

Marcando la literatura posmoderna: Globalización y tecnología en *El delirio de Turing* por Edmundo Paz Soldán

Steven Clark
Brigham Young University

Fredric Jameson, quien ha escrito extensivamente sobre lo posmoderno, describe un fenómeno dentro de la cultura posmoderna que ha clasificado como una mutación cultural, “in which what used to be stigmatized as mass or commercial culture is now received into the precincts of a new and enlarged cultural realm” (64). Esta mezcla de lo que se identifica como la cultura baja y la cultura alta ha creado una fusión exclusivamente posmoderna. No existen diferencias entre arte, música y literatura anteriormente dividida por sus clasificaciones. Y, una causa de esta unión es el crecimiento de la globalización dentro de no sólo la economía sino también la tecnología y la cultura. Roberto Bouzas describe la globalización y su relación con el mercado:

El fenómeno de la globalización hace referencia a la expansión de la actividad económica más allá de las fronteras nacionales, a través del movimiento creciente de bienes, servicios y factores... Como fenómeno de mercado, la globalización encuentra su impulso básico en el progreso técnico... (50-51).

Las fronteras nacionales y culturales han sido borradas por medio de un nuevo espacio global. Ronald Robertson añade, “as a concept that refers both to the compression of the world and the intensification of consciousness of the world as a whole...and it’s empirical focus is in line with the increasing acceleration in both concrete global interdependence and consciousness of the global whole in the twentieth century” (8). El nuevo espacio global se caracteriza no solamente por una interdependencia global sino también se destaca por el uso de la tecnología y los productos comerciales o *marcas* como *McDonald’s*, *Starbucks* y *Nokia*. El escritor boliviano Edmundo Paz Soldán en su novela premiada *El delirio de Turing* presenta una ciudad y cultura moderna que ha sido globalizada e infiltrada por la comercialización. Enseña por medio la (marca)ción del texto no sólo un mundo radicalmente cambiado sino también una gente cambiada por sus deseos de consumir y de inculcarse a la tecnología de la nueva cultura.

La novela de Paz Soldán trata de un lugar conocido como Río Fugitivo, una ciudad boliviana inventada por el autor donde los personajes se ven influido de una manera u otra por la tecnología y un mundo cambiado por la globalización. Esta influencia aparece en la creación del Playground, un mundo virtual en el Internet donde la gente

puede vivir otra vida sin las responsabilidades y consecuencias del mundo real. También, trata de la gente que experimenta este espacio. La trama de la novela sigue las vidas de Miguel Sáenz, un descifrador de códigos en una agencia gubernamental que lucha contra los hackers del país. En su trabajo intenta buscar a Kandinsky, el hacker más conocido del movimiento y el líder de un grupo de anti-globalizadores conocido como La Resistencia. La lucha entre la globalización y los que se la oponen forman parte central del texto. La novela cuenta las vidas de Kandinsky, Sáenz y su familia, y otros personajes dentro de este espacio virtual y textual y Paz Soldán llena estas páginas de imágenes humanas para demostrar los efectos de la globalización.

Kandinsky, uno de los protagonistas de la novela *El delirio de Turing* por Edmundo Paz Soldán, en un momento sale de su hogar y entra en el mundo globalizado y virtual de los hackers. Sale de su hogar para vivir con Phiber Outkast, un amigo que conoció en un café internet y lo introdujo a otros usos para la computadora. Leemos que:

Los primeros meses lejos de casa, Kandinsky vive en la desordenada habitación de Phiber Outkast” y al entrar en esta casa él está rodeado por “disquetes y manuales de programas de PCs, latas vacías de *Coca-Cola*...y posters de grupos de rock: Sepultura, Korn. Calcomanías en las ventanas, Kurt Cobain y KILL MICROSOFT.
(129)

Para el protagonista, este nuevo espacio de tecnología e influencia global cambiará su vida drásticamente. Las *marcas* comerciales que lo siguen por todo la novela y que comienzan aquí en la casa de Phiber Outkast formarán parte integral en su formación de identidad.

Sin embargo, Kandinsky no es el único que está rodeado por las *marcas* globales. Todos los personajes son afectados de una manera u otra por la influencia de nueva tecnología, el capitalismo y la globalización cultural. Estas *marcas* que aparecen en la novela aparecen y desaparecen en ciertas instancias para demostrar no sólo un cambio cultural en un espacio mundial sino también un cambio en las relaciones de los personajes. Las varias imágenes humanas dentro del texto amplifican este argumento.

Para entender mejor la novela es importante entender algo más sobre el autor y sus influencias literarias. Edmundo Paz Soldán se considera como el escritor boliviano contemporáneo más conocido internacionalmente hoy en día. Ha escrito más de seis novelas, cuatro colecciones de cuentos y ganó el Premio de Cuento Juan Rulfo 1997 por su cuento *Dochera*. Sus obras han sido traducidas a varios idiomas y su influencia es global. Sus obras e influencia tal como las *marcas* dentro de esta novela cruzan fronteras y entran en una nueva cultura mundial. Paz Soldán también pertenece a un grupo literario que se conoce como McOndo, nombrado por una antología hecha por el mismo grupo. Ana María Amar Sánchez explica que un tema importante en los escritos de este grupo es la de una fuerte atracción a la cultura de masas (207). Así, la globalización forma parte integral en los escritos de estos autores, especialmente en los de Paz Soldán. Pero, es importante notar que no es fácil clasificar esta influencia cultural como algo positivo para el autor. De hecho, el uso de este nuevo espacio global, por lo menos para Paz Soldán, llega a ser parte de una crítica del fenómeno. Sanchez sigue, “critics have already noted the McOndo’s literature’s mimeses of that culture and its apolitical nature” (211). Sin embargo ella discute esta opinión, “If the novel’s mimetic qualities seem obvious, I believe

that just as there is a unique inflection in their use of media, a distinct politicizing can also be adduced” (211). La politización es evidente en *El delirio de Turing* y aparece en esta novela como una crítica de los afectos de la globalización y la tecnología con respecto a la formación de relaciones personales y de identidad. Edmundo Paz Soldán demuestra estos cambios y comparte su crítica por medio de la presencia y ausencia de las *marcas* en varios momentos en el texto.

La novela *El delirio de Turing* se basa en los hechos de varios personajes dentro de Río Fugitivo, una ciudad boliviana inventada por el autor. Su creación de este espacio boliviano le permite comentar de una manera indirecta sobre varios asuntos políticos del país y otros asuntos globales. Para él, Bolivia es su espacio literario. En el espacio textual de esta novela todos los personajes son interconectados por medio de sus relaciones interpersonales, sus trabajos o por medio del mundo virtual conocido como The Playground. La base de la estructura de esta novela son los personajes y las relaciones que comparten. El autor usa esta técnica para enfatizar la importancia de la familia con respecto a los cambios tecnológicos que forman parte del capitalismo y la globalización.

The Playground, anteriormente mencionado, le permite a la gente a entrar en la red, tomarse otra identidad y escaparse dentro de un mundo inventado. Los personajes de esta novela buscan una identidad diferente por medio de esta virtualidad. Para muchos, incluyendo a Kandinsky, The Playground funciona como un espacio de satisfacer los deseos sexuales. “Para colmar su deseo insatisfecho con las hermanas de Phiber Outkast, Kandinsky consigue mujeres en el recién inaugurado Playground” (135). The Playground le permite experimentar lo que no logra experimentar en la vida no-virtual. La habilidad de satisfacer deseos insatisfechos

permite la tecnología a capacitar a las personas dándoles poder de escoger algo diferente de lo que ya existe corporalmente. Pero, a pesar de las muchas posibilidades con esta nueva tecnología, no es algo completamente positivo. Néstor García Canclini discute los problemas que resultan de la tecnología, “The constant transformations in technologies of production, in the design of objects, in the most extensive and intensive communication among societies-and the concomitant expansion of desires and expectations-have a destabilizing effect on identities traditionally bound to repertoires of goods particular to an ethnic or national community” (16). La búsqueda de identidad ha cambiado dramáticamente. Ahora no se busca la identidad dentro de la familia o la comunidad sino dentro del mundo virtual del Internet y por medio del consumo. Ambos vienen de la influencia de la globalización tecnológica y cultural. Y entonces la imagen que el autor enseña aquí es la de los personajes dentro de *El delirio de Turing* y como se ven cambiados de alguna manera o otra por esta influencia. La (marca)ción del texto con las *marcas* de *Coca-Cola*, *Nokia* o *McDonald's* es fundamental en las imágenes del texto y el desarrollo de cada personaje de esta novela.

Miguel Sáenz es el primer personaje introducido en la novela y desde el principio Paz Soldán lo usa para compartir las imágenes de la globalización y la tecnología dentro del espacio personal y familiar. Trabaja en la Cámara Negra, una agencia gubernamental, como un descifrador de códigos. Lucha contra los terroristas hackers. Pero, Miguel es un hombre sumamente perdido. A pesar de tener trabajo y familia y superficialmente una vida significativa, busca sentido en otros lugares. Intenta comunicar con su hija pero ha perdido su influencia. Le interesa más a ella estar en The

Playground que comunicar con sus padres. En respuesta a esto, la familia intenta estar juntos durante la cena para combatir la influencia virtual del Playground y la nueva cultura globalizada en que viven. Leemos:

Flavia y su mama cenan a la tenue luz de los candelabros, los rostros trémulos. Papá, que se le ha dado por llegar tarde, dice tener mucho trabajo, las leyes, por lo visto, se pueden alterar a su antojo. Hubo noches en que quiso subir la cena a su cuarto, pero papá se lo impidió: la única regla que se debía respetar en la casa era la de la cena, todos juntos, apagados los proliferantes cables que los conectaban al mundo. (75)

Miguel y Ruth entienden la influencia del mundo virtual sobre la familia e intentan agarrar firmemente a la idea de familia al comer la cena juntos. Al ser la “única” regla dentro de la casa enfatiza su importancia. Aquí es esencial notar la ausencia de las *marcas*. En este espacio, aunque sea por un período tan corto, los personajes no se rodean por lo comercial. Flavia no bebe *Coca-Cola* y no contesta su *Nokia*. No comen *McDonald's* ni beben su café de *Starbucks*. En este instante Paz Soldán demuestra la importancia de evitar las *marcas* en el desarrollo de relaciones familiares. Sin la influencia global y tecnológica, los personajes pueden tener una relación más significativa y escaparse del mundo virtual. Esto parece lo ideal y lo que intenta los padres de Flavia. Pero, es importante notar aquí también una fragmentación familiar. Hay una imagen de una parte de una familia. Ruth y su hija Flavia están presentes pero sin embargo, a pesar de este intento en acercarse como familia, en este instante, Miguel es ausente de este espacio familiar. No está trabajando tarde sino pasando tiempo con Carla, una prostituta. Este

espacio sin *marcas* aparece con la ausencia de Miguel y la presencia de Ruth y demuestra un intento fracasado. La familia Sáenz no existe en su totalidad sin las *marcas* y de hecho, en la novela nunca aparecen los tres juntos en ningún instante enfatizando aún más la influencia tecnológica sobre ellos. A pesar del deseo de Ruth de alejarse de ellas y de comunicar de una manera más significativa, fracasa en su intento. La conexión entre la tecnología, las *marcas* y Miguel y Flavia es demasiado fuerte. La relación que ellos comparten como padre e hija está rodeada por ellas.

Hacia los principios de la novela, Miguel cuenta sobre su hija:

Continúas tu camino, metes las manos en los bolsillos del saco. Un lápiz, un lapicero, algunas monedas. Te viene a la mente una imagen de hija Flavia, y te invade la ternura. Antes de salir entraste a su cuarte, a despedirte de ella con un beso en la frente. Duanne 2019, la heroína Flavia había creado para algunas de sus visitas a la red, te miró desde el screensaver de una de sus dos computadoras en el escritorio profuso en fotos celebres hackers. (18-19)

En las primeras páginas Paz Soldán comparte un padre que obviamente ama a su hija pero al contar sobre Flavia, Miguel no puede escapar la influencia de la tecnología. Flavia y la red son conectados inseparablemente. Aun más importante aquí es la imagen de un padre besando a su hija. Este beso mientras Flavia duerme es lo más cerca que Miguel puede estar con su hija. La influencia de la tecnología es demasiado fuerte en las vidas de ambos personajes y demuestra la separación de padre e hija. La única comunicación que ellos

tienen viene por medio de la computadora así demostrando el deterioro de su relación. La inhabilidad de Miguel de acercarse a su hija contraste con su relación con Carla.

Carla, la prostituta y mujer en que Miguel Sáenz busca una salida de su familia, trabajo y de su vida, es una mujer marcada por la globalización. Ella no es una mujer necesariamente materialista que busca felicidad en lo que consume pero las *marcas* siempre la siguen por todas partes. Es relacionada más que cualquier otro personaje directamente con la comercialización. Ella se convierte en un producto. Es importante entender este concepto al ver la imagen de Carla y la primera vez que Miguel la vio:

Cierras los ojos. Vuelves a abrirlos. Cuando no sonrío, el aire a Flavia se torna más indiscutible. Es la edad, te dices; es el cariño que le tienes a tu hija, que te hace verla en todas partes. Tuviste la misma sensación la primera vez que viste a Carla. Era la hora del almuerzo, salías de un *McDonald's* con una bolsa de papas fritas en la mano cuando te topaste con ella. Estaba sentada en una mesa cerca de la puerta... Tenía un vestido rojo manchado de mostaza, los aretes redondos, un collar de estridentes piedras verdes. (70)

La relación de Carla con *McDonald's* tiene un sentido más profundo que la coincidencia en este texto. En otra instante, Miguel y Carla “se encontraban en la cama mirando televisión; acababan de hacer el amor, tu fumabas y ella bebía una lata de ron con *Coca-Cola*” (282). Después de este encuentro inicial en la calle, Miguel acuerda en ayudar a la niña buscar algún lugar para dormir para la noche. Como ella no tiene dinero, ofrece su cuerpo como

pago para la ayuda así convirtiéndose en una prostituta. Esta relación sigue por toda la novela y empuja el protagonista más lejos de su familia y las relaciones más significativas. Sin embargo, Miguel busca una relación significativa con Carla pero no la puede obtener. Como si no fuera humano, Miguel ni la puede mirar en los ojos. Es más fácil para él expresar los sentimientos de una manera indirecta (304). Solamente con Carla y no con su esposa aparecen las *marcas*. El vacío que produce las marcas es evidente aquí. El producto que es Carla, nunca va a ayudar a Miguel en encontrar una relación significativa y solamente con su esposa puede encontrar una relación trascendente. Lamentablemente, nunca logra en encontrar lo que busca. El personaje de Miguel se convierte en una crítica de la globalización y la comercialización de cultura e identidad.

Además de Miguel, su hija Flavia, anteriormente mencionada, también busca relaciones y un escape del mundo afuera de sus relaciones familiares. Más que cualquier otro dentro de su familia, Flavia está rodeada por las *marcas*. Nunca hay un momento en que está sin su *Nokia* o una computadora para acceder The Playground. Y para ella, “el mundo se puebla de seres y objetos, para escaparse una debe viajar adentro de si misma, o proyectarse en alguna realidad virtual” (24). Este impulso para escapar en la tecnología viene de la influencia de la globalización. La búsqueda de identidad dentro de lo que se consume es una idea compartida por Beatriz Sarlo. Ella escribe de la importancia de los objetos materiales, “they have become so valuable for the construction of identity, so central to the discourse of fantasy, and they stigmatize so terribly those who do not have them, that they seem to be made of the same resistant and intangible material as dreams” (24). Los objetos que consumimos

tienen un poder inmaterial que nos empuja a seguir consumiendo y a buscar identidad en ellos. Flavia busca identidad por medio lo que experimenta en la red y por medio de la tecnología que utiliza. Esta idea de buscarse dentro de lo virtual y en especial los objetos comerciales se relaciona con lo que Leslie Sklair ha descrito como la ideología cultural, una idea que tiene mucho en común con los comentarios de Sarlo. Ella comenta:

The culture-ideology of consumerism proclaims, literally, that the meaning of life is to be found in the things that we possess. To consume, therefore, is to be fully alive, and to remain fully alive we must continuously consume. (41)

Flavia ha experimentado esta ideología por medio del Playground y sus visitas a la red. La influencia de sus padres ha sido intercambiada por una influencia virtual. La relación que ella tuvo con su madre ahora no existe. “Cada vez comprende menos a sus papás. Están lejos de la belleza del mundo. Mamá para Flavia, *era* su mejor amiga; nunca había logrado relacionarse de ese modo con las chicas de su edad. Pero esos momentos de intimidad y confianza habían cesado” (153). Flavia busca lo que describe como “la belleza del mundo” por medio de un mundo virtual creado por la globalización. Para ella, la belleza no se encuentra en su mundo no-virtual sino en esta invención tecnológica. Pero, aunque Flavia no vea la tecnología y el Playground como algo negativo, sus relaciones familiares, especialmente con su madre, se han deteriorado por causa de ellos.

Sin embargo, la influencia global no ha penetrado toda la familia Sáenz. Ruth, una profesora de la universidad es el único personaje de la novela que vive sin la (marca)

ción. Las imágenes que hay de Ruth dentro del texto curiosamente no contienen rastros de las mismas *marcas* presentes en todos los de su familia. Ella nunca está con una *Nokia* ni tampoco comiendo en un *McDonald's*. El único instante en el texto en que ella se enfrenta con el capitalismo es en camino a la universidad. Ella presencia un protesto contra la ocupación de la institución y los manifestantes han quebrado las ventanas de un *McDonald's*. Ruth Sáenz no ha sido infiltrada por el comercio. Pero, igual de importancia es que ella no es una mujer que rechaza o critica la influencia de la globalización. La ausencia de *marcas* le permite contratar el tema de una manera neutral sin influencia de ambos lados de la discusión. De hecho, discute el tema directamente, “Ahora resulta que la globalización es la culpable de todos nuestros males. Pero hay que historizar. Antes de que esa palabrita entrara en circulación, estábamos atrasados, éramos dependientes, neocolonias explotadas luchando por una liberación que nunca llegaba. El discurso debe cambiar para que todo permanezca igual” (125). Ruth tiene la libertad de hablar abiertamente sobre el asunto de la globalización sin ser influida por el proceso. La escasez de las *marcas* dentro del texto es la manera en que Paz Soldán demuestra la influencia de no ser influido por la globalización y la tecnología. Pero, Ruth sí, siente los afectos de la globalización dentro del hogar. A pesar de no rodearse por las *marcas*, su esposo e hija, sí, han decidido rodearse por ellas. Últimamente, Ruth no puede escaparse de la influencia del comercio, aun si lo intenta. La ausencia de la (marca)ción con Ruth enseña el valor en el intento y el fracaso de escaparse del asimiento de la globalización.

Asimismo de la familia Sáenz, Kandinsky se ve influido por la tecnología y la globalización. Kandinsky, el mítico líder de la Resistencia, un

grupo de hackers que combate al Gobierno, recibió su comienzo como un joven en el colegio Nicolás Tesla cerca de la plaza principal de Río Fugitivo. Tenía una aptitud para la matemática y naturalmente empezó a sentir la influencia de la computadora y los videojuegos. Había muchas cosas que no podía conseguir sino por medio del robo y su familia no tenía mucho para darle. Después de un tiempo, conoció en un café Internet a Phiber Outkast, un adolescente “pecoso, labios gruesos, bien vestido, incapaz de sacarse los *Ray-Ban*” (61). Muy poco después, Kandinsky empezó a utilizar sus talentos de computadoras para robar desde la pantalla en vez de los autos y las casas, “ya no volverá a robar autos y casas, poner su físico en riesgo. Preferirá teclear los signos correctos que emiten pulsaciones en la pantalla, saquear a distancia, ingresar desde una computadora alquilada por unas horas a las cifras que condensan una vida: números de tarjetas de crédito, de cuentas bancarias, de seguros de vida” (64). Así, Kandinsky empieza su vida como hacker. Las razones son varias pero lo hace para buscar lo que no tiene y para sacar de los que tienen demasiado. El exceso siempre era algo que le molestaba y la globalización aumentaba su rechazo del fenómeno. Expresa su frustración, “su mamá trabaja por monedas en residencias obscenas de tan enormes. En un país muy pobre, alguna gente vive como en los Estados Unidos...el país de la abundancia del materialismo rampante”(62). Esta frustración por la desigualdad de la gente lo conduce a luchar contra la globalización y la corrupción del gobierno.

Pero, a pesar de rodearse por las *marcas* del comercio, Kandinsky siente disgusto con el proceso. Como hacker buscado por el gobierno, Kandinsky tiene que esconder y separarse de su familia. Cuando va a la casa de su padre, “se le aproxima con pasos decididos, y antes de que

se pueda dar cuenta de lo ocurrido le entrega un sobre con dinero y desaparece” (133). Su inhabilidad de comunicar con su padre es resultado de estar lejos de casa por tanto tiempo. Pero, para Paz Soldán, esto no es la única causa de esta fractura en las relaciones familiares de Kandinsky y sus padres. Al salir de la casa de su padre, Kandinsky “busca una causa que lo supere, que sea capaz de trascenderlo” y piensa en “la masiva protesta de los grupos antiglobalizadores contra la OIT en Seattle. Los jóvenes de Occidente protestaban contra el nuevo orden mundial, en el que el capitalismo rampante permitía que una cuantas corporaciones se fueran adueñando del mundo...” (134). Al pensar en estos eventos, siente disgusto por tener su *Nokia* a su lado y lo tira a la basura. Siente que todos los instrumentos que ha utilizado como hacker formaban parte de lo que odiaba, el comercio y la globalización. Sin embargo, se da cuenta de que era necesario vencer “el imperio” con uno de sus propios productos y “debe ser inteligente, vencer al enemigo con sus propios instrumentos” (134). A pesar de su disgusto con el proceso, Kandinsky siente que es necesario formar parte del mundo globalizado para poder combatirlo. Es necesario para él rodearse por las *marcas* para poder destruirlos y arreglar sus relaciones con la familia que ha dejado.

Sin embargo, parece imposible que Kandinsky salga de esta situación. No solamente siente una obligación para la causa en que lucha continuamente sino también si revela su identidad verdadera estará llevado al cárcel para los crímenes que ha cometido. Pero al final de la novela, la salvación viene en forma de Baez, otro hacker y miembro de la Resistencia. En realidad ellos son los únicos sobrevivientes del grupo. Después de darse cuenta de quien es, Kandinsky le deja entrar y empiezan a hablar de la situación. Baez trabaja en la Cámara Negra y sabe muy bien

lo que ha pasado y el desarrollo de la investigación de la Resistencia. Están muy cerca de encontrar a Kandinsky. Baez ha decidido sacrificarse por su líder y tomar sobre sí su identidad. De esta manera, la policía no encontrará al Kandinsky que busca sino un simulacro y el Kandinsky verdadero puede escaparse y liberarse de no solo la cárcel que seguramente tendrá que experimentar sino también de su identidad mítica y virtual. Baez explica que al tomar sobre sí la identidad del protagonista, “Kandinsky quedará como un héroe, un icono de la rebelión contra el neoliberalismo y la globalización” (351). Solamente así, puede volver a lo que ha perdido. Ellos deciden ejecutar la proposición de Baez y se separan para la última vez. “Dos días después, Kandinsky se entera de la muerte de Baez en un tiroteo en la Cámara Negra” (352). El no gasta mucho tiempo en velar por su amigo y sigue en marcha con sus planes.

Después de todo lo ocurrido, “se siente, por fin, libre de volver a casa de sus papás” y los “abrazará y les dirá que los ha extrañado mucho” (353). En esta escena, tal vez lo más importante de la novela, la fractura en la relación de Kandinsky y sus padres ha sido curada. Él ha perdido su identidad como hacker y ha salido de este espacio virtual en que se dedicaba por tanto tiempo. Solamente después de librar a sí mismo de las *marcas* que le rodeaban por años, puede comunicarse y unirse con su familia. En este episodio corto de la novela, Edmundo Paz Soldán comparte tal vez su crítica más dura. La globalización y el espacio comercial, que están llenos de las *marcas* de *Nokia*, *Coca-Cola* y *McDonald's* no permiten la comunicación significativa entre los personajes en el contexto de la familia. Crean otras relaciones que faltan la importancia y el impacto de las relaciones más íntimas que son bases para ser humano. La globalización y la tecnología impiden estas

relaciones y como discutí anteriormente, aun si puede liberarse de estas *marcas*, su influencia le sigue afectando de un modo u otro.

Edmundo Paz Soldán ha creado con *El delirio de Turing* una obra global dentro de un mundo cambiado. La novela es una reflexión de este cambio cultural que ha afectado mucho a América Latina. La invención de Río Fugitivo, una moderna ciudad boliviana le da un espacio para poder comentar con el texto los afectos negativos de este fenómeno económico y cultural. Usa las *marcas* comerciales anteriormente mencionadas como herramientas para su crítica. *El delirio de Turing* llega a ser más que nada una obra humanista donde lo humano trasciende lo tecnológico y lo global. Pero, un sentido, la novela se ha convertido en un producto. Ricardo Gutiérrez Mouat escribe, “and yet, once the text becomes a book and circulates among the public, doesn't it run the risk of becoming a commodity...?” (*Modern Novel* 94). Vuelvo a Kandinsky y su *Nokia*. La única manera que él pudo luchar contra lo que estimaba como peligroso para América Latina era de inculcarse a la cultura que despreciaba. Edmundo Paz Soldán comparte más que el texto con su protagonista. Comparte una ideología. Para poder luchar contra lo que estima de malo, siendo en esta novela los afectos de la globalización sobre lo humano, Paz Soldán con éxito utiliza la herramienta de la palabra escrita.

Obras Citadas

- Amar Sánchez, Ana María. "Deserted Cities: Pop and Disenchantment in Turn-of-the-Century Latin American Narrative." *Latin American Literature and Mass Media*. Eds. Edmundo Paz Soldán & Debra A. Castillo. New York: Garland Publishing, 2001. 201-21. Print.
- Bouzas, Roberto. "Políticas nacionales y globalización": Incertidumbres desde América Latina." *América Latina: Un espacio cultural en el mundo globalizado*. Ed. Manuel Antonio Garretón. Bogotá: Convenio Andrés Bello, 1999. 50-73. Print.
- García Canclini, Néstor. *Consumers and Citizens: Globalization and Multicultural Conflicts*. Trans. George Yúdice. Minneapolis: U of Minnesota P, 2001. Print.
- Gutiérrez Mouat, Ricardo. "Literatura y globalización: Tres novelas post-macondistas." *INTI* 55-56 (2002): 3-28. Print.
- . "The Modern Novel, the Media, and Mass Culture in Latin America." *Latin American Literature and Mass Media*. Eds. Edmundo Paz Soldán & Debra A. Castillo. New York: Garland Publishing, 2001. 71-100. Print.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke UP, 1991. Print.
- Paz Soldán, Edmundo. *El delirio de Turing*. Madrid: Alfaguara, 2003. Print.
- Robertson, Roland. *Globalization: Social Theory and Global Culture*. London: Sage Publishing, 1992. Print.
- Sarlo, Beatriz. *Scenes from Postmodern Life*. Trans. Jon Beasley-Murray. Minneapolis: U of Minnesota P, 2001. Print.
- Sklair, Leslie. *Sociology of the Global System*. New York: Harvester Publishing, 1991. Print.