

La identidad *performada*

Por María Sara Aulestia

Monografía para la obtención de Diploma de Bachillerato Internacional

Colegio Alberto Einstein, Quito, 2005

Introducción

En esta monografía, quiero leer las novelas *Acoso textual*, *Tierra de Nadia*, *Tan lejos, tan cerca* y la película *Los hombres no lloran* (*Boys Don't Cry*), desde la teoría más moderna que explica la conformación de la identidad, que es la de la *performatividad*.

Sigo esta teoría porque es la que mejor explica mi tesis de que, en realidad, ni es tan cierto que la identidad venga rígidamente determinada desde el nacimiento, o dada por el medio ambiente y las condiciones materiales, ni es tan cierto tampoco que sea absolutamente construida desde la sociedad y sin una verdadera “esencia”.

Voy a decir, más bien, que la línea entre lo “esencial” de una identidad y lo “inventado” es en realidad muy fina. La verdadera identidad es una mezcla de esos dos elementos: por un lado, los valores esenciales de la conciencia y, por otro lado, los sistemas de actuación que se crean o tejen con los demás¹; algo así como el ser en acción.

Para eso, tuve que revisar dos teorías opuestas: el esencialismo y el constructivismo social, las cuales voy a explicar en el primer capítulo. Voy a concluir este capítulo hablando de la identidad moderna del mundo virtual, que creo que es una identidad performativa y que voy a sostener que rige el comportamiento de los personajes de los tres libros que he estudiado y de la película que he analizado.

En el segundo capítulo, me voy a adentrar en el estudio de los personajes, subdividiendo el análisis de los mismos desde el contenido de las obras y desde el estilo de los autores. En cuanto al contenido, quiero desarrollar su relación con el tiempo y con el espacio. Respecto del estilo, quiero analizar el significado de los títulos de las obras y el uso de la voz narrativa.

Capítulo I: Teorías sobre la Identidad

“(En realidad, pienso que todos nosotros somos la imagen que nos construye el Otro...)” (Vallejo, 40) La identidad es algo que cada uno de los seres humanos crea a medida que vive. Ciertamente la formación de la identidad es más difícil, tiene más factores que la afectan en el mundo revolucionado tecnológicamente. Todos utilizamos las “técnicas del simulacro y la virtualidad” para dar una imagen de cómo queremos “ser” en realidad”. La identidad se crea dependiendo.

Los sociólogos, han dedicado mucho esfuerzo a discutir cómo se conforma la identidad. Así han surgido dos teorías radicales y opuestas, que son el esencialismo y el

¹ Así es como describe la identidad Judith Butler, una de las escritoras más importantes en temas de performatividad y teoría del género.

constructivismo social. La primera sostiene que “la identidad es destino” y, prácticamente, que ese destino viene biológicamente determinado², o que son factores externos al control del sujeto los que lo van determinando.³

La teoría constructivista, en cambio, ha sostenido que la relación de las personas en sociedad y sobre todo el aprendizaje de los símbolos y significados de una cultura específica es lo que va creando identidad. Por eso, como ejemplo, los pueblos tienen características comunes de personalidad y muchos grupos comparten, por su experiencia similar, actitudes y comportamientos parecidos.

Finalmente, la teoría de la performatividad nos habla de una materialización de las actuaciones a través de su repetición. Esta teoría permite describir el mundo virtual en el que el principal factor de relatividad de las identidades es la desmaterialización.

Paula C. Rust, en su artículo “El Gran Debate: Esencialismo vs. Construccionalismo”, define el esencialismo al aplicarlo para explicar la conformación de la identidad sexual. La misma reflexión sirve para definir el esencialismo en general.

Los esencialistas creen que todas las categorías de identidad son características intrínsecas a la persona. Una "esencia" es algo real en sentido absoluto; algo que existe aun en la ausencia de toda interpretación cultural. La esencia es lo que veríamos si pudiéramos eliminar todos nuestros prejuicios y deformaciones culturales. Cuando hablamos de "descubrir" facetas de nuestra identidad, estamos pensando en términos esencialistas porque asumimos que hay algo que existe dentro de nosotros desde antes que pudiéramos conocerlo. Cuando decimos que somos “mujer”, “ecuatoriana”, “joven”, esta implícito que tenemos una esencia de “mujer”, “ecuatoriana”, “joven”; es decir, que somos un tipo particular de persona que tiene un tipo particular de esencia. Al decir eso, creamos un lazo entre nosotros y otras personas que tienen la misma esencia porque nos ubicamos juntas en una misma categoría. Al mismo tiempo, ponemos énfasis en lo que nos diferencia de quienes tienen otras esencias al nombrarnos de una manera diferente y al poner a esas personas en otra categoría.

Una de las teorías esencialistas, la sociobiología, describe a los seres humanos como “egoístas cooperadores”. Desde el egoísmo, explica la necesidad humana de ser sociables, o lo que es lo mismo, de “cooperar entre sí”, a diferencia de otros mamíferos que son solitarios. Los sociobiólogos sostienen que esas otras especies son solitarias porque la compañía les es costosa: les implica mayor vulnerabilidad a los depredadores, mayor expansión de enfermedades, más competencia por alimentos, parejas y recursos en general. En cambio, indican que los humanos somos sociables, porque a nosotros nos resulta rentable: con ellos conseguimos un trabajo en equipo más eficiente; defensa contra los depredadores (bien se unen todos contra el depredador o bien dejan al más débil atrás para que “él” y no “yo” sea la víctima); más “mercado” para encontrar pareja; ayuda para criar a los hijos porque la madre sola no se avanza, entre otras ventajas.⁴

² Es por eso que, en su obra *El Segundo Sexo*, 1949, la feminista Simone de Beauvoir dijo que “la biología no es destino”. Esta frase la hizo famosa por su rebeldía.

³ Versiones esencialistas más moderadas dicen que sí hay cierto control sobre esos factores externos pero que igual son más importantes que lo social.

⁴ “Draft Lectures on Social Stratification”, Donald von Eschen, McGill University, Montreal, 1992.

El esencialismo abre debates filosóficos importantes sobre la identidad. Uno de los más célebres se dio en la criminología, con el “criminal nato” de Lombroso, que tenía rasgos y propensión a cometer delitos de nacimiento. La pregunta sería: si nació sin control sobre esa tendencia, ¿tiene justificación que se le aplique una sanción legal? El control que un sujeto puede tener sobre sus actos determina gran parte de su identidad. Si hay algo en común a los personajes de todas las obras que vamos a analizar es el cuestionamiento que se hacen permanentemente sobre su valentía, el control sobre su vida, la capacidad de decidir quiénes son y que suele ser un cuestionamiento contra reloj.

Según el constructivismo social, en cambio, el tiempo y el lugar en el que nos corresponde vivir empieza a crear identidad. Al nacer ya ganamos una identidad, al pertenecer a un país, ser parte de una nación. Estamos rodeados de un grupo de personas que tienen un lenguaje que nosotros compartiremos, los lenguajes son distintos, y cada uno describe, expresa, entiende de manera diferente. Aprendemos a comunicarnos y expresar lo que pensamos y sentimos usando el lenguaje que nos ha tocado en suerte. Al comunicarnos formamos nuestras relaciones sociales. Nuestro lugar se hace nuestro hogar, creado por nosotros para vivir en él. En el lugar en que vivimos hay tradiciones y costumbres que aprendemos a considerar como “correctas” y nuestra identidad se hace también cuando asimilamos lo que nos rodea, por ejemplo la comida, el vestuario y hasta la religión. Todas estas ideas nos llegan “gratis” con el pertenecer a una nación, con el formar parte de un todo. Esta identidad no la elegimos, sólo la aprendemos o, la asumimos. La historia afirmada del lugar donde vivimos o de nuestra familia también influye en la construcción de esta identidad. Somos finalmente, el resultado de haber asimilado los códigos de comunicación de una cultura.

Pero sucede que el mundo revolucionado por la tecnología nos saca de la “matriz cultural única” y nos coloca en un mundo virtual desmaterializado, en que los códigos de comunicación son otros, en que “no hay hora cero”, como diría el protagonista de *Acoso textual* y en que la cercanía a los otros es en parte real y en parte una ilusión. Están cerca sólo en la medida en que estén enganchados; de hecho, sólo así existen. Existen sin normas fijas y ya no hay una cultura que los gobierne y un espacio, religión, nación, familia, que limite su identidad. “Era como si a través de la Net toda la historia del planeta pudiera calzar en el mismo sitio y al mismo instante” (Vallejo, p. 43).

Entonces, en ese mundo virtual, cada persona puede crear un número infinito de identidades, dependiendo del momento o situación en que se encuentre. “Las multiplicidades dinamitan las identidades y por consiguiente a las alteridades. Las multiplicidades son “dispositivos” heterogéneos, híbridos, que se construyen (especulando) en la simulación” (Silva, p.1). Pero estas identidades ¿hasta que punto son verdaderas, si nacen en la simulación? ¿Son de corta duración? ¿Las controlamos? ¿Cuántos otros somos? Somos capaces de crear personajes o identidades tan fácilmente simplemente para cruzar el momento o la situación. Esta proliferación de identidades se puede volver incontrolable a tal punto de no saber si en verdad somos lo que actuamos o simulamos y nuestro Yo se vuelve indefinido.

Una de las maneras más fáciles y “puras” para poder transformar nuestra identidad es por medio de la virtualidad. La tecnología nos ha permitido modificar todo lo que ya está dicho o creado dejándole a nuestro mundo contemporáneo sobre la cuerda floja. Todo es cuestionable, nada en verdad está dicho todo tiene dos lados o tal vez

más. Los seres humanos han llegado a transformar por completo sus verdaderas estructuras, modificando sus forma de ser volviéndose diferentes para aparentar algo que en verdad no son. Poniendo toda la identidad en un correo electrónico el cual permite relacionarse con otras personas o tal vez con otros correos los cuales tampoco cuentan la verdad. Creamos cuerpos sin sentimientos que simplemente se conectan a la tecnología permitiendo que lo que en verdad no son salga, engañándose y engañando a los otros. “Es la época del Cyborg, de la identidad como puro artificio... (Martínez Collado, p. 1)”.

El artificio de la virtualidad empuja a los personajes a episodios de duda existencial en que se preguntan si son, si son siempre así o son transitoriamente. ¿Son o están protagonizando un personaje u otro? Como dice <banano>, “...y no sé qué es lo que anhelo, ni por donde camino ni hacia dónde me dirijo porque aún no está claro en mí si soy yo quien soy mañana o quien seré ayer o aquel que he sido nunca o la sobre que de mí se extiende y repta a su antojo por el piso...” Lo que en realidad se cuestionan los personajes, finalmente, es qué tan auténticos son y la única pista clara que tenemos es que la autenticidad les importa.

Capítulo II: Análisis de los Personajes

II.1 Autenticidad y control sobre lo natural, y la identidad

El personaje de Brandon Teena, de la película *Los Chicos no Lloran* y el personaje de <banano>, de la novela *Acoso textual*, son idóneos para analizar la identidad “performada”. Esto quiere decir que ambos saben o suponen que el nivel de relación que tienen, ya sea con Lana, con <azucena> o con <nostálgico> no es del todo “real” pero saben también que cuando actúan sus respectivos personajes con ellas/ ellos, sienten que lo que existe es muy real:

“Incluso ya no dudaba que ella era la ella y de verdad y totalmente el único ser que podía habitar en <banano>, más allá de lo virtual de su realidad... Quiero tener a <nostálgico> desnudo sobre esas sábanas y sentir que su cuerpo me cubre...” (Vallejo, p.38).

Primo Bryan: “Tienes que aceptar que eres una lesbiana”.

Brandon: “¡No! No lo soy.”

Así mismo, hay una inquietud común en los personajes por saber quiénes son de verdad. Brandon y <banano> son dos seres que se cuestionan su grado de “autenticidad” en su relación con el mundo.

Los hombres no lloran. Los hombres hacen y no hacen muchas cosas que Brandon, en su calidad de transgénero⁵, debe aprender cuidadosamente. Brandon usa los gestos, la voz, las actitudes, el modo de sostener el cigarrillo, de beber o de aplaudir, de un hombre. Brandon nació mujer pero optó por vivir la masculinidad. De esa “actuación de hombre” se enamora Lana y, cuando se descubre la verdad, los amigos de ambos,

⁵ El “transgénero” es un individuo cuyo género no concuerda con su sexo físico. Es decir que, siendo un hombre biológico, decide asumir características, apariencias y roles que caracterizan a la femineidad; o que, siendo una mujer biológica, decide optar por el género masculino. Este es el caso de Brandon Teena, quien invierte su verdadero nombre, Teena Brandon, para presentarse ante los demás, incluidas las novias, como un joven sensible y galán.

violan y matan a quien se ha burlado de ellos, se ha apropiado de su género para degradarlo, les ha engañado, y ha traicionado su amistad.

Sin embargo, a los espectadores nos queda el sinsabor de un final cruel. Luego de observar la relación con Lana y la autenticidad de los sentimientos que se generan entre ellos, nos preguntamos: ¿era Brandon un hombre?, ¿de quién dependía esa respuesta?; y, finalmente ¿importaba que lo fuera?

En realidad, si analizamos uno de los diálogos más importantes de la película, Lana nos contesta las tres preguntas cuando visita a Brandon en la cárcel de mujeres y él, desesperadamente, se debate entre negar la verdad, admitirla, o admitirla parcialmente:

Lana: ¿Qué está pasando?

Brandon: ¿Quieres la verdad, no?

Lana: (Silencio. Asiente con la cabeza)

Brandon: (Titubeando) Necesito agua... tengo la boca seca... bueno, eh, es en realidad más fácil de lo que parece. Yo... soy hermafrodita.

Lana: ¿Qué?!

Brandon: (Le pide acercarse con un gesto y continúa en susurros)...Es una persona que tiene partes íntimas de hombre y de mujer a la vez... Verás, el verdadero nombre de Brandon es Teena Brandon...Brandon no es un “él” completo; es más bien una “ella”...

Lana: Cállate. Eso es cosa tuya. No me importa si eres mitad mono, mitad simio. Igual te sacaré de aquí.

Para Lana, Brandon es simplemente Brandon, la persona de quien se enamoró. Por lo tanto, para ella es menos importante que para él esa pregunta existencial sobre “la verdad”. Lana escoge “su verdad”; la de ellos, por sobre “la verdad”; una verdad del mundo que tal vez no tenga tanto valor, a fin de cuentas.

Por otra parte, el personaje <banano>, de *Acoso textual* tiene algunas ventajas sobre Brandon por el hecho de que él se desenvuelve en el mundo virtual en que todas las identidades están cuestionadas, mientras que Brandon se desenvuelve en un “mundo real” y no cualquiera, sino el de la sociedad conservadora y “white trash” de Falls City. <banano> es de una forma libre hombre, mujer, joven, intelectual y eso en distintas relaciones con distintos “otros” de quienes tampoco sabe con seguridad qué mismo son.

Pero al igual que Brandon necesita una Lana que valide su identidad, <banano>: “En su fuero interno anhelaba—o creía anhelar – que alguien se diera cuenta efectivamente de cómo era en realidad, de cómo era la realidad” (Vallejo, p. 21).

Así mismo, ambos personajes necesitan sentir que tienen algún tipo de control sobre sus vidas. Ante el pesimismo de su primo, que le dice que nada puede salirle bien si sigue fingiendo ser un hombre, Brandon contesta:

Brandon: “Esta vez no voy fracasar. Esta vez las cosas van bien, se siente que van bien. Voy a pedirle que se case conmigo”

Primo Bryan: “¿Y eso va a ser antes o después de tu operación de cambio de sexo?”

Brandon: “Cállate...”

<banano>, en el mismo sentido reflexiona que: “No quiero que la vida elija por mí y quedarme con algo o con alguien simplemente porque no hay más remedio. Quiero estrellarme si eso sucede o caminar en las nubes si fuera posible; pero en cualquier caso

porque así lo decido yo. Aún no resuelve qué vida es la que quiere vivir pero necesita creer que la palabra desparramada tendrá algún valor cuando sea recogida” (Vallejo, p. 15).

El proceso de identidad o de creación de la misma es lo que los personajes en la red o en este mundo virtual es lo que construye a su antojo. Un mundo donde la única relación es por medio de escritos; la forma en que se escribe arma y solidifica a la caracterización de un personaje. Este es por ejemplo el caso de <banano> quien adopta un estilo y un espacio diferente para cada “amigo” donde el espacio es imaginario pero la escritura junto con esto crea una identidad diferente frente a cada personaje. Tal vez volviéndolo en el fondo a <banano> un personaje redondo dentro del aspecto de identidad, ya que cambia de una manera muy drástica de forma de pensar y también de género. En *Tan lejos, tan cerca* el proceso de identidad en el personaje protagónico, Pietro, también está construido por la escritura y por la cobardía que él tiene por enfrentar la realidad. El mundo de la red, un mundo creado para que cada quien construya su propia identidad al momento que lo necesita a acabado con el verdadero “significado” de una persona. La identidad esta construida por muchos factores externos pero en la literatura primordialmente por el estilo de escritura de un personaje y por el espacio que utiliza.

II.2 Tiempo y espacio

Existen dos elementos estructurales que pertenecen al análisis de la forma: tiempo y espacio. El espacio como conocemos es cerrado, se trata de la red es un mundo sencillo y complejo a la vez. Si lo analizamos como sencillo se trata de una pantalla pero si lo vemos por el lado de complejo vemos que entra la imaginación, donde no existen límites y todo está permitido. El tiempo es subjetivo, no hay una consignación real, todo ocurre en segundo, la identidad y el género de un individuo puede ser modificado solo con se arriesgado y engañar al que esta al otro lado.

El mundo virtual es un mundo complejo, que deja a las personas con un abismo en su vida y vuelve su identidad y su autenticidad relativas. Al no mostrar nuestro verdadero rostro, esto nos permite imaginar o inventar a las personas como queramos. El riesgo de entablar una relación con una máscara, es que no sabemos en verdad como es la persona; no conocemos ni su físico y peor sus verdaderos sentimientos y tal vez seamos víctimas de un engaño. Pero a la vez, paradójicamente, puede ser que la relación virtual nos proporcione una especie de “espacio seguro” en el que poder fabricar de nosotros lo que queramos, incluso aspirar a ser “perfectos”. La experiencia virtual nos abre interrogantes acerca de la experiencia real: ¿no será que también la vida del mundo real es una actuación constante? Si <azucena> y <banano> se encontraran como dos personas de carne y hueso en un viaje de <banano> a España, se gustaran y empezaran a salir, ¿serían francos en todo? ¿Cuánto de lo vivido entre ellos sería “verdad”? Así mismo, Brandon usa los gestos, la voz, las actitudes, el modo de sostener el cigarrillo, de beber o de aplaudir, de un hombre. Pero las personas que nacen con el sexo masculino, ¿no aprenden también los gestos, voz, actitudes, modo de sostener el cigarrillo o de aplaudir?; ¿acaso la masculinidad no es una actuación? Basta recordar que la palabra “persona” viene del griego y significa “máscara”. La persona actúa. La persona es quien es porque actúa quien es.

Las relaciones establecidas por un mundo de virtualidad donde el Internet, el Chat, es el medio de comunicación en el caso de “acoso textual” o por medio de cartas *Tan lejos, tan cerca* las relaciones son andróginas es decir que no existe contacto físico todo es por medio de palabras. Las personalidades y las identidades son modificadas con cada personaje de la red “... todos me han dejado, finalmente, sin aliento ni capacidad para saber diferenciar entre lo que soy y lo pretendo ser” (Vallejo, p. 135).

Los personajes de las novelas son creados por el arte de la imaginación que tiene el Internet, y la actuación. Son personajes que solamente los podemos conocer por medio de e-mail o chats que en verdad nos podemos asegurar que sean verdaderos. Sentimientos desatados, tal vez creados solamente por el gusto de pasar el momento. Así son los personajes manejados en *Acoso textual* donde <banano> crea “relaciones” pero para ello tiene que cambiar de identidad. Son personajes con diferentes nombres y actitudes: <bicho>, con él es hombre, entablan una relación de amigos donde lo que más le molesta a <banano> es su “...sabelotodomanía y una constante discusión sobre la literatura que él suele embeber de política.” (Vallejo, .p 129) Como su nombre nos puede connotar, una arrogante, pero sin embargo para <banano>, <bicho> fue “... el navegante más racional y frío de entre todas aquellas almas gemelas con las que amigó...” (Vallejo, p137). <nostalgico>, con él <banano> se convierte en la mujer soñada, bananou, “Te quiero porque sos una felicidad inédita, porque sos una ilusión que me alimenta y me llena un huequito que hasta ahora yo no sabía que estaba ahí.” (Vallejo, p 34) es aquí como él muestra su inconformidad por la vida que lleva, y su pena por la misma recalando su nombre. <pozole>, como su nombre lo indica es una comida y con ello lleva una relación de amigo con <banano>, conversando de todo el tipo de comida que hay. <enquirer> es mujer y encuentra en <banano> la persona a la cual le puede contar todos los chismes de la farándula que ella conoce “Hombres, hombres. Tú me gustas porque nunca me exiges nada. Querría que me ericen tus palabras solo por el placer de sentirte en mí como si tuviera mis ojos vendados” (Vallejo, p 49) <sabrina> es mujer y con <banano> entabla una relación de amigas, donde se cuentan sus secretos y sus anhelos. Con <azucena> entabla una relación muy íntima donde incluso llegan a fijar un lugar donde poderse encontrar, donde la relación la es más serio hasta llegar al punto de la ilusión y de la necesidad de estar con ella “...: si ese que dice que te ama soy yo o es la sombra de un yo que te conoce o el reflejo de otro yo que no puede verte.” (Vallejo, p 96) Personajes que son estáticos en actuación pero muy dinámicos en personalidades cada una crea un vínculo diferente con <banano>. Se mantienen planos es decir que son iguales durante toda la novela. Formando relaciones que viajan por el mundo de culturas que en verdad no se sabe si son verdaderas o también son actuadas y crean una red cibernética de actuaciones y de identidades falsas, que solo tienen un fin cuando nos desconectamos de ellas.

Por otro lado esta *Tan lejos, tan cerca* y *Tierra de Nadia* donde el personaje principal escribe lo que siente en cartas guardadas en la computadora. Cartas escritas por Pietro Spoggio para Nadia esa mujer perfecta a la cual él no le puede enfrentar “Estás/ pero entre líneas en los espacios en blanco que he ido dejando para que tú los habites” (Báez, p 23). Ella existe, Pietro ha creado en él la ilusión de amarla, pero ella no le conoce. Cada vez que la ve escribe en su computador todo lo que siente e imagina de ella, pero sin revelarlo solo guardándose para sí mismo “Lo que menos quiero es irme y dejarte aquí/sola/ en el interior de mi computadora” (Báez, p69). Para Pietro el nombre de su amada tiene un verdadero significado “...que tu nombre es Blanca a más de Nadia

Nadia porque a lo mejor no existes Blanca porque es el nombre de lo blanco/de lo inexistente A lo mejor eres cuando yo creo ser lo que soy Nadia es nadie” (Báez, p 117) creando en el una verdadera angustia al darse cuenta que la mujer a que él ama solo le hacer crear en él una identidad que esta guardada detrás de una pantalla con el nombre de una mujer que talvez no es cierto pero que él la recuerda así como Nadia. *Tierra de Nadia* su personalidad cambia se vuelve un personaje redondo y dinámico donde hace todo lo posible por volver a estar con su amor y encontrar la contraseña de un disquete que Pietro había escrito donde llevaba el nombre de *Tierra de Nadia*. Finalmente la esperanza se pierde Nadia o Blanca no encuentra a su amor de palabras y decide vivir con la ilusión que este amor creo.

El tiempo es uno de los elementos principales de las novelas, tomando en cuenta que es futuro en el momento de imaginar una vida, o una relación con algún personaje. Hay una desconexión con el presente, y se incorpora con el mundo virtual. En cuestión de segundos, o minutos las relaciones pueden cambiar, se puede bloquear o destruir una relación creada con solo hacer un “clic”. Todo esto ocurre en un tiempo inmediato porque lo que se escribe se envía y la respuesta recibes inmediatamente. Es por esto que las identidades de los personajes no pueden ser “verdaderas” en el sentido del mundo real, pero son verdaderas en otros sentidos de verdad. Cuando el medio de comunicación es virtual o distinto al de la cotidianidad física, donde la relación de las personas con el tiempo es muy sencilla, otros son los códigos de comunicación que se entablan entre las personas. Estos códigos son producto directo de una experiencia distinta del tiempo, donde los gestos de una persona no se ven.

El cuarto de la computadora, la silla y el escritorio o el espacio donde son escritas las cartas son el único espacio que existe en este mundo de la actuación. Un espacio cerrado, donde el aire es escaso pero las ideas no se van, están encerradas esperando a ser escritas en una pantalla o en un papel. Hay dos tipos de lugares un espacio real, es decir lo físico lo que podemos ver o tocar como el cuatro pero también existe un lugar irreal o imaginario creado por la imaginación. Dado por las descripciones o trasladándose al lugar común de la conversación. Esto muestra que la imaginación de los personajes es dinámica se mueve o se traslada a un número infinito de lugares mientras que el personaje en sí, el cuerpo se queda estático, sentado. Nuevamente, en el mundo desmaterializado de lo virtual, las identidades de los personajes no pueden ser “verdaderas” en el sentido del mundo real, pero, nuevamente, son verdaderas en otros sentidos de verdad. El espacio es otro factor que altera los medios de comunicación entre las personas. Como con el tiempo, en un espacio desmaterializado se entablan otros códigos.

En las novelas se maneja el juego de los indicios en el caso de los títulos: para *Acoso textual*, un indicio verdadero es el juego que existe con las palabras ese acto de violar o jugar con las palabras y con las identidades de quien lo escribe también el gusto por manejar ese juego y las identidades. “(únicas personas capaces de aguantar esa suerte de “acoso textual”, o sea, cuando un poeta aficionado le pide a alguien que lea su texto y que además haga una crítica que, de paso, tiene que ser positiva para no ganarse enemistad eterna del hacedor de versas:-)” (Vallejo, p 25) *Tan lejos, tan cerca* también es un indicio verdadero, define a la relación llevada por la mujer y el hombre que al estar tan lejos y no llevar con ellos esa relación tan anhelada por él, muestra también la cercanía de su identidad y relación con las cartas. *Tierra de Nadia*, este título también muestra indicios verdaderos donde, la vida de ella esta siendo relatada sus juegos y sus

aventuras para encontrar al escritor de las cartas. En el caso de la película *Los hombres no lloran* nos damos cuenta que es una frase impuesta por la sociedad donde esta dicho que los hombres no deben llorar, pero que se modifica o se vuelve falsa al momento de saber que la verdadera identidad de una mujer, es ser hombre.

El narrador es protagonista en el caso de *Acoso textual*, es protagonista en cada uno de los e-mails de los personajes, adquiriendo la actitud de cada cultura es decir que el narrador también cambia de identidades dependiendo que personaje asuma. También existen saltos de punto de vista en el caso de *Acoso textual* donde el narrador pasa de primera a tercera persona mostrando que su identidad también varía

Conclusión

A lo largo de esta monografía, he hablado que la línea entre lo “esencial” de una identidad y lo “inventado” es en realidad muy fina. Los personajes de las novelas y película que he estudiado de una u otra manera se cuestionan sobre lo auténtico de su identidad y sobre el control que puedan tener sobre ella. Se cuestionan esto porque son personajes que habitan mundos donde existen códigos tradicionales de comunicación que se dan entre los seres humanos del “mundo real” y el mundo virtual. .

Los personajes estudiados en esta monografía experimentan muchas incoherencias, porque no hay normas que señalizan claramente su forma de actuar. En el mundo real, por el hecho de que sabemos cómo actuar y no actuar, no cuestionamos qué tan natural es nuestra actuación, y por lo tanto, que tan real es nuestra identidad.

Las teorías esencialista y constructivista social, a lo largo de la historia, han querido dar explicaciones acerca de cómo se conforma la identidad. La primera teoría ha sostenido el triunfo de lo material sobre lo simbólico: de lo biológico sobre lo social. En el extremo opuesto, la teoría constructivista ha sostenido que los códigos culturales nos crean; como su nombre lo indica, nos “construyen”.

El mundo moderno de la tecnología ha desafiado a ambas teorías. Si los esencialistas quisieran explicar el comportamiento de los *cyborg* tendrían que sostener que las actitudes de los personajes encajan en un momento determinado en la evolución de las persona. Si los constructivistas quisieran explicar ese comportamiento, por su parte, dirían que hay un nuevo código, tal vez el de una “cultura virtual”, a la cual hay que acoplarse.

Pero la teoría performativa es la que mejor explica a los personajes que hemos estudiado en las novelas y la película analizadas. Con distintos códigos de comunicación, en otro tiempo y en otro espacio; por carta, a través de la Net o inventando otra vez la identidad de un hombre, los personajes llevan una realidad para enfrentar otra y al final, sólo se enfrentan a sí mismos. Entonces, tal vez sí hay una esencia en los personajes como en las personas (porque en este tema, la diferencia entre “persona” y “personaje” tampoco es muy marcada): ellos se cuestionan quienes son y su sentido de identidad busca siempre la comprobación o la confirmación de “otros”.

La verdadera identidad es una mezcla de valores esenciales de la conciencia y, por otro lado, de sistemas de actuación que se crean o tejen en la relación con los otros, como diría la experta en performatividad, Judith Butler. No todo es una actuación

porque ni siquiera los habitantes del ciberespacio pueden cambiar de identidad como de camiseta sin que eso les afecte. En la medida en que los seres actúan, los seres son y esa actuación se les hace apodera del cuerpo o de la persona que actúa.

<banano> espera con verdadera ilusión recibir un e-mail de <azucena>. <banano> siente que es bananou cuando piensa en <nostalgico>. Brandon sabe, que a pesar de todo, es el hombre del que Lana está enamorada. Hay una coherencia que los personajes quieren guardar consigo mismos. Hay una autenticidad que persiguen aún si para llegar a ella haya finalmente que pagar un alto precio; marcar CTRL X, o hasta morir.

Textos consultados:

Báez, Marcelo, *Tan Lejos Tan Cerca*, Ed. Santillana, Quito, 2001

Báez, Marcelo, *Tierra de Nadia*, Ed. Libresa, Quito, 2000.

Beauvoir, Simone de, *El Segundo Sexo*, Ed. Alianza Siglo XX, México, 1989

Butler, Judith, *Cuerpos que Importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*, Ed. Paidós, Buenos Aires 2002

Eschen, Donald von, *Draft Lectures on Social Stratification*, McGill University, Montreal, 1992.

Martínez-Collado, Ana, *Tecnología y Construcción de la Subjetividad*, Internet, 1997.

Peirce, Kimberly, *Boys Don't Cry*, Films/Hart- Sharp Entertainment Production, 1991.

Silva, Víctor, *La Compleja Construcción de la Identidad Contemporánea: Habitar el Entre*, Internet, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/compleja.html>.

Vallejo, Raúl, *Acoso Textual*, Editorial Planeta del Ecuador, 2da reimpresión, Quito, 1999.