

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



Realidades y mitos en Río fugitivo

Marcela Bricca¹

Universidad Nacional de Córdoba

mebricca@gmail.com

Resumen: En el universo creado por Edmundo Paz Soldán en la novela *El delirio de Turing*, obra representativa del ciberpunk, se pueden identificar, conforme a la clasificación lotmaniana, dos semiosferas claramente delimitadas: la realidad histórica de Río Fugitivo y la virtual dentro del Playground. Entre ambas existe una frontera, cuyo mecanismo de traducción propicia la semiosis de ambos espacios culturales; a partir del dinamismo dialógico que existe entre ellas, y que funciona gracias a la ley de simetría especular; la cual rige un doble movimiento, uno identitario: la real no es lo virtual y viceversa; y otro de correspondencia que permite reunirlos dentro del gran universo semiótico representado. La configuración especular de cada semiosfera justifica, entre otras correspondencias, la existencia de dos personajes, considerados mitos modernos; que al esgrimir sus virtudes para defender los valores pertenecientes a su realidad cultural, ponen en evidencia la decadencia de en una sociedad distópica.

Palabras clave: Paz Soldán – Lotman – Semiosfera – Frontera – Mito

Abstract: In the universe represented by Edmundo Paz Soldán in the novel *Turing's Delirium*, a representative work of cyberpunk, two clearly delimited semiospheres can be identified according to the Lotmanian classification: the historical reality of Rio Fugitivo and the virtual reality inside the Playground. There is a limit between both realities and its mechanism of translation favors the semiosis of both cultural spaces, based on the dialogic process between them. This process works thanks to the law of mirror symmetry; which controls a double movement, an identity one: real is not virtual and viceversa; and a movement of connection which enables to meet them in a big represented semiotic universe. The mirror configuration of each semiosphere shows, among other connections, the existence of two characters, considered as modern myths; which, by using their virtues to defend the values which belong to their cultural reality, shows the decadence of a dystopian society.

Keywords: Paz Soldan – Lotman – Semiosphere – Limit – Myth

¹ **Marcela Bricca.** Profesora de Lengua, Literatura y Latín. Licenciada en Letras en la Universidad Católica de Córdoba e Investigadora del Área Letras del Centro de Investigaciones María Saleme de Burnichon de la Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



Luri Lotman considera que el gran universo semiótico constituye un sistema denominado semiosfera; a la que define como “el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis” (1996, pág. 12). Más allá de la semiosfera se extiende el espacio no semiótico y la separación entre ambos la lleva a cabo la frontera²; la que, por una parte, le permite a la semiosfera determinar su especificidad; desde el plano de la cultura, esto significa reconocer las cualidades propias respecto de las ajenas; y por otro, ejecuta un mecanismo de adaptación de los textos para facilitar la comunicación entre el interior y el exterior de la misma.

Ese espacio semiótico, a su vez, se divide internamente en estructuras menores; “la frontera general de la semiosfera se interseca con las fronteras de los espacios culturales particulares.” (Lotman, 1996, pág. 14); entre los cuales también opera el mecanismo de frontera, facilitando la interrelación de los mismos y la autodefinición de cada uno a partir de la alteridad.

Es mi propósito mostrar de qué modo este marco teórico es susceptible de ser aplicado al análisis semiótico de la novela de Edmundo Paz Soldán: *El delirio de Turing*; para constatar que en el mundo narrado por el autor, al que podemos considerar como una gran semiosfera, se encuentran claramente delimitadas otras dos: la que corresponde a la realidad representada como histórica y la virtual que se desarrolla dentro del juego llamado Playground. Entre ambas, la semiosis es posible gracias a la frontera que facilita la permeabilidad de la información. Mientras que, la configuración de cada una de ellas, por medio de lo que Lotman llama “simetría especular” (1996, pág. 21), explica, entre otras correspondencias, la presencia de dos personajes que, en posiciones culturales distintas, y en algunos aspectos opuestas, se convierten, sacralizados por otros participantes de la diégesis, en mitos; en concordancia con lo que Lotman señala con respecto al auge del mito en el siglo XX, al que justifica a modo de “crítica del mundo burgués como mundo carente de héroes

² Lotman emplea el término membrana para ilustrar este concepto abstracto de frontera que se define como el espacio donde se realizan las operaciones de traducción de un nivel a otro, es decir, un filtrado adaptativo que permite la circulación de la información entre ambos y a su vez opera como un metanivel que se autodescribe para generar una identidad propia en cada semiosfera.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



y antiestético por excelencia” (1996, pág. 139); para mostrar de qué manera las semosferas se mueven dentro del universo semiótico.

Las dos realidades

El espacio físico donde se desarrolla la trama de la novela es Río Fugitivo, en Bolivia y el momento histórico corresponde al advenimiento de la democracia, tras un largo período de dictadura. Montenegro, último dirigente del país durante aquel proceso, ha sido elegido democráticamente presidente. Esta es la realidad histórica narrada, que a su vez se reconstruye retrospectivamente a lo largo del relato mediante la analepsis y desde la perspectiva de diferentes personajes.

Por otra parte el mundo de la realidad virtual se presenta a través del Playground, juego en la red que había llegado al país de la mano de tres jóvenes patrocinadores, poseedores de sus derechos, y se había expandido como una epidemia. Según señala el narrador: “Casi toda la ciudad se halla aquejada de esa manía y pierde las horas en una ciudad virtual” (Paz Soldán, 2005, pág. 68). Pero el Playground “era al mismo tiempo un juego virtual y una comunidad en línea” (Paz Soldán, 2005, pág. 80); motivo por el cual, los hackers o crackers encontraban en él un espacio propicio para manifestarse en contra de la política vigente mediante ataques concretos a los sistemas informáticos de personas u organismos del Estado y a las multinacionales.

Entre ambas esferas: “Todohacker, un sitio dedicado a informar sobre la poco comprendida subcultura de los piratas informáticos” (Paz Soldán, 2005, pág. 19), que había sido creado por Flavia, la hija de Turing. De ese sitio se sirven la prensa y el gobierno para obtener datos y noticias referidas al mundo de los hackers. Marisa, una asistente de Ramirez Graham, le aconseja acudir a Flavia para conseguir más información sobre Kandinsky y le explica que aquella joven “mantiene el site más actualizado de hackers latinoamericanos” (Paz Soldán, 2005, pág. 92), “Periódicos como El Posmo y La Razón utilizan Todohacker para informar a sus lectores sobre la Resistencia” (Paz Soldán, 2005, pág. 26). Así también, los piratas informáticos buscaban a Flavia para

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



realizar sus propósitos, como lo reconoce Rafael: “Y yo que no me animaba a acusar a Kandinsky, decidí que tú eras la persona adecuada para hacer pública la acusación. Tu site se ocupaba de hackers, así que decidí hacerte llegar todo lo que sabía.” (Paz Soldán, 2005, pág. 209)

Ambos espacios culturales: realidad histórica y realidad virtual, reúnen las características que Lotman ha enunciado para las semiosferas. En primer lugar, la delimitación que se marca por la presencia de la frontera semiótica constituida por la “suma de los traductores-«filtros» bilingües pasando a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje” (Lotman, 1996, pág. 12); específicamente en la novela, la frontera cibernética³ y el sitio Todohacker se ubican en esa posición. La presencia de este límite determina el carácter cerrado de cada semiosfera, las cuales producen, independientemente, sus textos y se cierran a los que pertenecen a otras esferas y para que uno de ellos pueda generar información para otra, necesita del mecanismo de traducción que lo adapte al lenguaje interior de aquella. Este se justifica dentro del mundo narrado con la función que lleva a cabo este sitio en la red, al generar información tanto para hackers como para el gobierno.

La delimitación lleva a cada semiosfera a tomar conciencia de sus características distintivas. “Tomar conciencia de sí mismo en el sentido semiótico-cultural, significa tomar conciencia de la propia especificidad, de la propia contraposición a otras esferas. Esto hace acentuar el carácter absoluto de la línea con que la esfera dada está contorneada.” (Lotman, 1996, pág. 15). En la novela lo específico de cada una queda establecido por la realidad representada en una y la virtualidad en la otra.

Sin embargo, el universo semiótico, que en la novela está constituido por las dos esferas mencionadas, se caracteriza por la irregularidad estructural que existe en la organización interna de toda semiosfera, “determinada, en particular, por el hecho de que, siendo heterogénea por naturaleza, ella se desarrolla con diferente velocidad en sus diferentes sectores” (Lotman, 1996, pág. 17); pero es, justamente, esa heterogeneidad la que facilita la dinámica

³ Cibernética se refiere a la ciencia que estudia los mecanismos de comunicación, regulación y control de sistemas informáticos. Pero en este caso el término está empleado como adjetivo.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



comunicacional entre las semiosferas. “La transmisión de información a través de esas fronteras, el juego entre diferentes estructuras y subestructuras, las ininterrumpidas «irrupciones» semióticas orientadas de tal o cual estructura en un «territorio» «ajeno», determinan generaciones de sentido, el surgimiento de nueva información” (Lotman, 1996, pág. 17).

Ahora bien, Lotman señala que dentro del espacio semiótico las semiosferas pueden ocupar posiciones nucleares o periféricas, conforme al mayor o menor grado de homogeneidad entre sus estructuras menores. En la novela la realidad histórica se encuentra atravesada por fronteras internas que delimitan micro esferas dentro de ella; no obstante, a pesar de esta compleja conformación, esta semiosfera se caracteriza por un grado mayor de homogeneidad interna que la correspondiente a la realidad virtual; lo que la ubica en la posición nuclear o dominante conforme a la clasificación lotmaniana.

Para ejemplificar lo expuesto es necesario deslindar los diversos planos de la narración. Por una parte, los que corresponden al presente del relato, los cuales se desarrollan en diferentes espacios y velocidades entre las esferas generacionales representadas por: los adultos como Turing, Ruth, Ramirez Graham; y por los jóvenes como Flavia, Kandinsky, entre otros. Por otra, en la dimensión diacrónica de la cultura, los textos que se producen en el presente narrado, se separan de los que corresponden al pasado inmediato y ofician de textos de la memoria, como los que rememora el juez Cardona, vinculados al pasado dictatorial de Bolivia, con los aportes de otros personajes como los del mismo Turing y los de Ruth; también, los que refiere la hormiga eléctrica, relacionados a la historia del criptoanálisis y de Albert; entre otros. Sin embargo, todas estas subestructuras guardan un alto grado de coherencia interna que hacen a la semiosfera más compacta y homogénea, gracias a la simetría que conservan cada uno de esos textos con la totalidad de la realidad histórica que se representa; por consiguiente, ella ocupa la posición central del mundo semiótico representado.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



La otra semiosfera correspondiente a la realidad virtual del Playground se presenta menos estructurada con posibilidades de representar la realidad, pero también, con mecanismos para modificarla; e incluso con otros para escapar de ella; con leyes estrictas, orientadas a regular la convivencia; pero con posibilidades de evadirlas.

Flavia hacía todo lo posible por no mencionar el mundo que la esperaba en el momento en que apagara la computadora (eso no impedía que a veces se le escapara: su referencia al “encuentro callejero en una galaxia no muy lejana”; una infracción de segundo orden: no había referencia a la naturaleza digital de los personajes, sí a la realidad real)” (Paz Soldán, 2005, pág. 83)

Los mecanismos de virtualidad, como la necesidad de crear un avatar para ingresar a ella o las reglas que impedían romper el principio de ilusión, no eran suficientes para lograr la aceptación de este mundo como verdadero. Las fisuras que en él se producían, la presencia de islas en la red y la irrupción de información del exterior atentaban contra su homogeneidad; lo que ubica a esta semiosfera en una posición periférica con respecto a la correspondiente a la realidad histórica.

Sin embargo, señala Lotman: “En los sectores periféricos, organizados de manera menos rígida y poseedores de construcciones flexibles, «deslizantes», los procesos dinámicos encuentran menos resistencia y, por consiguiente, se desarrollan más rápidamente” (1996, pág. 16); y esto, según el mismo autor, hace que la posición nuclear sea ocupada en poco tiempo por ellos. Justamente en la novela este movimiento se ilustra a través de la amenaza que la realidad virtual representa para el mundo real, el cual se ve vulnerable hasta en las altas esferas gubernamentales por la irrupción de aquel. A esta relación entre las esferas, Lotman la define como dialógica y señala que se produce gracias a la ley de simetría especular⁴; dado que “para

4 La ley de la simetría especular es uno de los principios estructurales básicos de la organización interna del dispositivo generador de sentido. Con ella están relacionados en el nivel del *sujet* fenómenos como el paralelismo de los personajes «elevado» y cómico, la aparición de dobles, los cursos de *sujet* paralelos y otros fenómenos bien estudiados de duplicación de las estructuras intratextuales. También a ella están ligados la función mágica del

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



que sea posible el diálogo, sus participantes deben ser diferentes y, a la vez, tener en su estructura la imagen semiótica de su contraparte” (1996, pág. 21)

De todo lo expuesto anteriormente, resulta evidente que las dos semiosferas descritas en esta novela, realidad histórica del mundo representado y realidad virtual del mismo, están delimitadas por la frontera cibernética que determina la especificidad de cada una: realidad y virtualidad; mientras que el sitio Todohacker opera como mecanismo de traducción para propiciar la semiosis entre ellas. Cada una ocupa una posición diferente dentro del espacio semiótico: la realidad histórica, la posición nuclear; mientras que la realidad virtual, la periférica. A partir del dinamismo dialógico que existe entre ellas, y que funciona gracias a la ley de simetría especular; la cual rige un doble movimiento, uno identitario: la real no es lo virtual y viceversa, y otro de correspondencia que permite reunirlos dentro del gran universo semiótico representado; es posible, que esas posiciones sufran alteraciones y desplazamientos a lo largo del tiempo.

Dos mitos

Antes de hablar de los mitos de Albert y Kandinsky presentes en las dos realidades descritas, es preciso describir algunas correspondencias entre las semiosferas que propician la existencia de los mismos. También es necesario establecer que la presencia de estos mitos no es simultánea dentro del curso de la historia narrada; para concluir exponiendo cuál es la necesidad de la aparición de ellos en la dinámica de la cultura.

Las correspondencias entre las semiosferas que regulan la coherencia interna de la totalidad del mundo narrado, que se pueden mencionar, son tres: la primera de ellas hace referencia a la situación sociopolítica de ambas. En la realidad de Río Fugitivo, la disconformidad y el descontento general por la política del gobierno con decisiones como la privatización de la energía eléctrica, que constituía “un referéndum sobre la continuidad de Montenegro en el poder, y de paso sobre la continuidad de las políticas neoliberales en el país”

espejo y el papel del motivo de la especularidad en la literatura y la pintura. Esta misma naturaleza es la del fenómeno del «texto en el texto» (Lotman, 1996, pág. 24)

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



(Paz Soldán, 2005, pág. 121). En la realidad virtual, la decepción de sus usuarios se manifestaba en contra de los policías y agentes de seguridad que controlaban todas las conversaciones con el objeto de salvaguardar el principio de credibilidad en la ilusión virtual.

La segunda correspondencia y en relación con la anterior: los movimientos que esgrimían sendas protestas en cada semiosfera. En el mundo real representado, se encontraba la Coalición que organizaba movilizaciones; y en respuesta a esta convocatoria “tanto sectores populares como la clase más acomodada se unían en la protesta” (Paz Soldán, 2005, pág. 66). En el virtual, la Recuperación liderada por Kandinsky, “atacaba los sitios del Gobierno y las multinacionales como forma de lucha contra las políticas neoliberales y la globalización (ciberhacktivismo, en la jerga técnica)” (Paz Soldán, 2005, pág. 27); y luego se transforma en la Resistencia.

La tercera correspondencia, más ligada a la existencia de los mitos de Albert y Kandinsky, se manifiesta por la presencia de sus respectivos compañeros, Turing y Baez encargados de servir y exaltar la figura de los mismos. Dice Lotman que “hasta las novelas del siglo XX se extiende la tendencia a dotar al héroe de un compañero de viaje-sosia” (1996, pág. 132). Turing un funcionario servil, elegido especialmente por su fidelidad y obediencia, incapaz de cuestionar una orden, deslumbrado por la inteligencia de Albert quien en su lecho de muerte dice: “Quiere que lo ayude a encontrar el camino...como solía hacerlo. No sospecha todavía. Que en realidad yo lo ayudaba a no ver el camino... A concentrarse sólo en lo que estaba frente a él. En su mesa de trabajo.” (Paz Soldán, 2005, pág. 164). Baez, por su parte, al final quiere hacerse pasar por Kandinsky, a pesar de que este no crea del todo en su lealtad, aquel le dice: “conmigo encarcelado como Kandinsky, lograremos que quede vivo el mito y contigo libre, tu talento para usar la tecnología seguirá al servicio de la gran causa.” (Paz Soldán, 2005, pág. 343) Más allá de la coherencia interna entre las palabras y la verdadera intención de Baez, lo importante en este punto es la admiración por la figura del héroe y la obediencia a su causa, aspectos que lo unen a la figura de Turing.

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



Para explicar el lugar que estos mitos ocupan, es importante tener en cuenta la dimensión diacrónica de la cultura representada y la dinámica de las semiosferas, en lo que se refiere a la capacidad que la periferia tiene siempre de sustituir a la semiosfera más estructurada para desplazarla de la posición nuclear. En el caso particular de la historia contada en la novela, Albert había pertenecido a un momento histórico y a una cultura que en el tiempo presente del relato se ubica fuera de él, “Albert se había rodeado de lingüistas y no de expertos en ciencias de la computación: para descifrar la mayoría de los códigos interceptados por la Cámara Negra” (Paz Soldán, 2005, pág. 47). Su imagen mítica se había construido durante el gobierno dictatorial de Montenegro, cuyo ejercicio no permitía ningún tipo de disenso; pero la disconformidad gestaba en silencio futuras protestas que esperarían el momento propicio para manifestarse. Turing, aceptando la regla de obediencia debida, acompañaba devotamente a esa figura. No obstante, el comienzo de la historia narrada muestra al héroe agonizando, reflejo de una realidad sociopolítica en decadencia, perteneciente a una semiosfera que está siendo desplazada de su centro, pero “que está dotada de un complejo sistema de memoria y sin esa memoria no puede funcionar” (Lotman, 1996, pág. 20); por eso Turing procura mantener vivo el recuerdo de los mejores años de Albert; Ramírez Graham lo investiga para descifrar su enigmático pasado; Cardona lo busca para hacerle expiar culpas de otro tiempo. Todos estos hechos ponen en evidencia la profundidad diacrónica de la semiosfera.

En el presente del relato, el ciberhctivismo le gana las batallas al criptoanálisis y su líder es reconocido como un héroe.

“la mitología de Kandinsky, un hacker local, que alguna vez fue capaz de infiltrarse en los sistemas de seguridad del Pentágono -no hay pruebas de eso, pero lo dice la leyenda, que no necesita de la verdad para establecerse como verdad-; Y que ha podido paralizar con facilidad al Gobierno nacional cuando le ha dado la gana. Contra el glamour contrcultural del hacker, poco pueden

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



quienes trabajan de correctos policías al servicio de la ley.” (Paz Soldán, 2005, pág. 87)

Kandinsky, era un joven de apenas veinticinco años, cuya imagen permanecía oculta en un halo de misterio, situación que le favorecía para acrecentar su fama. Había comenzado hackeando cuentas de empresas multinacionales y organismos estatales, pero un día descubre que su objetivo en la vida no puede ser sólo ese; entonces decide comenzar un activismo dentro de la realidad virtual y organiza primero el movimiento llamado Recuperación, orientado a sabotear la política totalitaria del Playground, para lo cual crea un avatar llamado BoVe encargado de reclutar otros avatares dispuestos a luchar por la causa. Pronto “sospecha que la insatisfacción de esos avatares debe estar correlacionada con la de sus creadores en el mundo real” (Paz Soldán, 2005, pág. 191). Por eso aprovecha su posición para seleccionar gente que estuviera dispuesta a integrar otro movimiento: la Resistencia, para dar el salto a la vida real y así, “el mito iniciado en el Playground llamado BoVe, pasa a la vida real a la persona conocida como Kandinsky.” (Paz Soldán, 2005, pág. 208) Dispuesto a combatir contra los intereses de la globalización, que con aval del Gobierno, amenazaba a Río Fugitivo con expropiarla de todas las empresas estatales, organiza la Resistencia e “imagina un ejército de jóvenes que retomen las propuestas utópicas y de cambio social de generaciones anteriores. Que sacudan su apatía y echen a andar su furia contra el Gobierno vendido a las transnacionales, contra el nuevo orden global” (Paz Soldán, 2005, pág. 187)

El prestigio que este hacker alcanza en la vida real gracias a los medios que” están fascinados por la figura de Kandinsky y lo han convertido con rapidez en una mezcla ciberespacial de Don Quijote y de Robin Hood.” (Paz Soldán, 2005, pág. 292) Concuerda con lo que Lotman denomina: crecimiento semiótico cultural de la periferia, que ahora “traslada al centro sus estructuras semióticas, suministra líderes culturales y, en resumidas cuentas, conquista literalmente la esfera del centro cultural (Lotman, 1996, pág. 15); a través de un

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



héroe cuyas acciones prometen esperanza a un mundo decepcionado por la falta de un gobierno justo y respetuoso de los derechos de todos.

El mito, entonces está presente en todos los tiempos y en todas las esferas como respuesta a las grandes necesidades humanas. Los miembros de cada cultura eligen un modelo mítico y como señala Lotman: “el héroe escogido por ellos resulta un demiurgo de cierto mundo convencional que, sin embargo, se impone al auditorio en calidad de modelo del mundo real.” (1996, pág. 136). En el mundo narrado en esta novela, el mito de Kandinsky surge en la semiosfera periférica de la realidad virtual, con el nombre de su avatar, pero la decadencia de la anterior figura mítica en el mundo real y la necesidad social imperante en él, le abren las puertas para que este ingrese en la realidad de Río fugitivo y con él todo el bagaje cultural de la semiosfera en la que se gestó, que comienza a filtrarse en la realidad amenazando con desplazarla.

Conclusión

La configuración semiótica del mundo, propuesta por Lotman, aplicada a la interpretación de la novela de Edmundo Paz Soldán, permite comprender que el universo narrado se presenta constituido, empleando la denominación de este autor, por dos semiosferas: la realidad histórica y la realidad virtual; compuestas, a su vez, de esferas internas menores delimitadas por fronteras; pero todas ellas, macro y microestructuras, están dispuestas armónicamente, formando el gran sistema semiótico de la realidad representada.

A pesar de sus rasgos distintivos, entre ambas realidades existen ciertas correspondencias como la situación sociopolítica, la protesta organizada y la construcción mítica de algunos personajes que muestran la realidad de Río fugitivo desde dos esferas, a las que la dinámica de la cultura comunica y ordena conforme a las necesidades humanas de cada momento histórico. Es por eso que al comienzo del relato, la semiosfera de la realidad histórica aparece como protagonista; pero con fisuras propias de un mundo desgastado, con héroes de otro tiempo que agonizan como la cultura a la que pertenecieron. Y por eso ella es amenazada por otra, más pujante y joven,

IV Congreso Internacional Cuestiones Críticas

Rosario | 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre de 2015

Centro de Estudios de Literatura Argentina | Centro de Estudios en Teoría y Crítica Literaria
Maestría en Literatura Argentina / Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario



nacida en la virtualidad, que poco a poco aprovecha las permeabilidades de la frontera para filtrarse y hacer sentir su presencia con una nueva impronta y con un líder que promete guiar a la sociedad hacia una convivencia más justa.

Bibliografía

Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera I Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.

Paz Soldán, E. (2005). *El delirio de Turing*. Buenos Aires: Alfaguara.