referentes estables.

La novela llama poderosamente la atención a reflexionar sobre un fenómeno muy relevante, ya que esta era tecnológica y digital actual ha contribuido pasivamente en convertir a muchos internautas y usuarios en seres autómatas, solitarios, inmersos en su propia soledad. Se alejan de la auténtica vida, de la noción de la realidad y del mundo en

que viven, y confunden entre lo virtual y lo real, creando unas seudorealidades ficticias e inexistentes. La desinformación digital y la manipulación de imágenes junto con las políticas neoliberales agresivas son los verdaderos peligros que amenazan con romper esta armonía vital e implugar a ciertas personas al suicidio, o en el mejor de los casos a convertirse en seres solitarios, asociales y ensimismados.

En conclusión, la tecnología tiene ventajas y desventajas, es una poderosa herramienta que puede ser usada tanto para hacer el bien como para hacer el mal, lo que indica la neutralidad de la tecnología actual y nos lleva a reflexionar sobre la importancia de la responsabilidad individual y colectiva de su uso racional y responsable.

Bibliografía

- Borràs Castanyer, Laura, “La literatura digital bajo el estigma de la comparación”, en *Ciberliteratura y Comparatismo*, Rafael Alemany Ferrer, Francisco Chico Rico (eds.), Universidad de Alicante / Sociedad Española de Literatura General y Comparada, Quinta Impresión, S. L, 2012, pp. 49-61. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=583736>
- Dorothee Von Werder, Sophie, “Control y Fugas en la Era Digital, en *El Delirio de Turing*, de Edmundo Paz Soldán”, *ALEA*, vol. 18/1, Río de Janeiro, jan-abr 2016, pp. 54-64. Disponible en:
<http://dx.doi.org/10.1590/1517-106X/181-54>
- _____, “Simulacro, violencia e intercambio simbólico en Sueños digitales, de Edmundo Paz Soldán”, *Taller de Letras*, Núm. 56, Facultad de Letras-Pontificia Universidad Católica de Chile, 2015, pp. 89-97. Disponible en:
<https://ojs.uc.cl/index.php/TL/article/view/17679>
- Iribarren Ortiz, Javiera Valentina “Tecnociencia, virtualidad y poshumanismo: la era infotécnica en tres novelas de Edmundo Paz Soldán”, *Nueva Revista del Pacífico*, Nº 66, Chile, 2017, pp. 133-148.
<https://www.researchgate.net/publication/320936140>
- Jiménez-Díaz, Ana Cuquerella, *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filología, Departamento de Filología Española II, Madrid, 2016. Disponible en:
<https://docta.ucm.es/entities/publication/ecb747e9-f21d-4fa4-bf90-a341e8dbdf37>
- Montoya Juárez, Jesús, “Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán”, *Dissidences*, Hispanic journal of theory and criticism, Volumen 5, Issue 9, Article 4, Iberoamericanistas-América del Norte, Marzo 2013, p. 101-123. Disponible en:
<https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences/vol5/iss9/4>
- _____, “La narrativa de Edmundo Paz Soldán o cómo llegamos a ser sueños digitales”, *Tonos digital: revista de estudios filológicos*, Nº. 13, julio 2007. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2337821>
- Núñez-Pacheco, Rosa y Núñez-Núñez, Marianné. “Narrativas posthumanas latinoamericanas: a propósito de dos cuentos de

Edmundo Paz Soldán”. *Estudios de Teoría Literaria*. Revista digital: artes, letras y humanidades, noviembre de 2023, vol. 12, n° 29, pp. 10-19.

Disponible en:

<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/7392>

- Paz Soldán, Edmundo, *Sueños Digitales*, Bolivia, Lectulandia, Editor digital: Castroponce, 2000. Disponible en: <https://ww3.lectulandia.com/book/suenos-digitales/>
- _____, “Vanguardia e imaginario cinematográfico: Vicente Huidobro y la novela-film”. *Revista Iberoamericana*, Vol. LXVIII, Núm. 198, Enero.-Marzo 2002, pp. 153-163. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/45381220_Vanguardia
- Pedrós-Gascón, Antonio Francisco, “Heterotopías Digitales: Simulacro y Realidades en *La Sombra Cazadora* (Suso de Toro) y *Sueños Digitales* (Edmundo Paz Soldán)”, *Tropelias*, Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, Núm. 12-14, España, 2003, pp. 393-405. Disponible en: https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.200312-145812
- Ramos Ortega, Belén, “Avatares Literarios: Edmundo Paz Soldán O Las Nuevas Tecnologías en la Narrativa Actual”, en *Ciberliteratura y Comparatismo*, Rafael Alemany Ferrer, Francisco Chico Rico (eds.), Universidad de Alicante / Sociedad Española de Literatura General y Comparada, Quinta Impresión, S. L, 2012, pp. 225-231. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=583736>
- Saavedra Galindo, Maritza Johanna Alexandra, *La materia del deseo y Sueños digitales de Edmundo Paz Soldán: entre la posdictadura y la posmodernidad*, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Maestría en Estudios Latinoamericanos, 2011. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/35460>
- _____, “La Ciudad en Sueños Digitales y La Materia del Deseo de Edmundo Paz Soldán. Río Fugitivo: Una Ciudad en la que fluye el pasado”, *Literatura: teoría, historia, crítica*, N.º 12, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Literatura, octubre 2010, pp. 371-383. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/35460/22951-79406-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

الثقافة التكنولوجية والتزييف والتلاعب بالصورالفوتوغرافية في رواية

”أحلام رقمية“، للكاتب آدموندو باث سولدان

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تأثير التكنولوجيا في الحياة اليومية لأفراد المجتمع وأثرها في التلاعب بالواقع، خاصة من خلال تزييف الصور، والتساؤل حول طبيعة ما هو حقيقي وواقعي في العصر الرقمي. يقدم لنا إدموندو باث سولدان من خلال روايته ”أحلام رقمية“ عالماً رقمياً تختفي فيه الحدود بين ما هو واقعي وما هو افتراضي، حيث لا تقوم الصور بتوثيق الواقع فحسب، بل تصبح أيضاً أدوات قوية لبناء حقائق جديدة وزائفة، والتلاعب بالماضي والحاضر. وهكذا، فإن الكاتب يطرح في روايته فكرة محاولة إعادة كتابة تاريخ بوليفيا من خلال تزييف الصور التاريخية وتغيير الحقائق باستخدام التقنيات والبرامج التكنولوجية الحديثة للتأثير على الرأي العام بقوة. ينتقد المؤلف المجتمع المعاصر، متأملاً ملامح هوية الفرد في العصر الرقمي، والعلاقة بين الواقع والعالم الافتراضي؛ والعواقب الأخلاقية للتلاعب الرقمي. ويشير تساؤلات حول طبيعة الهوية: ما الذي يجعلنا بشراً؟ هل الهوية شيء ثابت أم شيء يمكن بناؤه أو إعادة بنائه؟.

الكلمات المفتاحية: التكنولوجيا، العصر الرقمي، الواقع الافتراضي، التزييف، التلاعب بالصور الرقمية، الهوية.