



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale Interclasse in
Lingue, Letterature e Mediazione Culturale (LTLLM)

Classe LT-11

Tesina di Laurea

Colonizar futuros artificiales. Colonialismo y tecnología en Sueños digitales de Edmundo Paz Soldán

Relatore

Prof. Francesco Fasano

Anno Accademico 2023 / 2024

Laureando

Valentino Aggio

n° matr 2045167/LTLLM

Indice	
Introduzione	4
Capitolo 1 - <i>Seres digitales</i>	8
1.1. Il problema dell'identità	8
1.1.1. <i>Seres digitales</i> come cyborg	13
1.1.2. <i>Seres digitales</i> come mostri	14
1.1.3. <i>Seres digitales</i> come prodotto postcoloniale	15
1.2. La contrapposizione tra tecnologia e natura	17
Capitolo 2 - Il parto e la paternità	20
2.1. <i>Seres digitales</i> come parti	20
2.2. Sebastián: padre, Homo Deus e Malinche	20
2.3. Uomo e macchina	25
Capitolo 3 - Il discorso postcoloniale di Paz Soldán	28
3.1. Introduzione al postcoloniale	28
3.2. Il ruolo dell'immaginazione	30
3.3. La situazione politica in Bolivia	35
Conclusioni	43
Bibliografia	45

Introduzione

Senza scomodare la mitica DeLorean DMC-12 di *Back to the Future* (1985), quanto sarebbe bello tornare all'inizio del millennio per chiedere a Edmundo Paz Soldán se si sarebbe immaginato così il futuro. I passi avanti fatti dalla tecnologia negli ultimi decenni sono inequivocabili, ma forse nemmeno l'autore di un'opera profetica come *Sueños digitales* (2000) poteva aspettarsi come quest'ultima avrebbe potuto impattare in maniera così profonda le nostre vite. Nella lettura di quello che non è nemmeno uno dei romanzi più conosciuti dell'autore è a tratti spaventoso notare come certi dettagli siano premonitori del mondo odierno. Essendo da anni un appassionato di giornalismo sportivo, mi ha particolarmente colpito questa precisa citazione: “Más fotos, más color, menos textos. Un periódico que parecía pedir disculpas por el hecho de que todavía había que leerlo” (59). Non credo di essere completamente fuori strada nel dire che le immagini, soprattutto se colorate, possono tranquillamente sopraffare l'importanza di ciò che c'è scritto nel testo. È capitato a tutti di sfogliare un quotidiano o una rivista in maniera superficiale, magari leggendo solamente il titolo e dando uno sguardo alle immagini. Questa tendenza del giornalismo odierno va di pari passo con una perdita media dell'attenzione senza precedenti della quale non si parla abbastanza. Prevedere tutto ciò oltre vent'anni fa rende il lavoro di Paz Soldán secondo solo a *1984* (1949) di George Orwell. A differenza dell'opera di Orwell, il lavoro di Paz Soldán non va a parlare di un futuro distopico, ma ambienta *Sueños digitales* nel presente. Facendo ciò Paz Soldán non solo avverte il lettore su ciò che potrebbe accadere in futuro, ma mette in luce quelli che potrebbero gli effetti contraddittori sia della globalizzazione che della tecnologia nella società moderna (De Fays, 2005). In *Sueños digitales* “Todo había comenzado con la cabeza del Che y el cuerpo de Raquel Welch” (Paz Soldán, 2000: 11). Sebastián è un grafico del quotidiano *Tiempos Posmodernos* e, mentre stava lavorando al primo numero della rivista settimanale *Fahrenheit 451*, riscopre un'abitudine che aveva fin da bambino: ‘decapitare’ personaggi famosi di ogni genere, combinando poi il corpo con la testa di un altro personaggio famoso. Il primo tentativo di quelli che poi verranno chiamati *seres digitales* ha visto combinare la testa del rivoluzionario Che Guevara con il corpo di Raquel Welch, attrice e *sex symbol* del cinema hollywoodiano tra gli anni Sessanta e Settanta dello scorso secolo. Inizialmente, il protagonista della storia non si rende

nemmeno conto che era solito fare dei fotomontaggi fin da bambino, anche se ovviamente più rudimentali. Quei primi prototipi non avevano nulla a che vedere con la precisione di uno strumento come Photoshop, capace di rendere talmente verosimili quegli assurdi fotomontaggi da farli sembrare reali. L'idea, che attira immediatamente i piani alti di Tiempos Posmodernos, diventa velocemente uno dei concorsi più chiacchierati del giornale, i quali lettori si cimentano nel riconoscere i due personaggi dei *seres digitales*. Sebastián diventa uno dei personaggi più conosciuti di Río Fugitivo tramite il suo lavoro firmato con la distintiva 'S' stilizzata, anche se lui preferisce rimanere nell'anonimato: la "zona de sombra" (37) che gli dava un certo tipo di potere. Questa notorietà lo porta a lavorare per il ministero dell'informazione alla Ciudadela. La mansione è tanto semplice quanto al limite sia della morale che della legalità: Sebastián sfrutta le sue doti informatiche per manipolare il passato della Bolivia, contribuendo così ad una campagna di corruzione della memoria nazionale. Il compito consiste nel maneggiare delle foto ritraenti il presidente Montenegro durante delle attività compromettenti. Questo, oltre a portare un conflitto interno con la moralità del personaggio per tutte le duecentoventisei pagine del libro, dimostra gli effetti negativi che la tecnologia può avere sulla vita delle persone. Una vera e propria colonizzazione dell'immaginario, attraverso i vari *media*, mette in luce la linea sottile che c'è tra realtà e fantasia. Conseguentemente, anche la memoria e la storia diventano relative. Ad un certo punto dell'opera realtà e virtualità si sovrappongono al punto che anche Sebastián stesso non sa più marcare la linea tra una e l'altra. In un finale drammatico Sebastián, come ultimo gesto di libertà e disperazione, si getta dal *punte de los suicidas*.

Giró hacia la izquierda, dio dos pasos ágiles y, antes de que los policías pudieran reaccionar, se encaramó en el pretil. Besó la amatista. Rogando que, al menos ese instante, no hubiera una cámara fotográfica o una filmadora esperándolo agazapada en busca de su sombra ya pronto sin sustancia, se lanzó a ese vacío en forma de barranco que lo separaba del río – una garganta profunda -, los eucaliptos en los bordes como desolados alabarderos oficiando un rito funerario (Paz Soldán, 2000: 226).

La costante dicotomia tra realtà e sogno trova uno snodo fondamentale nell'idea di *ciberespacio*, che vede la luce in *Neuromancer* (1984) di William Gibson. Il romanzo dell'autore statunitense naturalizzato poi canadese è un *fil rouge* fondamentale per il percorso che segue questa tesi. Il concetto rivoluzionario introdotto da Gibson viene descritto dall'autore stesso come "un mundo todavía sin nacer, aunque en gestación, y

que a su juicio podría, en un futuro, absorber y clausurar completamente la realidad material” (Huidobro Márquez, 2018: 100). Uno spazio che non solo è in contraddizione con la realtà, ma la precede. In questo mondo tecnologico parallelo la corporalità non esiste, così come l’identità. A sua volta il *ciberespacio* prende il posto della realtà e diventa la realtà stessa: questo viene visto da *cyberpunk* come simbolo di libertà ed emancipazione. Il *cyberpunk* è un sottogenere della *ciencia ficción* letterario-culturale nato proprio grazie a *Neuromancer* di Gibson nella seconda metà degli anni ’80 negli Stati Uniti ma che si è velocemente espanso anche all’America latina. Questo genere presto spopola per la sua caratteristica di valorizzazione degli ultimi, coloro che stanno ai margini della società. Per Ezequiel de Rosso “Los héroes del cyberpunk eran “jinetes de la consola”, traficantes de información, héroes de un futuro en ruinas” (De Rosso, 2012: 320).

Una volta spiegato brevemente il ruolo della tecnologia in *Sueños digitales*, è giunto il momento di entrare a capofitto nella dimensione politica dell’opera. Edmundo Paz Soldán non ha certo bisogno di alcun tipo di presentazione, dato che la sua fama lo precede: l’autore boliviano appartiene, tra gli altri, alla generazione di McOndo. Questo movimento viene presentato nell’opera omonima come “una nueva generación literaria que es post-todo: post-modernismo, post-yuppie, post-comunismo, post-babyboom, post-capa de ozono. Aquí no hay realismo mágico, hay realismo virtual.” (Fuguet, Gómez, 1996: 12). Come ogni movimento, anche McOndo nasce come risposta a due grandi monumenti ispanoamericano del passato come la Macondo di Gabriel García Márquez e la Comala di Juan Rulfo. Gli autori della generazione del Boom non avevano considerato la dimensione urbana, così gli autori di McOndo rispondono tramite la creazione di megalopoli urbanizzate come la Río Fugitivo, città dove è ambientato *Sueños digitales*. C’è la volontà, da parte di questi autori, di uniformare l’esperienza latinoamericana alle logiche del mondo globalizzati, uscendo così dall’ombra terzomondista. I giovani scrittori indirizzano il continente verso un nuovo corso, ovvero quello del capitalismo neoliberista: un nuovo progetto politico che dimostra l’entusiasmo di questi autori nei confronti della globalizzazione. È un tentativo socio-letterario (ma non solo) di mettere l’America latina al pari delle potenze mondiali, uscendo così da quell’ombra di colonizzazione che ha a partire dal lontano 1492, anno della ‘scoperta’ dell’America da parte di Cristoforo

Colombo. Il continente sudamericano ha da sempre subito il controllo del proprio territorio da altre civiltà: prima gli europei, poi delle dittature e degli Stati Uniti, sempre presenti nella famosa “zona de sombra”. Queste ultime due figure si ritrovano anche nella Río Fugitivo di *Sueños digitales*, Il presidente Montenegro è, probabilmente, la trasposizione testuale di Hugo Banzer Suárez. Il dittatore boliviano ha preso il potere tramite un golpe nel 1971 e lo ha mantenuto fino alla fine del decennio, salvo poi diventare presidente nel 1997. Tra la fine del millennio e l’inizio degli anni 2000, tramite l’appoggio degli onnipresenti Stati Uniti, il Paese ha attuato una politica economica neoliberista che lo ha portato ad un periodo di grosso fervore politico e sociale, caratterizzato da forti proteste. Tra le altre anche Cochabamba, città natale di Edmundo Paz Soldán ha svolto un ruolo particolarmente attivo nelle proteste, in particolar modo contro la decisione del governo Banzer Suárez di privatizzare l’acqua (l’operazione era affidata alla multinazionale statunitense Bechtel ma anche all’italiana Edison). È proprio in questo sfondo socio-politico che Paz Soldán decide di ambientare la storia: Paz Soldán tenta di aprire gli occhi dei lettori non solo riguardo i possibili effetti negativi della tecnologia, ma anche sulle conseguenze già in atto al tempo delle politiche neoliberiste attuate dai vari governi sudamericani sulla scia degli Stati Uniti. Nella citazione proveniente da *McOndo* (1996), il manifesto della già citata generazione di scrittori della quale Paz Soldán fa parte, viene introdotto il concetto di post. Un semplice prefisso, ma che tuttora è oggetto di dibattito tra studiosi. A differenza dell’ironia utilizzata nella citazione presa dalla raccolta di racconti, il termine postcoloniale è tutt’altro che ironico: al contrario, è piuttosto problematico. Inizialmente, il termine stava ad indicare tutto ciò che è avvenuto dopo la fine del regime coloniale. Secondo il pensiero di Silvia Albertazzi (2013) gli scrittori postcoloniali sentono l’obbligo di prendere Robinson Crusoe (Daniel Defoe, 1719), il primo romanzo borghese europeo, per rovesciare la storia e metterla all’inizio della propria storia letteraria indipendente. Il mio obiettivo in questa tesi è dimostrare come tecnologia e storia politica siano strettamente collegati all’interno dell’opera di Edmundo Paz Soldán, fondendo quella che è la manipolazione digitale al complesso scenario geopolitico che fa da sfondo ad un romanzo che ancora oggi è spaventosamente attuale.

Capitolo 1: *Seres Digitales*

1.1. Il problema dell'identità

Dalla posizione privilegiata che ricopriamo di europei, il problema identitario non ce lo siamo mai nemmeno posto. In effetti, la vita è decisamente più facile avendo sempre avuto il pallino della geopolitica nell'arco della storia recente, ma non solo. L'Italia, sotto questo punto di vista, rappresenta un caso a parte: infatti, rispetto ad altre realtà del primo mondo, la Penisola è stata una delle ultime ad unificarsi nel 1861. Non è nemmeno così facile dare una vera e propria definizione di identità: per questo, ho deciso di affidarmi ad uno strumento (quasi) infallibile come il vocabolario. Facendo una rapida ricerca sul sito internet Treccani si trova: "Identità indica in senso lato la perfetta uguaglianza, la qualificazione di una persona o di una cosa per cui essa è tale e non altra". La derivazione del termine è piuttosto ovvia: *idem*, latinismo che è in parte rimasto nel linguaggio odierno, significa "la stessa cosa". Essendo quindi la riproduzione dell'identico, l'identità si presenta come un processo di chiusura nei confronti dell'esterno: viene meno quello che è il contatto con l'altro. Questo processo viene meno in America latina, un continente che, sia storicamente che culturalmente, costituisce un *unicum*. Infatti, per nessun'altro si è mai parlato di un'identità continentale: in Europa, Asia, America settentrionale, Africa e Oceania ogni nazione ha la propria identità. Già il fatto che si parli di identità latinoamericana dovrebbe farci prendere questo argomento con le pinze. La domanda è presto fatta: come si forma un'identità? Per rubare le parole di Tzvetan Todorov, si potrebbe dire che questa è "una ricerca che non potrà mai essere conclusa" (Todorov, 1984: 5). Questo perché "las identidades poseen un carácter relacional" (Ramaglia, 2016: 2). È impossibile avere un'identità senza relazionarsi con l'altro, con ciò che è all'esterno. Questo concetto non era ben chiaro ai *conquistadores*, come vedremo nelle pagine a seguire. Il 13 ottobre 1492 è una data che quantomeno risuona a chiunque abbia un'istruzione anche solo basilare, dato che già dalle scuole secondarie di primo grado i giovani incontrano questo avvenimento. Il giorno della 'scoperta' dell'America da parte di Cristoforo Colombo: ma perché questa data è così importante? Innanzitutto, marca l'inizio dell'età moderna. O meglio, secondo Bartolomé de Las Casas (1875), un tempo diverso da ogni altro. In seconda battuta, questo evento dà inizio a tutto ciò di cui si parlerà

in questa tesi, che sia in maniera diretta o meno. Insomma, per darci un'aria da finti intellettuali, la nostra croce e delizia. Quindi, bisogna parlare di Cristoforo Colombo, figura trascinatrice di un colonialismo che ha distrutto il continente per i secoli a seguire. Si potrebbe partire in svariati modi per trattare questa vicenda, ma credo che il più lampante sia il termine 'scoperta', chiaramente eurocentrico. Il continente americano esisteva ben prima del 1492, aveva una cultura e delle tradizioni velocemente sradicate dai colonizzatori. La figura di Colombo come eroe è già stata decostruita in più occasioni, quindi risulterebbe inutile infierire. È tuttavia curioso analizzare come il navigatore (non) si rapportasse con i nativi. L'atteggiamento di Colombo è a dir poco pressapochista: se c'è una loro descrizione, che comunque si limita all'aspetto fisico in quanto distante e troppo superiore per avere un contatto, è solo perché fanno parte del paesaggio. Colombo non si pone nemmeno il problema della comprensione dell'altro, non lo sfiora nemmeno. Come lo stesso Todorov ci ha tenuto più volte a specificare, Colombo "non riesce a percepire l'altro, e gli impone i propri valori" (Todorov, 1984: 61). I nativi sono dei recipienti vuoti all'interno dei quali gli spagnoli possono imporre la propria cultura, in primis la religione, in uno scambio insensato. Oltre alla propagazione del credo cristiano, lo scopo principale del viaggio nelle Americhe è quello di trovare delle ricchezze materiali o più banalmente dell'oro. Insomma, la religione in cambio dell'oro: uno scambio equo, no? Per gli spagnoli ovviamente sì, ma per gli indiani non si può certo dire lo stesso. Inizialmente, Colombo vuole rendere gli indiani degli spagnoli, quindi uguali a sé: la riproduzione dell'identico, l'identità in senso stretto che evita qualsiasi apertura a ciò che è al di fuori. Questa scelta, secondo Todorov, può arrivare da due scuole di pensiero differenti: la prima è che Colombo abbia pensato agli indiani come degli esseri umani ma non uguali, volendo così proporre i propri valori sugli altri. La seconda, invece, vede Colombo come superiore rispetto agli indiani. Il primo pensiero assimilazionista vede, dopo poco tempo, un rapido cambio di rotta verso un'ideologia schiavista basata sull'inferiorità dei popoli nativi. Insomma, per propagare il cristianesimo in America, secondo Colombo, era necessario ridurre in schiavitù la popolazione locale. Ancora più importante di Colombo è stato Hernán Cortés, il primo *conquistador* ad avere una mentalità più aperta sia politicamente che riguardo la relazione con i popoli nativi. Cortés è il primo a non limitarsi al mero saccheggio di ricchezze, così come hanno fatto in molti prima di lui. Al contrario, egli ci tiene a conquistare i vari popoli, dando così il via al vero

processo di colonizzazione a noi tanto caro per i fini di questo lavoro. Per essere in grado di sottomettere civiltà allora sconosciute, Cortés ed i suoi uomini hanno dovuto prima comprendere gli uomini ed i loro segni. Esemplare, a tal proposito, è la decisione di avere un interprete sempre a portata di mano: prima nella figura di Jerónimo de Aguilar e poi nella più sofisticata Doña Marina (Malintzin per gli indiani), conosciuta poi da tutti come la Malinche. Atzeca ma già schiava dei maya, la Malinche conosceva due lingue e ha velocemente imparato anche lo spagnolo. Il suo ruolo di interprete, tanto cruciale nelle spedizioni spagnole, è stato portato ad un livello estremo: la sua è una vera e propria conversione culturale, dato che adotta valori e costumi dei colonizzatori. Quella della Malinche è una figura ambigua, considerate le molteplici interpretazioni date: i messicani la vedono come una traditrice dei valori autoctoni e come una serva del potere europeo, al quale si aggiunge la reputazione di amante di Cortés nelle fasi decisive della conquista. Todorov, al contrario, vede la Malinche da un punto di vista completamente diverso.

la Malinche è il primo esempio, e quindi il simbolo, dell'ibridazione delle culture; come tale, essa preannuncia il moderno Stato messicano e, al di là di esso, precorre una condizione che è oggi comune a tutti, poiché, se non sempre siamo bilingui, siamo tutti inevitabilmente partecipi di due o tre culture. La Malinche esalta la mescolanza a danno della purezza (azteca o spagnola) ed enfatizza il ruolo dell'intermediario (Todorov, 1984: 124).

Insomma, la Malinche non è una semplice figura che decide di sottomettersi al potere spagnolo, ma molto di più. L'intermediaria, che quindi va oltre anche alla più basilare figura dell'interprete, dà molto più valore come è possibile vedere in alcune rappresentazioni dell'epoca: ne è palese dimostrazione *Doña Marina tra Cortés e gli indiani*, che vede la figura femminile al centro della tela mentre spagnoli e indiani stanno cercando di comunicare. È evidente come la comprensione di Cortés nei confronti dell'altro sia solo un 'diversivo': non è fatto per un puro interesse conoscitivo, bensì per soddisfare un piano ben preciso di conquista. Proprio attraverso la figura della Malinche, tra gli altri, che Cortés riesce a racimolare le informazioni necessarie per la conquista futura del regno. Questo, però, non è l'unico mezzo utilizzato dagli spagnoli: la religione ha giocato un ruolo fondamentale nella conquista. Qui, rispetto a Colombo c'è un'inversione: se entrambi sono concordi che lo scopo della conquista sia la diffusione

del cristianesimo, Cortés utilizza la religione come mezzo per arrivare al suo obiettivo finale. Attraverso la religione c'è un riconoscimento dell'altro da parte degli spagnoli, ma non va ad intaccare quelli che sono i ruoli già prestabiliti: i padroni restano tali, così come gli schiavi in quella che è una differenza naturale e rigida quasi quanto quella di una casta. Questa sorta di 'rispetto' è testimoniata anche dalla volontà di Cortés di non distruggere i templi e gli idoli indiani. La mentalità da grande politico di Cortés viene poi nuovamente testimoniata da una precisione maniacale in ogni singolo atto pubblico in un controllo dell'informazione che si rivelerà poi vincente nelle sue mire di conquista. Cortés è un uomo piuttosto sensibile alle apparenze e quindi all'interpretazione che i nativi hanno dei suoi gesti, cosa che si traduce poi anche nella battaglia: "L'esito della guerra dipende molto dalla nostra fama"¹ (140). Cortés si assicura il controllo dell'impero azteco proprio grazie alla padronanza dei segni degli uomini: la parola, in questo contesto, è un semplice mezzo di manipolazione dell'altro. Il crollo dell'impero azteco, che coincide con la conquista di Città del Messico da parte degli spagnoli, marca l'inizio del periodo dell'ibridazione. In questa prima parte abbiamo visto come la cultura ispanoamericana sia porosa e aperta al dialogo ma, al tempo stesso, fin troppo imposta dai colonizzatori e quindi mancante di genuinità. Premendo *fast forward* fino a metà del secolo scorso, si può vedere come il concetto di identità sia diventato uno dei problemi più sentiti degli autori latinoamericani, specie dopo le varie indipendenze ottenute nei primi decenni del XIX secolo. Un pilastro della ricerca identitaria è Julio Cortázar (1914-1984): chi meglio di un argentino naturalizzato francese e nato in Belgio può parlare di ibridazione culturale. Ovviamente Cortázar si occupa dell'Argentina, luogo dove ha vissuto e patria dei propri genitori dai quali ha preso la nazionalità prima della naturalizzazione francese. L'Argentina, così come l'Uruguay, differiscono in parte da altri Stati dell'America Latina per un'apparente mancanza di popolazioni indigene, così come testimonia María Elena Rodríguez Ozán: "las generaciones que organizaron países como Argentina y Uruguay son parte, originalmente, del contexto latinoamericano; pero la falta de tradición indígena las hace caer en una excesiva admiración por la cultura europea" (1979: 6). Nonostante ciò, la letteratura fantastica di Cortázar mette in luce la relazione con l'altro. Sulle orme di ciò che è stato scritto da Olga Ostría Reinoso, è esemplare uno dei racconti di Cortázar

¹ Citazione presa da Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, 1632.

presente nella raccolta *Bestiario*. Nonostante “Casa tomada” sia probabilmente il fiore all’occhiello della raccolta di racconti uscita nel 1951, Ostria Reinoso si è concentrata su “Lejana”, giustamente più pertinente al discorso identitario. La protagonista della breve storia è Alina Reyes, una benestante argentina che vive a Buenos Aires. Alina si confessa all’interno delle pagine del proprio diario e fin da subito compare l’anagramma del nome stesso: “Alina Reyes es la reina y...” (Cortázar, 1951: 119). Quei punti di sospensione che vorrebbero dire qualcosa di più sulla protagonista ma vengono ‘strozzati’ da Alina stessa, la quale inizialmente non vuole nemmeno riconoscere l’esistenza del suo alter-ego, la sua antitesi. Si tratta proprio della *lejana*, opposta alla protagonista sotto ogni punto di vista: povera, residente a Budapest (la città doppia, in quanto le sue due parti Buda e Pest sono divise dal fiume Danubio) e maltrattata dal proprio compagno. Inizialmente Alina fatica ad immedesimarsi nella sua altra ‘metà’: “Puedo solamente odiarla tanto” (120). Con il passare del racconto, però, è come se la *lejana* entri a far parte della protagonista: non è una divisione della personalità inteso come disturbo, ma una lenta e progressiva irruzione nell’identità della protagonista. Questo processo è al limite tra ciò che è reale ed il fantastico, caratteristico dell’autore. Cortázar va, tramite questo stratagemma testuale, a fare un parallelismo con quella che è stata l’ibridazione dei latinoamericani nei confronti dei colonizzatori. Inizialmente c’è del rifiuto da parte di Alina Reyes, la quale scrive di odiare quella che è una parte di sé. Con il passare delle pagine (e dei giorni, come indicano le date del diario) il rigetto lascia spazio alla transculturazione, un rimescolamento che avvicina Alina e la *lejana* e porta al decisivo incontro tra le due che chiude la storia. Il fatidico ritrovo avviene proprio a Budapest, città scelta da Alina per la luna di miele dopo il matrimonio con il malcapitato Luis María. Questo evento viene narrato successivamente da un narratore in terza persona: infatti, come si può trovare nel testo, il diario di Alina si chiude il 7 febbraio, mentre l’arrivo della coppia in Europa è datato 6 aprile. La protagonista, che ha ormai accettato la sua controparte europea, ha in sé un enorme desiderio d’incontro che avviene proprio su un ponte. Questa figura è utilizzata a più riprese da Cortázar così come da altri autori latinoamericani come avremo l’occasione di vedere nelle prossime pagine anche in *Sueños digitales*. Il ponte rappresenta la possibilità di passaggio, di connessione tra due parti che, altrimenti, non avrebbero modo di congiungersi. Alina e la *lejana*, ma anche America Latina ed Europa che diventano un tutt’uno in un abbraccio, un istante che

sembra durare un'eternità. Quello che sembrava essere un ricongiungimento, però, si trasforma in uno scambio: un trasferimento di identità. Infatti, quando le due si staccano, Alina comincia a gridare: “De frío, porque la nieve le estaba entrando por los zapatos rotos, porque yéndose camino de la plaza iba Alina Reyes lindísima en su sastré gris, el pelo un poco suelto contra el viento, sin dar vuelta la cara y yéndose” (124). Alina è diventata, a sua volta, la *lejana*: uno scambio che non soddisfa certo quella sete di conquista dell'altro che aveva inizialmente la protagonista, diventata ora una povera mendicante europea. Questo esempio dimostra come l'identità latinoamericana sia frammentata e plurale. Un'identità eterogenea, costantemente in evoluzione e che tiene conto delle cicatrici lasciate dal passato coloniale, fondamentale nella creazione dell'identità nazionale (e transnazionale).

1.1.1. *Seres digitales* come cyborg

Torniamo ora a Paz Soldán. Il problema identitario latinoamericano è materia degli autori della generazione del Boom, i quali cercano di dare un'identità agli spazi presenti nelle loro opere, mentre la generazione di McOndo risponde con delle città che non danno peso ai tratti culturali specifici del continente americano. Rimangono però dei dubbi riguardo l'identità in *Sueños digitales*, così come confermano i famosi *Seres digitales*, opera del protagonista Sebastián. Il solo fatto che siano dei *seres* porta irrimediabilmente al verbo *ser*, quindi all'identità. All'interno dell'opera vengono affibbiate diverse etichette a queste strane figure, che andranno ad essere snocciolate all'interno di questi paragrafi. La prima, in ordine cronologico all'interno della trama, è quella dei cyborg. Questo tipo di figura, come vedremo successivamente, è tutt'altro che recente: infatti, il primo vero cyborg è Frankenstein di *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* scritto da Mary Shelley nel lontano 1818. Il cyborg è un soggetto sperimentale, che parte da un corpo organico e ne aumenta le possibilità attraverso qualsiasi cosa prodotta dall'uomo. Una creatura *on the edge* tra realtà e immaginazione, natura e cultura, possibile e impossibile. O, come meglio lo ha definito Donna Haraway: “un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (1995: 253). Un cyborg per essere tale deve mantenere la propria umanità, andando poi ad integrarla con elementi esterni

affinché superi la categoria dell'umano, sfociando così nel postumano. È quello che succede anche ai Seres digitales, come dimostra anche l'esempio seguente.

Desde la pared enfrente suyo, Naomi Campbell y Nadja Auermann observaban a Sebastián observando a la Welch. El rostro de la Campbell, escaneado de una portada de American Photo y luego ampliado por Pixel hasta tomar la forma de un póster, era el de un androide recubierto de metal, la piel de plata reluciente y los labios de un rojo supersaturado (calva, las uñas verdes). Era una Naomi futurista (Paz Soldán, 2000: 16).

Le due supermodelle hanno preso parte ad un processo di modernizzazione tramite la tecnologia. Questa permette “de entender lo humano más allá del idealismo dualista que concebía alma y cuerpo fusionados de modo indisoluble” (Jesús Montoya, 2017: 203). La presenza dei cyborg nelle opere del ciclo di Río Fugitivo di Paz Soldán nascono come una risposta di fronte ai processi di globalizzazione o, come meglio puntualizza Jesús Montoya: “Particularmente en las novelas de los noventa y primeros do smiles, la virtualización de la experiencia y el desarrollo de una identidad híbrida se experimentan ante todo como una pérdida, como confusión o como desorientación” (205).

1.1.2. Seres digitales come mostri

Appena finito di analizzare i *Seres digitales* come cyborg, ecco che Paz Soldán li identifica come qualcos'altro. Ad essere puntigliosi, non è proprio così: infatti il cyborg rientra all'interno della macrocategoria dei mostri insieme ad altre figure come zombi, vampiri, spettri, fantasmi ed altre figure presenti nell'immaginario popolare sicuramente più conosciute dei cyborg. Se Paz Soldán ha introdotto in prima istanza la figura del cyborg è probabilmente perché più affine con uno dei macro-temi dell'opera, ovvero la tecnologia. È a pagina 39 che ci si imbatte nella frase che ha dato vita a questo breve paragrafo.

Ahora a Sebastián lo buscava la fama, mientras él, sin cuya imaginación visionaria los Seres Digitales no hubieran abandonado una computadora y comenzado a adquirir vida propia, era ignorado sin misericordia. Había creado un monstruo que creaba monstruos (Paz Soldán, 2000: 39).

È importante focalizzarsi sull'ultima frase di questo estratto che, per come è posizionato all'interno della trama, si rivelerà fondamentale. Questa divagazione fatta dal narratore precede infatti l'incontro tra Sebastián e Isabel di qualche pagina a seguire. Il protagonista, dopo l'offerta propositagli da Isabel, andrà a lavorare alla Ciudadela per il presidente Montenegro. Ora, i *Seres digitales* potrebbero non rientrare in quello che è l'immaginario di un mostro: certo, un essere con un corpo da supermodella e la testa di uno dei personaggi più importanti del secolo scorso è quantomeno grottesco, ma non genera propriamente un sentimento di paura nel lettore. Quindi, che cos'è un mostro in letteratura? A rispondere è Natalia Álvarez Méndez: “el monstruo implica el desorden, la transgresión de los límites que determinan lo que resulta aceptable desde un punto de vista físico, biológico y moral” (Álvarez Méndez, 2023: 72). Quindi, un mostro è tutto ciò che va oltre all'immaginabile, proprio come una paura. Infatti: “nuestra mente necesita monstruos que metaforicen nuestras ansiedades y miedos” (72). Il mostro rappresenta tutto quello che la mente umana categorizza come pericoloso, immorale, orribile. Spiegato brevemente che cosa sia un mostro, bisogna capire quale legame questo abbia con l'identità. Il mostro va oltre ciò che è razionale, creando una frattura ai pensieri istituzionalizzati che vengono dati per scontati: tra questi c'è anche l'identità. Da qui si può capire come i mostri vadano ad attaccare allegoricamente sistemi politici ed economici, come succede in *Sueños digitales*.

1.1.3. *Seres digitales* come prodotto postcoloniale

Abbiamo già brevemente toccato il termine postcoloniale nell'introduzione, ma ora è il momento di riprenderlo in maniera leggermente più approfondita. C'è un evidente difficoltà, per quanto riguarda i popoli latinoamericani, nel levarsi quell'impronta irremovibile lasciata dalla colonizzazione che ha caratterizzato la storia del continente per secoli. Anche dopo l'indipendenza, la Bolivia ha continuato ad avere una forte impronta statunitense, così come molti altri Stati del continente. Capitalismo e neoliberismo sono stati importanti proprio dagli Stati Uniti nel continente sudamericano tramite diverse figure politiche: “la instauración de modernidad y el capitalismo como sistema económico está íntimamente relacionado con la invasión y explotación de América”

(Macarena Cortés Correa, 2023: 256). È proprio in questo contesto che è più facile reinventarsi l'identità latinoamericana: *Sueños digitales* si preoccupa della crisi d'identità dei vari personaggi appartenenti alla classe media causata da una Bolivia attraversata dal neoliberismo. In quest'ottica la tecnologia e la virtualità aiutano Sebastián a creare un nuovo spazio ed un nuovo tempo nei quali è possibile costruire una nuova realtà in grado di sovrastare quella precedentemente conosciuta anche senza la presenza di un elemento fantastico, a differenza di molte altre opere dello stesso genere. L'apparente controllo che ha Sebastián nei confronti delle sue creature viene velocemente rovesciato: i *Seres digitales* portano anche il protagonista a cambiare drasticamente le sue convinzioni riguardo il ritocco delle immagini: “Para él, una cosa era manipular fotos para la publicidad y las páginas de sociales, y otra, muy distinta, para las noticias, que debían ser neutrales, tan objetivas como las dictaran los cables de la agencia” (Paz Soldán, 2000: 27). Questa apparente onestà intellettuale del protagonista viene velocemente acciecata dalla sete di potere e controllo che porta Sebastián a lavorare per la Ciudadela. I *Seres digitales* hanno fatto sì che il protagonista abbia, in parte, rinnegato sé stesso a favore di un 'bene' superiore: “Sebastián vería la foto manipulada en los noticieros [...] Y qué gozo especial, saberse culpable de algo de lo que nadie sabía que era culpable, ni siquiera a través de rumores indiscretos” (64-65). Il controllo che ha il prodotto tecnologico nei confronti dell'uomo, in grado di tenere in scacco tutta Río Fugitivo tramite il lavoro di Sebastián, rappresenta un rovesciamento rispetto a quelli che sarebbero i canoni standard: è la tecnologia che prevale sulla natura, un qualcosa di tipico nella scrittura postcoloniale. Sebastián: “sólo puede observar a través de los medios los cambios en una realidad que camina por delante de él y que no puede controlar” (Montoya Juárez, 2007: 6-7). Sono infatti diverse le opere che mirano a rovesciare il colonizzatore con il colonizzato, come precedentemente visto in “Lejana” oppure in altri scritti come *El Naranjo* di Carlos Fuentes (1993), dove viene raccontata la storia della conquista delle Americhe da parte dei vinti. Una conquista indigena del continente europeo, ma senza l'imposizione della propria cultura a discapito di quella locale. *The Empire Writes Back: Theory and Practice in Post-Colonial Literatures* dà una visione degli europei dal punto di vista dei colonizzati: un'opera fondamentale per gli studi postcoloniali.

1.2. La contrapposizione tra tecnologia e natura

È chiaro che i *Seres digitales* siano ambigui già dal loro nome: essi, come già sottolineato precedentemente, si collocano al limite tra natura e tecnologia. Chiaramente il *ser* è un qualcosa che è prodotto in e dalla natura, in questo caso dalla mente di Sebastián. Allo stesso tempo, quest'ultimi non potrebbero essere *digitales* senza l'ausilio di un computer, prodotto ovviamente tecnologico. Questa dicotomia è ampiamente presente all'interno di *Sueños digitales*, ma che finisce con l'andarsi ad intrecciare per creare un nuovo tempo ed un nuovo spazio. La sovrapposizione dei due mondi va anche ad intaccare la mente del protagonista stesso.

Pobre Michael, se había sometido tantas veces a cirugías estéticas y cambios de pigmentación en la piel, sin sospechar siquiera que algún día, en un futuro no tan futuro – un futuro que ya había llegado y que había vencido al presente sin que éste se diera cuenta –, los algoritmos lograrían mucho mejor y con más facilidad que los bisturís el cambio que buscaba con tanto afán (Paz Soldán, 2000: 48).

Prendendo come esempio un'immagine del celeberrimo Michael Jackson su MTV, si può notare che Sebastián abbia completamente confuso il reale con il mondo parallelo della tecnologia. La dicotomia natura/tecnologia è solo una delle migliaia che esistono nella letteratura, indipendentemente dall'epoca. Prendendo spunto dalla giornalista Annamaria Testa: “Il pensiero dicotomico divide con un taglio netto la realtà in luce e ombra, cancellandone la complessità, l'ambiguità, la mutevolezza, e ogni sfumatura”². Un modo tanto semplicistico quanto bigotto di vedere il mondo quello dicotomico, che si chiude in sé stessa e non si apre a qualsiasi tipo di *zona de sombra*, come direbbe Paz Soldán. La visione del mondo tramite dicotomie è stata profondamente esplorata anche nella *illness narrative*, ovvero la narrazione di malattia. La letteratura di malattia si basa su delle dicotomie fondamentali: una di queste è vita/morte. Riprendendo Seneca: “Mors individua est, noxia corpori nec parcens animae”. Ovvero: “La morte è qualcosa di indivisibile, un malanno del corpo che non risparmia lo spirito”. Questa citazione mette in luce un altro collegamento, ovvero quello che collega la malattia con un'esperienza

² Annamaria Testa, “Pensiero dicotomico: vedere il mondo in bianco e nero”. Nuovo e utile, teorie e pratiche della creatività. 2016.

materiale, solida. Al contrario, la salute è solo uno stato dinamico che, quando viene sopraffatto dalla malattia, rende l'uomo consapevole del proprio corpo. La malattia rompe il silenzio del corpo. Metaforicamente, ci sono delle malattie che vengono considerate solide: è il caso, tra tutti, del cancro. Il tumore è un esempio quanto più calzante con il termine che gli è stato associato. Facendo una rapida ricerca, tumore deriva dal latino *tūmĕo* (*tūmes*, *tūmĕre*) che significa 'essere gonfio'. Infatti, in buona parte dei casi un cancro è qualcosa di identificabile in una massa che può essere rimossa. Al contrario, ci sono delle malattie che non sono solide, vengono bensì definite gassose: un esempio è l'AIDS, il quale non si può riconoscere in un oggetto tangibile così come una massa tumorale.

Facciamo un passo in più: l'accoppiata solido/gassoso si sposa alla perfezione con natura/tecnologia, quella che ci ha fatto entrare nel discorso dicotomico. La natura rappresenta quindi tutto ciò che è solido, analogico; al contrario della tecnologia. Realtà e natura sono quindi perfettamente collegate. Quello che si vuole fare in *Sueños digitales* attraverso la tecnologia è quello di creare un *ciberespacio*: "tal ciberespacio ya no correspondería más a una realidad material, sino que la antecedería y la determinaría" (Huidobro Márquez, 2018: 100). Tramite la riproduzione e la manipolazione delle immagini, quest'ultime vanno ad abitare una realtà parallela che: "Parece real, pero no lo es, en nuestro términos habituales" (104). In questa realtà parallela: "Espacio y tiempo, efectivamente, no existen como tal" (102). A modo proprio, anche questa è una rivoluzione: la rivoluzione digitale. "Una nueva forma de comunicación implicaba necesariamente una nueva gramática" (Paz Soldán, 2000: 16). E, come tale: "La revolución digital no es nada sin gente capacitada" (25). In questo scenario, dove la tecnologia ha la meglio sulla realtà sovrastandola e distruggendone i canoni tradizionali, quest'ultima si pone come un ultimo atto di resistenza verso le nuove politiche capitaliste che stanno dominando il mondo. La tecnologia è invece metamorfica perché permette di cambiare. Quello che Caroline Walker Bynum cerca di veicolare in *Metamorphosis and Identity* (2001) è la sbagliata idea che l'uomo debba sempre rimanere uguale a sé stesso, non cambiando mai. Invece, la virtualità dà questa possibilità.

No obstante, el que se conecta no existe ahí dentro sino sólo como un user, un avatar, y en su caso un avatar que acompaña un nickname. En este ciberespacio no hay identidad que pueda o deba ser homologada mediante un id con la equivalencia real. No es necesario que aquél de afuera sea el mismo que vive adentro (Huidobro Márquez, 2018: 101).

Questi luoghi danno la possibilità di fuggire dalla realtà, così come rappresenta il videogioco *Nippur's Call* all'interno di *Sueños digitales*. Per la sua storia il continente latinoamericano è il luogo dell'incontro impossibile e dell'incrocio che va a creare la mostruosità. In quest'ottica l'intervento di Pedro Lemebel e Francisco Casas durante il 'Día de la raza' è una rappresentazione quanto più tangibile della resistenza. Il 12 ottobre 1989 durante la giornata in ricordo delle vittime della colonizzazione spagnola, i due autori hanno ballato la cueca (un ballo praticato in Argentina, Bolivia, Cile, Colombia e Perù tra le altre) scalzi e a torso nudo sopra un'enorme mappa dell'America Latina ricoperta da cocci di vetro ricavati da bottiglie di Coca-Cola. La denuncia era nei confronti degli Stati Uniti (rappresentati dalla bevanda di loro stessa invenzione) ed il loro supporto verso le dittature del Cono Sur, in particolar modo la situazione in Cile. Ballando, i due hanno cosperso il continente di sangue, un qualcosa di sacro nella sua purezza. La rappresentazione è stata chiamata "América, tierra del contagio" o "The Conquest of America". È proprio in America Latina che, attraverso il contagio, si può creare qualcosa di nuovo nel segno della transculturazione e dell'eterogeneità. Quasi ironicamente, anche l'opera di Tzvetan Todorov ha intitolato la propria opera *The Conquest of America: The Question of the Other* (1982): due titoli uguali per due forme d'arte completamente diverse, ma che hanno al loro interno la medesima denuncia nei confronti del potere coloniale.

Capitolo 2: il parto e la paternità

2.1. *Seres digitales* come parti

In questo capitolo andremo ad approfondire la figura di quello che è il protagonista di *Sueños digitales*. Sebastián è un personaggio difficile da inquadrare per via delle molteplici responsabilità che ricopre all'interno dell'opera. Su Sebastián ci si concentrerà più avanti nel capitolo, ma per ora è doveroso rimanere sui *Seres digitales* per un'ultima volta. Questo paragrafo avrebbe potuto essere incluso nel primo capitolo di questa tesi, ma visto il rapporto tra i *Seres digitales* ed il protagonista è giusto includerlo nel capitolo che, come si può benissimo evincere, tratterà del ruolo del padre. Il rapporto che si va a creare tra Sebastián e le sue creature va oltre quello che solitamente ha un personaggio con la propria invenzione. Questa è una relazione viscerale tra le due parti, così come testimonia la citazione già riportata nel capitolo precedente (pagina 13, per essere precisi). “Había creado un monstruo que creaba monstruos” (Paz Soldán, 2000: 39). Tralasciando la mostruosità già precedentemente trattata, si può evincere come Sebastián abbia creato della nuova vita a tutti gli effetti. L'idea di paternità è sicuramente aiutata dal fatto che Sebastián ‘giochi’ con corpi di persone realmente esistenti. Allo stesso tempo, per quanto i corpi dei personaggi famosi siano reali, questi una volta mescolati portano ad un prodotto che è tutt'altro che naturale. I *Seres digitales* sono prodotti tecnologici non solo per il semplice fatto che sono stati creati con l'ausilio di un computer. Vanno oltre le capacità umane da un puro e semplice punto di vista anatomico. Il famoso esempio che dà inizio alla storia tra il Che Guevara e Raquel Welch non lascia alcun dubbio a riguardo: la parte superiore di un uomo con il corpo di una donna rimanda alla mitologia. Così i *Seres digitales* potrebbero addirittura essere interpretati come delle vere e proprie figure mitologiche: d'altronde figure come sfingi, cinocefali, minotauri sono state create migliaia di anni orsono.

2.2. Sebastián: padre, Homo Deus e Malinche

È finalmente arrivato il momento di andare ad analizzare meglio una delle figure più interessanti di *Sueños digitales*, ovvero il protagonista Sebastián. Durante tutta la lettura

questo personaggio è di difficile interpretazione e sembra comportarsi diversamente a seconda del contesto in cui si trova. Per questo motivo ho individuato nella frantumazione dell'io di Luigi Pirandello una possibile spiegazione. Il caposaldo della filosofia dell'autore siciliano, presentato più volte ne *L'umorismo*, sembra proprio fare al caso di Sebastián. Pirandello sostiene che l'identità è inscindibile dalle maschere indossate, rendendo così impossibile dare voce alla propria autentica natura. Le famose maschere rappresentano più anime, che in certi casi possono anche essere opposte e cambiano a seconda del contesto nel quale ci si deve interfacciare. “Maschere, maschere... un soffio e passano per dar posto ad altre” (Pirandello, 1908: 190) scriveva proprio Pirandello, sottolineando come questi cambi di personalità potessero avvenire anche in una frazione di secondo. Lo stesso avviene anche per Sebastián, il quale sembra avere dei comportamenti completamente diversi sul luogo di lavoro rispetto alla sfera domestica, dove ha un rapporto a dir poco complicato con la moglie Nikki. È importante l'episodio del rapporto poliamoroso: una sera, dopo aver assunto droghe ed alcolici, Sebastián e Nikki hanno avuto un 'triangolo' con Wara. Questa fantasia perversa apparteneva più a Nikki che a Sebastián, il quale si è comunque concesso per la causa. Si è lasciato trasportare dalla volontà di sua moglie, nonostante si fosse già accorto di non volerlo fare: o meglio, come racconta Sebastián stesso, si sarebbe concesso a questa avventura solo in circostanze particolari da lui scelte, ovviamente. Avendo assecondato Nikki, la mattina dopo Sebastián: “Trató de no recordar quello que era muy difícil de olvidar” (Paz Soldán, 2000: 135). In retrospettiva, questo episodio ha contribuito ad incrinare irrimediabilmente il rapporto tra i due. Sebastián lascia l'impressione di essere un uomo troppo avanzato per l'epoca nella quale vive, quasi un pesce fuor d'acqua. Questo stato di inadeguatezza perpetua porta il protagonista ad un'ansia quasi ingiustificata, soprattutto nelle ultime pagine: “Negaba enfáticamente ser un hipocondriaco” (133). Quelli che sembrano essere degli attacchi di panico si presentano in maniera improvvisa nella seconda metà dell'opera, lasciando anche dei forti strascichi a livello fisico oltre che emotivo. Il tutto ha poi un epilogo tragico con il suicidio dal famoso *punte de los suicidas*.

Al termine di questa brevissima presentazione di Sebastián, è arrivato il momento di andare ad analizzare meglio i vari ruoli che il protagonista ricopre all'interno dell'opera. Il primo, come anticipato già nel paragrafo precedente, è quello di padre. Innanzitutto,

dobbiamo toglierci dalla testa la figura del padre tradizionale: insomma, evitiamo di essere troppo retrogradi. Scendendo velocemente nel burocratico, la Economic Commission for Latin American and the Caribbean (ECLAC) dà questa definizione di paternità: “a direct commitment by fathers to their children, regardless of the existing arrangement with the mother” (Olvera, Luna, 2019: 736). A partire da questo concetto, procediamo: “the proposed concept of fatherhood extends beyond a man’s biological capacity for production. It includes social bonds that are not necessarily familial in nature, and covers practices broader than material protection and provision” (736). Chiaramente, nel caso di Sebastián, non si può parlare di paternità nel senso puramente stretto del termine: essere padre biologico dei *Seres digitales* sarebbe umanamente impossibile. Fortunatamente le trasformazioni sociali degli ultimi due decenni in particolare ci vengono in aiuto sotto questo punto di vista: la paternità è stata recentemente estesa al di fuori del solo legame biologico, ma riguarda più in generale qualsiasi figura in grado di provvedere per i pargoli. Quest’ottica ci permette di definire Sebastián come un padre a tutti gli effetti.

La capacità da parte dell’uomo di creare la vita è piuttosto recente nella storia umana e, in un certo senso, sembra andare oltre quelle che sono le sue capacità naturali. Infatti, per creare la vita, Sebastián trova un grosso aiuto nella tecnologia. L’uomo va quindi a sostituirsi alla divinità. Come ben sappiamo, il cristianesimo vorrebbe che: “E Dio creò l’uomo a sua immagine; a immagine di Dio lo creò: maschio e femmina li creò. Dio li benedisse e Dio disse loro: «Siate fecondi e moltiplicatevi»”³. Secondo la religione, Dio aveva creato l’uomo e la donna con lo scopo della riproduzione e del dominio su ogni essere vivente presente sulla terra. La creazione dell’uomo spetta solo e soltanto a Dio, stando alla tradizione. Evidentemente questo concetto è cambiato nel corso degli ultimi anni, come dimostrato in *Sueños digitales*. Sebastián è padre e creatore dei *Seres digitales* allo stesso tempo. Il protagonista sembra aver preso il ruolo di divinità, oltre che quello della figura paterna: proprio come Dio lo è per gli uomini, secondo la religione. La profonda volontà di dominio che ha Sebastián su Río Fugitivo ricorda quella del Superuomo di Gabriele D’Annunzio. L’energia sconfinata che possiede il Superuomo dannunziano gli istiga una sete di dominio che lo autorizza ad avere dei comportamenti

³ *Antico Testamento*. Genesi 1, 26-28.

che vanno al di là di ogni norma morale, come quelli avuti da Sebastián nell'opera. 'Sfidare' l'autorità suprema, ovvero la divinità, in quello che solo lui potrebbe fare, è un comportamento ribelle che va al di fuori di tutto ciò che viene considerato moralmente giusto nell'ottica cristiana. L'asse Sebastián-Superuomo viene rafforzato dalla volontà di entrambi nel cambiare la realtà attraverso la politica. Ovviamente, nel caso dell'autore italiano, questo concetto è stato portato allo stremo. Il caso di Sebastián è leggermente diverso: la sua non è proprio volontà di cambiare la realtà, dato che non è mai fermamente convinto del suo lavoro all'interno della Ciudadela. L'importante in questo caso non è tanto la convinzione del protagonista verso le idee politiche che rappresenta, ma quanto realizza nei fatti. Senza le abilità informatiche di Sebastián la campagna di pulizia dell'immagine del presidente Montenegro sarebbe impossibile. Il Superuomo trae ovviamente ispirazione dal *Übermensch* introdotto da Friedrich Nietzsche, il quale sembra stimolare un sentimento di preoccupazione in Yuval Noah Harari. Nell'opera *Homo Deus. Breve storia del futuro* (2015), lo storico israeliano individua nella Silicon Valley il luogo più interessante al Mondo da una prospettiva religiosa. L'autore trova poi nel tecno-umanesimo una chiave di svolta: questa tecno-religione concepisce ancora l'essere umano come il punto più alto della creazione divina, compartendo con l'umanesimo tradizionale buona parte delle idee. La tecnologia, secondo questa corrente, dovrebbe portare ad aumentare le capacità umane. Il fine sarebbe quindi quello di creare un Homo Deus, un modello di umano chiaramente superiore alla propria base di partenza. Se alcune caratteristiche rimarranno invariate, Homo Deus conterà su abilità sia fisiche che mentali nettamente superiori rispetto ad un uomo normale. Si andrà così ad aumentare esponenzialmente le potenzialità umane. Sarà così possibile per i 'nuovi' esseri umani tenere testa ad alcuni algoritmi che, in quanto tali, sono privi di coscienza. È necessario che gli esseri umani siano in continuo aggiornamento per fronteggiare il progresso tecnologico.

È il momento quindi di passare all'ultimo ruolo svolto dal protagonista Sebastián, il quale è senza dubbio controverso. Nel primo capitolo abbiamo esplorato la figura della Malinche. Riprendendo i concetti precedentemente esposti, la Malinche è una figura che si è prestata ai colonizzatori spagnoli sia dal punto di vista strategico che prettamente fisico aiutandoli a conquistare il Messico e, conseguentemente, tutto il continente

dell'America Latina. Nella già citata opera *La conquista dell'America. Il problema dell'«altro»* Tzvetan Todorov propone un'interpretazione che pare discostarsi da quella che potrebbe dar ragione alla cosmologia nativa: se gli erroneamente chiamati indiani vedevano la Malinche come una traditrice dei propri valori autoctoni, svendendosi in ogni senso al conquistatore senza trarne chissà quale vantaggio, Todorov dà un'interpretazione illuminante. L'autore vede nella Malinche un simbolo di interculturalità e di contatto tra diverse culture, che comunque non ci riguarda da vicino per quanto concerne la figura di Sebastián. È più interessante, visto la strada che stiamo percorrendo, analizzare quello che è un vero e proprio dilemma interno che ha il protagonista con il passare del tempo e delle pagine di *Sueños digitales*. Insomma, è giusto ricordare che il personaggio ora analizzato, che con le sue abilità tecnologiche ha messo ai propri piedi tutta Río Fugitivo, non possiede nemmeno un cellulare. Per quanto ad inizio anni 2000 non fossero diffusi come ora, sicuramente i cellulari erano già di uso comune in buona parte dei ceti sociali (perlomeno in quello di Sebastián, appartenente alla classe media). Proprio per questo si sposa con la figura della Malinche. Inizialmente, così come la Malinche era una semplice donna azteca, Sebastián è un 'semplice' lavoratore nel mondo dell'informazione, dove si diletta nella manipolazione delle immagini, anche se a scopo puramente di intrattenimento. Il protagonista stesso lo chiarisce nelle prime pagine del libro: “Para él, una cosa era manipular fotos para la publicidad y las páginas de sociales, y otra, muy distinta, para las noticias, que debían ser neutrales, tan objetivas como las dictaran los cables de las agencias” (Paz Soldán, 2000: 27). Sebastián ha quindi 'messo le mani avanti': i fotomontaggi possono essere tanto belli quanto utili e profittevoli da un punto di vista economico, ma devono rimanere un qualcosa a scopo ludico. Da bravo giornalista, Sebastián sa perfettamente che il filo etico sul quale sta camminando è veramente sottile. Questo filo non solo viene rotto, ma viene completamente distrutto durante il primo incontro tra Sebastián e Isabel, che poi lo ha portato a lavorare per la Ciudadela e, quindi, per il governo. L'impresa di pulizia dell'immagine al servizio del presidente Montenegro va contro tutto quello che Sebastián si era inizialmente posto, i suoi ideali sia come professionista che come essere umano. Sebastián prova anche un senso di vergogna verso Nikki per aver accettato questa offerta, probabilmente perché sua moglie lo conosce piuttosto bene e sa qual è la sua ideologia etica: “No sólo quería contárselo todo, también quería que elle le dijera que aceptara la oferta; así se sentiría menos responsable y podría

decir que lo estaba haciendo por ella” (102). La realtà dei fatti è ben diversa: ciò che emerge nella lettura è un atteggiamento piuttosto distaccato di Nikki nei confronti delle scelte lavorative del marito. È come se Sebastián stia cercando sempre un appiglio al quale aggrapparsi per non sentire la responsabilità delle sue azioni. Nonostante egli agisca maggiormente ‘dietro le quinte’ nell’opera di pulizia dell’immagine, il peso che Sebastián sente è enorme e cerca di sminuirlo in più occasioni: la convinzione che, oltre alle prove che lui stesso manipolava per togliere Montenegro da situazioni scomode, ci fossero altre prove in grado di condannare il presidente è una delle cose che lo ha convinto a continuare la propria missione alla Ciudadela. A più riprese nel corso di questo paragrafo dedicato a Sebastián si è discusso di come il protagonista sia un personaggio affamato di potere. Una volta accortosi che, per Isabel (e conseguentemente il governo), non era una pedina fondamentale del progetto, Sebastián ha subito un colpo importante al proprio orgoglio: “Isabel había restregado su ego, su vanidad, y le había hecho creer que él era la pieza fundamental del proyecto, cuando en realidad era tan sólo una pieza más” (153). Lo stesso desiderio di potere che lo aveva spinto ad accettare la proposta del governo ha portato Sebastián a non accettare di essere parte di un sistema: infatti, oltre alla manipolazione delle immagini, a la Ciudadela lavorano persone diverse in grado di manipolare altri parametri ugualmente importanti come immagini video o audio. In questo aspetto, forse, Sebastián dimostra di non essere una Malinche in tutto e per tutto: più una Malinche incompiuta. Infatti, il protagonista a più riprese durante la narrazione dimostra un certo orgoglio (come nell’esempio sopra riportato) non propriamente tipico della figura che ha aiutato Hernán Cortés alla conquista del Messico. Nonostante questo piccolo particolare, Sebastián ha svolto perfettamente il ruolo della Malinche nella seconda metà dell’opera: per usare le parole di Gaytán Cuesta, Sebastián è passato dall’essere un “guerrero del teclado” a un “empleado-cyborg al servicio del capitalismo” (Gaytán Cuesta, 2020: 172).

2.3. Uomo e macchina

Nel primo capitolo ci siamo concentrati sui *Seres digitales*, mentre fino a questo punto del secondo capitolo il focus è stato Sebastián. Per quanto il loro rapporto sia innegabile e consequenziale, è allo stesso tempo vero che tra i due ci sia un conflitto già accennato nel capitolo precedente ed ampiamente esplorato dalla letteratura nel corso della sua

storia. Sebastián ovviamente rappresenta l'uomo, per quanto la sua abilità di dare vita a degli esseri che vanno oltre l'umano gli danno alcuni connotati della divinità. Le sue creazioni, ovvero i *Seres digitales*, rappresentano invece la macchina, il prodotto che ha visto mettere insieme diverse parti umane per poi creare un qualcosa di inedito. Così come abbiamo precedentemente esplorato la dicotomia natura/tecnologia, anche quella uomo/macchina è altamente interessante per quanto concerne il suo esito. Generalmente l'uomo è visto come capace di tutto (o quasi) specie con l'ausilio della tecnologia: questo 'tutto', che in questo caso viene rappresentato dai *Seres digitales*, è poi in grado di sovrastare anche il controllo del proprio creatore. La tecnologia ha quindi il sopravvento sull'uomo, il che è una preoccupazione concreta anche ai giorni nostri, specie con gli straordinari progressi fatti dall'Intelligenza Artificiale nell'ultimo lustro. La mancanza di coscienza tipica degli algoritmi tecnologici, come ricorda Harari nel suo libro, è ciò che separa la tecnologia dal dominio sugli uomini ma avviene in *Sueños digitales*. La letteratura non manca certo di esempi che possono tornarci utili in questo caso.

Sembra proprio che *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* faccia al caso nostro. L'opera di Mary Shelley è ha riscosso parecchio successo anche a causa delle molteplici rappresentazioni cinematografiche uscite nel corso degli anni come *Frankenstein* di James Whale (1931). Lo scienziato svizzero Victor Frankenstein è stato fortemente traumatizzato dalla prematura morte della madre Caroline Beaufort per una lieve forma di scarlattina. L'avvenimento si rivela essere scatenante per le ambizioni dello scienziato: creare un essere umano superiore, dotato di una salute inattaccabile e di una lunga vita, possibilmente addirittura dell'immortalità, partendo da un cadavere. Un progetto quasi paradossale: creare vita dalla morte. L'esperimento funziona fin troppo bene. Per quanto decisamente non armoniosa nelle proprie forme, la creatura è viva e dotata di una forza fisica smisurata che diviene presto incontrollabile per il suo creatore. La creatura si esibisce in una serie furibonda di omicidi e sembra infermabile: infatti, la sua morte è un suicidio. Anche in questo caso è la macchina ad avere la meglio sull'uomo, dimostrando il proprio strapotere fisico (e intellettuale) e, al contempo, tutti i limiti dell'essere umano. Nel caso del mostro di Frankenstein si è andata a creare una sorta di anarchia, dove ogni ordine sia politico che morale non può nulla contro la furia senza contegno della creatura,

capace di commettere una serie sfrenata di omicidi. Il suicidio alla fine del romanzo dimostra come sia solo la macchina a poter fermare sé stessa: l'uomo non può nulla.

Capitolo 3: Il discorso postcoloniale di Paz Soldán

3.1. Introduzione al postcoloniale

In quanto nome composto, per analizzare il termine postcolonialismo può essere utile partire dalla definizione di colonialismo. Riportando quanto scritto da Silvia Albertazzi in *La letteratura postcoloniale: dall'Impero alla World Literature*:

L'accezione di "coloniale" è qui ancora alquanto limitata, se contrapposta all'uso attuale del concetto, che implica un riferimento «all'intero processo di espansione, esplorazione, conquista, colonizzazione ed egemonizzazione imperiale che costituì l'altra faccia [...] della modernità europea e capitalista occidentale dopo il 1492». (Albertazzi, 2013: 12).

L'autrice poi prosegue esplicitando quale sia la differenza tra due concetti spesso erroneamente sovrapposti: colonialismo e imperialismo. Nel linguaggio comune questi termini vengono praticamente utilizzati con il medesimo significato, così come testimonia l'enciclopedia Treccani stessa. Sul sito della nota enciclopedia, consultabile da chiunque, si dà la seguente definizione di colonialismo:

In età moderna e contemporanea, l'occupazione e lo sfruttamento territoriale realizzati con la forza dalle potenze europee ai danni di popoli ritenuti arretrati o selvaggi. Per molti versi la storia del colonialismo può essere fatta iniziare con la scoperta dell'America da parte di C. Colombo (1492).

Molto simile è la definizione di imperialismo, sempre proveniente da Treccani:

Politica di potenza e di supremazia di uno Stato tesa a creare una situazione di predominio, diretto o indiretto, su altre nazioni, mediante la conquista militare, annessione territoriale, sfruttamento economico o egemonia politica. Dal punto di vista dottrinale l'imperialismo poggia sull'idea che i popoli più forti abbiano il diritto di imporsi su quelli più deboli.

Questa è una confusione terminologica: infatti, fino alla fine del secondo conflitto mondiale, il colonialismo non era altro che una conseguenza di imperialismo che, come

esplicitato precedentemente, rappresenta un'ideologia politica. Il colonialismo è stato fortemente combattuto nell'arco dello scorso secolo grazie a un importante processo di decolonizzazione specialmente al termine delle due guerre mondiali. Al contrario, l'ideale di imperialismo è rimasto e, come scrive Albertazzi, questo si è trasformato in neocolonialismo. In questa 'seconda vita', l'imperialismo rappresenta un dominio più ideologico che concreto dei Paesi del Terzo Mondo: "penetrazione capillare in ogni angolo della terra, distruggendo ogni forma di organizzazione sociale precapitalista o non capitalista" (Albertazzi, 2013: 13). Secondo Albertazzi, l'influenza che le potenze coloniali ancora hanno sui Paesi meno sviluppati, permette di raggruppare i prodotti letterari di Paesi le cui indipendenze sono cronologicamente distanti oltre un secolo: l'esempio fatto da Albertazzi riguarda Messico e Angola: il primo ha ottenuto l'autonomia nel 1821, mentre il secondo nel 1961, ben 140 anni di distanza. Il termine postcoloniale deve essere quindi usato con un'accezione diversa rispetto agli albori, quando nel 1959 per la prima volta questo termine comparve nella lingua inglese riguardo i problemi dell'indipendenza dell'India (secondo il *Oxford Encyclopaedic Dictionary*). La particella 'post' non indica un mero superamento dal punto di vista cronologico, bensì (e soprattutto) ideologico. Postcoloniale non si limita dunque solamente a ciò che è avvenuto dopo la fine del colonialismo. "Pertanto, il termine "postcoloniale" va sempre usato «con sospetto, riconoscendo che il "dopo" che alcuni leggono e celebrano nelle sue produzioni non è ancora arrivato»" (13). La postcolonialità va quindi oltre agli imperi autoritari che hanno cercato in tutti i modi di imporre la propria cultura sulle altre, abolendo ogni tipo di barriera ideologica. Chiaramente il discorso postcoloniale va a toccare anche il campo linguistico e, di conseguenza, quello identitario: "per chi ha dovuto sottomettersi alla lingua del potere, la creazione di una propria espressione linguistica costituisca il passo primo e più importante verso la ricostruzione della propria identità" (16). Nel processo di creazione dell'identità postcoloniale è necessario recuperare e rivalutare la storia. In particolar modo, specialmente in America Latina, è fondamentale il recupero della storia indigena, precedentemente cancellata dalla dominazione europea. Per farlo, è necessario raccontare la storia "guardando i fatti attraverso gli occhi di chi è dimenticato dagli storiografi" (17). In questo contesto si colloca *The Empire Writes Back*, una delle prime opere utilizzate per lo studio del colonialismo. L'opera è rivoluzionaria in quanto fornisce

uno sguardo del colonizzatore dagli occhi del colonizzato: l' europeo è quindi costretto a immedesimarsi, compiendo il viaggio al contrario rispetto a come la storia lo pone.

Il passato delle popolazioni coloniali, occultato dall'Occidente, nella memoria dello scrittore postcoloniale rinasce come sogno collettivo, mito di formazione che unifica comunità e culture disperse e negate dai poteri coloniali e permette a queste letterature di imporsi con la forza di una tradizione che esse stesse si sono forgiate, senza più dover essere considerate appendici esotiche ai canoni letterari francesi, inglesi, spagnoli o portoghesi (17).

Sia da un punto di vista strettamente geografico che, più in generale politico e ideologico, l'Europa è da sempre il centro del globo. La narrazione postcoloniale non vede una distinzione tra centro (Europa) e periferia (America Latina), ma vige l'assenza di centralità nell'universalità della storia. "Oggi, «non essendoci centralismi, tutti siamo eccentrici, che è, forse, l'unico modo attuale di essere universali»" (18). La *Río Fugitivo* nella quale è ambientata *Sueños digitales* è parte di una Bolivia verosimilmente neocoloniale, oltre che postcoloniale. La neocolonialità non dipende strettamente dalla dipendenza politica che un Paese possiede o meno rispetto al colonizzatore. Neocoloniale è quella realtà che, seppur indipendente dal punto di vista politico (1825 nel caso della Bolivia), è ancora dipendente economicamente e/o culturalmente, come vedremo nel corso di questo capitolo.

3.2. Il ruolo dell'immaginazione

Il movimento del realismo magico latinoamericano ha avuto successo su scala globale: non è un caso che sia partito dall'America Latina. Il continuo alternarsi di una fantasia instancabile con un realismo a volte fin troppo crudele è fondamentale nel processo di reinvenzione culturale. In *Nonluoghi* di Marc Augé viene citato un esempio perfetto:

Così in Brasile sono ricomparse etnie che si ritenevano scomparse perché il governo brasiliano ha adottato una politica che favorisce l'attribuzione delle terre ai gruppi etnici socialmente costituiti. Individui meticci, dispersi e isolati si sono riuniti e hanno reinventato, sulla base di ricordi e di improvvisazioni, regole comuni e rituali. Per le loro

cerimonie hanno spesso fatto ricorso a oggetti reperibili sul mercato, nella maggior parte dei casi di origine asiatica: si tratta chiaramente di una diffusione di «tratti» materiali al servizio di una reinvenzione culturale (Augé, 2024: 36).

Riprendendo le parole di Albertazzi: “La fantasia è un mezzo per conciliare il mito con il racconto, l’eco delle sacre scritture con la banalità del quotidiano, la realtà magica dell’immaginario postcoloniale con gli orrori della cronaca” (Albertazzi, 2013: 18). L’opera di Edmundo Paz Soldán riesce a conciliare alla perfezione realtà e fantasia, due ‘anime’ che l’autore stesso ha dichiarato di avere in un’intervista rilasciata nel 2019 a TVPerú:

Cuando comencé yo tenía influencias casi contradictorias: por un lado tenía Vargas Llosa y por el otro tenía Borges, que eran como claves para mí. Cuando pensaba en escribir novelas que tratara la realidad social de Bolivia, tenía en mi cabeza a Vargas Llosa. Por otro lado tenía esta pulsión hacia lo fantástico. Después de una primera parte más realista, lo que intenté fue juntar en novelas como *Sueños digitales* y *El delirio de Turing* estas dos influencias. Yo quería escribir novelas de ciencia ficción, pero la influencia realista todavía era muy fuerte.

Realtà e fantasia si vanno a fondere per raccontare la situazione sociale della Bolivia di inizio millennio: un metodo di narrazione tipico della letteratura postcoloniale, soprattutto in America Latina. Una citazione presente nell’opera di Albertazzi è particolarmente rilevante per questo discorso.

Credo che l’immaginazione non sia altro che uno strumento per elaborare la realtà. E che la fantasia, o l’invenzione pura e semplice - come in Walt Disney, senza il benché minimo contatto con la realtà - sia la cosa più detestabile possibile (Albertazzi, 2013: 88).

La frase, ripresa dall’autrice ma originariamente utilizzata da Gabriel García Márquez, coglie nel segno: la fantasia, intesa come mera finzione, non ha senso. La fantasia, come fatto in *Sueños digitales* da Paz Soldán, deve avere una base di realtà per essere utilizzata in maniera efficace. Anche all’interno dell’opera stessa c’è un luogo fantastico che permette ad un personaggio in particolare di ‘scappare’ da una realtà quotidiana che lo tormenta. Pixel, collega di Sebastián in redazione fortemente influenzato dalla malattia

del padre fin dalle prime pagine. Questo personaggio sembra comparire solo in due circostanze: in relazione al genitore malato e a Nippur's Call. Il videogioco rappresenta il più grande (se non unico) passatempo di Pixel e viene prontamente descritto da Sebastián.

Se llamaba Nippur's Call, estabab ambientado en una Edad Media de torvos alquimistas y dragones flamígeros. Por una módica suma mensual, cada participante asumía un rol (guerrero, ciudadano, rey, cortesana). Las invaciones de hordas bárbaras, los saqueos y las amenazas climatológicas obligaban a los miembros de la aldea de la que Pixel formaba parte, como amante del líder, a estrechar sus lazos o traicionar a su rey y desbandarse o subdividirse en grupos pequeños para intentar sobrevivir. El juego podía durar dos o tres años (Paz Soldán, 2000: 77-78).

Un classico RPG (role-playing game) nel quale un giocatore può assumere un'identità completamente diversa dalla propria, come nel caso di Pixel. Potrebbe sembrare un gioco piuttosto banale, anche se rappresenta da decenni una delle categorie più apprezzate dagli appassionati. Pixel, però, sembra fin dall'introduzione di questo elemento particolarmente preso: evidentemente troppo. Infatti, lui spiega a Sebastián: “Las imágenes son increíbles de realistas. Y el sonido también. Te metes y te vuelves adicto” (78). Una frase non proprio rassicurante: Sebastián poi continua.

Y luego crearán un juego que dure toda una vida. Y llegará un momento en que no sepas si te llamas Pixel o Xena, si eres un creativo del fin de siglo o una puta en la Edad Media (Paz Soldán, 2000: 78).

Il ragionamento del protagonista è sensato e va a collegarsi ad un possibile distacco dalla realtà, oltre che alla perdita d'identità. Nonostante ciò, la risposta di Pixel si limita ad uno scocciato: “¿Y? ¿Cuál es el problema? Lo dices como si fuera malo” (78). Per quanto i ruoli sia di Pixel che di Nippur's Call rimangano piuttosto marginali nella narrazione, si può constatare come, alla fine dell'opera, quella per i videogiochi non sia una semplice passione.

Te ha debido decir algo de Nippur's Call. Combatió la depresión refugiándose en ese juego. Y nada, se volvió adicto. Comenzó como amante de un jefe, pero ahora la cosa es más compleja. Se ha vuelto una mujer de doble personalidad, de día una guerrera que custodia un bosque encantado, de noche una puta que se acuesta con los viajeros que pasan por el bosque. Mientras hablaba contigo seguro pensaba en volver a su depar. El juego lo está devorando. Cualquier rato lo perdemos (167).

Dal passatempo Pixel è passato ad una vera e propria malattia che ha scaturito anche la preoccupazione dei suoi amici e colleghi. La fantasia gli permette di cambiare identità rispetto a quella che ha nella 'vita vera': l'impressione è però quella che Pixel sia alla ricerca continua di nuove identità da poter sperimentare. L'interpretazione che viene data nelle righe successive è interessante.

Mientras se refería a Pixel, ¿no le estaba hablando Braudel de sí mismo? ¿Era eso lo que quiso decir Inés, que la locura de Braudel se había debido al suicidio de su madre, y que, en el fondo, jamás se había recuperado del todo? Y si Pixel se extraviaba en Nippur's Call, ¿no hacía él lo mismo de una manera más sutil con sus hipogrifos violentos, sus Quimeras en una pantalla? ¿Y Sebastián y sus manipulaciones fotográficas? ¿Era ése el lugar que ocupaba la fantasía en sus vidas, un sofisticado refugio, un estructurado escape de la realidad? (167-168).

I videogiochi, così come altre attività legate alla tecnologia per quanto riguarda Sebastián e Braudel, danno la possibilità di evadere dalla quotidianità (forse banale) delle loro vite, permettendo così di vivere in una nuova 'realtà' che ha il sapore di libertà. Un sentimento di insoddisfazione culturale tipico dei *cyberpunk*, movimento letterario fortemente influenzato da scrittori della generazione *beat*: "quienes integraban una tendencia social de contracultura, de revolución sexual y de pugnas antirracistas en los años cincuenta" (Huidobro Márquez, 2018: 98). I *cyberpunk*, quindi: "obsesionados por la tecnología, se emplazan hacia una realidad que no existe aún, no obstante que ellos estén ya al pie de realidades futuras" (99). I *cyberpunk*, allo stesso tempo, sono anche nati come risposta dei punks. Questi non vedevano speranza nel futuro dell'umanità, così come testimonia il brano "God Save the Queen" dei Sex Pistols. Il *refrain* cantato da John Lydon parla da sé: "There's no future, no future, no future for you". Decisamente diversa è la visione dei *cyberpunk* a riguardo.

Para los *cyberpunks*, al contrario de los *punks*, las nuevas tecnologías asociadas a la informática podrían ser liberadoras, emancipadoras. Ellas portarían una esperanza de transformación de la vida social y, por supuesto, de libertad (Huidobro Márquez, 2018: 98).

La tecnologia come strumento per arrivare alla libertà può trovare nei videogiochi un valido alleato. In *Sueños digitales*, opera che appartiene al genere *cyberpunk*, il mondo che si crea in Nippur's Call sembra fare da ponte tra la realtà e la fantasia: Pixel, nel momento peggiore raggiunto alla fine del romanzo quando il padre muore, sembra essersi completamente staccato dal mondo reale.

En la funeraria, Pixel se había apoyado en su hombro y se había quebrado con un llanto lastimero. Se sintió hermanado a él; no creía volver a compartir con ningún amigo un momento tan íntimo como ése. El encanto se rompió cuando Pixel lo miró a los ojos como si no lo conociera. - Soy yo, Pixel. Sebastián. Pixel lo siguió mirando un buen rato, sin dar muestras de reconocerlo. Luego se apoyó en su hombro y continuó con el llanto (Paz Soldán, 2000: 194).

La figura del ponte non viene utilizzata solamente in maniera metaforica, come visto per unire realtà e fantasia tramite i videogiochi. Infatti, in *Sueños digitales* il *punte de los suicidas* può avere diversi ruoli. I primi due sono strettamente collegati, in quanto uno è il contrario dell'altro. "El río era una frontera que separaba la ciudad luminosa de la zona de sombra" (31-32). Se da un lato, quindi, il ponte unisce nel senso geografico Río Fugitivo, quest'ultimo è anche responsabile di una netta divisione socio-economica della città stessa.

Barrios de casas decrepitas, 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 brasileiros estacionados en la calle, triciclos tirados en la aceras, perros insolentes y gatos advenedizos (32).

A tenere Sebastián, per quanto possibile, a contatto con il mondo reale ci pensa Nikki, la moglie per la quale il protagonista ha un'ossessione morbosa: "Poco saludable obsesión

la sua, terminar siempre relacionando todo con Nikki” (195). Soprattutto riguardo la fotografia, Nikki ha un’opinione decisamente diversa rispetto al marito.

Ella lavaba los platos y él, sentado sobre la apelmazada alfombra crema, observaba, en la pared al lado del televisor, una foto inmensa de ambos del día de su matrimonio, ella mirando al fotógrafo con una media sonrisa, un ramo de rosas rojas entre sus manos, y él ladeado mirándola, el terno negro y un clavel en la solapa. Sebastián observó una de esas rosas, en diagonal y con la cabeza caída y mustia mientras sus compañeras apuntaban erguidas hacia la barbilla de Nikki. ¿Que hacía esa rosa incongruentemente desalentada en una composición cuyo objetivo era capturar la radiante plenitud del momento, lograr que ese instante persistiera en el alborozo aunque con el tiempo la pareja cambiara, y apareciera quizás el aburrimiento, y también el desamor, y acaso el odio? Un descuido del fotógrafo, dejar esa rosa descolocada (46).

Nikki si cimenta nella fotografia ma odia qualsiasi tipo di cambiamento in postproduzione, indipendentemente dal risultato. Un personaggio controcorrente per il contesto nella quale vive, considerata anche la professione del marito. Singolare è anche la caratterizzazione del personaggio, che si trova nelle pagine a lei dedicate. Come la definisce Gaytán Cuesta: “La escritura de Nikki aparece como un *glitch*” (Gaytán Cuesta, 2020: 174). I monologhi interni di Nikki sono caratterizzati dall’assenza di qualsiasi segno di punteggiatura. La lettura risulta quindi frettolosa e ansiosa: il ruolo di Nikki, secondo Gaytán Cuesta: “Nikki se presenta como una voz análoga que regresa a Sebastián al mundo de lo “real”” (174). Man mano che Nikki, con il passare delle pagine, è sempre meno presente nella vita di Sebastián, allora scomparirà anche nelle foto presenti in casa dei due. La scomparsa dell’immagine corrisponde ad una scomparsa fisica effettiva che porta il protagonista alla follia più totale.

3.3. La situazione politica in Bolivia

Nel paragrafo precedente si è brevemente affrontato il tema del genere *cyberpunk*, al quale *Sueños digitales* appartiene. Lo sviluppo di questo genere in America Latina è stato reso possibile anche da una precisa situazione sociopolitica: Gaytán Cuesta lo spiega.

Asá, el desastre tecnológico relacionado con un pasado mítico se cristaliza en la escritura del cyberpunk en Latinoamérica con las grandes influencias de las figuras del Boom. La presencia del mundo de un poder bipolar, marcado por el entrentamiento entre Estados Unidos y la Unión Soviética, la posterior caída del régimen comunista y la imposición de las medidas de orden neoliberal y reformas económicas, fueron también factores determinantes para el desarrollo del cyberpunk. En esta generación se presenta una fascinación ante el futuro, pero conflictuada ante la situación política y social de los países de Latinoamérica, marcados por dictaduras e imposiciones económicas de austeridad (Gaytán Cuesta, 2020: 169).

Edmundo Paz Soldán è, in un certo senso, figlio del proprio tempo. L'autore è quindi portato a descrivere la situazione politica della Bolivia, simile a quella della maggior parte dei Paesi latinoamericani. Per farlo, però, Paz Soldán 'gioca' con la fantasia, costruendo un mondo di finzione ma altamente verosimile. È doveroso partire dalle due figure politiche che compaiono all'interno dell'opera. La prima è quella più importante a livello di trama: il presidente Montenegro. Questa figura viene presentata in *Sueños digitales* attraverso i vari cartelli pubblicitari che Sebastián vede ogni giorno tornando a casa dall'ufficio a piedi. "Había otro gran anuncio de Montenegro a la orilla del puente. *El presidente de todos*, se leía en letras superpuestas" (Paz Soldán, 2000: 27). Nelle righe immediatamente successive si capisce come Montenegro sia alla sua seconda presidenza, la prima 'veramente' ottenuta sul campo. Infatti, la prima è stata una vera e propria dittatura, modello di governo purtroppo tipico in America Latina specialmente tra gli anni 70 e 80 del secolo scorso.

Las organizaciones internacionales de Derechos Humanos seguían despotricando, pero no había Vuelta que darle, esta vez Montenegro había llegado al poder por la vía democrática y de nada servía recordar a los cuatro vientos la Operación Cuervo y las atrocidades cometidas durante su dictadura (27-28).

Guardando quali sono stati i presidenti della Bolivia, i conti sono presto fatti: per trovare un corrispondente reale di Montenegro bisogna cercare un ex dittatore capace poi di salire alla presidenza in maniera democratica. Hugo Banzer Suárez (1926-2002) è salito al potere per la prima volta nel 1971 attraverso un colpo di stato. Banzer ha tolto il potere al generale Juan José Torres, il quale è stato ucciso cinque anni dopo durante l'esilio in

Argentina. Ovviamente il colpevole non è mai stato trovato, come spesso succede in questo tipo di operazioni, ma si ipotizza che siano stati degli squadristi di destra del governo Videla (presidente argentino all'epoca). Nonostante ciò, è stato Banzer (casualmente) ad essere ripetutamente accusato di essere il mandante del crimine. Il rapimento con conseguente omicidio dell'ex presidente Torres non è stato l'unico caso verificatosi in America Latina negli anni '70. L'assassinio degli oppositori politici da parte dei dittatori in carica ha preso il nome di Operazione Condor: con il sostegno della CIA, *intelligence* degli Stati Uniti, i dittatori di Argentina, Bolivia, Brasile, Cile, Perù e Uruguay hanno reso possibile l'assassinio dei vari oppositori politici, spesso in esilio come nel caso di Torres. L'operazione ha avuto luogo tra 1976 (anno della morte di Torres) e 1978, ma ha preso originariamente forma alla fine del 1975 per volontà di Augusto Pinochet, dittatore cileno. L'Operazione Condor potrebbe trovare la sua trasposizione testuale nella Operación Cuervo citata dal narratore nelle prime pagine. Proprio la figura di Juan José Torres potrebbe essere ricondotta a quella di Merino all'interno dell'opera. Merino è a capo dell'opposizione e, quindi, primo (e unico citato durante la lettura) avversario di Montenegro. La figura di Merino è assolutamente marginale nella trama, fino al suo suicidio: “Merino, el viejo líder obrero, uno de los escasos oponentes que le quedaban a Montenegro, se acaba de tirar de un puente en La Paz” (165). Un suicidio che lascia subito un forte dubbio in Sebastián: “¿Cómo, cómo era posible? Merino no podía suicidarse. Lo habían suicidado, como lo harían con cualquiera que se opusiera a sus designios” (166). Un suicidio che ha tutta l'aria di essere un omicidio commissionato da Montenegro, proprio come fatto da Banzer con Torres nel 1976. Questa situazione va poi a creare un grosso dilemma interiore in Sebastián.

Tenía razón Nikki en desconfiar de Montenegro. Con su disfraz democrático, iba armando poco a poco una dictadura harto más temible y poderosa que aquella tan franca décadas atrás (166).

Entrambe le presidenze di Banzer (Montenegro nell'opera) sono state disastrose per il sistema economico boliviano. Nonostante ciò, Montenegro aveva comunque lasciato un bel ricordo, come racconta Sebastián.

Había votado por Montenegro, aunque no se lo había confesado a sus amigos. Había nacido un año después del inicio de la dictadura, sabía de ese tiempo de manera indirecta y parcial, a través de las aburridas clases de historia en el colegio, y de la información de la madre, a quien Montenegro le caía bien, pobre viejo, cómo ha debido sufrir con la muerte de su esposa. Eso terminó por convencer a Sebastián de votar por él: cualquiera que perdiera a su esposa en un accidente de tránsito en una autopista de Río de Janeiro merecía compasión (28).

Il legame tra Montenegro e gli Stati Uniti sembra essere noto ai più in *Sueños digitales*, come testimonia il graffito nel parco che recita: “Presidente asesino: nunca olvidaremos tus muertos. Montenegro vendido a los yanquis: la Coca es nuestra, recuperarla es un deber” (34). Il rapporto con gli Stati Uniti, a dire il vero, entusiasma moltissimi autori tra la fine del secolo scorso e l’inizio degli anni 2000. Tra questi c’è anche Edmundo Paz Soldán, come ricorda anche nell’intervista rilasciata a TVPerú.

Para muchos se veía con cierto optimismo desde el punto de vista económico o cultural. Antes del 11 de Septiembre de 2001 yo pensaba que iba a ver mucho más acercamiento con Estados Unidos y que la frontera entre EE. UU. y México iba a ser más porosa.

Un ottimismo disatteso: Paz Soldán, nella medesima intervista, traccia anche un quadro politico della Bolivia dopo la scrittura di *Sueños digitales*, approfondendo la figura di Evo Morales. Il politico boliviano è stato per ben tre volte eletto come presidente. Dal 2006 ininterrottamente fino al 2019, anno in cui ha dovuto rinunciare alla carica a seguito di uno scandalo riguardo un presunto broglio elettorale nelle votazioni da poco concluse. A dare una grossa spinta alla carriera politica di Morales è stato il suo impegno come rappresentante del sindacato dei *cocaleros*. Come racconta anche il graffito nell’opera, c’è stata parecchia tensione tra i coltivatori di coca e il secondo governo Banzer: la decisione di privatizzare molte strutture statali non è costata caro solo all’economia del Paese, ma anche per quanto riguarda il consenso. I *cocaleros* sono stati tra i primi a movimentarsi contro queste decisioni, in particolar modo quella di privatizzare l’acqua proveniente dagli acquedotti statali e fondamentale per l’agricoltura. Famosa è la rivolta di Cochabamba (città natale di Paz Soldán), sfociata nel sangue, ma che ha visto il popolo come vincitore ed ha portato alla cancellazione della legge. Il successo come difensore

dei diritti dei *cocaleros* ha dato grande notorietà a Evo Morales, che solo qualche anno dopo è andato alla guida del Paese. Paz Soldán stesso ha definito la presidenza Morales come una vera e propria rivoluzione, anche se vista da lontano, un cambio radicale soprattutto nel modo di fare politica.

Yo me fuí del país muy temprano, en 1984. Las estructuras fundacionales de esa Bolivia duraron hasta la llegada de Evo Morales. Cuando llega Evo Morales al poder, cambia de una manera muy brusca esas estructuras porque no hubo violencia: fue una revolución, un cambio de élites. Justo fue ese momento en el que yo comencé a ambientar mis historias en Estados Unidos. Yo creo que tenía algo de ver con el hecho de que esa nueva Bolivia en la que yo no había vivido, había algo opaco que yo no terminaba de agarrar.

Nelle pagine precedenti abbiamo avuto modo di constatare come gli Stati Uniti abbiano avuto un ruolo fondamentale nella storia dell'America Latina, in Bolivia nello specifico. Sullo sfondo della Bolivia di Edmundo Paz Soldán ci sono gli Stati Uniti, anche se l'immagine che viene data nell'opera è diversa rispetto a quella reale. Attraverso l'esperienza del padre di Sebastián, sembra quasi che gli USA siano tecnologicamente inferiori rispetto alla Río Fugitivo creata dall'autore. Il padre di Sebastián si è trasferito negli Stati Uniti poco dopo il divorzio con la moglie, mantenendo comunque un rapporto epistolare con il figlio. Il padre spediva esclusivamente lettere, a dir poco obsolete per il figlio, che lo descrive così: “era un tecnófobo que en sus cartas lanzaba denuestos e imprecaciones contra el complejo industrial-tecnológico” (Paz Soldán, 2000: 53). Il contrario rispetto a quello che prevede il compito del figlio in entrambi i lavori che svolge (al giornale e per il governo): “Tan diferentes, tan opuestos que era cómico, podía dar lugar a una de esas maniqueas películas televisivas, Padre apocalíptico, hijo integrado” (54). Segue la descrizione del posto dove ha vissuto il padre di Sebastián con una donna conosciuta poco dopo il divorzio.

Terminó siguiéndola y viviendo con ella en una comuna a las afueras de Berkeley, una ciudad que hacía esfuerzos para justificar su fama de hippie y contestataria, ganada en su debido momento con mucha naturalidad pero ahora, le pareció a Sebastián de acuerdo a lo que su papá le contó, apenas un desangelado resplandor. Cuando la americana murió mientras preparaba, con un grupo de amigos anarquistas, una bomba casera con la que

iba a atentar contra el rector de la universidad de Berkeley - por nada en especial, sólo porque era rector, un simbolo del establishment -, papá se refugió en Colorado. Vivía en una cabaña sin electricidad, no sabía de teléfonos ni de computadoras ni de autos (53).

L'immagine che si evince dalle parole di *Sueños digitales* è di un Paese prettamente rurale, arretrato perlomeno nelle zone al di fuori delle grandi città. Al contrario, Río Fugitivo sembra essere il centro del capitalismo che, in realtà, parte proprio dagli Stati Uniti. Questo sistema economico, però, a causa della presidenza di Montenegro, suscita fin dalle prime pagine dei grossi sospetti.

Cuando veía los edificios que surgían en la ciudad como hongos hiperbólicos, los hipermercados y los centro comerciales plétóricos de Nautica y Benetton, Sebastián se preguntaba por la zona de sombra que ocultaban, la infraestructura invisible que los sostenía. ¿Qué dinero se escondía ahí, qué manejos clandestinos, qué crueldades y zozobras, qué arteras puñalads en la espalda? (21).

Río Fugitivo si è trasformato in un centro tecnologico dove il capitalismo la fa da padrone, anche se in maniera non del tutto pulita. In questo caso, il collegamento tra capitalismo e criminalità è presto servito, non comparando quindi come il miglior scenario per quanto riguarda la Bolivia. Il Paese è decisamente rinnovato per l'arrivo degli anni 2000, rinnegando anche quello che è stato il suo passato.

Buena idea la de este alcalde emprendedor - bigotón, narcisista y masón -, cambiar tres años atrás los nombres de las calles, tan históricos y traumáticos – fechas de batallas, de próceres, de presidents -, por otros más neutrales y poéticos. Río Fugitivo debe desprenderse del peso del pasado y prepararse para recibir el nuevo siglo (72).

Cambiare il nome delle vie di una città non è una pratica così singolare, lo sappiamo bene. In Italia una moltitudine di vie, così come monumenti, avevano preso un nome legato al regime durante il ventennio fascista. Poi, una volta instaurata la democrazia, queste hanno cambiato nome per creare un distacco netto con il passato: l'arrivo del nuovo secolo, che ha portato alla decisione di cambiare il nome delle vie di Río Fugitivo, non è un evento traumatico come lo è stato il fascismo in Italia, ma probabilmente ha avuto una grande risonanza. Rinnegare il passato per aprirsi a un futuro completamente nuovo è, in un certo

senso, quello che tenta di fare il governo Montenegro attraverso la pulizia della sua immagine alla quale Sebastián partecipa attivamente. Si cerca di agire sulla memoria dei cittadini, cercando di rimuovere dalla storia tutte le illegalità commesse dall'ex dittatore, dando così un'immagine nuova e 'pulita', come sottolinea Gaytán Cuesta.

La idea de “manipular las imágenes” desde el subalterno se contrapone a la idea de quien produce las imágenes, imagina y dictamina la razón es quien posee las herramientas tecnológicas o la infraestructura. Edmundo Paz Soldán, a través de Sebastián, se da cuenta que “todas las imágenes” son “maleables”, y por lo tanto también es maleable la comprensión del territorio y la región latinoamericana. En Sueños digitales, la reescritura de Latinoamérica tiene que ser, entonces, una escritura fundamentalmente visual, obsesionada con los estímulos mágicos de la reproducción virtual (Gaytán Cuesta, 2020: 173-174).

La pulizia dell'immagine di Montenegro, in un primo momento, non convince nemmeno Sebastián: “Era inútil que Montenegro intentara reinventarse como un dictador benévolo: demasiadas pruebas en su contra, demasiadas huellas en la escena del crimen” (Paz Soldán, 2000: 147). Prendersi gioco della memoria individuale e collettiva degli abitanti di Río Fugitivo può avere anche delle conseguenze piuttosto gravi su alcuni personaggi. È il caso del padre di Sebastián, il quale decide di ritornare a Río Fugitivo: “La nostalgia lo había vencido y estaba ahorrando para comprarse un pasaje de regreso a Río Fugitivo” (169). La memoria del padre di Sebastián, però, decenni indietro rispetto all'incredibile progresso fatto con l'avvento del nuovo millennio. Lui non sa che, una volta tornato in patria, troverà una città completamente diversa e, come dice Nikki: “Se va a arrepentir de volver. Le conviene tenernos de lejos nomás, así sigue idealizando Río Fugitivo” (170). Il rischio è che la memoria sia ingannevole nei confronti degli esseri umani in quanto malleabile a piacimento. In particolare, quello che spaventa di più Sebastián è che il mondo si dimentichi di lui. Nel pieno del lavoro a la Ciudadela, il protagonista chiede una riduzione di orario lavorativo presso il giornale. Lavorando quindi solo per mezza giornata, il giornale ha assunto un sostituto che possa coprire le ore nelle quali Sebastián non può garantire le sue prestazioni. Nicola, giovane con la passione per il disegno e dalle grandi ambizioni (studiare disegno grafico a Los Angeles) ma senza esperienza: “Pronto nadie se acordaría de los Seres Digitales, y su cuarto de hora se habría desvanecido en el

aire, como se desvanecían los secuaces de Montenegro” (192). Sebastián, il cui incarico è quello di occultare ricordi dalla memoria del suo popolo, allo stesso modo ha paura di essere dimenticato in fretta dagli stessi che sta manipolando.

Conclusioni

Questa tesi di laurea si è posta l'obiettivo di esplorare i meandri più reconditi di *Sueños digitales*, opera dell'autore boliviano Edmundo Paz Soldán affrontando varie tematiche incontrate nel percorso di studi svolto dal sottoscritto negli ultimi tre anni. Nell'analisi dell'opera si è fin da subito affrontato il problema dell'identità tanto individuale quanto collettiva. Il discorso si è focalizzato sull'America Latina, luogo descritto a più riprese nel corso di questo elaborato. In un primo momento si è ripercorsa la storia della 'scoperta' dell'America da parte dei colonizzatori europei tra XV e XVI secolo attraverso le figure di Cristoforo Colombo e Hernan Cortés. Successivamente, il discorso si è spostato su come la colonizzazione abbia influito sull'identità latinoamericana, con la conseguente nascita di un effettivo problema identitario su scala continentale e come la letteratura si sia fatta carico di riappropriarsi del territorio e di creare un'identità propria, libera da qualsiasi canone imposto dai colonizzatori. Andando poi nell'opera, si è analizzata ampiamente la figura dei *Seres digitales*. Oggetti di studio di questa tesi, le creazioni a metà tra umano e tecnologico hanno portato ad uno studio sull'identità di quest'ultimi. Mostri? Cyborg? Forse entrambi, senza dubbio delle figure che vanno oltre alle possibilità umane e che impattano in maniera irreversibile la vita quotidiana di Río Fugitivo. Il rapporto tra i protagonisti e il postcolonialismo è stato brevemente esplorato alla fine del primo capitolo: figure utili per il superamento dell'ombra terzomondista che perseguita il continente latinoamericano fin dalla sua 'scoperta', riuscendo così finalmente a mettersi sullo stesso piano delle superpotenze mondiali. I *Seres digitales* sono poi utili per introdurre la figura di riferimento del secondo capitolo: Sebastián. A sua volta, è difficile collocare il protagonista all'interno di una sola categoria: da una figura intima come padre e creatore dei *Seres digitales* a schiavo del sistema capitalista e fedele servo dell'ex dittatore Montenegro nella sua campagna di pulizia dell'immagine. Sebastián, in quanto uomo, è creatore di una macchina perfetta: i *Seres digitales* superano quella che è l'ambizione del proprio creatore, portando ad un rovesciamento dei valori. La macchina ha un potere maggiore rispetto all'uomo. L'ultimo capitolo va ad esplorare la sfera socio-politica di *Sueños digitales*: da autore postcoloniale, Edmundo Paz Soldán con la sua Río Fugitivo ha creato un luogo con una storia fedelissima a quella realmente accaduta in Bolivia nella seconda metà del XX secolo. La storia realmente accaduta viene

ripresa a tratti con i personaggi di Montenegro (Hugo Banzer) e Merino (Juan José Torres), mescolata bene con degli elementi di immaginazione perfetti per creare una realtà alternativa fondamentale per la denuncia sociale. Anche la fantasia è stata esplorata nella tesi come elemento imprescindibile per la maggior parte dei personaggi presenti nell'opera.

Per terminare, mi prendo qualche riga per esprimere ciò che per me è stato questo lavoro. Faticoso è il primo aggettivo che mi viene in mente, ma altrettanto soddisfacente. Ho finalmente imparato ad apprezzare la lettura e la letteratura più in generale, specie con un'opera che mi ha fatto riflettere. Lavorando nella comunicazione e sperando di poterne fare una carriera, capire che cosa possa essere la manipolazione della memoria di un popolo intero ha fatto specie. Ho capito l'importanza del ruolo che hanno tutti coloro che fanno informazione e quanto sia sottile la linea che divide l'etica dal tornaconto personale.

Bibliografía

A. Fuguet, S. Gómez, *McOndo*, Mondadori, 1996.

A. A. Gaytán Cuesta, “Entre risas y escalofríos: los imaginarios apocalípticos en la ciudad latinoamericana (siglos XX y XXI)”, School of Graduate Studies Rutgers, The State University of New Jersey, 2020.

A. Testa, “Pensiero dicotomico: vedere il mondo in bianco e nero”, Nuovo e utile, teorie e pratiche della creatività, 2016.

B. Ashcroft, G. Griffiths, H. Tiffin, *The Empire Writes Back*, Taylor & Francis Group, 1989.

B. de Las Casas, *Historia de las Indias*, 1875.

B. Díaz del Castillo, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, 1632.

C. Olvera, M. G. Luna, “The Spectrum of Fatherhood in Latin American men”, 2nd International Conference on Gender Research, 2019.

D. Ramaglia, “Identidad latinoamericana”, Edifurb / Editora Nova Harmonia, 2016.

E. De Rosso, “La línea de sombra: literatura latinoamericana y ciencia-ficción en tres novelas contemporáneas”, Revista Iberoamericana, 2012.

G. García Márquez, *Cien años de soledad*, Editorial Sudamericana, 1967.

H. De Fays, “From 1984 to Sueños digitales: The Dystopian Novel in the Age of Globalization”, University of North Carolina, 2005.

J. Cortázar, *Bestiario*, Sudamericana, 1951.

J. C. Huidobro Márquez, “Cyberpunk, Ciberespacio & Realidad”, Revista Somepo, 2018.

J. Montoya Juárez, “De Río fugitivo a Iris: poshumanismo, forma y discurso en la ficción reciente de Edmundo Paz Soldán”, El taco en la brea, 2017.

J. Montoya Juárez, “La narrativa de Edmundo Paz Soldán o cómo llegamos a ser Sueños digitales”, Revista electrónica de estudios filológicos, 2007.

J. Rulfo, *Pedro Páramo*, Catedra, 1955.

L. Pirandello, *L'umorismo*, R. Carabba Editore, 1908.

L. de Tlaxcala, Doña Marina tra Cortés e gli indiani, Antiquèdades mexicanas, México, 1892.

M. Augé, *Nonluoghi*, Elèuthera editrice, 2024.

M. Shelley, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, 1818.

M. E. Rodríguez Ozán, “Latinoamérica en la conciencia argentina”, Latinoamérica, Cuadernos de Cultura Latinoamericana, 1979.

N. Álvarez Méndez, *Radiografías de la monstruosidad insólita en la narrativa hispánica (1980-2022)*, Ediciones de Iberocamericana, 2023.

O. Ostria Reinoso, “El sentimiento de no estar del todo: el discurso identitario latinoamericano en dos cuentos de Julio Cortázar”, Revista chilena de Literatura, 2009.

S. Albertazzi, *La Letteratura postcoloniale: dall'Impero alla World Literature*, Carocci, 2013.

Sex Pistols, “God Save The Queen”, *Never Mind the Bollocks*, Here’s the Sex Pistols, 1977.

T. Todorov, *La conquista dell’America. Il problema dell’«altro»*, Einaudi, 1984.

W. Gibson, *Neuromancer*, Orion Publishing Co, 1984.

Antico Testamento, Genesi 1, 26-28.

Sitografia

www.youtube.com “Presencia cultural: entrevista a Edmundo Paz Soldán (30/11/2019) | TVPerú” (<https://www.youtube.com/watch?v=UaeHAVWNSyY>).