

Dissidences

Hispanic Journal of Theory and Criticism

Volume 5 | Issue 9

Article 4

March 2013

Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán

Jesús Montoya Juárez
Universidad de Granada

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences>



Part of the [Latin American Languages and Societies Commons](#), [Latin American Literature Commons](#), and the [Spanish Literature Commons](#)

Recommended Citation

Montoya Juárez, Jesús (2013) "Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán," *Dissidences*: Vol. 5 : Iss. 9 , Article 4.

Available at: <https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences/vol5/iss9/4>

This Article / Artículo is brought to you for free and open access by the Journals at Bowdoin Digital Commons. It has been accepted for inclusion in Dissidences by an authorized editor of Bowdoin Digital Commons. For more information, please contact mdoyle@bowdoin.edu.

Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán

Keywords / Palabras clave

Bolivia, Paz Soldán, Technology, Tecnología, América Latina, Latin America

Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán

Jesús Montoya Juárez / Universidad de Granada

La teoría cultural de los ochenta había construido el concepto de simulacro para referir a la manera en que la penetración de la imagen mediática volvía hiperreal la realidad. El simulacro sustituía viejos modos de percibir por otros en que estaban implicadas mediaciones tecnológicas que devenían globales y se superponían efectivamente a la realidad misma (El otro por sí mismo, La ilusión del fin; Lyotard; Jameson; Vattimo). En los años noventa, el sensorium simulacional se vuelve un espacio “real” materializándose en lo “virtual”. La tecnología de la realidad virtual y el ciberespacio materializa un espacio en el que una parte de la vida de los seres humanos, una parte de su subjetividad, puede desenvolverse (Poster; Ryan). Desde los años noventa el simulacro abandona el territorio de las metáforas que explicaban los cambios en el *sensorium* y se objetiva en la tecnología de la “segunda edad de los media” (Poster) como Realidad Virtual y ciberespacio. En un momento en el que el viejo *theme* de la ciencia ficción no es legible como alegoría sino que deviene verdadero principio de mimesis de lo contemporáneo, la des-realización, el simulacro, lo hiperreal, han dado a luz lo virtual. Y los procesos culturales derivados de estos agenciamientos tecnológicos marcan el contexto desde el que es necesario pensar la producción narrativa latinoamericana de los últimos años, particularmente en el caso de Edmundo Paz Soldán (Cochabamba, 1967), quien en la línea de la teoría latinoamericanista desde la década pasada se ha mostrado interesado en señalar los efectos de la virtualización

de la experiencia de lo cotidiano bajo los procesos globalizadores en el paisaje urbano latinoamericano (Achugar ; Richard; Sarlo; Identidad, Nuevos regímenes), íntimamente vinculados a la representación de la pauperización y corrupción de las sociedades latinoamericanas bajo los gobiernos neoliberales recientes

En la obra pazosoldaniana puede leerse el esfuerzo que desde mediados de los noventa ocupa a un grupo heterogéneo de escritores latinoamericanos que han reivindicado la desautomatización tanto de una representación determinada de América Latina por parte de la novela latinoamericana, como de la propia narrativa latinoamericana y del rol del escritor en esa tradición literaria, enfrentándose a modos de percibirla o consumirla como un sucedáneo de algunas fórmulas del *boom*, que han cristalizado en una marca narrativa para el continente. Pero este esfuerzo al mismo tiempo se plantea otro mayor: la propia desautomatización del *boom* para volverlo un agente productivo de su propia escritura, en un intento de ligarse a él saliendo de la sombra alargada de su “marca”. El Río Fugitivo que atraviesa las novelas de Edmundo tiene mucho de crónica de los “tiempos posmodernos” - o globalizados- latinoamericanos sin volver a los tópicos de la guacamaya y las mariposas amarillas garcimarquinos; mucho de la descripción de las miserias de una nueva clase media latinoamericana, como hicieron en su momento Onetti o Benedetti; mucho de la novela del dictador latinoamericana ensayada por el *boom*; mucho más de la exasperación de senderos borgianos que se bifurcan¹, ahora desde la escritura a la imagen digital que vuelve a estar compuesta de escritura o código binario.

En este artículo me interesa señalar a propósito de algunos textos de Edmundo Paz Soldán el modo en que la narrativa latinoamericana reciente conecta con nuevos paisajes culturales que resultan análogos a los que dibuja la teoría cultural latinoamericanista desde los años noventa, paisajes en los que se conjugan la integración de los diferentes medios con la tematización de la transformación del espacio público y la propia identidad subjetiva.

La utopía aterradora: miedo y esperanza mediáticos

En un trabajo más extenso² ubicaba estas relaciones entre imagen, medios y tecnología en los textos literarios, en un campo delimitado a partir de una serie de herramientas críticas. En primer lugar el texto clásico de Umberto Eco, Apocalípticos e integrados, referencia metaficcional clave en los textos de Paz Soldán En éste y otros estudios, Eco

aborda diferentes formas de no estar en ninguno de los dos polos o de estar en los dos al mismo tiempo. Creo que las ideas de Eco siguen siendo pertinentes y afinan en una primera aproximación al estudio de cómo la literatura sigue conviviendo y apropiándose de la cultura de masas. Y en una misma línea, especialmente dedicada a la literatura latinoamericana, resulta valiosa la lectura baudrillardiana que plantea Ana María Amar Sánchez en Juegos de seducción y traición. La idea de simultaneidad de lecturas que habilitan los textos posmodernos que analiza Sánchez nos ha resultado asimismo estimulante. En tercer lugar, el estudio de Johnston sobre la narrativa posmoderna norteamericana y su tratamiento de la tecnología y la proliferación de la información. Johnston describe matrices diversas en el tratamiento temático de la tecnología en los textos. Lejos de leer el posmodernismo como un bloque o un corpus indiferenciado de obras, Johnston concluye que, en ciertos textos posmodernos³, las tecnologías aparecen tematizadas como medios separados (y separables), mientras que en otros textos se exploran atmósferas e identidades que se desprenden de esos nuevos medios. Se trata no tanto de la visualización de la tecnología, de sus aparatos y de la especulación alrededor de algunas de sus características más relevantes, sino de la construcción de un universo ficcional como medio sociocultural en el que los personajes “flotan” (Johnston 166). En esta narrativa del “ensamblaje mediático” los diferentes medios se integran sincréticamente configurando una ecología compleja o una particular medialidad (Kittler) y la consecuencia es, en la novelística de Delillo que analiza Johnston, la asunción de que la realidad no está inmediatamente afuera, el acceso a la experiencia no depende del borrado de los efectos des-realizadores de un medio concreto, sino que se ha evaporado o ya no resulta descriptible según parámetros cartesianos. Esa medialidad o ecología mediática toma forma en la ciudad literario-virtual que dibujan las novelas de este autor boliviano. Si bien es necesario señalar que en los textos pazosoldanianos resulta interesante rastrear lo que hay de oblicuo, simulado y diferido, en los procesos de hibridación de la tecnología de la producción y la reproducción de las imágenes provenientes de la ecología massmediática contemporánea latinoamericana. Si hay una forma en que los textos reproducen la ideología del capitalismo avanzado o el inconsciente ideológico de la globalización, hay en ellos una forma oblicua en que construyen fragmentos de una cartografía latinoamericana que arrostra o denuncia sus contradicciones. La narrativa pazosoldaniana puede certificar la transformación del escenario narrativo que dibuja la ficción latinoamericana reciente, sobre todo en lo referente al tratamiento de la influencia de la tecnología en el sensorium perceptivo y en las posibilidades políticas de la literatura. Así, las operaciones llevadas a

cabo por Paz Soldán en las novelas a las que nos vamos a referir completan un ciclo en el tratamiento del simulacro tecnológico y la multiplicidad de la información, que en la tradición latinoamericana tendría un hito inicial en La invención de Morel, de Bioy Casares. El texto clásico de Bioy, incuestionablemente seducido por la cultura de masas y la imagen tecnológica, se aproxima simultáneamente al polo del terror a la imagen, de un lado, y al polo apocalíptico, respecto de la incidencia de la cultura de masas en la literatura, de otro. Por el contrario, las novelas del ciclo de *Río fugitivo*, al igual que otras muchas de la generación McOndo, que se avienen ciertamente a la noción de novelas del “ensamblaje mediático” (Johnston), se conciben como artefactos completamente integrados que, pese a todo, se posicionan del lado del polo del terror, proyectando una vez más una denuncia de los efectos desrealizadores de la tecnología y de la disolución del espacio de lo político latinoamericano a sabiendas de que la misma tecnología es el único espacio posible para la producción simbólica. En esa denuncia cifran las novelas de Edmundo Paz Soldán su valor como objetos literarios.

La última herramienta que emplearé en mi análisis procede de los estudios retóricos sobre écfrasis. Si bien la écfrasis ha sido entendida de modo estrecho en algunos casos, descrita inclusive como un género poético menor⁴, Murray Krieger, entre otros, se muestra partidario de extender el uso del término al de los modos retóricos por los cuales se obra la adaptación de las características pictóricas al texto verbal (Krieger), y James Heffernan define la écfrasis más extensamente como toda representación verbal de la representación visual (Heffernan). El tipo de écfrasis que me interesa en los textos es la que incorpora imágenes provenientes de las tecnologías posmodernas de la reproducción massmediática. Particularmente me centraré en aquellos pasajes que describen la totalidad de la realidad representada en la novela a partir de modelos audiovisuales, y no tanto en aquéllos que visualizan objetos artísticos concretos, sean imaginados o reales, es decir, me interesarán aquellos pasajes que presenten la totalidad de lo real como una representación artificial a partir de modelos tecnológicos. . Lo que me interesa de este tipo de écfrasis es la sugerencia de un límite o un umbral en los pasajes que describen la realidad en tanto imagen artificial, lo cual hace que conserven algo del otro lenguaje, es decir, algo inherente a su naturaleza de objeto extraño a los textos, que sugiere en última instancia una artificialidad o una distorsión en lo simbolizado. Siguiendo a W.J.T.Mitchell podríamos afirmar que la interacción entre imágenes y textos es constitutiva de la representación como tal, todos los

medios son medios mixtos y toda representación, heterogénea. “No hay- dice Mitchell- artes puramente visuales o verbales” (Mitchell 5).

En los pasajes en que se postula la simulación de la gramática otra de la imagen tecnológica resulta legible una tensión entre dos polos: la esperanza y el terror. La esperanza de que incorporando la imagen se llegue a apresar de modo más intenso algún aspecto de lo real, y el terror a que las imágenes se sobrepongan al relato y la realidad simbolizada se disuelva en el simulacro. Esta paradoja inherente a la écfrasis adaptada a la gramática de la tecnología de la imagen contemporánea se reproduce temáticamente en las novelas de Edmundo, en las que el conflicto escritura versus simulacro resulta una obsesión central.

La utopía según *Photoshop*

Víctor, el protagonista del relato “Imágenes de photoshop”, incluido en el volumen Amores imperfectos (1998), abandona toda nostalgia de su propio pasado y se decide a emplear la tecnología de la manipulación digital de imágenes para borrar la memoria. Una por una termina por modificar las fotos de su pueblo natal, de sus compañeros de escuela, las de su mujer y su hija, e inclusive, las suyas propias, con rasgos de personajes de la cultura popular. La venganza doble de su mujer e hija consiste en romper las fotografías en papel y también en borrar la huella digital de sus cambios, manipulando sobre lo manipulado para ubicar en cada una de esas fotografías digitales el “intocado retrato de su padre, calvo y mofletudo, feo y avejentado, cruel víctima del tiempo antes de tiempo” (“Imágenes de Photoshop”). La utopía de la fotografía digital requiere como condición previa, en primer lugar, el vaciado de la nostalgia. La imagen digital es presentativa y no representativa, dice Román Gubern (Gubern). Incorpora el delirio de saber que las imágenes pueden mentir, y de hecho mienten siempre, pero conserva el radical fotográfico (González Requena) de su antepasado fotoquímico que hace que no pueda dejarse de creer del todo en lo que las imágenes tienen de huella especular de lo real. En segundo lugar, la utopía de la imagen digital implica también el hecho de desplazar parte de la subjetividad del observador a la imagen. En última instancia, hacer realidad el ruego del protagonista de La invención de Morel (1940), vivir sin cuerpo o dejar atrás el cuerpo para volverse imágenes, o como señala Hayles, volverse flujo de información (Hayles). La narrativa de Edmundo asume estas utopías de la tecnología como constitutivas de la identidad de sus

personajes, y está atravesada al mismo tiempo por la paradoja en germen de este relato: cómo lograr que el simulacro del simulacro arrostre una verdad.

Presentes terminales o la implosión del futuro

Sebastián, protagonista de *Sueños digitales* (2000), contempla Río Fugitivo, la Santa María pazzoldaniana, por la ventana de su oficina. La ciudad le devuelve una idea:

Se le ocurrió que algún día [...] el futuro hacía implosión sobre el presente, [...] uno podría elegir el pedazo de realidad que se apoyaría en las ventanas. Uno estaría en Río Fugitivo, trabajando frente a la pantalla, y apretaría un botón y aparecería de pronto el monumental contorno de los rascacielos de Manhattan- ruidos de helicópteros y ambulancias y acaso un gorila en la punta del Empire State [...] (60-61).

La novela de Paz Soldán dibuja un escenario urbano desrealizado con la penetración masiva de la tecnología de la comunicación de masas. Río Fugitivo, la ciudad donde acontecen las novelas de este ciclo narrativo, es la novela imaginada por el personaje de otra novela, Roberto, protagonista de la ficción homónima *Río Fugitivo* (1998). De proyecto de una novela-ciudad que sale de la imaginación de un personaje de ficción, Río Fugitivo se transforma en zona literaria en *Sueños digitales*. Pese a esta doble precaución, el recurso a la metaficción y a la construcción de una zona al uso de la narrativa de ciencia ficción, la novela, en su cuestionamiento de los límites entre realidad virtual y cotidianidad real que se redefine a partir de aquella, no abandona en ningún caso el pacto de verosimilitud realista.

Paz Soldán plantea buena parte de los temas de la clásica narrativa de ciencia ficción que proyecta “distopías” en futuros alternativos (o no) a partir del cruce de medios de control de la información y tecnologías audiovisuales. Pero a diferencia de estos géneros, inclusive del *cyberpunk*⁵, la novela no requiere del elemento fantástico, no necesita especular con la hipertrofia de la tecnología, ni anticipar desarrollos impensados de la misma. La zona pazzoldaniana expresa el presente, aunque éste no se corresponda ya con una determinada imagen de una realidad visual cartesiana asequible a la percepción. El presente que describen las fábulas de Edmundo es un presente terminal. Un presente inasible con forma de futuro que, como sugiere la propia novela, “implosiona” sobre algo extinguido a lo que

se le puede llamar presente. Las novelas están señalando al hecho de que la imagen de la realidad que asociamos con el presente ya no existe, de que nuestra imaginación está siempre desactualizada con respecto a lo que es susceptible de integrar lo posible en nuestro tiempo. De hecho uno de los planteamientos que la novela hace de un futuro inmediato se ha vuelto obsoleto en nuestros días. Si el protagonista especula con la posibilidad de que en un futuro próximo por la ventana del periódico en que trabaja pueda verse, no el escenario urbano de la ciudad en que vive, sino una realidad virtual o imaginaria, esta posibilidad es una realidad en nuestros días, comercializándose ya pantallas planas de televisión que se integran en la pared. La inevitable obsolescencia de la tecnología ficcionalizada no sepulta la noción fundamental que se desprende de los textos: cómo hacer que los cuerpos y la escritura se superpongan a, o coexistan con el simulacro de las imágenes desde la aceptación de que el simulacro es la única forma en que se accede a la representación.

Esa capa de realidad se desliza dentro de lo cotidiano volviéndolo a los ojos del protagonista un espacio cada vez más irreal, decrépito y detenido, una naturaleza muerta, al modo en que Baudrillard entiende la realidad, por así decir, cartesiana, del *living* de una casa cuando se apaga el televisor (Baudrillard 1988). El escenario alucinatorio del centro de Río Fugitivo en que se mezclan los anuncios publicitarios, las emisiones de radio y televisión por cable, los teletipos, el universo digital, la arquitectura posmoderna, se deshilvana ante los ojos del personaje protagonista cada vez que regresa a casa, transformándose en una realidad barrial ajena a las luces y colores sobresaturados del centro. El barrio periférico se vuelve una fantasmagoría que difícilmente puede describirse con el adjetivo “real”, un barrio siempre descrito con las mismas palabras:

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

La visibilidad constituye la metáfora central que recorre la novela. Todos los personajes protagónicos de uno u otro modo se debaten entre la egolatría de ser objetos de la mirada o

el “voyeurismo” de quien contempla el espectáculo, aspirando a ubicarse de uno u otro lado del objetivo de las cámaras. Sebastián, diseñador gráfico del periódico *Tiempos posmodernos*, un guiño a los *Tiempos modernos* sartreanos, lo tiene claro: en tiempos de visibilidad absoluta el poder se halla detrás, en la zona del conocimiento- nunca total- y el control –nunca del todo posible- del simulacro, un espacio que la novela repetidamente refiere como “zona de sombra”, ahora en sentido positivo, como un estatus deseable y difícilmente obtenible. El verdadero artista, tal como piensa Sebastián, ansía por encima de todo un anonimato imposible, el de ocupar esa zona de sombra desde la que intervenir estéticamente y transformar políticamente la historia. La realidad revelará que integrar ese espacio no asegura escapar de devenir imágenes. Por contra, la visibilidad mediática sí se muestra accesible. El “salto a los medios”, la transformación del sujeto en imágenes para consumo, forma parte de la trayectoria de varios personajes. El caso más claro es el de Inés, la purista defensora de la fotografía tradicional, acusada de inducir al suicidio para obtener su reportaje sobre el *Puente de los Suicidas*. Los periódicos de la mañana se desayunan con la fotografía de la fotógrafa procesada y el tránsito entre ambos lados de la cámara se vuelve factible. La manipulación digital revela una espesa capa de manipulaciones previas, que se señala constitutiva de toda representación.

La superposición de simulacros generados y consumidos a un tiempo por los diferentes personajes crea una red cada vez más densa de simulación. En un cierto momento, Sebastián acepta el encargo de eliminar fragmentos del pasado del presidente Montenegro mediante la manipulación digital de fotografías comprometedoras del período militar. La corrupción de las imágenes pretende la transformación de la memoria colectiva. *Sueños digitales* reflexiona sobre la posibilidad de actuar sobre la historia cuando la historia ya ha tenido lugar y la contemporaneidad se ha convertido en una emisión en diferido, reciclada infinitamente en sus imágenes de consumo. La fetichización de la historia es encarnada por diferentes personajes, y en todos los casos requiere de la materialización de la memoria- aunque sea falsa- en imágenes digitales. Por eso el papel simbólico que juegan las fotografías del viaje de novios en Antigua de Sebastián y Nikki, su esposa, por eso, las *polaroids* de la Mamá Grande, una de las vecinas de Sebastián, a su marido, como para hacerlo real, por eso, Pixel, compañero de trabajo de Sebastián, falsifica su presencia en las imágenes de algunos momentos clave del siglo XX:

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

La novela desarrolla intenso diálogo con la teoría del simulacro euro-norteamericana. Un subrayado que cae en la saturación en la cita paródica de títulos como el de *Apocalípticos e integrados* o *La posmodernidad explicada a los niños*, de Eco y Lyotard respectivamente, en el interior de la novela:

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

La narrativa de Paz Soldán frecuenta también otro de los *themes* comunes en la teoría posmoderna y el ciberfeminismo, ejemplos de ello pueden leerse en *Sueños digitales* o en *El delirio de Turing* (2003), como es la simbiosis ser humano-máquina (Baudrillard; Hayles), en este caso encarnada en la adicción del personaje de Pixel al consumo de realidades virtuales *online*; en Sebastián, que sólo es capaz de pensar como seres digitales a las mujeres reales que conoce; y acaso también en los frecuentes episodios en que el discurso narrativo en tercera persona es tomado por el fluir de la conciencia de diferentes personajes en extensos y acelerados monólogos interiores. Es el caso del de Nikki, en quien el narrador ensaya la aproximación entre la conciencia humana y la maquiánica bajo un incesante bombardeo multimediático⁶.

La utopía de photoshop acaba volviéndose distopía. Si el personaje de Pixel se introduce en el juego virtual por computadora (MUD: Multi-User Domains) asumiendo el rol de *Laracroft*, y acaba por perder la noción de la realidad, Sebastián, en cambio, al regresar a casa una noche, verá desaparecer su imagen de todas las fotografías de los álbumes de su esposa, desaparición virtual que prelude la desaparición de su vivienda, borrada del vecindario como si no hubiera existido.

La opción final que le queda a Sebastián es su desaparición física arrojándose desde el Puente de los Suicidas, rogando que no haya una cámara que capture ese instante. La solución que adopta Paz Soldán, dejar ambiguamente insinuado que la realidad es una enorme fotografía digital manipulable, es en realidad ensayada, sin apelativos al espectro digital, en sus primeros cuentos de Las máscaras de la nada (1990), recientemente reeditados en España. Es el caso del relato “Desapariciones”, resuelto como fábula filosófica de estirpe borgiana. Si en la novela la muerte se presenta como el acceso a la vacía utopía del silencio, en el relato se cierra esa opción:

“Decidió arrojarse del balcón. Pero el balcón había, también, desaparecido, y con él la calle y los autos que iban y venían, la gente que cruzaba las aceras y los otros edificios y el cielo que a veces era de un azul vibrante y otras de tormenta. Decidió no hacerse de tantos problemas y encendió el televisor” (“Desapariciones” 33)

Los textos de Paz Soldán escenifican la tensión entre una teoría del arte que busca huir de lo apocalíptico, los personajes artistas tratan de sortear la idea de que el “fin del Arte” suponga el fin de la producción artística, y, por otro lado, la angustia de saber que no es que únicamente no haya modo posible de salvar la originalidad, sino de que ese baile de cadáveres tampoco encuentra un modo de ser eficazmente político. La solución para Sebastián, encorsetado, sujeto férreamente por un simulacro al que ni siquiera el simulador puede escapar, sólo puede ser ésta: denunciar el simulacro al mismo tiempo que lo produce. Sebastián inserta en cada fotografía que manipula en La Ciudadela una marca, una “s” microscópica, que revelará el engaño en el futuro, quizás gracias a un programa más avanzado que *Photoshop*. La pregunta por la propia identidad del protagonista en tanto artista se convierte así en uno de los ejes de la novela. Sebastián, ni pintor, ni fotógrafo, debe reinventar un modo en el que poder considerarse artista⁷:

- Si no eres fotógrafo digital, ¿qué eres? [...]
- ¿Qué soy?- dijo [Sebastián]- lo que diga ella [...] ¿Qué soy Inés?
- Mejor no opino. [...]

Pero a él le hubiera gustado saber qué era. Qué, quién, por qué, y por qué no (*Sueños digitales* 99).

Los seres digitales de Sebastián⁸, el producto de ese arte híbrido y extraño (acaso también la literatura) en tiempos de la manipulación digital, sólo pueden redimir a su autor siendo un mensaje esquizofrénico en una botella lanzada al futuro que contribuya a la destrucción de la realidad en el mismo acto de su denuncia.

Escritura y simulacro en *El delirio de Turing*

La tetralogía de novelas vinculada a la zona literaria de Río Fugitivo⁹ muestra una preocupación central por el papel de la tecnología en la construcción de las ecologías mediáticas en que los individuos desempeñan su vida cotidiana. No obstante, podemos hablar de una verdadera poética del simulacro que se manifiesta con solidez desde los primeros textos breves de Paz Soldán. “Historias nocturnas”, relato incluido en su libro Desapariciones (1994), presenta la vida de una extraña comunidad en un barrio periférico innominado que recuerda e invierte algunas de las características de los barrios periféricos de Río Fugitivo. Si los barrios de la zona pazzoldaniana son repeticiones seriadas de una realidad que se vuelve irreal con el deterioro de su modelo massmediático, únicamente iluminados por la azulada luz de los televisores, en esta ficción breve, recordándonos a algunos textos de Cortázar, la noche en el barrio es el espacio donde es posible la construcción de alguna forma de la experiencia. El “olvido” de “las autoridades departamentales y nacionales” genera una “suprema originalidad” en el barrio consistente en unos continuos “cortes de luz”, nos dice el narrador no sin ironía. Pero la ironía se vuelve sobre sí misma, y es en esos momentos de oscuridad cuando la realidad resulta susceptible de transformarse. Lo interesante aquí es señalar cómo Paz Soldán inserta lo ambiguo a través del lenguaje, transformando el plano de verosímil; las parejas parecen “crearse”, materializarse en la oscuridad, gracias a la interrupción de la emisión lumínica. Los sonidos ahora establecen nuevos códigos para leer la realidad libres al fin de la dictadura de la imagen:

“La vida del barrio continúa. Parejas creadas de improviso se besan en las esquinas, en los derruidos bancos de nuestra plazuela. En todas partes se forman grupos cuya principal actividad consiste en conjeturar qué novedades traerá el apagón. Guitarristas, rodeados por adolescentes de entusiasmo en desborde, cantan a las desventuras del amor y a la injusticia social que brindará la inminente revolución [...] A veces

desgarradores gritos de mujer cruzan el aire con convincente terror: es una violación [...] A veces se escucha con nitidez el trizarse de una ventana: es un robo [...]” (“Historias nocturnas” 169)

En cualquier caso, el elemento temático de los apagones reaparece en el ciclo de Río Fugitivo, y se convierte de hecho en un elemento central de *El delirio de Turing*. Lo visual es nuevamente en esta novela una metáfora clave y, por tanto, la luz y la oscuridad también lo son. La novela narra las historias cruzadas de un pirata informático de Río Fugitivo, Kandinsky, y de sus perseguidores, criptoanalistas del gobierno de Montenegro. El edificio en que éstos trabajan, destinado a encriptar y desencriptar mensajes, se conoce como *Cámara negra*. La novela no rehúye la paradoja de que quienes trabajan en esa cámara en que se proyectan las imágenes de la realidad y se desentrañan sus secretos, están ciegos a lo que ocurre en su propio trabajo. Ramírez-Graham, director de la agencia de inteligencia, no sospecha que Báez, uno de los suyos, es en realidad uno de los responsables de *La Recuperación*, grupo de activistas informáticos anti-Globalización, al igual que Turing está ciego al sentido de su trabajo como criptoanalista: justificar la represión política durante la dictadura de Montenegro. La causa de las protestas de la Coalición, grupo heterogéneo de manifestantes anti-Globalización, es la privatización de la energía eléctrica a cargo de Globalux, corporación transnacional ítalo-norteamericana, objeto también de los ataques informáticos de la *Recuperación*. Los disturbios generan diferentes apagones y fallas en el suministro-“Parpadea la luz de la lámpara, se desdibujan las imágenes del televisor. Otro apagón de Globalux” (*El delirio de Turing* 179)-. Pero estas fallas, como ocurría en “Historias nocturnas”, no afectan simplemente al funcionamiento de los aparatos eléctricos. Albert, criptoanalista nazi migrado a Bolivia que, como el Funes de Borges, sobrevive enfermo en una cama vuelto una suerte de cyborg o un fluir máquinico de conciencia, sugiere a los lectores la idea de que todo lo real, y no sólo los aparatos eléctricos, es susceptible de apagarse¹⁰:

“La mañana se apaga. La tarde se apaga. La noche se apaga. El día se apaga. Mi vida no. Persisto a pesar de mí mismo. Es mi bendición y mi maldición. Soy una hormiga eléctrica” (*El delirio* 167)

El delirio de Turing es el texto en que mejor se cruzan los distintos planos de la multirrealidad contemporánea que se materializa desde los años noventa gracias a las tecnologías de lo

virtual (Zizek). Inclusive la textura del universo cartesiano que se representa en la novela está permeada por la de su modelo massmediático, no sólo por la saturación de citas de la cultura masiva que incorpora la narración, sino por el frecuente cultivo de la écfrasis, que inscribe en las descripciones de los escenarios las marcas de una otredad visual proveniente de diferentes mediaciones tecnológicas. Los conflictos sociales que acontecen en el espacio urbano, por ejemplo, parecen ocurrir al fondo, apenas sí rozan a los personajes que atraviesan físicamente la ciudad. A excepción del episodio de Ruth, que se ve detenida por la policía, o del accidente que vive el juez Cardona de camino a la casa de Albert para cobrarse su venganza, lo real llega mediado por la tecnología, vuelto información en la televisión, los canales de noticias en el “celular” contadas además por la imagen de Lana Nova, la conductora o presentadora virtual del canal, páginas de internet como *Todobacker* o rumores provenientes del chat (irc o *Playground*). Cuando el contacto es cartesiano –dígase entre comillas “real”- la descripción del conflicto social experimentado por los personajes o de sus efectos en la novela se hace remarcando la textura visual de la percepción de sus superficies, a menudo dibujando la naturaleza muerta de sus restos- gomas quemadas, barricadas abandonadas-. La confrontación se narra a través de sus imágenes en la distancia, un paisaje al fondo que se repite. Y la reiteración de ese paisaje unida a un atraso en los medios tecnológicos, son los dos rasgos más estrechamente vinculados a toda descripción de una idiosincrasia nacional. La nación tal como la describe Ruth, la esposa de Miguel Sáenz, se define como un mero “límite arbitrario para las pasiones” (268). La realidad urbana es contemplada por Sáenz como si de una nueva película se tratara:

“Con un chicle de mentol en la boca, observas en varias intersecciones llantas y maderas ardiendo en un fuego parpadeante: el paisaje de confrontaciones que te había tocado desde la infancia, en un país en el que tus conciudadanos se resistían a aceptar los dictados provenientes de arriba” (237).

Cuando Kandinsky valora en un determinado momento su trayectoria vital, al pasar de ser un joven humilde hijo de un ex-minero de Oruro a uno de los hackers más importantes del país, los términos remiten inevitablemente a imágenes cinematográficas, y más concretamente, a géneros visuales como el neorrealismo y el *animé*. La cita de dichos géneros da idea de en qué medida se ha transformado la experiencia de la realidad para ambas generaciones:

“Extraña a ratos, más que su casa en sí, el estado de ánimo, la atmósfera. Vivía en un film neorrealista italiano; ahora se encuentra en medio de un hiperkinético dibujo animado (más *anime* que Disney) [...]” (128).

La arquitectura narrativa de *El delirio de Turing* remeda la imagen de los fractales, objetos poligonales de superficie finita y perímetro infinito, caracterizados por su iteración y autosimilaridad. La novela sugiere la repetición fractal de la serie de mundos incluidos, en la cual la realidad cartesiana deviene un eslabón más de una iteración infinita. Flavia, la hija del criptoanalista Miguel Sáenz, apodado Turing, así se lo pregunta:

“Se había entregado a Rafael cuando ella hacía de Erin y él de Ridley. ¿Contaba? ¿Eran esos avatares extensiones de sus personalidades o tenían una identidad independiente de ellos? Así como podemos ser nada más que conductos a través de los cuales nuestros genes logran perpetuarse, quizás no seamos más que instrumentos para que nuestros avatares se tornen realidad en la pantalla de una computadora. Ella era el avatar de un avatar, y controlaba avatares que vivían en el *Playground*, que a su vez controlaban avatares que vivían en una computadora en el *Playground...*” (257).

Esa repetición afecta a la descripción de los espacios. Nótese cómo la supresión de signos de puntuación en la acumulación de las múltiples acciones en cada celdilla transforma a los diferentes sujetos en uno único, la realidad cartesiana en un hormiguero eléctrico de identidades posthumanas que existen en red. La descripción que la novela hace del espectro virtual recorre en detalle el simulacro visual y, al mismo tiempo, su envés. El otro extremo del interfaz, el de los usuarios, es también visualizado como el popular videojuego *The Sims*:

“Mira las ventanas luminosas de las casas, portales de acceso a otros mundos, tan similares y diferentes al suyo. Alguien que mira un partido de fútbol en la televisión mira el documental de *Taxi Driver* en un DVD navega en la red visita el *Playground* chatea imprime fotos pornográficas de *sexo.com* visita el sitio del Subcomandante Marcos lee echada en su cama hackea un casino virtual se masturba en el baño llama a su novio por celular escribe un poema en una laptop descarga una canción quema un compact mira con tristeza una postal de Nueva York en la que se observan las Torres Gemelas al fondo una pareja que discute o hace el amor o discute mientras hace el amor una niña que juega con su gato un bebé que duerme con la boca abierta después

de un largo día de juegos alguien que cocina que escucha un concierto en rollingstone.com algún pirómano planeando su próximo incendio” (78).

La urbanización en que vive la familia Sáenz se sugiere un objeto ecfrástico que remeda por analogía la serie de ventanas de un entorno virtual o un sistema operativo:

“En la oscuridad, se recortan en la ventana, nítidas, las siluetas amenazantes de los árboles y las casas vecinas de la urbanización. Es una sombra que mira a otras sombras. Una sensación de desasosiego que no la abandona desde el día, [...] en que llegaron a vivir aquí. Todas las casas iguales, simétricas, alineadas frente a frente; las paredes pintadas con los mismos colores crema, las tejas de rojo intenso, el balcón con gótica baranda metálica, la chimenea de adorno. El césped cortado en la vereda [...]” (78)

Las pesquisas de Flavia en pos de hallar la identidad de Kandinsky, a quien ella cree responsable de la muerte de los hackers locales Vivas y Padilla, la llevan a recorrer el *Playground*, entorno virtual en red al uso de *Secondlife* que Paz Soldán inventa para esta novela. En él existe una policía que reprime todo discurso metafictivo que quiebre el verosímil realista del espacio virtual. Toda referencia que señale así que lo que se ve no es más que la imagen de un universo artificial se censura castigándose al avatar que vulnere ese principio. El sistema cree en la existencia autónoma de la imagen digital emancipada de la realidad, una vez más la utopía de la imagen digital. Desea que la imagen se sobreponga al discurso para volverse presentativa y no representativa de otra realidad. El fragmento de la escena sexual entre Rafael y Flavia y sus respectivos avatares en el *Playground*, tematiza esta utopía que se vuelve realidad. La escena se narra desde una ambigüedad que disocia y conecta al mismo tiempo ambos mundos. En un determinado instante el avatar que parece representar a Flavia en el *Playground* se emancipa inequívocamente cuando comienza a sentir olores que no puede sentir Flavia, fuera de la computadora, pues el interfaz no admite tal cosa:

“Erin decide seguirlo. El hotel está a dos cuadras: es un lugar decrepito que bordea el puerto. No hay ascensor, y suben por escaleras en las que la madera cruje y Erin teme un paso en falso. Las paredes están sucias y abundan en ellas graffitis pornográficos. [...] Erin se saca las botas y se recuesta en la cama. Ridley se echa junto a ella y la besa

en el cuello. Erin se deja hacer; con su mano, hábil, Ridley le desabotona la camisa y deja sus senos en libertad. Los besa con apuro, como si no quisiera perder tiempo en ellos para avanzar hacia lo que en realidad le interesa. [...] Ridley la besa en la boca sin dejar de desabrochar el cinturón. Erin siente su palpable ansiedad, su olor masculino. Resbala sus manos por su cuerpo musculoso, se encuentra con su miembro erguido. [...]

Flavia se busca a sí misma con un par de dedos de la mano derecha. Erin cierra los ojos y siente el gozo de tener a Ridley en ella. Los temblores y los jadeos la precipitan al fondo del instante” (157-158).

Pero al mismo tiempo la escritura se manifiesta en el entorno cibernético un arma para la lucha frente al simulacro. Prueba de ello es que son las palabras, el código, lo que persiguen las fuerzas represoras. Si la escritura como decíamos puede tener consecuencias terribles (el exilio del *Playground*, por ejemplo), las palabras en cualquier lenguaje (incluido el de la programación) son aquello que los descifradores rastrean para detener o reprimir. Las palabras son también los nexos que en un universo del máximo aislamiento, pueden vincular a los individuos en una suerte de post-comunidad y esta es otra de las interesantes reflexiones de la novela. Cómo construir proyectos de emancipación comunitarios saltando de lo virtual a lo cartesiano. No deja de resultar paradójico que los personajes que trabajan en la *Cámara negra*, ciegos a lo que acontece intramuros, se hallen anclados a un modelo de conocimiento obsoleto excesivamente apegado a lo corpóreo, a pesar de que se están moviendo en un mundo hace mucho tiempo ya post-fantasmagórico en el que se han pulverizado las conexiones con lo táctil. Es en este sentido que, pese a sus esfuerzos, los perseguidores acaban corriendo detrás de sombras, palabras, avatares que no necesariamente están siendo empleados por un mismo individuo. Por eso están un peldaño detrás de los hackers a quienes siguen. Las posibilidades utópicas de los nuevos medios, parece sugerirse ambiguamente en la novela, pasan por su dimensión colaborativa, por la ubicuidad de la información y el abandono del cuerpo, es decir, por una vía por la que una vez más también se está consolidando el simulacro. De alguna manera, los hackers de Paz Soldán aceptan la cuota de derrota necesaria para formular una utopía mínima, desde el abandono de los últimos restos de una subjetividad moderna. Yendo un paso más allá en la exploración de los nuevos medios que el dado en *Sueños digitales*, utopía y terror, al término de *El delirio de Turing*, dialogan sin entenderse.

Seducidas por la imagen digital y sus implicaciones culturales las novelas de Paz Soldán exploran sus universos, aproximan los grados de realidad de cada una de las esferas, encontrando qué hay de realidad en el simulacro y qué de simulacro en la realidad, proponiendo una multirrealidad en la que nada es más o menos real. *El delirio de Turing* es, pienso, un artefacto integrado que sin embargo se posiciona del lado del terror efrástico, tematizando el miedo a que el simulacro se sobreponga a la fuerza del discurso. Pero esta toma de partido se hace desde la conciencia de saber que, de igual modo que los distintos niveles de realidad parecen incluirse en una incesante iteración, imagen y escritura también lo hacen, conteniéndose mutuamente. Las imágenes digitales son escritura, se construyen según códigos, criptogramas complejos mediados por la tecnología. Como dice Albert, todo es en realidad flujo de información:

“Cada uno de nosotros es, a su manera, una máquina universal de Turing. El mundo funciona como una máquina universal de Turing. Hay un algoritmo que regula todos los latidos del universo... O quizás se trata de algunas líneas de código... Todos los pasos. Desde los más sencillos a los más complejos... Esto se comprobará. Una vez que haya la tecnología adecuada... lo cierto es que yo... que me desangro en una prolija habitación de hospital. Estaré presente”.

Notas finales

Como he señalado en este artículo, el realismo literario de Edmundo Paz Soldán explora la forma en que la integración multimediática, el desarrollo de la imagen digital y el auge de las tecnologías de lo virtual construyen la multirrealidad contemporánea en conexión con el espacio de una realidad cartesiana des-realizada. Sus ficciones incorporan esta conciencia mediática contemporánea en un discurso realista que pone radicalmente en crisis el suelo de realidad sobre el que se asientan las identidades individuales y colectivas bajo la presión de la tecnología, reflexionando sobre aspectos vinculados a las posibilidades de existencia de la literatura y de su significación política en las ecologías mediáticas del presente. Un presente que aparece en las novelas en estado terminal y una realidad en fuga hacia su disolución en el océano de lo virtual. Ni apocalípticos ni integrados, si consideramos estos objetos literarios como artefactos culturales tenemos que pensarlos próximos al polo integrado, pues desde luego hay un optimismo en su deseo de incorporar los lenguajes de la tecnología. Pero por otro lado, cifran su valor en la negatividad de saber que el exilio virtual

no puede dejar atrás el cuerpo enfermo de lo real. El simulacro, como descubren Sebastián, Pixel, Miguel Sáenz, Ramírez-Graham o Kandinsky, personajes de estas novelas, no puede dejar atrás los cuerpos cancerosos del presente. El cáncer, otra metáfora clave de las novelas de este ciclo y enfermedad que sufren muchos de sus personajes, se extiende a pesar de la proliferación de las imágenes. La escritura pazosoldaniana aspira, al menos, a volverlo visible, para hacer, como decíamos, que el simulacro del simulacro arrostre una verdad.

Obras citadas

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

Baudrillard, Jean. "Videosfera y sujeto fractal". Anceschi, Luciano Ed. Videoculturas de fin de siglo. Madrid: Cátedra, 1990: 27-36.

--. El otro por sí mismo. Barcelona: Anagrama, 1988.

--. La ilusión del fin: la huelga de los acontecimientos. Barcelona: Anagrama, 1997.

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

De Toro, Alfonso. "Hacia una teoría de la cultura de la "hibridez" como sistema científico "transrelacional", "transversal" y "transmedial". De Toro, Alfonso Ed., Cartografías y estrategias de la "posmodernidad" y la "postcolonialidad" en Latinoamérica: "Hibridez" y "Globalización". Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert, 2006: 195-242

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

Gubern, Román. Del bisonte a la realidad virtual. Barcelona: Anagrama, 2007.

Zizek, Slavoj (1996) "From Virtual Reality to the Virtualization of Reality". Druckrey, Timothy Ed., Electronic Culture. Ontario: Aperture Foundation Books, 1996: 290-295. González Requena, Jesús. "La imagen: lo semiótico, lo real, lo imaginario" Sociocriticism. XII. 1-2 (1998): 117-137.

Hayles, Katherine. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

Hayles, Katherine. "La condición de la virtualidad". En Sánchez-Mesa, D. (comp.) Literatura y cibercultura. Madrid: Arco/Libros, 2004: 37-72.

- Heffernan, James. “*Ekphrasis* and Representation” New Literary History 22. 2 (1991): 197-316.
- Huysen, Andreas. “La cultura de la memoria” Revista de Crítica Cultural 18(1999): 17-20.
- Jameson, Fredric. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Barcelona: Paidós. 1991.
- Jameson, Fredric . “Notes on Globalization as a Philosophical Issue”. Jameson, Fredric y Miyoshi Masao Ed.. The Cultures of Globalization. Durham-Londres: Duke University Press, 1998: 54-77.
- Johnston, John. Information Multiplicity, American Fiction in the Age of Media. Baltimore: Johns Hopkins U.P. 1998.
- Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Standford UP. 1999.
- Krieger, Murray. Ekphrasis: The Ilusion of the Natural Sign. Baltimore: John Hopkins University Press. 1992.
- Lipovetsky, Gilles. La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Barcelona: Anagrama. 2000.
- Lyotard, Jean F. La posmodernidad (explicada a los niños), Barcelona: Gedisa. 1987.
- Martín-Barbero, Jesús. “Nuevos regímenes de visualidad y des-centramientos culturales”. En Rodríguez-Carranza L. y Nagle M. (edits.) Reescrituras. Texto y teoría: estudios culturales 33. Amsterdam/New York: Editions Rodopi, 2004: 19-40.
- Martín-Barbero, Jesús. “Identidad, tecnicidad, alteridad. Apuntes para re-trazar el *mapa* nocturno de nuestras culturas” Revista Iberoamericana. LXIX. (203), (2003): 367-387.
- . “Nuevos regímenes de visualidad y des-centramientos culturales”. En Rodríguez-Carranza L. y Nagle M. Ed Reescrituras. Texto y teoría: estudios culturales 33. Amsterdam/New York: Editions Rodopi, 2004: 19-40
- Mitchell, W.J.T.. Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago and London: University of Chicago Press,, 1994.
- Montoya Juárez, Jesús. “Ni apocalípticos ni integrados: medios audiovisuales en tres narradores del sur de América”. Revista Iberoamericana, . 221 (2007): 887-904.
- . Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata. Tesis doctoral europea. Editorial de la Universidad de Granada, 2008 [http://hera.ugr.es/tesisugr/17679254.pdf].
- Paz Soldán, Edmundo, Sueños digitales. Madrid: Alfaguara, 2000.
- . “Historias nocturnas”. Desencuentros. Madrid: Alfaguara, 2004.

- . "Desapariciones". Desencuentros. Madrid: Alfaguara, 2004.
- . "Imágenes de Photoshop". Amores imperfectos. Madrid: Punto de lectura, 1998.
- . El delirio de Turing, Madrid, Alfaguara, 2003.
- . Los vivos y los muertos. Madrid: Alfaguara, 2009.
- . Sueños digitales, Madrid: Alfaguara, 2000.
- Poster, Mark. "Postmodern Virtualities (Revisited)". Gigi Durham. y Kellner, David Ed.. Media and Cultural Studies. Oxford-Malden (Mass): Blackwell Publishers, 2002: 611-625
- Richard, Nelly. "Latinoamérica y la posmodernidad". En Herlinghaus, H. y Walter, M. (comps.) Posmodernidad en la periferia, enfoques latinoamericanos de la nueva teoría cultural. Berlín: Astrid Larger Verlag, 1994: 210-222.
- Spitzer, Leo "The Ode of a Grecian Urn" or content vs. metagrammar" Hatcher, Anne Ed.. Essays on English and American Literature. Princeton: Princeton University Press. 1962: 67-97.
- Vattimo, Gianni. La sociedad transparente. Barcelona: Paidós-I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. 1990.
- Vattimo, Gianni, El fin de la modernidad. Barcelona: Gedisa. 1987.
- Virilio, Paul. Cibermundo, ¿una política suicida?. Santiago de Chile: Dolmen. 1997.
- Zizek, Slavoj. "From Virtual Reality to the Virtualization of Reality". Druckrey Timothy Ed.. Electronic Culture. Ontario: Aperture Foundation Books. 1996: 290-295.

¹ Particularmente influyente ha sido la tradición narrativa rioplatense en la obra de Paz Soldán, que ha estudiado y formado como escritor en Buenos Aires. A Julio Cortázar, precursor en el tratamiento moderno de la tecnología en la narrativa latinoamericana, particularmente en lo referente a cuestiones vinculadas al simulacro fotográfico en "Las babas del diablo" o en "Apocalipsis en Solentiname", Paz Soldán se ha referido numerosas veces a la hora de agradecer influencias. Ejercicios de rescritura han tenido a Julio Cortázar como material de partida, es el caso de los relatos homónimos a cargo de Paz Soldán "Continuidad de los parques", "Casa tomada" o "Las ruinas circulares" y son visibles ecos cortazarianos en relatos de corte fantástico como "Historias nocturnas" o "Cuento con dictador y tarjetas". "El infierno tan temido", del libro Desapariciones, está expresamente dedicado a Juan Carlos Onetti, y Borges es también una referencia ineludible para Paz Soldán. Los homenajes son abundantísimos en su narrativa breve. Desapariciones y Las máscaras de la nada son un compendio de temas borgianos. Particularmente encontramos su influencia en el gusto pazzoldaniano por fábulas que entroncan con la falsificación de mitos. La omnipresente huella de "*Tlön*" se halla en relatos como "Las dos ciudades", "La ciudad inexistente", "Ellos" o "La Odisea", relato por cierto expresamente dedicado a Jorge Luis Borges. La figura del laberinto obsesiona por igual al genial escritor argentino y a Paz Soldán, Otros muchos cuentos remiten vagamente a "La biblioteca de Babel" o a "El jardín de senderos que se bifurcan", es el caso de "Fábula de la ciudad blanca y los graffiti", "Las esquinas" o "Los caminos" de Las máscaras de la nada. Sin duda un análisis detallado, que por supuesto excede las pretensiones de este artículo, acerca de cuál es el diálogo, la aproximación y el desvío, que opera la obra de Paz Soldán con respecto a estos y otros autores de la tradición latinoamericana resultaría de sumo interés.

² Se trata de Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata.

³ Textos como Gravity's Rainbow, de Pynchon, Lookout Cartridge, de McElroy, o JR, de Gaddis

⁴ Para Leo Spitzer, el género poético que describe obras de arte pictórico o escultórico (Spitzer)

⁵ Aunque éste último reorienta los temas de la ciencia ficción aproximando los mundos futuro y presente, vinculando así sus a menudo oscuros universos alternativos a la experiencia de la vida cotidiana en las sociedades posmodernas (Cavallaro 14).

⁶ Este recurso al monólogo termina siendo el principio constructivo básico de algunas novelas posteriores de Edmundo, como su reciente *Los vivos y los muertos* (2009). El siguiente fragmento pertenece a esta última novela, en el episodio en que Yandira, víctima de violación y finalmente asesinada, está encerrada esperando su sentencia en el maletero del coche de su verdugo: “[...] me estás diciendo lo mismo saldremos de esto ya lo verás algún día esto se convertirá en una pesadilla y dudaremos si realmente ocurrió Steven mamá qué estarán haciendo tan necesitados de una vacación deben haber ido a cenar su hijita su hijita los quiere mucho mi hermano mejor que ni se entere querrá matarlo con sus propias manos tendrá comida cowboy estará vivo tirado en el piso el pantalón de abercrombie me quedaba tan bien debía habérmelo comprado no podré conocer al hombre con el que algún día debía casarme con el que tendría dos hijos pecosos y traviesos que serían la felicidad de mamá y Steven Steven semen [...] ahora que todavía no me conoce no sabe que su corazón acaba de quedar incompleto para siempre no habrá un gran amor para él encontrará a una mujer que lo quiera será incluso feliz pero algo le faltará en su vida y nunca sabrá que ese algo soy yo no debo ser fatalista no es mi estilo cuál es mi estilo qué es el estilo me parece insoportable pero París Hilton tiene estilo tengo que imaginar que Lex Luthor me ha raptado y Tom Welling vendrá a mi rescate we-re still livin' here how come nobody tell they're taking all the furniture moving our things come on Little honey put your head on my knee what happened in the car that night [...]” (*Los vivos y los muertos* 90)

⁷ La figura del artista es central en la obra del autor, particularmente en esta novela, Paz Soldán identifica al artista con un Sísifo condenado a la producción de simulacros ficcionales que de algún modo sepultan la posibilidad de una verdad. Esta idea obsesiona al autor ya en sus primeros escritos. Los protagonistas de cuentos de su primer período con frecuencia son artistas que se sitúan ante una tesitura similar, de entre su narrativa breve destaca por su importancia y brillantez el cuento “*Dochera*”, por el que obtuvo el premio Juan Rulfo y que fue incluido en el volumen Amores imperfectos. El relato está protagonizado por un delirante autor de crucigramas, que termina creando un mundo a partir del socavamiento de las referencias lingüísticas que posibilitan toda comunicación. En el centro de ese mundo emerge un verosímil fantástico por el que se hace factible una relación con una mujer ideal que él ha imaginado. En este, como en otros muchos relatos de Paz Soldán, se formula el tácito deseo de que el simulacro del simulacro arrostre bien la posibilidad de una verdad o la posibilidad de un compromiso, cuyas condiciones deben ser creadas por el artista. Y estos dos valores parecen anteponerse a la idea de una originalidad para los artistas personajes. Sin embargo no siempre se resuelve el dilema del mismo modo. En “El soneto en la era de la reproducción mecánica”, uno de los relatos de Las máscaras de la nada, el protagonista opta por no fotocopiar de nuevo el mismo soneto, no generar una nueva copia para no contribuir a la proliferación de simulacros.

⁸ Los “seres digitales”, construcciones pastiche generadas por Sebastián para la contratapa de *Tiempos Posmodernos* a partir de simulacros fotográficos combinados, invocan la idea cinematográfica de la “posproducción”: la recombinación de elementos reciclados, imágenes que la moda o la academia convirtieron en iconos, perdido en el tiempo su significado: “La cabeza de Labastida y el cuerpo de Janet Reno. Carla Morón y Gabriel García Márquez. Almodóvar y Graciela Rodó de Boulanger. Vladimiro Montesinos y Cecilia Bolocco. Darío Grandinetti y Rigoberta Menchú [...]” (112)

⁹ Río Fugitivo (1998), Sueños digitales (2000), La materia del deseo (2001) y El delirio de Turing (2003)

¹⁰ Jonathan Crary concibe la tecnología de la representación visual, como hace Deleuze, en una relación de “simultaneidad” o “subordinación” a otras fuerzas que en conjunto determinan un *sensorium* óptico. De esta consideración parte el análisis de Crary de la serie de elementos y factores que se alían e influyen en los cambios que se producen en la percepción y en el sujeto observador a lo largo del siglo XIX. En este sentido la “cámara oscura” y la “fotografía”, puede afirmarse con Crary, pertenecen a dos sistemas de representación, dos estructuraciones diversas del observador y de lo visible (1994). Jay, por su parte, analiza el modo en que el discurso filosófico ilustrado concibe desde lo visual la noción de un entendimiento que tendría como modelo a la cámara oscura. El conocimiento es, como señala Voltaire, “una imagen que se plasma a sí misma en el cerebro” (Voltaire, cit. en Jay: 2007: 70). Es en este sentido que para el sujeto de la cámara oscura el universo adopta la forma de una emisión, que se plasmaría en el cerebro como sobre una película.