

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS
Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLA

«ACOSO TEXTUAL»,

INVENCIÓN Y FIN DE UN MUNDO:

UN SIGNO DE LO CONTEMPORÁNEO

**Tesis previa a la obtención del Título
de Licenciada en Ciencias de la Educación
en la especialización de Lingüística, Literatura
y Lenguajes Audiovisuales**

Autora: María Augusta Correa Astudillo

Directora: Mstr. Jackeline Verdugo Cárdenas

Cuenca-2010

Los criterios expresados
en este trabajo de investigación
son de exclusiva responsabilidad
de su autora

ABSTRACT

En el año 1999, aparece *Acoso textual*, una novela que retrata las nuevas condiciones en las que el hombre contemporáneo habita el mundo en estrecha vinculación con las llamadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. La coincidencia entre el tiempo de su publicación y la transición del siglo y del milenio deja de ser un dato irrelevante para convertirse en un punto de inflexión de nuestra narrativa, si se reconoce en *Acoso textual*, una nueva forma de incorporar el realismo a la ficción literaria, un realismo, paradójicamente, basado en la virtualidad; y un intento experimental en la medida en que, de un lado, la novela busca nuevos espacios de escritura, y sobre los cuales escribir, y de otro, logra actualizar el formato epistolar, adecuándolo a las nuevas posibilidades tecnológico-comunicativas de la época.

Existen cinco elementos significativos en el relato de Vallejo –el contexto, la identidad, el espacio, la soledad y la palabra–; en torno a ellos se articula este estudio que se propone ahondar en las razones por las que *Acoso Textual* es una novela que crea y aniquila un mundo alternativo que impugna el mundo real, y es un signo de lo contemporáneo que retrata el nuevo contexto marcado por lo tecnológico. En *Acoso Textual* la realidad se bifurca para crear espacios utópicos desde los que el personaje enuncia su anhelo de unidad y certeza identitaria; espacios heterotópicos que surgen de las redes de relaciones socio-virtuales y que resultan ideales para el apareamiento de esas múltiples identidades del protagonista; y espacios alotópicos que aluden a la imposibilidad de que la utopía suceda, y que abocan al protagonista a una crisis identitaria que lo enfrentará con la liquidación de sus «Yo» artificiales.

Acoso textual edita una nueva forma en que el ser está y se siente solo, a pesar de sus conexiones y de la comunicación con su comunidad de amigos virtuales, y a pesar de sus ciberaventuras. Por ello quizá, es decir, por el impacto del simulacro, el desencanto encuentra una manera más intensa de manifestarse. El tema de la soledad, tan frecuente en la escritura de Vallejo, es una constante en esta novela que crea espacios de encuentro a través de lo virtual, como una forma de evadir la condición solitaria del protagonista; una evasión, que sin embargo, resulta fallida. A propósito de la soledad como condición humana, propongo un diálogo entre esta novela y el cuento *Las ruinas circulares*, de Jorge Luis Borges, puesto que sus protagonistas, seres absolutamente solitarios, intentan fugarse de la realidad a través de dos mecanismos diversos, el sueño y la palabra, para crear seres prójimos que acompañen su desolación.

La palabra en el relato de Vallejo potencia su función y su significado. Desde su capacidad performativa, enuncia y crea un mundo alternativo desde el que se narra y se impugnan aquellos referentes de la realidad del protagonista. Es así que se inventan, se construyen y deconstruyen identidades, a condición de la levedad que otorgan la descorporeización y la desterritorialización. La ausencia de la palabra define la desconexión de <banano>, el homicidio de sus identidades y el retorno a la realidad «real», acaso como única alternativa de escape a su colapso existencial.

Es así que «*Acoso textual*», *invención y fin de un mundo: un signo de lo contemporáneo*, propone una mirada múltiple sobre este relato que cierra un siglo y abre otra posibilidad de narrar aquellos motivos humanos constantes en la literatura, desde el contexto de un mundo signado por la soledad, la incertidumbre y la transitoriedad, que enfrentan al ser con la fragmentación de su identidad, como un ejercicio que antecede a su definición, y que ratifica la negación de los simulacros de la virtualidad tecnológica, precisamente a través de su experimentación y vivencia.

*A Ana y a Francesca,
y a los juegos que inventaron
para ignorar las esperas*

*A Santiago
por las travesías*

AGRADECIMIENTO

*A Jacky, por la guía, el tiempo y las lecturas
A Felipe, siempre generoso e incondicional
A Alicia y a Raúl, por dejar que la palabra
lúcida y necesaria atravesase la Red*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	8
Capítulo I	
<i>O una primera paradoja</i>	
EN LA CUENTA REGRESIVA HACIA EL NUEVO MILENIO	11
A manera de contextualización	11
El mundo que se abre con el final del siglo XX	19
Comentarios previos: sin ánimo prevaricador	25
<i>Acoso textual</i> y la actualización del formato epistolar	30
Capítulo II	
<i>O una segunda paradoja</i>	
EL ESPACIO: UNA COORDENADA ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL	36
El espacio de la <i>Red</i> en el contexto de la <i>liquidez</i>	36
El espacio de <i>Acoso textual</i> , a propósito de las « <i>topías</i> »	39
Los espacios de la urbe: voces y correspondencias	44
Un espacio para la <i>carnavalización</i>	47
Capítulo III	
<i>O una tercera paradoja</i>	
SOBRE EL PERSONAJE: LO AMBIGUO DE LA IDENTIDAD	50
< <i>banano</i> >, o la construcción de la incertidumbre	50
El juego de la identidad	56
	6

Una existencia múltiple en el mundo simulado	60
Desterritorialización y presencias virtuales	65
Capítulo IV	
<i>O una cuarta paradoja</i>	
LA SOLEDAD, UN CAMINO PARA LOS ENCUENTROS	69
Paralelismos en la soledad: <i>Acoso Textual</i> y <i>Las Ruinas Circulares</i>	69
La soledad como punto de partida	72
Sedentarismo/movilidad: Una paradoja para la invención	76
Una presencia que se diluye: «el otro» desde la palabra y desde el sueño	79
Capítulo V	
<i>O una última paradoja</i>	
VIAJES EN EL CIBERESPACIO Y ESTATICIDADES DE PÁGINA EN BLANCO	85
La palabra y su peregrinaje	85
De muertes y páginas en blanco	90
Cruce de palabras: notas acerca del autor	94
Desde la virtualidad, la palabra crítica	97
A manera de conclusiones	102
Anexo 1 Del <i>Acoso</i> , diez preguntas a su autor	107
Anexo 2 Algunos juicios desde la <i>Red</i>	113
Bibliografía	119
Consultas virtuales	124

Introducción

La contemporaneidad ha sido testigo de una última revolución, la tecnológica-digital, que ha provocado un cambio en la escena cultural del ser de nuestra época, y ha promocionado al computador como el dispositivo de simulación que le permite al sujeto participar del ritual de «lo ciber», prescindiendo transitoriamente de la materialidad y de ciertas categorías de la física, y ocasionando que el espacio real se torne intrascendente, que el tiempo se reduzca a la instantaneidad, y que «el aquí» y «el ahora» encuentren nuevas formas de ser narrados. De esta experiencia surgen las comunidades virtuales, cuyos miembros se relacionan entre sí y con el mundo a través de los simulacros de contactos, presencias y cercanías, que no tienen lugar en la realidad «real». El ingreso al ciberespacio patrocina un nuevo imaginario con respecto al mundo, al «yo», y a «los otros», y reformula el registro de las sensaciones, a través de prácticas inéditas que pertenecen al expediente de lo virtual, y que son contactos que surgen en la contingencia de lo diverso y de lo fragmentario, experiencias casi oníricas que, sin embargo, como la misma realidad, corren el riesgo de enfrentar procesos de devaluación.

De esta cuenta, en el terreno del arte han debido aflorar nuevas sensibilidades como una respuesta estética a aquellos cambios que se sospechan, se sienten y se manifiestan, en la vida del hombre y de la mujer de este tiempo. En nuestra narrativa, la novela *Acoso textual*, de Raúl Vallejo Corral, publicada en el año 1999, responde a esas nuevas condiciones del entorno y a sus implicaciones en la vida del ser, y retoma la exploración en el inagotable tema de la soledad humana. *Acoso textual* narra y se narra desde los dominios de una dimensión, que resulta de la transacción entre la realidad real y la realidad virtual. Su escenografía se apropia del formato del correo electrónico y de sus efectos de virtualidad; en tanto la escritura, que emula el acto del

habla, permite los encuentros, suspende provisionalmente el mundo real y crea otro alternativo, construye y deconstruye identidades, y valida un ejercicio impugnador, desde el cual, el ser victimado por el «acoso» de las incertidumbres, apostará por una certeza.

Como manifestación de lo plural basada en la epístola electrónica, esta novela crea un espacio para la interlocución virtual que posee sus propias especificidades. Escrituras, presencias, microhistorias y nombres, a manera de fragmentos, nos acercan una clave de la vida posmoderna que precisa la construcción de identidades en relación con la otredad; la gestión de los afectos, sin embargo, volátiles y nada consecuentes con el gran relato de la felicidad eterna; la búsqueda del «Yo» en los otros «Yo», y en los otros «Otros», que sugiere múltiples viajes que ya no mantienen un vínculo con un territorio, sino más bien, con otros referentes que son definidos desde la ansiedad y desde la nostalgia por «el otro lugar», que ensayan alguna metáfora inédita, y precisan del despojamiento del cuerpo para hacer posible el peregrinaje por el ciberespacio.

La trayectoria circular de *Acoso textual* explora el terreno vital de la existencia, la identidad, y el encuentro con la alteridad; y a partir de ellos, teje una red de interrelaciones sociales descorporeizadas. El relato se cierra con una indagación en el tema de la muerte, simbolizado por el abandono del espacio virtual y la ratificación del cuerpo a manera de retorno. Entre otros temas, la novela plantea la movilidad a pesar del sedentarismo; desplazamientos a través de un espacio inédito, intangible, ilocalizable, desterritorializado, y hecho de contactos entre identidades que se enmascaran; encuentros que no son aquellos del tipo “cara a cara”, ni entre conocidos, sino más bien, esos otros, entre extraños –que emulan un desencuentro excepcional–, que precinden de la presencia física para ser y legitimarse; travesías a través de múltiples identidades, que se extinguen en la contradicción vida/muerte, en la cual el personaje, sin embargo, apuesta su existencia y su pertenencia al mundo de lo real.

Siguiendo de cerca estas premisas, «*Acoso textual*», *invención y fin de un mundo: un signo de lo contemporáneo*, plantea verificar su propuesta, a través de cinco paradojas que coinciden con los capítulos de este trabajo, y que revisan y definen aquellos signos fundamentales propuestos por la novela de Vallejo –el contexto, la identidad, el espacio, la soledad y la palabra–. El primero, *En la cuenta regresiva hacia el nuevo milenio*, revisa las condiciones de la nueva época a propósito de la evolución tecnológica digital, sus implicaciones, y las respuestas dadas por la literatura ecuatoriana. El segundo, *El espacio: una coordenada entre lo real y lo virtual*, asume el espacio de la *Red* como una manifestación de la *fluidez* posmoderna e intenta su definición desde conceptos de soporte social, que también tienen que ver con la experiencia de la habitabilidad en lo urbano. El tercero, *Sobre el personaje: lo ambiguo de la identidad* indaga en la identidad virtual y múltiple del protagonista, y en el diálogo entre la incertidumbre y los procesos de simulación, desterritorialización y descorporeización. El cuarto, *La soledad, un camino para los encuentros*, oferta una lectura solidaria con *Las ruinas circulares*, de Jorge Luis Borges, a propósito de que ambos relatos trabajan los temas de la soledad, la fuga de la realidad y la construcción de seres prójimos. Finalmente, *Viajes en el ciberespacio y estaticidades de página en blanco*, se detiene en la dimensión performativa de la palabra, en su potencial transformador, en su oficio localizador y deslocalizador, a propósito de esas identidades que se construyen y se extinguen. Cada una de estas paradojas evidencia la experiencia de habitar un mundo transitorio, ambiguo, e incierto, hecho de máscaras y de fragmentos; en el que lo sólido reedita su desvanecimiento, y la tecnología lo mediatiza todo a través de simulacros indiferenciables de su matriz real. Dichas paradojas problematizan identidades, espacios, y escrituras, y en este sentido, a la palabra, cuya performatividad no le exime, sin embargo, del riesgo de sufrir el agotamiento de su poder comunicador, productor, e instituyente.

Capítulo I

O una primera paradoja

EN LA CUENTA REGRESIVA HACIA EL NUEVO MILENIO

A manera de contextualización

La crisis de la modernidad y el inicio de un nuevo milenio han generalizado “una obsesión por tratar de observar e interpretar, en panorámica, las grandes y pequeñas conquistas dejadas por la hecatombe del siglo XX [...]. Para muchos no es fácil concebir que el tiempo donde nacieron, crecieron, amaron, gozaron y sufrieron desaparece” (Fajardo, 11). Así introduce Carlos Fajardo, su trabajo *Estética y posmodernidad: Nuevos contextos y sensibilidades* (2001), con ese cierto tono nostálgico del que no es posible prescindir cuando se avecinan transiciones como éstas. Aunque claro, como diría el mismo Fajardo, también es posible el ensayo de otras sensibilidades tales como la racionalidad nihilista, la ironía, y hasta el cinismo, porque sin lugar a dudas, mudanzas temporales en las que coinciden dos cambios, el del siglo y el del milenio, son experiencias particulares que desafían siempre una reflexión, desde, y a propósito del entorno contemporáneo¹.

¹ Carlos Fajardo enuncia como simbólicas posmodernas a una serie de tendencias que han ido apareciendo durante los últimos veinte años: “La economía global y transnacional, la caída del muro, la posindustrialización consumista, las nueve tecnovirtualidades, el agotamiento de las vanguardias y de los «relatos» modernos, la puesta en su lugar de una cierta miniaturización de la existencia y un arte decorativo, ornamental, la fragmentación de los llamados «discursos duros» y la irrupción de lo plural, de lo heterogéneo, de la hibridación socio-cultural con sus múltiples voces; lo arbitrario, la paradoja, la individualización banal con sus fuertes consecuencias en las mentalidades de relax e indiferencia política; la *estetización* masiva de la cultura, las crisis de los conceptos de realidad y verdad, las

Es el tiempo de la cuenta regresiva hacia el nuevo milenio². Los discursos sobre esta experiencia apuestan por estructurar un balance que registre aquello que se queda con el siglo que termina —en su pretérito— a causa de su obsolescencia o quizás como su versión póstuma. Pero también registra, con matiz nostálgico tornado inevitable, aquello que en cambio logra cruzar al nuevo tiempo por efecto de su validez y por la posibilidad de su evolución:

“Como un ventarrón, el siglo XX se ha llevado de nuestros sentidos cientos de objetos y costumbres que para las generaciones futuras simplemente no habrán existido. [...] tratemos de reconstruir el siglo que ahora se va [...] Será ésta una forma de darle cierta inmortalidad a aquello que nos acompañó durante buena parte de nuestra historia”³

Y es que se trata de la aparente última metamorfosis de una época, cuyo signo definitivo es el nuevo mundo: el mundo digital en el que se aloja el ciudadano del segundo milenio de la era cristiana. La sensación de habitar en una escenografía diferente encuentra su argumento en la evolución tecnológica⁴. En este contexto, la cultura como ente vivo que es, se redefine y se reacomoda al ritmo de dicha evolución. Uno de los aspectos que motivan estas redefiniciones y reacomodos es, sin duda, el de la comunicación. Este ámbito edita nuevos estilos de vida y nuevas formas de socialización caracterizadas por la vigencia de estrategias de mediatización que presentan la «realidad», y que por tanto, provocan la re-lectura del mundo, así como la creación autónoma de espacios virtuales —entendiendo como virtuales, aquellos espacios artificiales y

nuevas epistemes, la conciencia de lo local y lo regional en tanto totalidad... son algunos de los imaginarios que se observan en la sociedad contemporánea” (12).

² Según algunos historiadores, el siglo XX “no comenzó en 1901, sino en las trincheras de la Primera Guerra Mundial. Atravesada por dos grandes conflagraciones que implicaron a todo el planeta y por incontables contiendas bélicas regionales, la pasada centuria no fue solo destrucción y muerte atómica. Recorrido por grandes utopías, el siglo XX fue rico en propuestas filosóficas y estéticas, al mismo tiempo que el desarrollo científico y sus diversas traducciones tecnológicas llevaron al hombre a la Luna y pusieron en sus manos algunos secretos de la vida hasta entonces sólo reservados a Dios” (Sol90, 9).

³ Este fragmento es parte del artículo “Lo que el siglo se llevó”, publicado en la Revista *Mundo Diners* que dedicó el último número del año 1999 a la despedida del siglo XX. Creo que esta cita retrata bien el tono nostálgico de esta despedida. Ver bibliografía.

⁴ A esta sensación Norbert Bilbeny la propone como “la época de la revolución cognitiva”, caracterizada por los cambios en el conocimiento, la *aceleración de las cosas*, y por tanto, la digitalización del mundo, como resultado de la revolución de los medios (13-20).

flotantes que provienen de una simulación—, desde los cuales, la construcción de una realidad «otra» es posible. La comunicación instantánea ha trastocado las dimensiones de tiempo y espacialidad, y ha creado posibilidades inéditas de experimentar procesos de relación interpersonal y de movilidad, a pesar de que las condiciones físicas y reales puedan implicar su absoluta imposibilidad.

“A fines de milenio, el mundo es distinto en verdad. Capital transnacional, informática, comunicaciones satelitales, globalización, la realidad virtual como una metáfora más de la despersonalización de las relaciones humanas y las distancias cada vez más grandes entre las cosas y sus representaciones”⁵

Curiosamente, Abdón Ubidia, en el año 1990 con *Adiós Siglo XX*, reflexiona desde el texto teatral sobre el anuncio de la clausura de una época a través del simbólico e inminente cierre de un burdel llamado Siglo XX. Ubidia toma la palabra y se anticipa al calendario con una irónica despedida que responde a esa sensación de que algo ha cambiado, al tiempo que nos recuerda que el final de una época no está dado estrictamente por las fechas, sino por aquellas condiciones que transforman la vida del sujeto y lo enfrentan a un escenario diverso que como en este caso, puede estar signado por el desencanto, la decadencia y la ausencia de fe:

“Dolly- Ahora nadie sueña nada.
Nadie cree de verdad en nada.
Debe ser que es fin de siglo.
Madama- O que nos estamos muriendo de hambre.
Marilyn- O que ya no tenemos futuro.
Madama- Ni a quien amar.
Dolly- (Empieza a reírse incontinentemente)
Marilyn- Dolly, Dolly, ¿qué le pasa?, ¿de qué de ríe?
[...]
Dolly- Me río porque... (Continúa su risa)
[...]

⁵ Este fragmento es citado por Michael Handelsman en su ensayo “*Adiós Siglo XX* y las despedidas diferidas: A propósito de un drama de Abdón Ubidia y la globalización de fin de siglo”, y pertenece al libro *Referentes*, publicado por Abdón Ubidia en el año 2000.

Dolly- Porque estamos... (sigue su risa)
 [...]
 Dolly- En... En... En... ¡la mierda!...
 (Prosigue risa)
 [...]
 Dolly- Tantas idas y venidas, tantas vueltas
 Para llegar a esto...
 (sigue la risa incontenible)”
 (Handelsman, 172)⁶

Es 1999. Estas cuatro cifras sugieren la proximidad del coincidental cambio de siglo y de milenio, particular transición temporal que se convierte en un pretexto para ejercitar escrituras que retraten esta escurridiza dimensión, y den testimonio sobre tan peculiar experiencia, y sobre todo aquello que esta mudanza puede significar. En este mismo año aparece *Acoso textual*, una novela de corta extensión que plantea oportunamente el tema de la proximidad del ser a la tecnología, y a partir de ello, la habitación voluntaria de este mismo ser, en dos mundos: uno, el real, y otro, el del ciberespacio, que resulta ser la propuesta de un lugar otro, simulado y alternativo.

Para el año siguiente, Marcelo Báez propone con *Tierra de Nadia, crónica de sueños*, un ejercicio afectado por la misma preocupación: la relación del ser con la tecnología. Coincide con Vallejo en la creación de seres solitarios, de los que muy poco o nada se sabe, abocados a experiencias que los ponen en crisis con respecto al *otro* y a sí mismos. Coincide también con él, en el planteamiento de la incertidumbre y del fragmento: Báez enfatiza, sobre todo, en una intensa tarea de promoción intertextual; inserta a manera de un *collage*, y casi siempre hacia el inferior de la hoja y en letra menuda, una serie de textos tomados de diversas fuentes. Ésta, que

⁶ Michael Handelsman insiste en que esta pieza teatral sugiere reflexionar sobre el diferimiento de una clausura definitiva del siglo, que viene generalmente asociada con el fin de la modernidad, entendida como una época y como un proyecto de pensamiento. Alude al carácter simulado de la risa de las cuatro mujeres, conscientes de que sus sueños están marcados por la decepción, y que, análogamente, se corresponden con las décadas anteriores y con esa dolorosa espera por una modernidad y una modernización prometidas.

llamo promoción intertextual, reafirma la existencia de un nuevo escenario en términos de comunicación, al tiempo que ratifica esa irremediable relación del ser con el mundo, mediada por las posibilidades, los recursos y los productos que dicha comunicación promueva: un slogan de una marca publicitaria, fragmentos de novela, correspondencia por *e-mail*, letras de canciones, citas de ensayos, entre otros. El autor explora, como lo hace Vallejo, en la importancia de la palabra escrita, a través de ella interpela al lector, y también desde ella, propicia el cuestionamiento que hace uno de sus personajes a su propio creador. De este modo, Báez encuentra en la escritura una estrategia que pone en evidencia esa conciencia que el narrador tiene de su oficio, en tanto él mismo deviene en promotor de una realidad (que por cierto, incluye a los personajes) que puede ser desciframiento, lectura, diálogo, o distanciamiento del mundo. En este sentido, para Alicia Ortega, *Tierra de Nadia* es una “narración hiperconsciente del acto narrativo que expone la gestación de su personaje” (“Narrativa”, 30)⁷. Pero a diferencia del autor de *Fiesta de solitarios*⁸, Báez propone la reconstrucción de los hechos, y una mirada hacia el pasado tras la pista de certezas, que sirvan como recurso de sanación. Al mismo tiempo, intenta que el ejercicio de escritura de la protagonista sea, no únicamente la posibilidad de rescatar la memoria, sino también, la de promover los olvidos.

“INVOCAR LA LUCIDEZ EN EL DISEÑO DE los
planos de mi vida. La armonía de las formas en esta
construcción nada ilusoria que es mi existencia y este

⁷ Este y otros valiosos comentarios de Alicia Ortega Caicedo, pertenecen a su ponencia *Narrativa Ecuatoriana de 1970-2000*, incluida en la cercana publicación *Décima Edición de las Memorias del Encuentro sobre Literatura Ecuatoriana Alfonso Carrasco Vintimilla*, (Tomo II), que fuera celebrado en Noviembre de 2008. Las citas hacen referencia al material de su ponencia, previo a su inclusión en las *Memorias*.

⁸ Encuentro que *Fiesta de solitarios* (1992), dialoga con *Acoso textual* desde la resolución que el autor confiere al tema de la soledad. “Vallejo hace del amor y del desamor, de la dicha temporal y del desencanto permanente, pero sobre todo de la soledad, un festín que es celebrado por sus personajes desde la más íntima individualidad, pese a que pudieran compartir su experiencia con otros, a veces, tan desventurados como ellos mismos” (75). Este comentario consta en un estudio, todavía inédito, *Nocturnidad, ciudad y muerte: Antología crítica del cuento homosexual ecuatoriano*, en el que también propongo analizar al personaje travesti a través de la *carnevalización*, lógica que también resultará útil, en algún tramo de este análisis.

libro que la testimonia. Arquitexto de mujer donde una voz se construye a sí misma. Estructura maciza. Monolito. Piedra de luna. En estas primeras páginas inauguro la escritura de cuerpo de mi vida. Empiezo y si el basamento es endeble, si no se han planificado a conciencia los cimientos, entonces la edificación será débil. A medida que vaya erigiendo cada piso, estaría añadiendo el peso que puede echar abajo mi obra. Diferencia entre arquitectura y alarifazgo” (Báez, 21).

Los personajes de Báez y los de Vallejo coinciden en su necesidad de construirse; y los dos lo hacen a través de la palabra que se escribe. La protagonista de *Tierra de Nadia* tiene plena conciencia del compromiso de su oficio; <banano>, en cambio, ingresa a esta aventura constructora a través de la palabra que se vuelve mirada propia y mirada de los *otros* sobre sí mismo, y desde una inquietud más cercana a lo lúdico, que sin embargo, luego, pondrá en evidencia sus verdaderas vinculaciones con un espesor existencial, que es el que abocará a <banano> a su fuga de la *Red*. Sin embargo, en el relato de Báez el contacto con lo tecnológico es menos intenso, y por tanto, menos provocador, que la opción que oferta Vallejo en su novela.

“FRENTE A LA PANTALLA DE ESTA COMPUTADORA, cuyo disco duro tiene nombre de mujer, me dejo llevar por el ritmo de este deseo y de esta escritura” (Báez, 25).

Abdón Ubidia, en el año 2001, con el cuento *Del amor virtual*, propone desde el relato fantástico⁹, indagar en esa extraña coincidencia entre las dimensiones de lo real y de lo virtual, a través del enamoramiento de dos jóvenes, cuya atracción está mediada por las posibilidades que ofrece esa misma interdimensionalidad. A la vez, el autor problematiza el concepto de «lo

⁹ Este cuento, que pertenece al libro *La escala humana*, incluye una clave importante que es a la vez una promesa de la voz narrativa, y que se hizo posible a través de la exploración de ese espacio en el que dos mundos «diferentes» se encuentran: “–Un día escribiré un relato acerca de lo nuestro, aunque le cambiaré muchas cosas para que solo tú lo entiendas bien, leyéndolo en alguna pantalla del lugar en donde estés– prometió el muchacho” (247). Los textos de Ubidia, que la crítica y él mismo han registrado como cuota del relato fantástico ecuatoriano, instauran un diálogo con la literatura de ciencia ficción, en la medida en que existe una noción anticipatoria de las potencialidades de la ciencia, por supuesto, aún inusitadas.

virtual» (propuesto, en principio, como rasgo diferenciador entre esos «unos» y esos «otros», que más bien aparentaban ser idénticos), hasta volverlo tan volátil, móvil, y dependiente de una asignación relativa, que a su vez, es autorizada desde la enunciación, y logra neutralizar los argumentos del *otro*:

“Ocurría que ellos (que también podían vernos y oírnos, pero no tocarnos), exigían, al par que nosotros, los mismos derechos y se quejaban de los mismos abusos. Decían que «tocaban» su realidad, la sentían tan contundente como sentimos la nuestra. Así, nos quedamos sin argumentos para demostrar que ellos eran seres virtuales y no nosotros” (Ubidia, *Cuentos*, 240).

La salida de los seres «virtuales» hacia el mundo real trastorna convivencias y costumbres. El relato trabaja sobre la tensión que supone el encuentro de esas dos dimensiones: la sociedad se polariza entre dos tendencias, la una, la de la interdimensionalidad, y la otra, la que declara una guerra en contra de lo virtual. Más allá de estas facetas de la irrupción, de un mundo en otro, es la historia de amor de esos dos que “se atravesaron en el aire como sombras” (Ubidia, *Cuentos*, 244), la que hace que esa acusación mutua sobre el carácter virtual (que es la clave con la que en este relato se enuncia la diferencia), se convierta en un detalle nada importante, frente a esa amalgama inusitada que plantea el encuentro y la coincidencia de los afectos, como formas de transformación del otro pero también como reafirmación de la idea de lo efímero del amor, quizá como un rostro imperturbable de alguna utopía, puesto que: “Con las primeras lluvias de octubre, cundió la noticia de que –tal y como asomaran tiempo atrás– estaban desapareciendo los seres de la realidad virtual” (247).

El trabajo literario¹⁰ sobre el tema de las nuevas alternativas de comunicación y sobre las relaciones personales, que a través de la *Internet* se puedan promover, debe ser leído como una renovada preocupación por la condición humana dentro del actual contexto tecnológico y digital; y también como una exploración en las «nuevas soledades» del ser, soledades que de alguna manera, dialogan con aquellas otras suscitadas con las narrativas de los 70, que intentaron una respuesta del sujeto al entorno urbano, a propósito de la irrupción de la modernidad¹¹. Esta nueva condición humana tiene que ver con la lógica de la «liquidez» y de la «precariedad», propuestas por Zigmunt Bauman, a propósito del planteamiento que Pierre Bordieu hiciera en el año 1997, en su ensayo titulado *Precariedad, inestabilidad, vulnerabilidad*, y que, a decir de Bauman, distinguen a estas categorías como “las características más extendidas (y las más dolorosas) de las condiciones de vida contemporánea”, que vuelven *desechables* a los objetos y a los seres humanos del mundo, y que centralizan el «aquí y ahora» (*hic et nunc*) como noción que sustituye la carencia de garantías a largo plazo (170).

La temática de la tecnología y la sociabilidad también supone la gestión de la imaginación en torno a dos experiencias: la del *ser* y la del *estar ahí*, usando para ello, y como único insumo, la palabra escrita que intenta además, sin mayor éxito, representar esos fragmentos de extratextualidad que se evidencian y le pertenecen, exclusivamente, a la comunicación directa.

¹⁰ Alicia Ortega afirma que durante la década de 1990, la narrativa ecuatoriana mantiene la superposición de estéticas y búsquedas que ligadas a generaciones precedentes, dan continuidad a líneas narrativas que venían siendo trabajadas desde los años anteriores, por nuestros relatistas: “la novela de corte histórico, la preocupación por la cultura afroecuatoriana, el tema de la condición femenina, la complejidad del amor y de las relaciones de pareja, la ciudad como eje temático ligado a la búsqueda de identidad, la violencia y el género policial; el impacto de las nuevas tecnologías informáticas; cierta predilección por personajes urbano-marginales” (*Narrativa*, 18).

¹¹ Como nos recuerda Alicia Ortega en su estudio sobre el cuento ecuatoriano del siglo XX, la narrativa de los años setenta tiene su influjo en las narrativas del *boom*, que irrumpieron desde mediados de los sesenta en Latinoamérica, y que, a decir de Donald Shaw, tuvieron entre sus tendencias: la concepción apocalíptica de la ciudad y una visión desencantada de la realidad, que enfatizó en los temas de la soledad y el caos, con un tono predominantemente pesimista. (*El cuento*, 47-48)

Con respecto a las formas de comunicación, Norbert Bilbeny propone en su ensayo *La revolución en la ética, Hábitos y creencias en la sociedad digital*, entre otras, un par de ideas que resultan pertinentes para este afán contextualizador. La primera tiene que ver con la superpoblación de aquella a la que él denomina *sociedad metropolitana*, y que se expande desde los años sesenta del siglo XX, condicionando las formas de comunicación, que se resuelven a través de comunidades mediáticas, que dependen de sus propios medios técnicos de relación (15). Y la segunda, que hace referencia a esa consecuente falta de interacción directa entre los interlocutores, y que se promueve como un anuncio de los efectos de una crisis de sensibilidad, que él mismo denomina como *anestesia* o clausura de la sensibilidad (30). Son justamente estos dos aspectos, las comunidades mediáticas y la interacción indirecta, los hilos que sostienen la comunicación en *Acoso textual*, y que provocan la preeminencia de la visión sobre los otros sentidos, y el desafío a la imaginación como un acto simultáneo al ejercicio de lectoescritura, que dinamiza el flujo de correspondencias y mensajes electrónicos, y que además, promueve la participación en el veloz proceso de comunicación y transmisión de datos, sin restricciones de distancias ni espacios, a través del correo por *Internet*¹² como sustituto del correo postal.

El mundo que se abre con el final del siglo XX

El nuevo siglo recibe un importante legado de procesos, que una vez iniciados, propiciaron significativas redefiniciones de lo social. Las búsquedas de libertad femenina se constituyeron en el factor detonante de estas transformaciones. A ellas les siguieron nuevos movimientos que

¹² El electronic mail es un servicio de envío y recepción de cartas electrónicas a través de la gran red interconectada o *Internet*, que comenzó a utilizarse en 1965, en una supercomputadora de tiempo compartido, y que luego, se usó en otras redes de computadoras. (Salvat, 8191). Hoy, el correo electrónico ha logrado desplazar, gracias a sus ventajas en términos de tiempo y de costo, al tradicional correo postal.

debieron responder a los intereses de otros grupos minoritarios, y que se convirtieron, de un lado, en la propuesta alternativa para superar no pocos desencantos ciudadanos, y de otro, en el mecanismo que debía asegurar una participación social más directa (como es el caso del reconocimiento de derechos infantiles, y homosexuales, por ejemplo). Hacia finales del siglo, la configuración de la denominada «nueva aldea global¹³» y las frecuentes migraciones hacia los países «desarrollados», desafiaron a la humanidad a convivir en diversidad. Este riesgo encontró en el *multiculturalismo* la opción que prometía un diálogo entre culturas diferentes, y una forma de negociar y de percibir el mundo¹⁴. De este ligero bosquejo de lo social, propongo un salto hacia el ámbito de las tecnologías de la comunicación, y hacia esa conexión lograda para toda la humanidad a través de los *mass media*, cuyos efectos más notables, entre otros, también se perciben en la variación de los hábitos de relación de las personas entre sí. Procesos culturales como el anterior –el *multiculturalismo*–, y la *hibridación* encuentran en este tipo de sociabilidad y en estas nuevas maneras de establecer contacto y comunicación con los *otros*, es decir, en la *Internet*, una forma de reedición de sus conceptos.

La alteración propiciada por la irrupción de la tecnología digital en la comunicación (y de hecho, en la gestión de la información) significa también una variación en las formas de contacto y de conocimiento del ser con respecto al mundo y a los *otros*. Esta variación denota un proceso de redefinición de identidades al margen de ciertos conceptos y de ciertos signos considerados,

¹³ Con esta expresión, Marshall Mac Luhan, posiblemente, por el año 1968, definió “la exponencialmente creciente interconectividad humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación” (Mac Luhan); dicha expresión, ahora, bien retrata las nuevas condiciones que ha traído consigo el proceso de *globalización* de la sociedad y la economía.

¹⁴ Núria Estrach Mira, en su artículo *Las máscaras del multiculturalismo* (2001), nos persuade sobre el riesgo homogeneizador de la aplicación de esta categoría. Para este fin, cita al filósofo Slavoj Žižek, quien en el año 1997, advirtiera en *Multiculturalism, or de Cultural Logic of Multinational Capitalism*: “el peligro de comprender el *multiculturalismo* como la coexistencia híbrida y mutuamente intraducible de diversos ‘modos de vida’ culturales, ya que podría interpretarse como un síntoma de la emergencia de su opuesto: la forma homogeneizada o presencia masiva del capitalismo como sistema mundial universal (Estrach Mira).

habitualmente, como referenciales; a manera de ejemplo: el cuerpo y la apariencia del *otro*, su verdadera identidad, y el territorio. Los elementos a través de los cuales se generan las percepciones ubicadas del otro lado –de la pantalla y del proceso comunicativo–, son datos que pertenecen al registro del discurso escrito, que pueden o no, guardar distancia con respecto a la realidad, y que por tanto, están suscritos al ámbito de lo incierto. Por ello, bien cabe revisar la afirmación que Sherry Turkle propone en su libro *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*, con respecto a que la “*Internet* se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del Yo que caracterizan la vida posmoderna” (228), con el objeto de comprender la sociabilidad y la definición de la identidad como procesos inacabados, que también pueden depender de las relaciones mediadas por la tecnología, así como de las posibilidades de acceso que el ciudadano del mundo tenga a ella.

A finales del siglo, la digitalización cambió el concepto de las telecomunicaciones, y la *Internet* se convirtió en el sinónimo de revolución que ha provocado una expansión planetaria capaz de conseguir una comunicación sin restricciones, que da lugar a la llamada sociedad de la información¹⁵. La Tecnología de la Información y de la Comunicación (TIC) propone una nueva lectura del mundo y de la realidad; es decir, sugiere una mirada diferente. Las referencias de espacio y de tiempo ya no son más, categorías rígidas ni definitivas, debido a la noción de virtualidad y a la ubicuidad que las tecnologías digitales promueven. En este sentido, se verifica la propuesta que Diego Lewis ensaya en su libro, *La pantalla ubicua: comunicación en la sociedad digital*, cuando afirma que los espacios inmateriales que se crean con las tecnologías

¹⁵ Esta denominación que es un concepto básico en el nuevo contexto de las comunicaciones, le pertenece a Martin Bagemann, quien, en 1994, presentó a la Comunidad Europea un informe en el que proponía impulsar la sociedad de la información, con diversas medidas políticas tales como la liberalización de las telecomunicaciones (Sol90, 81).

digitales se vuelven “un nuevo contexto de referencia”, que “transforma” nuestras vidas y el imaginario en el cual vivimos (27). Emerge entonces, un mundo simbólico que proviene del mundo real, y que se alimenta de él para viabilizar una estrategia, que sin embargo, busca sustituirlo y superarlo. La compleja existencia de lo real y lo virtual en nuestro mundo define la nueva época. En el ejercicio de navegación en la *Red*, estas dos dimensiones con frecuencia se encuentran, se yuxtaponen, se colocan en tensión; y por momentos (al menos mientras dura la permanencia del usuario en la *Internet*) esa segunda dimensión, es decir, lo virtual, pareciera imponerse a la primera, es decir, a la realidad; porque en la dicotomía real/virtual, el apareamiento de uno de los dos, supone la anulación del contrato con el otro, en una suerte de estrategia invasora y de sustitución.

La tecnología digital en las comunicaciones es un factor de alteración de la realidad y del mundo. Sus estrategias son la inmediatez y la instantaneidad, y ambas son signos de lo contemporáneo y de la construcción de un nuevo tipo de redes sociales. La intangibilidad del espacio generado por la red descansa sobre una estructura tangible que es el mundo real. Este último, mientras dura la conexión, es un espacio que se aletarga y que puede ser ignorado por el usuario o navegante. El abordaje al mundo virtual supone, en sí mismo, un acto sustancialmente visual, porque la pantalla del monitor es un muro transparente, que separa aquellas dos instancias. Traspasar la pantalla a través del despliegue sensorio-visual e imaginativo, es aceptar la vigencia de un mundo alternativo, y promover un nuevo tipo de existencia, que sin embargo, y siempre de alguna manera, va a mantener sus vínculos con la realidad. Esta nueva existencia está basada en una, también nueva forma de subjetividad y de sociabilidad, que prescinde del cuerpo y de los demás referentes materiales del mundo real; aunque como había señalado, esta última acción no es en sí misma un hecho absoluto. En este sentido, el mundo virtual resulta ser un desafío al

poder productor de la imaginación, y un mecanismo para la reestructuración de una realidad particular, que se activa y prevalece, en tanto el usuario no se «desenchufe» del entorno virtual.

La *Internet* es, sobre todo, un lugar nuevo e indefinido en el que prima lo social, como un conjunto de construcciones no definitivas y en constante rehacer. La *Red* afecta a la cultura imponiendo nuevas prácticas y hábitos de conexión con los demás, y ofertando suscripciones a comunidades virtuales. Esta nueva condición coloca al individuo frente a la opción del «simulacro», es decir, frente a esa posibilidad de asumir un rol inédito, o al menos diferente al que se posee en el mundo real. Seguidamente, se activan los mecanismos de lo que pudiera funcionar como una estrategia de enmascaramiento, bajo la adopción de la figura del seudónimo —que contempla a su vez la activación de un anonimato premeditado, sobre el que los demás sospechan—.

Víctor Manuel Marí Sáez¹⁶, nos habla de la «Generación.net»¹⁷ que se caracteriza por una adhesión al ciberespacio y a la revolución digital, dos aspectos que han transformado nuestro mundo y que acompañan al nuevo milenio. Resalta la paradoja de la coincidencia entre la exaltación de los vínculos sociales, y la crisis y el desmoronamiento de determinadas redes sociales que le permitían al individuo, en épocas anteriores, construir su modelo de vida personal e integrarse a la sociedad. Un desmoronamiento que ha sido descrito por Zygmunt Bauman (2002), como el período de la «Modernidad Líquida», cuya característica es el derretimiento de

¹⁶ Marí Sáez, en su artículo “Jóvenes, tecnología y el lenguaje de los vínculos” disponible en la *Red*, invoca el pensamiento de Richard Sennett con respecto a las condiciones del nuevo capitalismo flexible y su amenaza de corroer aquellos aspectos que unen a los seres humanos entre sí y brindan a cada uno la sensación de un yo sostenible y la construcción de relaciones estables; y sugiere una “lectura crítica del modelo de la sociabilidad que subyace a las comunidades virtuales y a los chats, que tanta aceptación tienen entre los internautas”, para definir el tipo de relaciones y el modelo de comunidad que está presente en esos espacios comunicativos.

¹⁷ Así proponen los expertos a esta posibilidad de nuevos modos de relación y de interacción producidos en la sociedad de la información, especialmente con el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Una de sus características es la presencia del *Internet* en los diversos espacios de socialización, la creación de nuevas formas de acción e interacción en la sociedad, tanto con los otros como con uno mismo, que sustituyen la lógica relacional concreta por la red de comunicaciones.

aquellos sólidos que permitían la unión entre el individuo y las estructuras sociales (instituciones, servicios y valores). Del mismo modo, invoca la advertencia que D. Wolton hiciera en *Sobrevivir a Internet* (2000), con respecto a que “detrás de muchas de estas propuestas comunicativas hay un modelo cultural fuertemente individualista, que deja de lado la cuestión de la alteridad, de la relación y la convivencia con «los otros que no se parecen a mí»” (Marí, “Jóvenes”).

Ciertamente, el ingreso a la *Red* es voluntario, pero existe un *acoso* de la nueva cultura –o *cibercultura*¹⁸–, que va definiendo a los individuos de acuerdo a su posición dentro o fuera del espacio que aquella configura. Al mismo tiempo, ese individuo es abocado a participar en esa nueva *red social*, desde su condición afectada por la soledad, desligada del lugar y del tiempo, y dotada de esa nueva posibilidad de construir procesos dialógicos en ausencia.

La *Internet*, además de promover una relación mediatizada entre el sujeto y la representación de la realidad, también propone una relación indirecta de proximidad entre el sujeto y esos *otros* con quienes podría coincidir en una comunidad virtual. De este modo, se gesta la creación de otro mundo, simulando un ritual en el que el ser se libera o se escinde de su propio cuerpo. El sujeto halla una nueva forma de tomar distancia del mundo real, y dicha forma puede ser verificada en la metáfora de un prisma, de cuyas caras quiero elegir lo social y las interrelaciones humanas, como aspectos fundamentales que mantienen estrecha relación con *Acoso textual*, de Raúl Vallejo.

¹⁸ Por el neologismo *cibercultura* hemos de entender aquella cultura que emerge del ámbito del *ciberespacio*, es decir, de ese espacio metafórico que resulta de la interconexión de ordenadores y redes, en el que se establece comunicación informática a distancia, y que, como el espacio físico, contiene objetos, es decir, archivos de distintos tipos, estructuras de relación, normas, leyes y protocolos que lo regulan (Salvat, 3180). Para los entendidos, es la iconografía el factor unificador de este tipo de cultura, basada en la libertad absoluta, el anonimato y la ciber ciudadanía. La *cibercultura* permite la interactividad (o relación entre la persona y el entorno digital), la hipertextualidad (o acceso interactivo irrestricto y desde cualquier parte) y la conectividad (que es aquello que potencia la tecnología). La *cibercultura* supone una serie de impactos sobre la vida social contemporánea, que han suscitado el desarrollo de diversas investigaciones, por ejemplo, en la línea de las comunidades y redes sociales virtuales (“Cibercultura”).

Comentarios previos: sin ánimo prevaricador

El mismo Raúl Vallejo propone su novela *Acoso textual* como una obra «epistolar», y como «una historia de amor» (“Raúl”, 12). Abdón Ubidia, en su artículo *La novela del hombre virtual*, comentará con respecto a este relato que: “hay que señalar su escritura diáfana [...], su sólida estructura narrativa y la medida y sabiduría de su autor”, que logran “un texto de múltiples sentidos y muchas paradojas”. Y reparará en la condición de “enmascarado” del protagonista para decir: “le ocurrirá lo que a los enmascarados de las novelas de mosqueteros: deberá desaparecer para que el héroe verdadero escape ileso de la aventura” (“La novela”).

Para Jorge Aguilar Mora, este relato ganador del Premio Joaquín Gallegos Lara y del Premio Nacional del Libro 2000, es “una novela *in, novela de su tiempo*” (Donoso, 159). El mismo Aguilar Mora alimenta la contraportada de su publicación, argumentando:

“es un desplazamiento de escrituras que conducen a la aparición de una multiplicidad gozosa y aterradora de personalidades. [...] *Acoso textual* sabe ser, con una ironía irresistible, un contra-Quijote, donde los personajes no salen al mundo a corroborar sus ilusiones y, en cambio, esperan que aparezca en las pantallas de sus computadoras todas las manifestaciones posibles de un mundo que ya no quiere ser real” (Aguilar, contraportada).

Aguilar Mora, a propósito de *Acoso textual*, efectúa un acercamiento al mundo contemporáneo. De un lado, propone ese “desplazamiento de escrituras” que significa que los imaginarios simbólicos han emprendido una mudanza del espacio de la hoja en blanco, al espacio de lo “pantallizado” (Fajardo, 113), que además, en términos del mismo Fajardo, gestiona el paso de la palabra “escrita con sangre a la letra electrónica” (115). De otro lado, esta primera propuesta pone de manifiesto la irrealidad como un asunto que cae sobre lo volitivo, y que encuentra en la creación de nuevos espacios para la palabra –es decir, el espacio de la pantalla–, una forma de

proponer y de negociar con el mundo; una forma de crear un nuevo tejido social signado por la incertidumbre, el anonimato, lo múltiple, lo fragmentario, y por esa «liquidez», que como categorías posmodernas ponen en crisis la definición de la identidad.

Alicia Ortega, en cambio, detecta en *Acoso textual* un motivo que considera recurrente en toda la obra de su autor: “la fugacidad y la extrema fragilidad del amor”, comentario que bien puede asociarse con la tesis baumaniana de la «liquidez», para sugerir una recomposición de los afectos basada, ya no en relaciones duraderas, sino en su antítesis absoluta, que inscribe a los seres humanos en el registro de lo desechable. Jacqueline Verdugo Cárdenas, con respecto al tema de la fragilidad de los afectos, y a propósito del poema *Los amantes de Sumpa*, de Jorge Enrique Adoum, comenta la celebración del poeta frente a la evidencia de ese amor eterno:

“A partir de ellos, [Adoum, el poeta] nos retrata también un conjunto de conexiones afectivas contemporáneas, caracterizadas por encuentros marcados por la *liquidez*. Instantes de eternidad, que sin embargo, se diluyen en su propia instantaneidad, porque no sobreviven a la experiencia de la vida en pareja, ni a las cercanías permanentes que éstas suponen; ni tampoco a las asechanzas del tedio y de la angustia”¹⁹

Ortega identifica a la comunicación virtual como el territorio desde el cual, el protagonista se interroga sobre su propia identidad. Y en este sentido, define al “espacio de la virtualidad” como aquel que “expone el artificio de toda identidad bajo múltiples máscaras”, y a la virtualidad misma, como una “metáfora de la condición del sujeto moderno –portador de una identidad fragmentada, retaceada y dolorosamente múltiple–”. Al mismo tiempo, concibe a la correspondencia virtual como “una red de afectos y diálogos” que promueve la permanente

¹⁹ Verdugo cita seguidamente la definición que Bauman otorga a estas formas de afecto contemporáneas, que son relaciones que “están cargadas de amenazas y premoniciones sombrías: transmiten simultáneamente los placeres de la unión y los horrores del encierro. Quizás por eso, más que transmitir su experiencia y expectativas en términos de «relacionarse» con la gente, hablan cada vez de conexiones, de «estar conectado»; en vez de hablar de parejas, prefieren hablar de «redes» de ellas” (Bauman, 6).

invención del sujeto protagonista. Finalmente, distingue varios ejes temáticos en la estructura de esta novela: “el tema de la identidad y la subjetividad; el de la escritura y el valor de la palabra; la soledad y las nuevas modalidades afectivas en el mundo de la contemporaneidad tecnológica; los referentes de la nueva generación de intelectuales latinoamericanos, tras la caída del muro del Berlín y los «sueños rotos»” (“Narrativa”, 30).

La crítica guayaquileña Cecilia Ansaldo Briones, en su artículo *Acoso Textual: los rostros de la soledad*, luego de explorar, con un cierto énfasis cuantificador²⁰, la estructura de la que llama “nouvelle” epistolar, reconoce la “novedad” de la correspondencia vía electrónica, y “el acierto de la novela” en la construcción de personajes a través de los textos que ellos mismos envían. Para Ansaldo, la palabra “manipulada literariamente” y su poder sugeridor son los que restituyen esa aparente carencia de acción literaria en la novela, cuyo valor metafórico, dice, advierte “los riesgos” a los que pueden estar expuestas la sensibilidad y la sociabilidad humanas, a cuenta de la adopción de un cierto modelo de vida²¹.

Zuleica Cruz en su artículo *Una ficción para la ciencia*, en la revista *Casa de las Américas* apuesta por el turno de la ciencia ficción. Reconoce a <banano> como un “personaje lúdicamente andrógino”, que teje una “telaraña de relaciones” y crea varias identidades, que le contactan “con el caos característico del mundo posmoderno”²². Distingue una vocación de tolerancia en el

²⁰ En esta cita en la que subrayo las alusiones numéricas, es posible comprobar esa recurrencia de Ansaldo a la comprobación del dato numérico: “un personaje [...] que hace tres clases a la semana”; “detrás de la dirección banano@wam.umd.edu ha desarrollado tres personalidades femeninas y tres masculinas para conectarse con sus 6 correspondientes”; una “cuidadosa creación de esos 6 personajes que entregan periódicamente sus correspondientes *mail* a <banano>”; “33 trozos o partes se balancean equilibradamente”; “de tal manera que cada personaje tiene a su cargo no más de 2 cartas, siempre seguidas por alguna respuesta de <banano> y por la voz dominante y reflexiva del narrador-personaje” (Ansaldo, “Acoso”).

²¹ Este artículo, así como los que menciono a continuación y que pertenecen a las autorías de Zuleica Cruz y Cecilia Vera de Gálvez, se encuentran disponibles en la página web del autor de *Acoso textual*.

²² En lugar del caos sugiero la categoría de la ambigüedad posmoderna, puesto que el protagonista desde su anonimato puede asumir las identidades que la situación comunicativa requiera. Este es el enmascaramiento que

acercamiento a realidades diversas y excluyentes, que en el relato, son representadas por los interlocutores de <banano>. Alude a un sentido de “obligatoriedad de lo real” que acosa al protagonista en el “enigmático mundo de las representaciones”, al tiempo que detecta su inquietud cibernéticamente existencial. Cuenta que Vallejo “reafirma su interés por hacer una ficción de la ciencia”, y argumenta que el intento de sustituir la realidad por su representación virtual, no es más que un recurso que encubre su verdadero deseo de que aquella prevalezca. Finalmente, a juicio de Cecilia Vera de Gálvez, Vallejo hace un aporte significativo a la narrativa ecuatoriana con su novela *Acoso textual*, de la cual destaca, entre otros rasgos, su estructura consistente, su acertada elaboración de personajes, la actualización del recurso de la epístola, la configuración de los rasgos de la vida posmoderna, y la mudanza de la palabra a la categoría de protagonista.

El encuentro de Ubidia, Ortega y Cruz, a propósito de sus acercamientos a *Acoso textual*, define al asunto de la identidad –su búsqueda, interrogación y definición– como la línea temática más relevante del relato. Los dos primeros, Ortega y Ubidia, resaltan el enmascaramiento como el mecanismo para explorar en dicha identidad. Aguilar Mora y Cruz perciben una sustitución del mundo real, ya por el desplazamiento de la escritura, ya para lograr que prevalezca la realidad, respectivamente. Vera sugiere la presencia de los rasgos de la vida posmoderna en la novela; Cruz coincide con ella en esta alusión, pero además, propone “el turno de la ciencia ficción”. Sin embargo, recordemos que la ciencia ficción es sobre todo un trabajo de «anticipación», “un género narrativo fantástico que se inspira temáticamente en las posibles derivaciones del desarrollo de la ciencia y la técnica, y más específicamente, de la influencia de las mismas en la

supone un ejercicio en el que pueden ser verificados otros rasgos posmodernos, tales como la fragmentariedad y el desequilibrio.

vida humana” (Salvat, 3219) ²³. El patrón de la anticipatoriedad no puede detectarse en *Acoso textual*, y por lo tanto, no sería pertinente su inclusión en el registro de este género. La anticipación supone el adelanto de la imaginación a la ciencia, que requiere, por supuesto, del uso de argumentos de la propia ciencia, para que el relato deje saldadas a su lector, sus deudas de coherencia e integridad.

Atendiendo al mapa configurado por las voces críticas de nuestra narrativa, con «*Acoso textual*», *invención y fin de un mundo: un signo de lo contemporáneo*, apuesto por una mirada múltiple que desde diversas posiciones, construya una lectura plural, heterogénea –que luego devendrá en otra, de tipo caleidoscópica–, guiada por una brújula que sin embargo, no deja de señalar coordenadas, desde las que *Acoso textual*, se convierte en un objeto literario sugeridor de signos y significados diferentes, que nos enfrentan con la experiencia de habitar un mundo en el que se reedita el desvanecimiento de lo sólido (siguiendo las propuestas de Bauman), en el que la ambigüedad y la incertidumbre construyen mundos absolutamente transitorios, cuando el tiempo y el espacio se han tornado categorías prescindibles, y cuando la fragmentación asalta la identidad de los ciudadanos del mundo contemporáneo. Desde estas posturas, se afianzará la propuesta de la definición de la identidad en constante negociación con aquello que es mediado por la tecnología; se avistará esa sustitución o desplazamiento de la realidad desde la lógica del simulacro; y se ha de explorar el espacio que se construye en la narración, y que es parte del ciberespacio. Del mismo modo, desde múltiples lecturas que aludirán a interesantes formas de resolver el *topos* virtual, se han de proponer acercamientos al nuevo dominio de la escritura

²³ En esta línea narrativa de carácter anticipatorio se encuentran, por ejemplo, los relatos de Julio Verne, considerado su fundador, Mary Shelley (*Frankenstein*, 1818; que también es considerada una novela epistolar), Herbert George Wells (*La máquina del tiempo*, 1895), entre otros. Tómese en cuenta que “La popularidad de la ciencia ficción descendió considerablemente en los años finales del siglo XX, tal vez porque el ritmo trepidante adquirido por la revolución científico-técnica restó credibilidad a los esfuerzos imaginativos de sus cultivadores” (Salvat, 3219).

atendiendo a los signos de la *cibercultura*, al enmascaramiento como una estrategia de carnavalización que cuestiona la realidad, y al «desenchufe» como una forma simbólica de homicidio que quiere proponer algo más. En este sentido, y sin ánimo prevaricador, creo que, *Acoso textual*, de Raúl Vallejo, es una novela signo de lo contemporáneo que a través de la brevedad que propone, plantea diversos y sustanciales asuntos de esta época, y que luego de problematizar identidades, espacios, escrituras, y en este sentido, a la palabra, como un recurso que puede agotar su poder de comunicación y de relación con los *otros*, se constituye en la respuesta que da la literatura ecuatoriana a las condiciones de esta contemporaneidad, signada por el desarrollo presuroso de la tecnología de las comunicaciones y por su intromisión (acaso permitida) en la vida de los seres humanos, que eventualmente deben transformarse en ciberciudadanos.

Acoso textual y la actualización del formato epistolar

El género epistolar supone, de un lado, la creación de una historia a través de la recopilación de cartas postales dirigidas a personajes «ausentes» (Salvat, 5252), y de otro, la coincidencia entre la voz del remitente y la del narrador. Diego Marín Abeytua, en su artículo *El correo electrónico como nuevo género epistolar en la literatura actual*, comenta: “Centrándonos en la literatura española²⁴ actual, [...] tanto la narrativa como la poesía están experimentando cambios en sus concepciones y temáticas provocados por el nuevo pensamiento del hombre, la nueva moralidad y por la nueva tecnología”. Lo anterior, en cierto sentido, define al texto literario como una aproximación al contexto imperante en la realidad. Por ello, los narradores y poetas tienden a

²⁴ Por literatura española, debe suponerse que Marín Abeytua se refiere a la literatura de habla hispana, puesto que en su corpus de obras analizadas, también se encuentran autores latinoamericanos.

incluir en sus producciones las evidencias de la contemporaneidad, entre las que, desde luego, cuentan las tecnológicas. Marín Abeytua propone una revisión de la evolución de dicho género²⁵. El primer tramo lo recorre centrado en *Frankenstein* o *El moderno Prometeo* (1818), novela epistolar del siglo XIX, escrita por Mary Shelley, que es una composición “filosófica en la que se unen la crítica social, los adelantos de la ciencia y el poder visionario” (Océano, 957). Luego, revisa la novela gótica, *Drácula* (1897), de Bram Stoker, que construye el retrato de uno de los personajes más famosos del ideario decadentista de la época, el conde vampiro de Transilvania, a través de diálogos y cartas. Esta composición, a decir de Martín Abeytua, significó una renovación en varios aspectos tales como la elección del personaje, la escritura de cartas con la máquina de escribir, fragmentos de diarios íntimos, recortes de periódicos, telegramas, transcripciones fonográficas de grabaciones sonoras, informes médicos o diarios de navegación, signos todos, de la II Revolución Industrial (1870-1914).

Un segundo tramo, incluye la revisión de un corpus interesante de producciones recientes de la literatura en lengua española, en las que logra identificar la incorporación de ciertos elementos de las nuevas alternativas de comunicación²⁶. Es importante entonces, en el contexto de la

²⁵ “Aunque podemos tomar muchos otros libros clásicos como ejemplos del género epistolar (*Heroidas* de Ovidio, las cartas entre Abelardo y Eloísa recogidas bajo el título *Historia calamitatum*, *Lázaro de Tormes*, *Pamela* de Samuel Richardson y su paródica segunda parte *Shamela*, *Las amistades peligrosas* de Choderlos de Laclos...), escogemos *Frankenstein* por ser representativa de la novela moderna y de la corriente literaria anglosajona denominada Novela Gótica. En esta tendencia también se encuentra otro libro del mismo género del cual hablaremos más tarde: *Drácula* de Bram Stoker” (Marín).

²⁶ Como parte de esta tarea, Marín Abeytua registra la novela *De qué va eso del amor*, escrita por Yolanda García y Verónica Fernández, como una composición que incluye distintos y heterogéneos textos de intercomunicación (cartas de correo postal, diarios, telegramas, transcripción de llamadas telefónicas y mensajes en contestadores automáticos, mensajes de texto de teléfonos móviles, notas en nevera y puertas, artículos de prensa, entrevistas, anotaciones para guiones cinematográficos, *post-its*, e incluso testamentos). Anota que, sin embargo, esta novela, curiosamente, prescinde del uso del correo electrónico. Luego, cita a *Placer licuante*, de Luis Goytisolo, para rescatar su cuarto capítulo como una comunicación que íntegramente, está basada en mensajes vía fax. En poesía, verifica la existencia de mensajes de comunicación en forma de poemas como una implicación de la nueva tecnología. En particular cita el poema *REC*, del libro *Las afueras*, del poeta Pablo García Casado. Incluye a Vicente Luis Mora, con su poemario *Mester de cibervía*, cuya temática está dedicada al *Internet*. De Jaime Bayly, cita el

literatura ecuatoriana, resaltar la propuesta de *Acoso textual*, como una clara señal de renovación de nuestra narrativa, debido a que como ya lo había registrado anteriormente, son tres los relatos que asumen la exploración del tema de lo tecnológico en la vida del ser (Los otros dos son *Del amor virtual*, de Abdón Ubidia, y *Tierra de Nadia*, de Marcelo Báez). Pero el texto de Raúl Vallejo, es el que especialmente denota un trabajo comprometido con la temática, puesto que su labor creativa empieza desde lo visual, cuando intenta la recreación del entorno que provee la pantalla, y que debe concebirse en sí mismo, como una invitación a abandonar el mundo real y a permanecer, por momentos más o menos dilatados, en el ambiente de la *Internet*. El oficio de Vallejo se compromete con la experimentación, aceptada como exploración que busca un nuevo espacio y forma de expresión. Su novela trabaja intensamente con la palabra escrita y leída. La construcción de sus personajes, se hace al ritmo, y con toda la información que pueda provenir de la correspondencia²⁷. El protagonista y sus socios internautas son tales dentro de esa otra dimensión que oferta la virtualidad de la *Internet*, que a manera de escenario casi permanente se aproxima al lector a través de la transcripción de los correos electrónicos. Los instantes de desconexión, que son brevísimas fugas del formato epistolar, son alusiones y labores de retroalimentación sobre las inquietudes que la intercomunicación le ha dejado a <banano>; y por tanto, no constituyen un alejamiento importante de dicho formato, sino que más bien, de él, son un efecto.

poema *Gente peligrosa*, incluido en el diario poético *Aquí no hay poesía*, como una reflexión de forma autobiográfica, sobre las relaciones, costumbres y comportamientos de los usuarios de *Internet* y del correo electrónico. Afirma que la novela más representativa de esta temática es *La vida en las ventanas*, de Andrés Neuman, que alude, según el crítico, al equívoco de algunas personas de apoyar su vida, exclusivamente, en las ventanas de un ordenador, cada una, con su historia e imagen diferentes (Marín).

²⁷ A continuación presento un breve acercamiento a la comunidad interlocutora de <banano>: <azucena>, la muchacha de Barcelona que comparte con el protagonista sus aventuras nocturnas; <nostálgico>, el ejecutivo bonaerense con quien instauran una relación virtual basada en la infidelidad; <enquirer>, la mujer latina, casada, de San Antonio, Texas, que vive con <banano> la experiencia de la mujer infiel que consigue experiencias eróticas en la *Red*. <pozole> es el glotón mexicano de 250 libras, obsesionado por el placer de la comida y sus referentes geográficos; <sabrina> con quien siempre reservan un tópico de conversación, porque coinciden en que el palabrerío, es la mejor forma de hacerse mutua compañía; y <bicho>, el compañero de los intercambios y discusiones intelectuales sobre la definición de la novela y el canon occidental.

Todo parece indicar que el género epistolar no ha sido cultivado en el relato ecuatoriano. Con respecto a la presencia de dicho género en nuestra narrativa, Felipe Aguilar Aguilar considera que la novela epistolar es una categoría puramente formal, que no alcanza a ser un «tipo» de novela en un sentido estricto, como sí, en cambio lo es, por ejemplo, la novela policíaca, en la que hay que atender ciertos aspectos de estructura y contenido. Por lo tanto, afirma que en el contexto de nuestra narrativa, este llamado «género» no es «reconocible», o carece de una tradición, y que la recurrencia a utilizar la carta como recurso para construir historias, no debe ser confundido con la opción de detectar un género en nuestras letras. Comenta que su uso ha sido esporádico, y que la epístola, más bien, se ha constituido en un mecanismo que alude a la reminiscencia, la retrospección, o a otra perspectiva, como formas de ruptura de la secuencia lineal, o como alternativas para crear una voz adicional a la del narrador. A decir de Aguilar, la función de la carta dentro del relato es comparable con la función que cumplen documentos tales como el reportaje periodístico, la noticia de diarios, los informes sociológicos o policíacos, que son formas textuales transcritas para crear polifonías y quiebres en la linealidad de la narración, y que por cierto, también han sido integradas a ciertos relatos por algunos de nuestros autores. Nos recuerda que, en más de una ocasión, la reproducción de la correspondencia, aceptada como un recurso para dar visos de verosimilitud y realismo, ha sido sustituida por la incorporación de hechos históricos –a veces en primer plano: la masacre obrera, guerras civiles, levantamientos campesinos–, y por la convocatoria a personajes, también históricos –Gabriel García Moreno, Eloy Alfaro, Manuela Sáenz, José María Velasco Ibarra, y otros tantos– como trasfondo de la fábula central. Enfatiza en el tono, necesariamente, confesional²⁸ de la epístola, y en ese, cierto

²⁸ “-Habría que recordar que la primera novela de uno de los maestros del relato psicológico, Fedor Dostoiewsky, *Pobres gentes*, se narra a través de epístolas-, y esa intencionalidad tardó mucho en aparecer entre nosotros” (Aguilar, *conversación*).

nivel psicológico, que permite, de un lado, al escritor, y luego, al lector, penetrar en el mundo interior del personaje.

Del mismo modo, sospecha que la forma epistolar quizá, pudo haber resultado poco atractiva para nuestros narradores al momento de construir la acción; sobre todo, cuando en la década del treinta, las prioridades eran la denuncia y la puesta en evidencia de la injusticia social, cosa que se llevó a cabo, a través de un intenso trabajo sobre el habla popular. Y que luego, sobrevinieron otras preocupaciones literarias que debieron tratarse con urgencia, ya con el advenimiento del postboom y el registro temático que sugería, o ya con el enfrentamiento de la modernidad que colocaba al hombre en un nuevo escenario que cambiaría su forma de relacionarse con los otros, consigo mismo, y con el espacio: el escenario urbano. Finalmente, Felipe Aguilar cita a *Un idilio bobo*, de Ángel Felicísimo Rojas; *Perla*, de Jorge Dávila Vázquez; y *Tierra Sagrada*, de Rafael Díaz Icaza, como algunos de los relatos más representativos que supieron echar mano de este recurso en nuestra narrativa; y recuerda que *La Linares*, de Iván Egüez, incorpora distintos signos textuales a la narración: radionovelas, letras de canciones, cartas, una de ellas, hilarante y comparable a la carta de la Pocha, en *Pantaleón y las visitadoras (Conversación)*.

Eliécer Cárdenas Espinoza, coincide con Felipe Aguilar en aquello de que en las letras ecuatorianas no existe una novela construida, de forma absoluta, con cartas; cosa que sí en cambio sucede en la literatura europea, cuya tradición ha permitido la aparición del género narrativo llamado epistolar. De otro lado, Cárdenas considera absolutamente oportuno definir a *Acoso textual*, como una novela que actualiza dicho formato, debido a que este relato aprovecha las especificidades del correo electrónico, que es un recurso de comunicación que deja abolidas categorías tales como el tiempo, la distancia, e incluso, la ausencia, y cuya inmediatez se apropia de ciertos espacios que antes, le pertenecieran al suspenso de la tradicional novela epistolar, y

que fueran utilizados como un pretexto para contar. Comenta que dichos espacios, con el uso del correo vía *Internet*, han sido dejados en abandono en favor de la instantaneidad de la comunicación y de la agilidad del relato y de la acción (*Conversación*).

Para Marín Abeytua, la *Internet*, sin duda, “influye en la literatura”, mientras que la carta postal se ha convertido en una práctica en extinción, debido a un fenómeno de sustitución propiciado por el correo electrónico, cuya rapidez y simplicidad permiten ciertas concesiones ortográficas y tipográficas. Anota que, si la literatura tiene en su naturaleza la capacidad de convertirse en un reflejo de la realidad, tal como si se tratara de un acuerdo entre la vida, el tiempo y la escritura, entonces, la inclusión de la *Internet* y de sus potencialidades oferta un signo de lo contemporáneo, dentro del texto literario. Afirma que “la vida, hoy, ha vuelto a estar hecha de cartas”, y propone como prioridad, averiguar, hasta qué punto las cosas han cambiado con respecto a la palabra, que ahora es más ficticia o sea –«virtual»– que nunca.

De esta suerte, más allá de una tradición epistolar –por lo demás inexistente en nuestras letras–, *Acoso textual* sí es un relato que traslada y actualiza el formato epistolar, y lo inscribe en un nuevo escenario signado por las TIC. La novela de Vallejo se constituye en una oferta muy a tono con los nuevos tiempos, que coloca en el contexto de la estética literaria una respuesta, hecha desde la narrativa, a ese desplazamiento que experimenta la palabra, desde la hoja de papel en blanco hacia esa otra posibilidad de escritura, que la era digital pone a disposición de todos los oficios.

Capítulo II

O una segunda paradoja

EL ESPACIO: UNA COORDENADA ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL

El espacio de la *Red* en el contexto de la *liquidez*

Sin soslayar las intermitencias en el mundo de lo real, es el espacio virtual del *e-mail* el que figura como predominante en *Acoso textual*, y el que sirve de escenario para los contactos de <banano> con su grupo de amigos cibernautas, durante los momentos previos a su desconexión de la *Red*, que puede ser leída como un acto que metaforiza su fuga, su deserción, o la muerte colectiva de aquellas identidades que le habitaban bajo el nombre de <banano>: “¿Pero es que acaso quiero verdaderamente desenchufarme también de este mundo como me desconecté del anterior?” (Vallejo, 20). Este espacio casi clandestino, infinito y ubicuo, “que está en todas partes; [...] y que, al mismo tiempo, carece de una materialidad desde la que pudiera ser asido” (Vallejo, 19), acepta definirse como un mundo alternativo y simbólico, desde el cual, los personajes hacen posible la negación de otro mundo: el *real*, así como también la re-definición de su identidad.

“[La madrugada avanza, un nuevo mensaje llega y se desvanece la presencia de azucena@lingua.fil.ub.es]

Ese correo venía de Buenos Aires. Al ejecutivo lo había conocido en un chat room en el que discutían acerca de música latinoamericana. Él, <nostalgico@arnet.pro.ar>, 46, estaba casadote; o sea, con mujer y dos hijos, apartamento heredado en la calle corrientes [...]. Para <nostalgico>, en cambio banano@wam.umd.edu, 23, era solterita; o sea, estudiaba Political Science en University of Maryland, at College Park; no tenía ni lejanamente algún novio porque apreciaba demasiado su

tiempo de aprender cosas; y su familia quiteña podía costearle los estudios sin ningún apuro” (Vallejo, 32).

Nótese cómo la impugnación de la realidad, y por ende, de la propia identidad hallan en la comunicación virtual su posibilidad cierta de efectuarse, y cómo los mensajes se vuelven presencias que se superponen y se apropian del espacio para tomar su turno, y convertirse en el referente desde el cual, su interlocutor debe re-construir su identidad y volverla escritura; una escritura que reedita el juego de la comunicación y la definición identitaria.

El *correo* a través de *Internet* funda un espacio que permite la emergencia de un nuevo fenómeno cultural que produce nuevos discursos sobre lo social, así como nuevas formas de relacionarse con el *otro*, debido a la simulación de la realidad y a la imaginación de escenarios inéditos. Oferta un nuevo registro de prácticas sociales que se corresponden con el mundo recientemente enunciado como hipótesis. Al mismo tiempo, privilegia el espacio íntimo e individual, y también la sensación de movilidad pese al sedentarismo que instaura:

“Y sé también que te he amado en cada palabra colgada del hilo telefónico que me permite atravesar el Atlántico desde mi silla, y por supuesto, te he amado sin final” (Vallejo, 100).

Todos estos factores precipitan al sujeto a cuestionar la realidad, y también los preceptos de la espacialidad²⁹ y de la temporalidad como dimensiones lógicas, alteradas³⁰ a causa del impulso que la tecnología ha brindado a lo mediático.

²⁹ Recordemos que Marc Augé propone la definición de los *no lugares* como aquellos que imposibilitan la domesticación del espacio, que desalientan cualquier idea de permanencia pese a que acepten la inevitabilidad de alguna otra presencia temporal de extraños, presencias irrelevantes, tan solo físicas, en la medida en que las subjetividades se anulan o se vacían. El *no lugar* “es un espacio despojado de las expresiones simbólicas de la identidad, las relaciones y la historia: los ejemplos incluyen los aeropuertos, las autopistas, anónimos cuartos de hotel [...] En la historia del mundo, nunca antes los no-lugares habían ocupado tanto espacio” (Bauman, 111). En cierto sentido, el espacio cibernético de la *Red* puede inscribirse en el registro de los *no lugares*. Esto, a propósito de las presencias no prolongadas de extraños, y del despojamiento de las expresiones simbólicas de la identidad. Sin embargo, el espacio cibernético sí propicia el inicio de historias –desencuentros que se tornan encuentros, diálogos y

“¿Quién preguntará cuándo dejé de ser ese nombre y ese apellido que otorgan un lugar entre los propios para ser esta identificación (que suena medio ridícula, medio a chiste de doble sentido) con la que transito entre cables de teléfono y monitores de ordenadores personales? [...] ¿Quién se dará cuenta de mi cama desarreglada, de los zapatos y la ropa desparramados por cualquier parte, de los conchos de Budweiser y las migas de pan, de los envases desechables de comida lista para preparar en el microondas que se amontonan vacíos en el tacho de basura, de los restos de Domino’s Pizza entregada a domicilio antes de treinta minutos, de los platos arrumados en el lavadero, de la interminable taza de Nescafé a la que mi mano permanece agarrada durante el día? (Vallejo, 11)”.

La condición solitaria del personaje halla su redención en las potencialidades de socialización que la tecnología provee. <banano> asume un estilo de vida que, además de estar marcado por la soledad, es una forma de reafirmar su pertenencia al *mundo líquido*, en el que todo se vuelve objeto de consumo a ser desechado. Como consumidor elige la comida rápida, el mejor pretexto para mantener su sedentarismo y satisfacer sus necesidades de contacto y comunicación a través de la *Internet*. Secretamente distante de los *otros*, logra despojarse de la identidad que su nombre y su apellido determinan, y se prodiga ese peculiar tránsito virtual.

El tráfico en *Internet* supone una alteración de las dimensiones tempo-espaciales, y resemantiza la noción de lo presencial. Zygmunt Bauman propone el cambio en la relación espacio-tiempo, —«diferencia que hace toda la diferencia», según él mismo argumenta—, como la marca para lo que denomina *fase actual de la historia de la modernidad*³¹. Si la modernidad empezó cuando estas dos categorías se separaron entre sí, y de la práctica vital, hasta alcanzar su teorización

comunicaciones que pueden reeditarse o dilatarse en otras instantaneidades, y otras reproducciones de las diversas formas de socialización—, que el *no lugar* consigna improcedentes.

³⁰ El contacto a través del correo electrónico instauro sensaciones simuladas que alteran varias nociones tradicionales, entre las que cuenta la del espacio. Para <banano>, este último resulta ser un referente irrelevante: “No me preocupa el océano que nos distancia porque sé que te tendré a mi alcance con solo conectarme y navegar hacia ti sobre las aguas tranquilas del espacio cibernético” (Vallejo, 101).

³¹ “Lo que induce a tantos teóricos a hablar del «fin de la historia», de «posmodernidad», de «segunda modernidad» y «sobremodernidad», o articular la intuición de un cambio radical en la cohabitación humana y las condiciones sociales que restringen actualmente a las políticas de vida, es el hecho de que el largo esfuerzo por acelerar la velocidad del movimiento ha llegado ya a su «límite natural»” (Bauman, 16).

como categorías de estrategia y acción mutuamente independientes, ahora, prevalece las nociones de *instantaneidad*, relacionadas muy cercanamente con la tecnología, que permiten la transgresión de los límites heredados de la velocidad de movimiento; y la noción del *principio de no fijación al espacio*, que supone una movilidad irrenunciable. Ambas, *instantaneidad* y *no fijación al espacio* son patrones de lo que el autor de *Modernidad líquida* postula como «fluidez» (Bauman, 99-132). Es precisamente, en el registro de lo *fluido* y de lo *líquido*, que puede incluirse a las experiencias de navegar por la *Red* y establecer contactos a través del servicio de correo electrónico. Esta experiencia enfrenta a sus usuarios a cambios súbitos, que van desde la cancelación temporal de las distinciones cerca/lejos, hasta la portabilidad de una identidad, o varias identidades, y la negociación con otros que pueden o no, elegir esa multiplicidad identitaria que metafóricamente se asemeja a un juego de espejos.

“Ella también estaba en la obligación de inventar un rostro que pudiera relacionar con el otro, de descubrir el rostro del otro que a su vez la inventaba a ella frente a sí misma” (Vallejo, 38).

El espacio de *Acoso textual*, a propósito de las «topías³²»

La navegación por la *web* es una particular experiencia del protagonista de *Acoso textual*, quien no se ata al espacio ni al tiempo, aunque sí, a la presencia del *otro*, a las identidades que se ponen en juego, y a las relaciones que a partir de ellas se establecen y que sirven para una re-definición mutua de identidades: “T’u y yo somos un invento que hemos fabricado yo y t’u” (Vallejo, 41). Paradójicamente, desde el sedentarismo de su habitación de estudiante de *College Park*, el

³² El término *topías* se integra a este título como una referencia a la morfología de estas tres categorías: *utopía*, *heterotopía* y *alotopía*. Estas nociones relacionadas con la espacialidad serán utilizadas para intentar una descripción de los espacios que se crean, a través de la experiencia del uso del correo electrónico.

personaje asume esa movilidad que bien se asocia con la noción de «levedad»³³ patentada por Bauman. Por otro lado, bien vale revisar tres nociones con respecto a la *espacialidad*³⁴, para definir desde otra coordenada, el mundo que se construye desde el entorno ciberespacial y sus implicaciones, para luego, dotar de cierta especificidad a aquel «espacio virtual» creado por <banano>, y finalmente destruido por él mismo a través de su desconexión.

La primera noción es la de *utopía*: un emplazamiento *sin lugar real*³⁵, que muestra “un mundo suspendido sin materializarse”: [el del ciberespacio]. Un espacio fundamental y esencialmente *irreal* –en términos de Foucault–, que mantiene con el espacio real de la sociedad, una relación general de analogía directa o inversa (Mendizábal, 46): [el entorno del *correo por Internet* y la alternativa del *chat* son la perfecta simulación de lo social. Incluye diálogos, encuentros, citas, y todo tipo de negociación cultural, con una particular gestión de identidades que se disuelven y se gestan a voluntad]. En este sentido, la *utopía* de <banano> se crea al mismo tiempo en el que él asume esa fragmentariedad ocasionada por “los tumbos y laberintos en que suele extraviarse” el ser humano, y que resultan más manejables desde el enmascaramiento y desde ese “espacio al que percibe ubicado, ubicable, tan sólo en la pantalla de su ordenador” (Vallejo, 16). La *utopía*

³³ Bauman invoca “la extraordinaria movilidad de los fluidos” para asociarla con la idea de “levedad”. Las nociones de *fluidéz* o *liquidez* le sirven como “metáforas adecuadas para aprehender la naturaleza de la fase actual –en muchos sentidos nueva– de la historia de la modernidad”. Bauman plantea que este cambio impuesto a la condición humana, de un lado, altera los conceptos de emancipación, individualidad, tiempo/espacio, trabajo y comunidad, en sus significados y en sus prácticas, y de otro, define una connotación diferente a la prescripción moderna de *disolver los sólidos*. (7-20)

³⁴ Iván Rodrigo Mendizábal, en su propuesta *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*, sondea estos conceptos, en el marco de los planteamientos que hiciera Michael Foucault con respecto al espacio social y a la estructuración de los regímenes de poder. Esta investigación dialoga con la lectura de Mendizábal en la medida en que los videojuegos también son un registro de la evolución tecnológica, y como tales, empatan con los conceptos de *simulación, impugnación, individualidad, sedentarismo, y enmascaramiento*, que aluden al *Internet* y a sus posibilidades comunicacionales.

³⁵ Como *sin-lugar*, según Henri Lefévre, la *utopía* es ideal, deslocalizada, ilusoria; signada por lo simbólico y lo imaginario. Supone la fantasía y la imaginación, –y, en este sentido, permite el retorno a lo imaginario, mas no, a lo conocido–. Es la alteridad de la historia. Es mítica en esencia, la patria añorada, la idea de un mundo alterno que posibilita el *modelamiento o el ensayo de otros mapas mentales y metafóricos* que reajustan lo social, por lo que crea su propio entorno (Mendizábal, 46).

de <banano> es la *certidumbre identitaria*; luego, la unidad del ser se convierte en la forma –quizá la única– en que esa manifestación caótica y polifónica de la existencia del protagonista quede superada.

“soy un ser remendado, compuesto de retazos deshilachados, hecho añicos como estatuilla de yeso arrojada al suelo por manos iracundas. Quiero sentirme uno y sólo uno otra vez aunque intuyo que mis fragmentos permanecerán, por siempre, pegados con baba” (Vallejo, 14).

El personaje sospecha la utopía porque traduce sus deseos en imposibilidad, mientras que, el correo electrónico se vuelve una instalación de refugio desde la cual, la utopía se construye. Al mismo tiempo el correo electrónico funciona como “un *espacio social otro* que supone crisis, y un lugar de impugnación o de resucitación identitaria” (Mendizábal, 15, 44). Esta última formulación nos acerca al concepto de *heterotopía* –nuestra segunda noción–, que es el término con el que Michael Foucault, en el año 1967, definió el espacio del mundo contemporáneo, del que la ciudad, también contemporánea, es su signo más relevante. La *heterotopía* es un espacio heterogéneo que incluye una red de relaciones que delinear lugares, que son irreducibles unos a otros y absolutamente imposibles de superponer; un espacio en el que cobran importancia las nociones del cerca y el lejos, del lado a lado, de lo disperso (“Heterotopía”). En este sentido, desde el escenario virtual del correo a través de *Internet*, <banano> teje una serie de relaciones con sus seis interlocutores; dichas relaciones construyen referencias de tipo virtual que han de ser decodificadas a través de la escritura y del significado que ella porta. Desde este significado, las relaciones generan otro tipo de espacialidad, que en cambio, anula las nociones de distancia real como un modo de aniquilar el dolor y fortalecer esa dispersión (o fragmentariedad resultante de las mismas relaciones instauradas), que es una experiencia que enrumba al protagonista hacia esa anhelada unidad identitaria:

“Como un Él, sabe que la muchacha de Barcelona tienen esa frescura de piel, esa pelusilla destellante sobre sus brazos dorados, esos muslos de miel y canela, que anhela acariciar con palabras; [...] Como una Ella, en cambio, quiere mantener el equilibrio y la calma en su relación con aquel ejecutivo de Buenos Aires que atravesaría un continente entero si se lo pidiera, sólo porque no querría romper a llorar el momento de verlo partir de regreso, anclada en la inmensidad de un aeropuerto [...] Como otro Él, [...]” (Vallejo, 11).

Es evidente que éste es otro tipo de espacio social a pesar de las implicaciones de su virtualidad y de su carácter simulado, y es evidente también, que desde este mismo espacio, el protagonista impugna y reedita su identidad. Se trata sí, de un espacio heterogéneo debido al concurso de voces, historias y culturas diversas, representadas por cada uno de los amigos de correspondencia del protagonista. Dicha convergencia polifónica “construye un mundo y aparenta restablecer el orden”, un mundo en cuyo interior se da “una acumulación simbólica y se disuelve lo real” (Mendizábal, 44-46). Desde este espacio, <banano> asume las dos identidades, la del «él», o la de la «ella», de acuerdo a lo pactado con su interlocutor. Inmerso en esta oscilación identitaria, que es una forma de impugnación, vislumbra su utopía:

“Cuando <banano> era ella, la muerte le sonaba demasiado lejana y estrambótica pero no dejaba de pensarla. 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, y sentía que su dormitorio en la U. estaba siempre con las sábanas frescas y los libros en orden. Quiero tener a <nostalgico> desnudo sobre esas sábanas y sentir que su cuerpo me cubre sin si siquiera intentar entender de qué manera su corazón se da modos para entregarse a su mujer y a mí. Luchaba con ganas contra la desesperanza de <banano> en forma de él” (Vallejo, 38).

La incertidumbre que subyace a la fragmentariedad hace que la utopía sucumba (y que se ratifique a la unidad identitaria como inalcanzable o indescifrable). Para el protagonista, el sentido de permanencia en la vida solo encuentra sentido en las relaciones que ha construido y que le arrastran a actualizar la *heterotopía* y a activar su red social:

“Lo que, en verdad, mantiene latente sus ganas de ser miembro de la vida es el saberse esa persona de rostro múltiple conectada-enchufada-enganchada-etc, navegar sin restricciones por el espacio cibernético; navegar –sin ir más lejos- por Yahoo [<http://www.yahoo.com>]” (Vallejo, 13).

La tercera noción es la de la *alotopía*, que implica un mundo donde las cosas a darse no suceden. Ficcional y fabulatoria, la *alotopía* está en la fase inicial de la utopía (o quizá es su desviación), cuando ésta se está construyendo (Mendizábal, 46). La *alotopía* es el espacio que se edifica cuando <banano> enfrenta las inquisiciones de su conciencia, y cuando se transparenta esa tensión irreversible entre sus múltiples rostros «virtuales», el apogeo de su incertidumbre y esa irresistible convocatoria proveniente del mundo real.

“*Nuevos recuerdos, etc (variante # 2)*: <banano> se acomoda en su lado de la cama mirando hacia el sitio contrario por donde <nostalgico>, insomne, recorre el cuarto; aparenta que duerme por piedad ante su angustia. Él, con ojos de perro perdido, siente que está consumiendo una juventud que no le pertenece pero que ya no es posible arrepentirse de lo andado desde el momento de aquel viaje que casi a ciegas lo llevó a NY, un sábado a mediodía” (Vallejo, 139).

Esta cita retrata una experiencia híbrida en la medida en que ella convoca identidades, –o seres que penden de la virtualidad–, dimensiones temporales distantes e irreconciliables (“*Nuevos recuerdos de otro futuro (variante #2)*”); escenas ilusorias que narran una ficción, en la que la ilusión como un registro que dialoga con la realidad real y la realidad virtual, ratifica ese espacio en el que la imposibilidad del suceso deseado es irremediable.

Los espacios de la urbe: voces y correspondencias

En el relato también se suceden paradas intermitentes en el mundo real, debido a que la trama se construye también como una alternancia entre las introducciones de la voz de <banano>, en los

formatos de corriente concienical o de monólogo, y de la voz de una súper-conciencia, que recarga la sensación de incertidumbre acerca de lo narrado. Ambas significan un aterrizaje en el mundo físico, a pesar de que no sean más que un pretexto para reafirmar esa condición de inseguridad y de inestabilidad del personaje. En oposición a este aterrizaje, los archivos de correspondencia significan la permanencia en la virtualidad del ciberespacio. Esta ocupación intermitente del terreno de lo concreto y de lo tangible se da sin abandonar sin embargo, los intersticios desde los cuales, lo narrado se convierte en materia inquietante, debido a sus posibilidades de ser dentro de la ficción, tan solo un artificio de los anhelos del protagonista, que son tales, en ese límite entre la palabra pensada –es decir, el sueño, la fantasía, y el deseo– y la palabra enunciada a manera de escritura –es decir, el hecho sucedido dentro de la ficción literaria–.

El mundo real de <banano> es un mundo en constante abordaje y abandono. Es un mundo dominado por el *discurso del Génesis* que postula el desorden como regla, y el orden como excepción³⁶. Si bien, sucede lo mismo con el mundo de la *web*, en cuanto al discurso predominante, éste se diferencia del otro, debido a que la simulación sugiere al protagonista un falso control situacional, sobre él mismo y sobre los *otros* –tanto sobre aquellos otros que lo habitan, como sobre aquellos otros con los que se comunica–. Digo falso, porque la evolución del relato nos acerca al colapso de esos *otros* que habitan al personaje y del mundo simbólico que construyó para ellos.

³⁶ Bauman invoca dos discursos para identificar la modernidad y lo que se postula como posmodernidad. El discurso de *Josué* tiene al orden como regla y al desorden como excepción. En el discurso del *Génesis*, en cambio, sucede lo contrario, el desorden es la regla y el orden es la excepción. Ahora bien, el orden significa monotonía, regularidad, repetición y predecibilidad, y configura un mundo intensamente controlado que se corresponde con el discurso que prevalecía en la modernidad. En esta época, el discurso predominante es el del Génesis (60-61).

Este mundo simulado apuesta por un territorio nuevo que puede compararse con el *espacio urbano*, con el espacio de esa ciudad³⁷ que Richard Sennet propone como “un asentamiento humano en el que los extraños tienen probabilidades de conocerse” (Bauman, 102). Ahora bien, también es posible experimentar *desencuentros*, es decir, encuentros con extraños que «practican» la ciudad, en términos de Michael de Certeau. Lo interesante de esta analogía ciudad/*Internet*, es que el *desencuentro* se cancela o se vacía de significado: “El encuentro entre extraños es un *acontecimiento sin pasado*. Con frecuencia es también un *acontecimiento sin futuro* [...], una historia que, sin dudas, no «continuará»” (Bauman, 103). Esto, a cuenta de una estrategia de *civilidad*³⁸: la *máscara*, que desde su esencia procura “proteger a los demás de la carga de uno mismo” (Bauman, 103), evitar el contacto entendido como invasión, y mantener la distancia entendida como salubridad.

“Había topado con ella [<azucena>] en un chat room en donde el tópico era cybersex. Nada del otro mundo pues se trata tal vez de un de los temas más discutidos por los internautas. Lo que hizo que le propusiera conversar en un *prívate room* fue que ella dijo: «Ver ante mis ojos la pantalla de mi ordenador IBM, grisucio, no es precisamente un afrodisíaco. Y no lo resisto aunque al otro lado alguien esté enviándome cualquiera de las historias de *Delta de Venus*, de Anais Nin y mi gaznate rebose de cubatas. Qué le voy a a hacer, soy cibernéticamente frígida.»” (Vallejo, 21).

³⁷ Aprovecho el comentario de Bauman sobre la Thélème de François Rabelais, “esa ciudad de diversión y gozo compulsivos en la que la felicidad es el único mandamiento, y no un refugio para ascetas piadosos dedicados a la autoflagelación, la oración y el ayuno” (99), para comparar dicha diversión con esta otra, en la que figuran los actos comunicativos sobre materias diversas: la música, los viajes, la comida, la dimensión estética de la literatura, la lingüística, entre otros; e inclusive el contacto sexual mediatizado por la palabra sugerente. Sin embargo, la diversión compulsiva, por su esencia, puede ser invadida por el tedio y por las dudas existenciales sobre la propia identidad, con lo que se pierde el equilibrio entre el deseo y el acto, es decir la libertad.

³⁸ Para Richard Sennet, la *civilidad* es un tipo de habilidad que exige la vida urbana para “proteger a otros de una carga indebida, cuidando de no interferir con sus asuntos, sólo tiene sentido si uno puede esperar una generosidad y una restricción similares por parte de los otros. La civilidad, como el lenguaje, no puede ser «privado», [...] debe ser una característica del entorno social [...] Significa, fundamentalmente, la provisión de espacios que la gente puede compartir como *personae publica* –sin que la inste, presione u obligue a quitarse la máscara y «soltarse», «expresarse», confesar sus sentimientos íntimos y exhibir sus pensamientos, sueños y preocupaciones más profundos” (Bauman, 103-104).

La máscara, sin embargo, invierte el proceso, y se convierte en la clave que transforma el desencuentro en encuentro. El enmascaramiento es el mecanismo que permite a los transeúntes de las vías ciberespaciales, participar con otros, en espacios en los que se mantenga el sigilo de su intimidad, de sus pensamientos y de sus sueños más recónditos.

Un espacio para la *carnavalización*

Raúl Vallejo ha trabajado intensamente el personaje y la condición homosexual desde el relato breve. El tratamiento que desde ellos ha dado al travestismo puede entenderse desde la lógica de la carnavalización de la ciudad³⁹. Esta idea del *carnaval ciudadano* transparenta la existencia de ese travesti creado por Vallejo, atendiendo a ciertas condiciones de escenificación y personificación: la atmósfera nocturna de fiesta, el uso de la máscara y del disfraz, las implicaciones de la reversión, la suspensión del tiempo, la transgresión, entre otras. Dicha lógica resulta oportuna para plantear una forma de entender ese espacio virtual construido en *Acoso textual*, así como también, esa aparente concesión de libertad provista a sus personajes.

Mijaíl Bajtín⁴⁰ propone las manifestaciones de la cultura cómica popular en oposición a la cultura oficial. De esta cuenta, el *carnaval* es aceptado como “una inversión de oposiciones binarias [...] (inversión de status)” (Eco, Ivanov, Rector, 21). V.V. Ivanov sugiere el acto de

³⁹ En el estudio sobre la construcción del personaje homosexual en el cuento ecuatoriano, abordo un conjunto de relatos que exploran la subjetividad homosexual, y entre ellos, un buen número pertenecen a la autoría de Raúl Vallejo. Aquellos que tienen que ver con el tratamiento de la figura travesti en la ciudad, casi siempre nocturna, fueron estudiados desde la lógica del *carnaval*, como un intento de transparentar los efectos de la reversión de las cosas y del espacio, la suspensión del tiempo, y el uso de la máscara, entre otros aspectos no menos importantes. “El carnaval supone un estado de suspensión y de reversión temporal, una dimensión en la que emerge esa alteridad celosamente arraigada –acaso exorcizada– en cada individuo” (Correa, 83).

⁴⁰ Mijaíl Bajtín escribe esta obra en la Unión Soviética en el año 1941. En ella examina el humor cultural y la cultura en general en la Edad Media y el Renacimiento. El autor explora las novelas de François Rabelais, deconstruye su visión carnavalesca y problematiza las implicaciones de la risa, la irreverencia, lo grotesco y el lenguaje popular (“Carnaval”).

inversión como el elemento más subversivo de la carnavalización y como una manifestación del arquetipo de la transgresión, en la medida en que los opuestos bipolares se invierten. La fiesta carnavalesca se oferta como una versión segunda o no oficial del mundo; su burla y su blasfemia contrastan con las formas de culto y ceremonias oficiales (“Carnaval”). Así, el ciberespacio se convierte en el escenario propicio para leer ciertas claves del proceso de carnavalización.

La irrupción carnavalesca se concreta estratégicamente desde el correo electrónico, puesto que optar por él significa involucrarse en “una condición subversiva que anula transitoria y provisionalmente las reglas” (Bajtín, 11) –las de la realidad–, y toda forma de normatividad y convencionalismo que problematice los registros de la utopía del personaje protagonista. Entonces, una aparente libertad se concede a través de la *heterotopía* que se instaura después de la reversión carnavalesca, cuyo poder permite cambiar lo que <banano> es, por aquello que desearía ser. Dicha mutación se evidencia en el terreno de la identidad y del género, como formas de la versión *bajtiniana* del *mundo al revés*.

Los fiestantes del carnaval, al caso, los personajes de *Acoso textual* se transportan a ese lugar *otro*, en donde es posible la experiencia de la construcción de nuevos sujetos en la transitoriedad, la fragmentación de la unidad y el des-equilibrio. Bauman plantea la noción del *carnaval* en términos de espacialidad como un traslado a “esa otra parte”; esa “parte” es el ciberespacio, que a su vez demanda un viaje en la instantaneidad, a «otro» mundo “completamente otro” (107). Los actos migratorios a través del espacio de la *Red* precisan la existencia de múltiples biografías y éstas a su vez, condicionan el uso de la máscara⁴¹, como una forma de mediar entre el mundo real y el utópico y/o el heterotópico instaurados en el ciberespacio, pero también, entre

⁴¹ Según Monica Rector, en su referencia al Carnaval de Río de Janeiro, la máscara revela más de lo que oculta y ayuda a mediar entre los dos mundos (Eco, Ivanov, Rector, 160).

el mundo interior del personaje y aquel que se explicita como evidente a través de la palabra. Para Monica Rector, “la máscara de alguna manera fija el momento, una de las caras del ego que está escondida pero que así se muestra, ayudando a expresar impulsos y deseos reprimidos” (Eco, Ivanov, Rector, 161). Para Umberto Eco, en cambio, la máscara concede el estatus de inocencia frente al acometimiento de cualquier pecado, y es a la vez, un medio de protección contra el mal ojo y contra las fuerzas hostiles. De cualquier suerte, el disfraz, la máscara o el antifaz son simultáneamente, formas de pertenencia a un mundo, y de evasión a otro, a otro opuesto y legitimado por aquello que llamamos normativa, régimen, sistema, código u orden. La fiesta carnavalesca no es tal al margen de la muerte, en este sentido, Bajtín sugiere la muerte individual⁴² y la resurrección colectiva como parte del ritual (11). De ahí que la muerte como noción simbólica, en el contexto de *Acoso textual*, sea una experiencia ineludible que puede descifrarse en la descorporeización, el caos, la *alotopía* y la desconexión, que a su vez, también pueden ser traducidas en formas de dolor.

⁴² Con respecto a la instantaneidad de las experiencias como parte de una actitud posmoderna relacionada con aspectos del ritual dionisiaco (es decir, con la puesta en escena del carnaval), Maffesoli comentará: “[...] al vivir situaciones transitorias, ritualiza y domestica el gran devenir cuya expresión más acabada es la muerte. Esto es lo que recuerda el orgiasmo dionisiaco: la pequeña muerte sexual es una manera homeopática de reconocer que el hombre es un ser para «la muerte» (69).

Capítulo III

O una tercera paradoja

SOBRE EL PERSONAJE: LO AMBIGUO DE LA IDENTIDAD

<banano>, o la construcción de la incertidumbre

“¿Quién preguntará cuándo dejé de ser ese nombre y ese apellido que otorgan un lugar entre los propios para ser esta identificación (que suena medio ridícula, medio a chiste de doble sentido) con la que transito entre cables de teléfono y monitores de ordenadores personales?” (Vallejo, 11).

Definir una dirección electrónica (o buzón⁴³) es la única condición para que un usuario pueda establecer comunicación con otros vía correo electrónico. El segmento de caracteres que antecede al signo arroba define el nombre del usuario. En este sentido, optar por el *nickname* <banano> es un acto doble: de impugnación y de impostura. Lo primero, por la negación del mundo real y de esa identidad con la que el personaje establece su pertenencia a aquél, y que le permite su movilidad (la cédula, o el pasaporte, respectivamente, son los documentos que legitiman dicha movilidad a nivel local o global). Y lo segundo, porque a través de este nombre ficticio, se asumen múltiples identidades disfrazadas de «lo que no soy», que son recíprocamente excluyentes, debido a su existencia limitada y a su volatilidad. Pero también, este nombre es la llave maestra que abre los portones del mundo alternativo y simulado, desde el que se puede

⁴³ El conjunto de palabras de la dirección de correo además de proveer una identidad al usuario de este servicio electrónico, lo habilita para participar de un acto comunicativo. Recordemos que los caracteres que anteceden al signo @ (arroba) hacen referencia al nombre con el que el usuario se identificará ante los interlocutores de su comunidad virtual. Este símbolo « @ » tiene origen italiano, y fue usado por los mercaderes venecianos del XVI como abreviación de una unidad de peso y capacidad llamada ánfora. Los ingleses lo incorporaron con fines comerciales y con otro significado a las máquinas de escribir; luego, vuelto un símbolo en desuso, Ray Tomlinson lo utilizó para separar nombre y dirección en el primer *e-mail* (Sol90, 81).

tomar distancia del mundo convencional y físico: “el mundo de los seres finitos en los que rostro y máscara coinciden como si hubiesen sido calcados” (Vallejo, 13).

<banano> se convierte en un explorador; un buscador de un tipo de placer exótico; un buscador del *otro*, de la palabra del *otro*, quizá, como manera de visibilizarlo y de conseguir todo aquello que «internéticamente»⁴⁴ sea posible: “conocer gente y relacionarse con ellos de la manera en que éstos, a su vez, han fabricado en su imaginación a las personas con las que se topan en la Net” (Vallejo, 13). <banano> es un personaje escindido debido a su vacilante identidad; perseguido por la incertidumbre de su existencia y su vínculo con la temporalidad; pero también es un sobreviviente gracias a esa particular multi-división de su propio ser: un desdoblamiento en *otros*, que lo habitan con género, intereses, y discursos diversos, que responden al llamado de un mismo nombre, “<banano>”, y que han desarraigado su propia identidad. Cuando digo “con género diverso”, me refiero a que <banano> es una construcción que ha perdido las marcas que lo particularizan; una construcción sin embargo, en torno a la anonimidad (o más bien, a la androginia), porque devendrá en un *Él*, o en una *Ella*, dependiendo de la situación comunicativa en la que decida involucrarse. Un *Él*, o una *Ella* que no deben verificar su identidad en el entorno del ciberespacio, porque éste se ha edificado ofertando el *enmascaramiento* como el mundo de lo posible, y ha consignado como suyas las reglas de la flexibilidad incondicional y la tolerancia.

El nombre del protagonista es una especie de clave, un *password* que le permite la libre movilidad en el espacio cibernético. Ésta, de alguna manera, es la única certeza que posee el lector con respecto a su identidad. El desdoblamiento se sucede como un acto de insólita lucidez que se particulariza y se efectúa en función del *otro*: otro que es «otro nombre», o «el nombre del

⁴⁴ Este es un neologismo usado por <banano>, en su correo de respuesta a <enquirer>: “Hasta tanto, gracias a Mr. Billy Gates, sumo pontífice del espacio cibernético, t’u y yo podremos revolcarnos internéticamente” (Vallejo, 62).

otro», cuya identidad (o espesor) se sospecha únicamente a partir del expediente discursivo de la correspondencia, que a final de cuentas, resulta ser la única evidencia de «su verdad». La opción de un solo nombre para varios personajes es una clave que parecería ocultar un enigma: la definición de aquello que, desde la lectura, realmente atestiguamos (¿acaso nos acosa otro toque de incertidumbre?). Me refiero a la posible fragmentación deliberada y artificiosa de un ser, como puesta en escena de una mente lúcida, capaz de ilimitada fabulación, a propósito de sus identidades y de los discursos que construye para cada una de ellas. O quizás, estamos frente al retaceo del sujeto, en tanto se diluye su presencia. Un retaceo que no es más que la confrontación del estudiante de College Park con el vacío y la soledad que impone el mundo contemporáneo, un mundo dominado por la incertidumbre y por una retórica de los instantes y de los fragmentos, que se transparenta en las formas de aparecer, permanecer y supervivir enfrentando esa condición ineludible.

“Si bien es cierto, a pesar de que con el mismo nombre navegan algunos <banano> que se presentan diferentes, en verdad, se trata de un ser único que transita el espacio cibernético multiplicado los rostros, multidivido el espíritu” (Vallejo, 60).

Esta afirmación proveniente de la voz que irrumpe en el relato, –como ya lo señalé, más que como autoridad narrativa omnisciente, como el eco de una súper-conciencia que conoce y que analiza al personaje, o como un desdoblamiento del propio protagonista–, pone en evidencia una identidad que se precipita hacia la incertidumbre: <banano> es una invención que se relaciona, en ese espacio simulado de la *Red*, con otros artificios; con otros inventos. Sin embargo, personajes que carecen de anatomía y de corporeidad son, en la dimensión de lo físico, una extensión de la imaginación de <banano>, a cuenta de que las evidencias dejadas por las palabras permiten su configuración, a manera de reconstrucción de los hechos.

“(En realidad, pienso que todos nosotros somos la imagen que nos construye el Otro –ves que yo también puedo ponerme muy difícil para hablar?– y en esa circunstancia la honestidad resulta imprescindible)” (Vallejo, 40).

(*Contestación a <nostalgico> de <banano>* “Que viva el gran amor!”)

La identidad, vista como una forma de convención social y ciudadana, es una propiedad de la que puede prescindirse, es decir, la identificación de un individuo debe anularse como condición para experimentar encuentros y relaciones marcadas por la instantaneidad. Sin embargo, se la sustituye por un concepto inédito, una identidad que puede ser a voluntad perecedera; algo parecido a un expediente, o a un registro particular que se configura desde la palabra y que adquiere un espesor que bosqueja, crea y rellena al *otro*, desde el *locus* autoritario de aquel que lee.

“Fíjate que solo soy una dirección en el espacio cibernético. Tú y yo somos un invento que hemos fabricado yo y tú. Te imaginas como soy? Y si fuera fea... también sería ese "poco de amor" que te falta? [...]. Me digo a mí misma que no eres real, que eres tan solo un mensaje, solo palabras. Pero releo el mensaje y siento que eres real en él; que el mensaje está y que en aquellas precisas letras vives tú ” (Vallejo, 41).

(*Contestación a <nostalgico> de <banano>* “Que viva el gran amor!”)

Curiosamente, en todos los cibernautas se halla arraigado el deseo de la materialización y la corporeización del *otro*, como una manera de confirmar aquellos, sin embargo, inquebrantables vínculos con la realidad:

“¿Conoceré a <azucena> algún día? Era la pregunta que todos los miembros de esa cofradía de transeúntes de la Net, entre un e-mail que va y otro que regresa, siempre se hacían a sí mismos en algún momento. Era esa imperiosa demanda de sus almas para que la palabra anónima que se presentaba ante sus ojos en el monitor se transformara en un cuerpo con sudores y texturas que olfatear y percibir con la punta de los dedos. Mas ya todos sabían que aquellos encuentros eran casi imposibles y que los pocos que resultaban podían contarse como la versión cibernética de los cuentos de hadas” (Vallejo, 31).

De allí que, la constante duda en torno al carácter «artificial» de los seres que como <banano> transitan por el ciberespacio, deba ser entendida como una forma de ratificar, de un lado, la inevitable referencialidad a la realidad, y de otro, el innegable predominio de la incertidumbre: “¿Y si <enquirer> fuera también el invento de otro ser solitario como yo?” (Vallejo, 63). La falta de seguridad con respecto a la identidad no solo en el mundo virtual, sino también en el real, es una crisis del cuerpo, que supone la impugnación de una certeza, y que termina por ser el último disfraz de la certidumbre:

“[...] insiste en preguntarse si su persona es un él o una ella, y si es tal él o tal otra ella. Para casi todos, bastaría con mirar de reojo bajo el pubis; mas para sus ganas de caminar por el sendero complicado, aquella respuesta anatómica no es suficiente. No soy lo que yo creo que soy yo sino lo que los otros hacen de mí” (Vallejo, 64).

En ese territorio sin identidad, *el enmascaramiento* es una oferta (y no una imposición) permanente del entorno cibernético. Quienes la asumen habilitan su movilidad y la libertad, que en términos de equilibrio entre el deseo y la acción, son posibles; así como también, se benefician de la vigencia de la inmediatez y de la descorporeización. La máscara es un un objeto, un instrumento de valor estratégico que transfiere a su usuario dos experiencias: la primera: una posibilidad de *ser* en el ciberespacio, como alternativa que sustituye sus vivencias en el mundo real; y la segunda: una sensación residual de inconformidad, una actitud auto-cuestionadora, que termina por precipitar al personaje a tomar una decisión, semejante a la que se plantea en el relato, desde su inicio:

“¿Me atreveré en algún momento a anunciar mis muertes, poner a prueba el valor de la palabra, y recolectar mi ser ambiguo, desperdigado en piezas; o seguiré, rompecabezas recién desempacado, complaciendo los distintos y desesperados anhelos de los diversos seres al otro lado de la pantalla?” (Vallejo, 11).

Las múltiples voces que habitan en <banano> son un factor que construye, sobre todo una *incertidumbre*, “¿Sobreviviré este juego de ser nadie y ser muchos a la vez?” (Vallejo, 13). Esa múltiple habitación supone el “ensayo de la lógica de la Otredad⁴⁵” que vuelve *otro*, u *otros* a uno mismo. La *otredad*, en este contexto, no es una entidad nómada proscrita debido a su extrañeza, sino más bien, es la posibilidad de conocer(se), de ver(se) y de ser, como no ha sido posible conocer, ver, ni ser, en ese mundo real que se rechaza y se abandona. De esta cuenta, el contacto con la *otredad* se da desde la lógica de un espejo que devuelve reflejos inusitados. Esos otros navegantes de la *Red* le sirven al protagonista de impulso último para asumir tal o cual identidad. Las relaciones que se promueven pertenecen al registro de «los instantes», y no dejan de ser parte de una experiencia lúdica, en la que la palabra y la imaginación coexisten.

Sherry Turkle propone a los juegos textuales del correo electrónico y del *chat*, como los medios para crear otras identidades, tomando distancia de lo que se es en realidad. Esas nuevas identidades viven varios contextos al mismo tiempo, e instauran la práctica vital de las ventanas a manera de una descentralización del «yo» que alcanza una existencia múltiple. Esta circulación del «yo» es puramente textual, de tal forma que, la palabra es el vínculo entre la gente y sus experiencias con la tecnología, cuya intensificación acerca las nociones de máquina y persona (ubicada al otro lado de la pantalla). El acto de escritura que podría considerarse un ejercicio creativo⁴⁶, se propone como una inaplazable actividad, de capacidad transformadora:

“Escribir era una urgencia que azotaba sus carnes adiposas. Sentía como si en su obesa figura, <banano> concentrara las miserias de todos los seres que lo habitaban, como si la escritura fuera una suerte de espantosa trascendencia que, a pesar de los mofletudos excesos de su cuerpo, solía

⁴⁵ Para Mendizábal, ésta es una de las ofertas que los videojuegos hacen a sus usuarios, dado su involucramiento en el mundo simulado que desde la imagen se propone, y dados los desafíos que el jugador puede asumir.

⁴⁶ Ver en el Capítulo IV, *Una presencia que se diluye: el «otro» desde la palabra y desde el sueño* en la página 79b. Allí se explora el poder creativo de la palabra escrita y leída, versus el potencial creativo del sueño.

dotarle de una rabiosa como liberadora corporeidad de pluma ” (Vallejo, 76).

Pero también la escritura crea un espacio hecho de palabras en el que el personaje asume el desafío de encontrar una certeza identitaria, es decir, <banano>, desde su soledad, percatado de su fragmentariedad emprende una búsqueda de lo verdadero en el territorio creado por las palabras.

“Hasta ahora todo ha sido construido a base de palabras. Ha sido un ser y ha sido muchos también. No quiero que la vida elija por mí y quedarme con algo o con alguien simplemente porque no hay más remedio. [...] Aún no resuelve qué vida es la que quiere vivir pero necesita creer que la palabra desparramada tendrá algún valor cuando sea recogida” (Vallejo, 14).

Esta empresa del protagonista propone a manera de hipótesis que los seres estamos hechos de fragmentos y de pretéritos, de los cuales, su evidencia fundamental reposa en la palabra, y que en consecuencia, la identidad, la verdad –o la mentira–, de algún modo, residen en ella y en su escritura.

El juego de la identidad

Las relaciones que se entablan por *Internet* tienen características que, evidentemente, las diferencian de las relaciones interpersonales cara a cara: la experiencia mutua de conocerse físicamente y de conocer la voz y los tonos del *otro*, mirarse a los ojos, decodificar y usar la gestualidad como un signo paralingüístico que refuerza la expresión y los objetivos de la comunicación, entre tantos otros son una muestra de ello.

El correo electrónico y el *chat* son comunicaciones basadas en la palabra escrita, elemento que debe potenciarse al máximo para lograr el máximo acercamiento a la comunicación personal «en vivo». En la comunicación virtual el interlocutor puede echar mano de una identidad que no exactamente debe corresponderse con la de su realidad, y, en tal virtud, también puede hacer uso de una máscara identitaria, que le hará aparecer de la forma tal y como él decida hacerlo. El ciberespacio permite la experiencia lúdica de relacionar lo que se es, con lo que no se es y con lo que se quisiera ser. Esto, retomando la propuesta de Turkle, da origen a un laboratorio de experimentación con la identidad que, en última instancia, proveerá a su portador de ciertas características que lo han de definir como diferente o parecido a los demás.

“He compartido con ustedes el poderoso contacto que otorga la palabra [...]. Sin que ninguno supiera de la existencia de los otros, he aprendido a reconocer sus múltiples vidas con solo leer los mensajes recibidos y con ellas el vértigo insaciable de sus corazones sangrantes. Compartiéndolos me he multiplicado a tal punto que en este momento ya no sé quiénes verdaderamente soy” (Vallejo, 134).

Javier Salazar en su artículo *Identidad virtual, la “online persona”, el “yo” y sus propiedades*, pone en juego una serie de acercamientos teóricos a los conceptos de persona e identidad, que resultan útiles para evidenciar los procesos y las premisas con las que se construyen las identidades en el ciberespacio. Una de estas revisiones tiene que ver con la propuesta de Marcel Mauss, quien afirma que la palabra «persona» ha atravesado tres momentos de evolución conceptual. El primero, que hace referencia a su origen etrusco y se relaciona con el significado con el que la civilización latina lo utilizó –para designar a las *máscaras* que eran usadas en las tragedias griegas–. El segundo momento tiene que ver con el ámbito del derecho romano, que concebía a la persona como un hecho de derecho y que, hasta nuestros días, le confiere al individuo su pertenencia a una nacionalidad o a una cultura. Y el tercero, es el concepto

generado en las comunidades virtuales, que identifica a la «persona virtual» con el *nickname* (o identidad virtual), o nombre escrito en texto, que funciona como un sobrenombre, y que confiere una máscara que representa al usuario; una suerte de “anonimato [...] que aparece en la pantalla de un ordenador” (Vallejo, 20), y una categoría que verifica su membrecía dentro de la comunidad virtual. Desde este punto de vista, los dos primeros momentos de evolución, en cierto sentido, construyen el concepto de persona en la *Red*. De un lado, porque supone el uso voluntario de una máscara, y de otro, porque le permite al sujeto que participa del ciberespacio, conseguir un sentido de pertenencia al grupo o comunidad virtual con la que se relaciona.

Ahora bien, la identidad⁴⁷ virtual se construye con estas dos piezas fundamentales, una, que es la noción de «persona», y otra, que es la noción propia del «Yo». Con respecto a este último concepto, Salazar recuerda que la modernidad postuló al «Yo», como una visión unitaria e integrada; y que a esta noción, le sobrevino la propuesta freudiana del «Yo» fragmentado (“Identidad”). El «Yo virtual» se configura entre estas dos nociones, para lograr una correspondencia con esa visión utópica, y no menos paradójica, de la unidad conformada por múltiples identidades que se corresponden, en cambio, con versiones fragmentadas (diversos géneros y roles) que convergen a una estructura llamada *nickname* o persona virtual.

Como sucede en *Acoso textual*, la lectura de la palabra escrita es el fundamento tanto de la comunicación como de las construcciones de identidades. Por tanto, resulta evidente la primacía de la palabra” en los ambientes virtuales⁴⁸, cosa que Turkle define como el intercambio de

⁴⁷ La palabra *identidad*, según el Diccionario de la Lengua Española, significa “calidad de idéntico” y “conjunto de circunstancias que determinan qué y quién es una persona”. Lo primero nos sugiere el acto de comparar al menos dos elementos, para determinar su igualdad. Lo segundo sugiere la identidad como un concepto condicionado por las circunstancias.

⁴⁸ En referencia a esto, Javier Salazar afirma dos conclusiones importantes: la una, que “el yo lacaniano y la Identidad Virtual, tienen, a mi juicio, un paralelo esencial”. Y la otra, que “tanto *la Identidad virtual como el yo lacaniano esté formado por palabras*” (“Identidad”).

significantes, a cuenta de que “los signos que representan la realidad se convierten en realidad” (47).

“tienes razón: se puede ver el alma de la gente detrás de las cosas aparentemente triviales (incluso en mi interminable palabrerío sobre nada). No se necesita de filósofos ni frases célebres ahora que la palabra de cada uno de nosotros, simples contribuyentes que no somos noticia, tiene algún valor” (Vallejo, 77).

(Contestación de sabrina@compu.uark.edu a <banano>)

La negociación que hizo el protagonista entre su realidad y la dimensión virtual durante su permanencia en la *Red*, lo aproximan a experimentar una crisis de identidad que se resolverá hacia el final del relato. La voz narrativa de la novela acerca la reflexión del protagonista en torno a la construcción de los mensajes –que son la forma en que aquél se construye a sí mismo desde otra realidad–, cosa que además, reafirma el valor inconmensurable de la palabra escrita que ha de ser leída en contextos comunicativos como los del correo electrónico:

“Las palabras de sus mensajes más elaborados, juegos ingeniosos [...] le rondaban por la cabeza durante el día hasta el mareo; aparecerían en tropel, impetuosas y mezcladas, y le rebotaban en su cerebro con un martillar constante hasta que la cabeza era una olla de presión chillando sin pausa; luego, a fuerza de construir mentalmente largos párrafos, esas palabras se hilvanaban de a poco, desaparecían aquellas que sobran, permanecían las que definitivamente pertenecían a una de las tantas formas de la expresión buscada. Pero nunca quedaba satisfecho del resultado de esta suma y resta de palabras. Y sin embargo, el correo electrónico era enviado. Si su comunicación hubiese dependido de aquello cuya escritura le resultaba lograda, tal vez sólo el silencio o a lo sumo mensajes escuetos hubieran construido su relación con los otros” (Vallejo, 76).

En este contexto, el cibernauta tiene el poder de decidir a voluntad (en términos ideales), qué es lo que quiere ser ante su interlocutor, o ante los miembros de su comunidad, porque como propietario de una identidad virtual tiene a su disposición un registro ilimitado de personajes y

un sigilo que no exige la proyección de ningún rasgo particular, real o artificial. Sin embargo, este albedrío no asegura la durabilidad de la ficción, ni tampoco eximiría a sus identidades del colapso de su existencia –como *nickname* y como discurso– en ese mundo que él y los *otros* inventaron:

“Cada uno de ustedes ha alimentado mi espíritu [...] pero, al mismo tiempo, todos juntos me han dejado, finalmente, sin aliento ni capacidad para saber diferenciar entre lo que soy y lo que pretendo ser. Por eso tengo que matar al <banano> que soy en cada Yo creado a imagen y semejanza de lo que cada uno de ustedes esperaba” (Vallejo, 135).

La sensación de incertidumbre del protagonista ha alcanzado su punto más alto. <banano> se ha quedado “sin aliento” y acepta su propia aniquilación como un hecho próximo y necesario, que debe ser leído como una verificación a aquello de que el mundo es “un recipiente lleno de objetos desechables, objetos para *usar* y *tirar*; el mundo en su conjunto, incluidos los seres humanos” (Bauman, 172). Esta idea ratifica a *Acoso textual* como un relato que pone en evidencia un mundo posmoderno, *líquido*, en el que las redes de relaciones y afectos están obligadas a participar en un juego, cuya regla es el constante riesgo de lo fugaz, lo instantáneo y lo perecedero.

Una existencia múltiple en el mundo simulado

El concepto de «máquina íntima»⁴⁹ surge al instante en el que el navegante se conecta con sus amigos virtuales, cuando la pantalla se transforma en el lugar propicio para la fantasía, y se

⁴⁹ Este concepto lo propone Sherry Turkle, en su libro *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet* (1997), a propósito de su abordaje al mundo de la simulación gestado en la *Red*.

actualiza la metáfora del espejo, que pone en evidencia a ese otro, o a los *otros* «yo», que inician su permanencia en el usuario.

“[La puerta del espacio cibernético ha sido abierta y le faltan dedos para teclear las palabras que llevarán a su alma a ese destino sin fin; mundo que está, virtual, en todas partes; que copa y revienta existencias y que, al mismo tiempo, carece de una materialidad desde la que pueda ser asido.]” (Vallejo, 19).

En este sentido, la simulación ofrece formas de vida digitales⁵⁰ que sustituyen lo real por lo real-virtual, en tanto, la *Internet*, como portador de nuevas formas de conocimiento, se transforma en un espacio para contactar con las condiciones de lo posmoderno. La simulación construye una forma de cultura que enfatiza en la visualización y la manipulación de objetos virtuales, hecho que Turkle propone como una revalorización del *bricolaje*, en la medida que, según argumenta, explorar la *Red* es un ejercicio que prueba, conecta y junta elementos dispares (79). De esta suerte, simular significa aceptar las representaciones, que en este caso, el computador hace del mundo, como si aquéllas fueran en sí mismas el mismo mundo, permitiendo en consecuencia, que la simulación anule las limitaciones de la realidad física.

Por otro lado, Turkle sospecha que la expansión de la tecnología provoca una conversión del mundo real en un juego de simulación, y por tanto, advierte una crisis de la identidad que se corresponde con la emergencia de una forma de vida múltiple (posible en los entornos digitales y en la comunicación mediatizada por el computador). Esta crisis trae consigo la eventual desaparición de la individualidad unitaria, característica de la subjetividad moderna, que daría paso a la denominada *cibercultura* basada en las relaciones en la *red*:

⁵⁰ Carlos Fajardo con respecto a la “ciberidentidad” se refiere a la lógica del simulacro como “escenografía de una ilusión” en la que el “paradigma digital deconstruye la realidad del *ser* y *el estar*, a través del *soy* y *estoy donde deseo estar*, soy lo múltiple: múltiples identidades cuantas veces quiera ser” (118).

“Para <banano>, la palabra de las madrugadas era una maldición: al comienzo había sido un juego, después un compromiso de invenciones, ahora una guerra constante en la que se iba esparciendo, desparramando. Únicamente esperaba que, aunque la inocencia ya no fuera posible, todo volviera a ser, como en el principio, tan sólo un juego” (Vallejo, 76).

Recordemos que Jean Baudrillard⁵¹, quien ha centrado sus análisis en los medios de comunicación como creadores de simulacros, y en la cultura virtual como ejemplo de un mundo hiperreal en el que los sujetos pasan a ser objetos, ya advirtió en *Cultura y simulacro* (1978), ese efecto de confusión –aludido por Turkle–, puesto que, según argumenta, la realidad habría pasado a ser la que imitaba el modelo que se había hecho de ella, o lo que es lo mismo, que la simulación habría restado suficiente espacio a la realidad, al punto de volverse ambas –cosa real y simulacro– coincidentes e indiferenciables. En esta interferencia que el simulacro hace en la realidad, subyace una peligrosa sugerencia: la realidad o los vestigios de ella podrían ser una simulación, en la medida en que esta última, mientras más cercana estuviera de la realidad, sería más perfecta y podría sustituirla. Luego, la simulación supone un ingreso al mundo real, un situarse e incorporarse a él, y al no tratarse de un proceso aislado de la realidad –de la que además se nutre– irremediabilmente, se integra al juego de lo real y se decodifica como un hecho que procede de la realidad o que se asemeja o se equipara con ella.

Esta interferencia de lo virtual en lo real, esta confusión y esta condición de indiferenciación entre realidad y simulación, son las que crean en <banano>, el personaje protagonista, una

⁵¹ “Con base en un cuento de Borges, Baudrillard señala que en la era postmoderna el territorio ha dejado de existir y que sólo ha quedado el mapa, o mejor, que es imposible distinguir los conceptos mismos de mapa y territorio, dado que se ha borrado la diferencia que solía existir entre ellos [...]. Plantea que los simulacros son, entonces, aquellos elementos que, según la metáfora de Borges, hacen emerger un mapa (modelo virtual) por encima del territorio real. Ese mapa (o modelo virtual), construido por la sucesión de simulacros, llega a suplantar a la realidad, dando lugar a la hiperrealidad. Según esto, y dado que la realidad se extingue bajo las brumas del modelo virtual, ya sólo quedan los simulacros: de aquí en adelante, los simulacros precederán a cualquier acontecimiento, o, más exactamente, a cualquier suceso que ocurra en la hiperrealidad” (“Baudrillard”). Por hiperreal ha de entenderse un modelo de algo real que no tiene origen ni realidad.

conciencia sobre lo caótico de su existencia y una crisis identitaria que lo colocan frente a una experiencia de auto-inquisición, que lo aboca a una última fuga: su desconexión de la *Red*.

“Mas ahora, en la urgencia de desprenderme de cuanto es oropel y transitoriedad, de cuanto me adorna y enmascara para engano de mi propio yo, necesito recoger los miles de pedacitos en los que he dividido mi persona y, reconstruyéndome en el rompecabezas de mí mismo, sentirme como nunca antes me sentí, **un único ser**. No me abruma de ninguna manera la presencia cercana de la muerte; después de todo, mi permanencia en el mundo depende de cuánto tiempo sea parte de la memoria de quienes he amado u odiado: solamente cuando el último de todos ustedes me borre de sus recuerdos, entonces, habré muerto verdaderamente. Lo que sucede es que mi escualido y finito cuerpo ya no resiste el derroche de tanta existencia junta y presiento que habrá de explotar herido de vida en cualquier instante” (Vallejo, 134).

En cierto sentido, <banano> ironiza con respecto a su participación dentro de un sistema en el que la realidad se mediatiza hasta el límite de lo espectacular, y en el que podría participar, como un potencial protagonista:

“Yo mismo, solo aparecería en TV si fusilo mi compu, meto mi cabeza en el hueco del monitor y me electrocuto. Muerte para abrir el noticiero se las once, verdad? A lo mejor tengo valor para hacerlo (tal vez al final de esta madrugada, tal vez mañana antes de iniciar otra jornada; o mejor, tal vez me desconecte del todo y moriré de veras) y a otra cosa, mariposa” (Vallejo, 26).

A cuenta de la soledad, el personaje vuelve al computador un espejo simbólico en el que puede mirar a los *otros* y en el que, al mismo tiempo, pretende encontrar una imagen de unidad de sí mismo. Participando de este juego, el protagonista acepta el simulacro, se libera de la realidad y también del principio de identidad, y ofrece la misma experiencia a sus interlocutores ausentes, sin rostro. Transitoriamente, el mundo real se paraliza, y es puesto entre paréntesis, mientras se activa ese otro mundo alternativo. Es así que la simulación, con su vocación totalizante, descarta

la experiencia, sustituye lo real por lo hiperreal, y libera esa posibilidad de que las identidades se construyan desde la mirada de los *otros*, y desde ese otro, que se ha vuelto el propio «yo».

“... hasta hoy he vivido para/en/por los demás despojándome de cuanto soy y cuanto tengo *cambia lo superficial cambia también lo profundo* y he sido lo que cada uno de mis incontables prójimos ha querido que yo sea para provecho de su propia felicidad y me he despojado de a poco de cuanto he sido y de cuanto ha sido mío hasta quedar en situación íngrima perinoleando en lo infinito del espacio cibernético *cambia el modo de pensar cambia todo en este mundo* me he venido a perder a aislar a buscar refugio en las palabras queriendo vivir a través de la sustancia que cada una de ellas encierra y me he olvidado de los actos a través de los cuales los seres entran en contacto con el mundo de la materialidad que me rodea y que se va construyendo a través de pequeñas cosas de la vida que aunque chata siempre emputecida transcurre afuera de estas paredes prefabricadas” (Vallejo, 83).

La cita anterior verifica la recurrencia de la palabra como signo que ayuda a tomar distancia de los referentes de esa realidad que el protagonista describe como “mundo de la materialidad”, y que emerge desde la frontera del espacio que está marcado por su propiedad. La identidad queda retratada como un constructo al que se le puede despojar de contenidos (“de cuanto soy y cuanto tengo”), y al que también se le pueden adicionar las referencialidades que se suscitan desde esos *otros*, “los incontables prójimos”. Referencialidades que han sido superpuestas, intentando una suerte de anticipación –*aquí y ahora*– a la profecía del languidecimiento de las relaciones y los vínculos, que en este caso, son mediatizados por la *Red*.

“y se daba cuenta de qué manera el correo electrónico resultaba una ilusión de cercanía. Un simulacro de presencias. Pero ilusión y simulacro que lograba mantenerlos sobreviviendo frente al horror de la domesticidad diluida en la nada. Así, si bien ellos estaban condenados a ser parte cada uno lejanamente cerca –cercanamente lejos– también estaban dotados de un espacio sin alambradas que les pertenecía tanto como a Carlos V le perteneció un mundo donde jamás se puso el sol” (Vallejo, 44).

Desterritorialización y presencias virtuales

María Fernanda Espinoza⁵² nos recuerda que uno de los argumentos del pensamiento posmoderno es el de la *desterritorialización*, que hace que “las identidades se construyan de manera relacional, desde, y en oposición, a un «otro» u «otra», pero cada vez menos, en relación a un espacio geográfico de pertenencia” (191). Esto, como un efecto de la *globalización* y de sus flujos permanentes. Espinoza enfatiza en la propensión de las personas a inventar lugares y espacios a través de la memoria y de otros artificios, en ausencia de bases territoriales⁵³, debido, de un lado, a una fragmentación y pulverización del espacio, y de otro, a un menguar del significado de los procesos de interacción humana. Esta propensión, dice, invoca la *literatura de la diáspora*, que incorpora la deslocalización como código referencial y como parte de un universo poético-literario, que alude a lo «a-geográfico» y a esa condición nómada posmoderna⁵⁴, donde la geografía se lee desde la nostalgia o desde los espacios inciertos y efímeros, en los que los mapas narrativos rompen fronteras, estiran límites, y se ubican en todas, y en ninguna parte (191-192). En cierto sentido, el relato de Vallejo es un ejercicio escriturario que también explora el tema de la diáspora: el protagonista sufre la dispersión de su identidad en otros fragmentos identitarios; experimenta el peregrinaje cibernético en *chat rooms* e *e-mails*, así como en páginas *web* que le confrontan con una diversidad hecha de lugares, personas y

⁵² María Fernanda Espinoza, en su ponencia *Cartografías poéticas*, sostiene que la desterritorialización ha motivado que la literatura, como ámbito de creación, permita la incorporación de referentes espaciales que provienen de la incertidumbre y de la nostalgia, y que constituyen a su vez, una alternativa que sustituye a esos otros espacios que se han desvanecido, fruto de la globalización y de la experiencia nómada de la posmodernidad.

⁵³ Espinoza, alude a aquello que en 1992, planteara Liisa Malkki, en su artículo “National Geographic: the rooting of peoples and the territorialization of national identity among scholars and refugees”, con respecto a esa “condición generalizada de orfandad geográfica”, debido a que “las personas ahora son crónicamente móviles y rutinariamente desplazadas” (192).

⁵⁴ Espinoza comenta que Deleuze y Guattari señalan con claridad en qué consiste la condición nómada de los seres humanos en la era de la globalización, y reseña lo citado por Román de la Carpa: “el nómada habita esos lugares; permanece en ellos y los hace crecer, ya que se ha constatado que el nómada crea el desierto en la misma medida en que el desierto lo crea a Él. El nómada es un vector de desterritorialización” (192).

escrituras, que redimen, temporalmente, su condición de expulsado, o más bien, su condición de auto-expulsado que experimenta una existencia solitaria y esa irresistible convocatoria hecha por la tecnología para tejer redes sociales que no precisen de largos plazos y cuyas relaciones sean otro tipo de producto listo para consumir.

De otro lado, *Acoso textual* es un relato que prescinde del espacio físico, y que en su lugar coloca otro espacio, producto del estratagema mediático del correo electrónico, que deja abolida la relación del usuario –en sus roles de remitente y destinatario– con el escenario físico real. O lo que es lo mismo, el relato de Vallejo invoca la *desterritorialización*, proceso que es parte del fenómeno globalizador, y que lejos de homogeneizar la cultura, tal como lo afirma Renato Ortiz⁵⁵, logra trascender fronteras, favorece las tendencias de movilidad y migración, y por tanto, debilita los vínculos entre las personas y el espacio (local), anulando en consecuencia, ese contrato firmado entre la cultura y el referente espacial, y promoviendo la transnacionalización de la producción de información y de bienes culturales. Todo este proceso, desde la lógica de Ortiz, es propuesto como un «desanclaje progresivo». Este «desanclaje» también experimentado por <banano>, es el que le permite negociar con los *otros* a través de la mediación tecnológica, así como también, construir –y re-construir– su identidad en relación con sus interlocutores y con la palabra, pero ya no, en relación con los criterios de espacialidad.

De esta cuenta, la incorporación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) a los procesos de sociabilidad y de construcción de la identidad, puede ser leída desde la dimensión de lo transnacional mediado por lo virtual. Recordemos que Néstor García Canclini, en su libro *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización*, (1995), a

⁵⁵ Renato Ortiz, en su artículo “Globalización, modernidad y cultura”, defiende la tesis de la *no homogeneización* de la cultura por efectos de la globalización, y define el *desanclaje progresivo* como una forma de desvinculación de la cultura y de sus símbolos con respecto al territorio local.

propósito de la injerencia de los medios de comunicación en la cultura de América Latina, y a propósito de la transnacionalización de la producción y el mercadeo de lo cultural, propuso entre otros efectos, la desvinculación del consumidor de productos culturales, de sus referentes territoriales locales, al punto de que su rol pudiera ser entendido como un ejercicio individual en el ámbito doméstico, y más bien, en cercana relación con referentes de carácter transnacional. <banano> es el prototipo de este consumidor contemporáneo que desde el espacio de su habitación y frente a su “COMPAK PRESARIO CDS”, encuentra, a partir de la hora cero, el motivo que “mantiene latente sus ganas de ser miembro de la vida”: “saberse esa persona de rostro múltiple conectada” (Vallejo, 13), pero no a la territorialidad, ni a una espacialidad concreta, sino a las opciones de la virtualidad y su mercadeo de encuentros, cercanías y sensaciones simuladas.

Con respecto a la relación producción cultural / tecnología, Jesús Martín Barbero revisa la construcción de la cultura en los siguientes términos: “las nuevas tecnologías de la información están reconfigurando los «modos de estar juntos»” (“Transformaciones”), y están descentrando la cultura, puesto que ofertan otra percepción de la espacialidad (debido a la pérdida de referentes territoriales), y de la temporalidad, y también ofrecen inéditas formas de interacción social que configuran el nuevo contexto en el cual se construye y se re-define la(s) cultura(s). De este modo, el sujeto, desde la *Red*, puede negociar los productos culturales en relación con los *otros*, en un ciclo abierto que le permite efectuar transacciones de consumo, apropiación, resemantización, o negación de dichos bienes; y, como ya lo había señalado anteriormente, aceptar su participación en procesos de simulación, que siempre, y de diversas maneras, terminarán por re-definir también su identidad.

“Era como si las viejas nociones de tiempo y espacio se hubieran hecho añicos. En el mensaje proveniente de la madrugada de <azucena>, en Barcelona, bañada de Mediterráneo y tragos cabía la caminata de

<nostalgico> por la recoleta de un Buenos Aires de jubilados milongueros que tanguen entre ellos [...] afantasmados por una Madonna travestida de Eva Perón; cabía también el recorrido de chinganas que, en el DF, <pozole> convertía en una manda infinita e, incluso, la caída bermeja del sol de California que <bicho> acompañaba de lecturas de Allen Ginsberg difuminadas en humo de marihuana [...] Era como si a través de la Net toda la historia del planeta pudiera calzar en el mismo sitio y al mismo instante” (Vallejo, 43).

Intentando una lectura de la propuesta de García Canclini, acorde con este nuevo contexto en el que dialogan comunicación y tecnología –contexto que se explora en *Acoso textual*–, es oportuno plantear una intensificación de esa desvinculación a la que alude el antropólogo argentino, provocada en este caso, por el uso de la *Internet* como medio de contacto y de socialización. Esta intensificación, que además sugiere la *desterritorialización* como argumento en la construcción de la cultura, y por ende de la identidad, condiciona el debilitamiento de los referentes locales, a cambio del fortalecimiento de la noción de lo extraterritorial⁵⁶, al caso, de lo virtual. En la novela de Vallejo, este fortalecimiento convoca desde la imaginación a ciertos espacios que si bien son parte del registro de lo real, se resuelven desde la imaginación y desde los anhelos del protagonista, como una suerte de viaje en el tiempo que es descrito, por ejemplo, como “*Nuevos recuerdos del futuro (variante# 1)*” (Vallejo, 121), acaso intentando construir un puente que acerque y que junte hasta la indiferenciación, pasado y futuro, dos dimensiones temporales irreconciliables que replican otra vez, el formato paradójico tan presente en este relato.

⁵⁶ La mundialización de la cultura, asegura García Canclini, torna flexibles a las identidades, puesto que la globalización promueve su construcción y la de las culturas híbridas. Martín Barbero alude a “un movimiento *entre culturas*” que propicia “la transformación/recreación de la propia” (“Medios”).

Capítulo IV

O una cuarta paradoja

LA SOLEDAD, UN CAMINO PARA LOS ENCUENTROS

Paralelismos en la soledad: *Acoso Textual* y *Las Ruinas Circulares*

“no existe lectura sin identificación”

Antonio Risco

Las ruinas Circulares es uno de los relatos incluidos en *El jardín de senderos que se bifurcan*, (1941⁵⁷). El prólogo de este libro advierte la naturaleza fantástica del cuento: “En *Las ruinas circulares* todo es irreal”, dirá el mismo Jorge Luis Borges (Borges, 11). Por ello, quizás pueda parecer descabellada la comparación entre un cuento fantástico y una novela del “nuevo realismo ecuatoriano”⁵⁸. Para salvar este riesgo, cito los comentarios que Zuleica Cruz hiciera en su artículo *Una ficción para la ciencia*, en la Revista *Casa de las Américas*, sobre la novela de Vallejo:

“Su originalidad radica en que el texto ha querido explotar el tema a la luz de los nuevos tiempos de los avances cibernéticos, los mismos que han posibilitado la comunicación electrónica, simultánea y a la vez

⁵⁷ Las siete piezas de *El jardín de los senderos que se bifurcan* aparecen junto a los nueve relatos de *Artificios*, en *Ficciones*, cuya primera publicación corresponde al año 1944.

⁵⁸ Este es el título del libro en el que Miguel Donoso Pareja presenta un estudio sobre la producción narrativa del país, durante el último siglo. En este estudio incluye breves comentarios sobre *Acoso textual*, de Raúl Vallejo. Ver Bibliografía.

ilusoria, que ha abierto al hombre un mundo antes sólo recreado a través de la imaginación de un HG Wells o de un Ray Bradbury: El desarrollo de la informática ha favorecido el surgimiento de un mundo virtual” (“Una ficción”).

Con respecto al cuento de Borges, Antonio Risco, en su artículo *Lo fantástico en “Las ruinas circulares”*, plantea que la existencia de lo que él denomina “contrato con la realidad”, es sustituida por otra, una segunda *isotopía*⁵⁹ que se identifica con lo maravilloso. Particulariza una escena que concentra esta transición, es decir, la irrupción de lo fantástico en la realidad. Ésta, que resulta un punto de inflexión en el relato, es aquella en la que el narrador anuncia: “En el sueño del hombre que soñaba, el soñado se despertó” (Borges, 62). En esta instancia en la que dialogan realidad y ficción propongo una articulación con la novela motivo de este estudio. Y es que a través del sueño⁶⁰, que es una forma de viaje, y a la vez, una forma de representar la realidad, o de construir su ficción, el mago del cuento de Borges crea una criatura prójima y amada: “Ahora estaré con mi hijo” (Borges, 63), dirá el personaje, revelando la cercanía a esta anhelada descendencia. Este viaje y esta experiencia creadora se encuentran con ese otro viaje promovido por las posibilidades que oferta la *Internet*, y que experimenta <banano>, motivado por la misma inquietud del soñador, es decir, por la soledad, que de forma inevitable, inspira la creación del otro –sus interlocutores y compañeros de travesía⁶¹–, e inclusive, la re-creación de su propia identidad, como hombre o como mujer, y con ciertas particularidades. De esta suerte,

⁵⁹ La *isotopía* es una figura retórica que consiste en la agrupación de campos semánticos para dar homogeneidad de significado al texto o a la exposición, y para formar redes de coherencia semántica en un texto (“isotopía”).

⁶⁰ Antonio Risco, en este mismo análisis, comenta que la idea de la realidad como sueño, ya se encuentra presente en el barroco español de Calderón y Quevedo. De otro lado, el sueño también hace referencia a lo que fuera un mecanismo de producción dentro del movimiento surrealista, que ratificaba la representación del mundo tomando distancia de la razón y de la lógica.

⁶¹ Abdón Ubidia, en su artículo *La novela del hombre virtual*, se referirá a estos interlocutores, como “congregación de espectros, convocada por otro espectro” (“La novela”). Esta convocatoria alude a naturalezas iguales cuyo lugar es la dimensión de lo irreal. De alguna manera, lo anterior sugiere algo que sucede en el cuento de Borges: El hombre que soñaba creó un hombre con su sueño, pero luego entendió, que él también era la creación del sueño de otro. Es decir, hombres soñados; espectros.

la creación a partir de la soledad reactualiza el mito de Narciso, que invoca también los temas del reflejo y del espejo, que son por cierto, otras variantes recurrentes en la narrativa de Borges.

La iniciativa de promover esta comparación, por tanto, puede resultar convincente. La simulación que la tecnología propone, acorta las distancias entre realidad y fantasía (asumiendo a esta última, como esa capacidad de reproducción de las cosas a través de la imaginación, y como el diálogo que desde esta misma dimensión, se puede instaurar con la realidad y con aquello que consta en el registro de lo posible). La residencia de lo tecnológico en el mundo real y en la condición humana parece sustituir o editar una nueva forma de imaginar o de desear lo poco probable; y también resulta ser una alternativa para conseguir una experiencia, que sin embargo se sabe, es producto de una simulación. De esta cuenta, propongo tres líneas de contacto entre estos dos relatos. La primera, tiene que ver con la *condición solitaria del ser*, que es un atributo de los dos protagonistas. El segundo contacto se verifica en esa *dicotomía sedentarismo/movilidad*, que en el caso del cuento borgeano, sugiere una capacidad de soñar en los límites de una circularidad que nos remite al mito del infinito retorno, “Porque se repitió lo acontecido hace muchos siglos. Las ruinas del santuario del dios del fuego fueron destruidas por el fuego” (Borges, 65). En el caso de la novela de Vallejo, esta dualidad se resuelve en la capacidad de desplazamiento del personaje con su investidura de navegante en la *Red*, – recordemos que <banano> se halla en su habitación de estudiante, y desde allí emprende sus búsquedas, establece contactos y crea otras identidades–. La última línea de enlace entre los dos relatos sugiere la *capacidad creadora* de seres prójimos, parecidos, o ideales, a través de dos mecanismos; el uno, en el caso de *Las ruinas circulares*, es el acto de soñar, y el otro, en *Acoso textual*, alude a la palabra y al acto de su escritura.

La soledad como punto de partida

“Nadie lo vio desembarcar en la unánime noche, nadie vio la canoa de bambú sumiéndose en el fango sagrado, pero a los pocos días nadie ignoraba que el hombre taciturno venía del Sur y que su patria era una de las infinitas aldeas que están aguas arriba, en el flanco violento de la montaña, donde el idioma zend no está contaminado de griego y donde es infrecuente la lepra” (Borges, 56).

La nocturnidad y la desolación del escenario al que llega el mago del cuento borgeano acentúan su soledad. El desembarco del peregrino se lleva a cabo sin más testigos que la voz que narra esta historia, que hacia el final del relato, alcanza resonancias míticas: “Al cabo de un tiempo que ciertos narradores de su historia prefieren computar en años y otros en lustros, lo despertaron dos remeros a medianoche” (Borges, 63). Los hombres nativos nunca invadieron al “hombre taciturno”. En un principio, espionaron “con respeto su sueño” porque “solicitaban su amparo o temían su magia” (Borges, 57), y luego, hubieron de sostener “sus necesidades frugales” (Borges, 58). Aquéllos son parte de un colectivo de hombres sin nombre, sin más identidad que la de distantes observadores, sobre quienes nada se sabe. La desolación del mago y su condición de extranjería le infundieron temor: “Sintió el frío del miedo y buscó en la muralla dilapidada un nicho sepulcral y se tapó con hojas desconocidas” (Borges, 57). Su tarea de soñar había condicionado la renuncia a su pasado, es decir, a su memoria y a su identidad: “Este proyecto mágico había agotado el espacio entero de su alma; si alguien le hubiera preguntado su propio nombre o cualquier rasgo de su vida anterior, no habría acertado a responder” (Borges, 57). Lo anterior intensifica aún más su solitaria condición de peregrino, quien prefirió para sus propósitos el “templo inhabitado y despedazado, porque era un mínimo de mundo visible” (Borges, 58).

Desde las ruinas del templo circular incendiado, el hacedor de sueños ideó “un alma que mereciera participar del universo” (Borges, 58), una criatura que fuese esa descendencia que acompañara su estado solitario. En tal virtud, es la soledad la que inspira el proyecto del soñador. La condición solitaria del ser es un motivo recurrente en la literatura, y a partir de ella se ratifica la necesidad de una presencia semejante y de su inaplazable creación. Recordemos que en la tradición cristiana la soledad de Adán inspira el ritual del *séptimo día de la creación*:

18. Dijo asimismo el Señor Dios: No es bueno que el hombre esté solo: hagámosle ayuda y compañía semejante a él. [...]

21. Por tanto el Señor Dios hizo caer sobre Adán un profundo sueño; y mientras estaba dormido, le quitó una de las costillas, y llenó de carne aquel vacío.

22. Y de la costilla aquella que había sacado de Adán, formó el Señor Dios una mujer: la cual puso delante de Adán

(Gen. II, 18, 21, 22. 16)

En el acto creador del soñador, de cierta manera, también cobra vigencia un mito de la tradición clásica, el de Narciso⁶², personaje que habría de dedicar su vida a la autocontemplación, como una forma de agotar su destino en el propio conocimiento, tal y como lo había presagiado el vidente Tiresias.

De su lado, el relato de Vallejo, propone la aventura de la comunicación virtual que sugiere un desplazamiento en solitario hacia el encuentro con algo, que es el contacto impersonal, y con

⁶² El mismo Antonio Risco, incluye entre los temas frecuentes de la producción borgeana, a la soledad “que determina el nacimiento del otro, [...] y una variación del mito de Narciso” (167). Recordemos que “En la versión de Pausanias, (150 años posterior a la de Ovidio), Narciso tenía una hermana gemela que se le parecía mucho. Se enamoró de ella, pero tuvo la desgracia de perderla. No pudiendo consolar su dolor acudía a las orillas de una fuente donde mirando su imagen creía ver a la hermana que había perdido” (Giménez, 207). La versión de Ovidio da cuenta del destino del joven vanidoso, quien fascinado por su belleza reflejada en el agua de un arroyo, dedicó su vida a la propia contemplación. Según Tiresias, Némesis, la diosa de la venganza, castigó a Narciso por rechazar a la Ninfa Eco, quien oculta en una cueva, se consumió de amor hasta quedar solo en voz. Incapaz de apartarse de su imagen, Narciso se arrojó a las aguas, en donde luego creció una flor hermosa que llevaría su nombre (“Narciso”).

alguien, o con esos «álguienes»⁶³, que son los amigos virtuales, cuya identidad como la del propio protagonista, se diluye en la incertidumbre. Como el mago, <banano>, el estudiante extranjero, también debió renunciar al mundo al que pertenecía, como condición para ingresar a otro que le ofrecía el “juego de ser nadie y ser muchos a la vez” (Vallejo, 13). Redimir su condición solitaria significó establecer un contrato con las posibilidades comunicativas de la *Internet*, cuyas cláusulas incluyen la renuncia a esa identidad con la que el personaje ocupa un lugar en el mundo real; la creación de una nueva clave identitaria, que se verifica en el segmento de la dirección de correo denominado *nickname*; enmascaramientos sucesivos en función de la adopción de múltiples identidades y roles; y un convenio con la palabra escrita (o discurso), como alternativa de construir otras realidades:

“Ya no más la identificación de su pasaporte ni los dedos largos de sus manos grandes, suaves y sensuales, tampoco la mirada dulce e infantil que enternecía a todos ni aquella risa contagiosa de cuando todavía disfrutaba las fiestas de cuerpo presente, como llamaba a las, ya lejanas en su vida, reuniones con sus compañeros. [...]. Después, abandonado el mundo de los seres finitos en los que rostro y máscara coinciden como si hubiesen sido calcados, en su espacio infinito de navegantes cibernéticos, le satisfacía ser una persona de múltiples rostros conectada-enchufada-enganchada-etc. a la Net y llamarse <banano@wam.edu>” (Vallejo, 13).

El lector, si bien es cierto, no participa del instante de la creación de <banano>, como sí lo hace, en cambio, de la creación de aquel hombre durante el ritual onírico del cuento de Borges, en el recinto circular. El lector sabe que <banano> es una identidad artificial, por lo tanto, una creación del protagonista. Pese a que se soslayan los detalles de ese momento, por llamarlo de algún modo, «inicial», <banano > y su comunidad interlocutora son el producto de otro ritual creacional (a la luz de la tecnología), que como lo señalé anteriormente, tiene un carácter

⁶³ Este pronombre fue tomado como préstamo de la poesía de Jorge Enrique Adoum, quien desarrolló desde su oficio poético, un intenso trabajo de experimentación con el lenguaje.

contractual. Los comentarios de una voz que oscila entre la entidad narrativa y una súper conciencia que atestigua lo más recóndito de las reflexiones del personaje protagonista, –que parece superar la presencia de un narrador omnisciente, acaso como un desdoblamiento del propio protagonista–, y a veces, la misma voz de <banano>, ponen en evidencia las motivaciones de sus fugas del mundo real, del hastío, de la rutina, pero también de ese fastidio que le provoca el “creer que la soledad es la condición natural del ser humano” (Vallejo, 15). Lo que *Acoso textual* acerca al lector, es la historia de un homicidio “virtual” premeditado; es decir, aquello que le sigue a la creación, y que puede ser entendido como una triple transición, que va desde el estado solitario, hacia la sociabilidad simulada que le brinda el «cybercontacto», y luego, retorna a su estado primero, a cuenta de que el internauta “podría ser un dueño de nada” (Vallejo, 14). De este modo, prevalece esa “fuerza gravitatoria del mundo real” de la que nos habla Abdón Ubidia, a propósito de esta novela, que “atrae hacia sí a sus representaciones, las vincula a él, no les deja vivir por su cuenta una vida autónoma” (“La novela”).

El “hombre gris⁶⁴” (Borges, 56) y el estudiante becado en territorio americano se parecen en su soledad, en su extranjería, en las búsquedas que emprenden, y que tienen resonancias de aventura viajera; en las renunciadas a sus pasados, y en la ocupación de un lugar delimitado. Un “recinto circular” en el que quedaron las ruinas de un templo devorado por “los incendios antiguos” (Borges, 57), porque al peregrino del cuento de Borges “Le convenía el templo inhabitado y despedazado” (Borges, 58), como escenario para crear desde el sueño. Una habitación de estudiante y el reducido espacio que requieren usuario y computador para crear desde la palabra,

⁶⁴ El color gris sugiere una existencia enigmática pero también una similitud y una pertenencia a las ruinas incendiadas. Por ello, se puede sospechar un retorno de la criatura soñadora a su lugar de origen, y hacia el final del relato, comprobar su condición de mera apariencia, tal como resulta ser la de su hijo, ambos producto del sueño.

porque “La soledad y el silencio de las madrugadas de College Park eran el momento ideal para escribir” (Vallejo, 75).

Sedentarismo/movilidad: Una paradoja para la invención

El título del cuento es una invitación a imaginar un *lugar*⁶⁵ caracterizado por la circularidad; sin embargo, el relato enfrenta a sus lectores con una geografía cuya localización es indeterminada. El inicio del relato alude a lo indefinido, un “*Sur*” que no nos remite con certeza a una ubicación en el mapa; una “*patria aldea*” que está “*aguas arriba, en el flanco violento de una montaña*”, de la que tampoco se sospecha su ubicación (Borges, 56). Esta carencia de certezas alienta algunas preguntas ¿dónde; arriba de dónde; en qué montaña? En consecuencia, Borges plantea las relaciones ambiguas del ser con el lugar. A este respecto, Risco dirá: “La localización del lugar es mínima, muy pocos elementos hay que lo individualicen en nuestra memoria”⁶⁶ (159). Este efecto de lugar que se difumina, –me refiero al primer contacto del peregrino con su destino–, esta sensación de despojamiento de su materialidad, y la carencia de referencialidad en nuestra memoria, insinúan un escenario más allá de lo físico y de lo concreto, ilimitado y desconocido,

⁶⁵ Para salvar a este término de un uso arbitrario, acudo a las propuestas conceptuales de Michel de Certeau quien distingue a la categoría *lugar* como un conjunto de elementos que coexisten en un cierto orden, y al *espacio*, en cambio, como “el lugar practicado”, o “animación de los lugares”, motivada por “un cruce de elementos en movimiento”. Además, cito esta comparación que resulta muy útil al momento de establecer diferencias: “El espacio sería al lugar lo que se vuelve la palabra cuando es hablada” (Augé, 85). La soledad del protagonista, en el primer acercamiento a este escenario, alude al primer concepto, allí existe una disposición estática, que se corresponde con la escenografía del templo en ruinas. Luego, cuando el escenario se construye desde la dimensión onírica, y el soñador provee de animación a sus invenciones (sus alumnos y el hombre de su creación final, por ejemplo), entonces, considero pertinente utilizar la segunda categoría.

⁶⁶ A bordo de una lectura extratextual, Antonio Risco plantea la hipótesis de que la referencia a la lengua zend, puede sugerir que “la historia quiere tener lugar en la Persia antigua, la del *Avesta*, el libro sagrado de Firdusi” (172), a cuenta de que Persia poseía el prestigio de ser el origen de un saber secreto, latente en las sociedades cristianas hasta hoy, (el subrayado es mío). Sin embargo, creo que una cierta indefinición espacial aún queda latente.

que por momentos, suspendido de los hilos de la realidad, sugiere una topografía utópica. Risco, además, propone la extrañeza como relación fundamental entre el lugar y el viajero. Sugiero, sin embargo, que esta extrañeza se atenúa en la medida en que lo que el narrador plantea, es el encuentro del hombre con el destino anhelado: las ruinas circulares, un recinto casi sagrado, en el que sea posible el acto de soñar.

En *Acoso textual*, <banano> navega en un lugar que se configura desde la virtualidad de la *Red*. Este lugar tampoco tiene cabida en un material cartográfico, puesto que la anulación de las distancias convoca inmediatamente un punto en el que se encuentran el protagonista y su interlocutor, al margen de sus localizaciones reales. Es decir, este escenario no es susceptible de ser ubicado gráficamente, ni tampoco en nuestras memorias. Expresiones tales como «aquí» y «allá», quedan despojadas de toda referencialidad, y por tanto, resultan nada relevantes, puesto que el encuentro con «el otro» se da en una dimensión que carece de lo físico y que se instaura en los procesos de lectoescritura. De esta suerte, las alusiones a los lugares en los que se encuentran <banano> y sus amigos virtuales, durante sus comunicaciones (mediadas por el correo electrónico o por el chat, en conversaciones en tiempo real) no resultan relevantes para el desarrollo de la historia, aunque no dejan de ser en esta novela, junto a otros elementos, una importante evidencia de un «diálogo» entre seres, geografías, y en buena cuenta, culturas diversas.

Resulta curiosa esa capacidad de desplazamiento de los interlocutores, como efecto de la simulación que logra trascender su incondicional inmovilidad. El acto de comunicación supone un encuentro, y los encuentros inmediatos, o a veces instantáneos como éstos, solo son posibles a condición de que el cuerpo se desplace. Es así que surge la paradoja movilidad en el

sedentarismo, paradoja que puede ser leída al límite en el relato de Vallejo, cuando a través del chateo, el protagonista experimenta un peculiar acto sexual con <enquirer>:

“<banano> r u there dearest lazy lady?
<enquirer> totally alone... sobre la
cama... s’abanas frescas... la puerta del
cuarto con seguro... vistiendo tan solo un
bóxer... conectada frente a mi laptop...
iluminado mi rostro con el reflejo verde
azulado de su pantalla... alone again... only 4
u...

[...]

<banano> no pararé hasta que reviente...
hasta que revientes.. be my flightmate...
<enquirer> tus manos fuertes me aprisionan a
tu boca y dejo que mi humedad se vaya y no me
hago preguntas... me abandono a esta sensaci’ón
de flotar sobre el Alamo y cubrir con mis gemidos
toda la carnicer’ía que allí ocurri’ó el siglo
pasado... keep tonguing me...
<banano> i’m obeying your wish... quiero
sentir que te brotas, que te abres con
violencia... que me expulsas de ti... at the same time...
<enquirer> acelera, dime que estás
acelerando ahora, que estás a la misma
velocidad con la que mi mano se encarga de hacer
realidad cada palabra que escribes, d’ímelo que
me voy... i’m fingering right there all
’round...
<banano> so ... (sighs) ... sigo...
ace... lero... !!!##*?*?@@... au ou uao... [...]

(Vallejo, 124).

En esta escena, es posible rastrear una deliberada disposición a construir «una realidad otra» después de la enunciación, o más bien, después de la escritura de la palabra: “mi mano se encarga de hacer realidad cada palabra que escribes” (Vallejo, 124). Esta comunicación peculiar

está basada en el intercambio de e-mails que permiten un tipo de experiencia sexual volcada a la interacción erótica, pese a que los cuerpos no lleguen a tocarse.

De otro lado, el desplazamiento del mago desde su lugar de origen hacia la ocupación de las ruinas, sugiere un cambio de estado que va desde la movilidad hasta esa particular quietud que le permite consagrar su cuerpo “a la única tarea de dormir y soñar” (Borges, 58). Recuérdese que el día, casi por completo, estaba destinado a su proyecto de crear a través del sueño: “ahora no velaba sino un par de horas en el amanecer” (Borges, 59). Este estado sugiere la absoluta pasividad del cuerpo, no así, la movilidad de la imaginación, inspirada por la necesidad urgente del otro. La paradoja de la movilidad desde el sedentarismo, en *Las ruinas circulares*, se resuelve a través de la experiencia en la que el mago gesta su obra mientras dormita. En los dos relatos, por lo tanto, subyace esta paradoja que de algún modo, financia la invención de cada uno de los protagonistas; el uno desde el sueño, y el otro, desde la vigilia. Se trata de invenciones que finalmente, deben ser leídas como una respuesta a una condición solitaria del ser, que se ha tornado insoportable.

Una presencia que se diluye: el «otro» desde la palabra y desde el sueño

Luego del arribo del mago al recinto en el que se hallaban las ruinas circulares, la voz del narrador nos percata del propósito, no imposible aunque sí “sobrenatural”, que lo guiaba: “Quería soñar un hombre: quería soñarlo con integridad minuciosa e imponerlo a la realidad” (Borges, 57). El sueño se propone como una forma de completar, alimentar o cuestionar el registro de lo real, y como un acto que no se corresponde, solamente, con una necesidad

biológica sino también con un mandato supremo: “cerró los ojos pálidos y durmió, no por flaqueza de la carne sino por determinación de la voluntad. [...]; sabía que su inmediata obligación era el sueño” (Borges, 57). El sueño que cumple en este relato una función impugnadora, también es una categoría del *surrealismo* surgido en Francia, en la década de 1920, que exaltó los procesos y las atmósferas oníricas. Distante del razonamiento lógico y libre la intromisión de la conciencia, el sueño, como nuevo concepto estético fue usado para expresar el funcionamiento real del pensamiento⁶⁷ (Océano, 992). Este argumento vanguardista cobra vigencia en el momento en el que lo fantástico irrumpe en lo real para convertirse en un sistema de representación que admite imágenes extrañas, insólitas o absurdas. Esta clave puede verificarse en la escena en la que el soñado despierta en el sueño del hombre que soñaba.

Revisemos los procesos oníricos de creación: el primer intento del mago resultó fallido. Entre sus alumnos eligió a uno muy parecido a él: “Era un muchacho taciturno, cetrino, díscolo a veces, de rasgos aislados que repetían los de su soñador”. Esta elección alude a una de las frecuentes temáticas de Borges, la del *espejo*, que ratifica aquello que Ramón Moreno Rodríguez propone en la obra del escritor argentino, como la búsqueda del conocimiento del mundo a través del conocimiento del yo y de los fragmentos que forman el ser⁶⁸.

El sueño se convierte en un acto premeditado y en un ritual que desecha las visiones inservibles. Las imágenes humanas que el mago convocaba lo eran solo en apariencia; su redención se

⁶⁷ Para André Bretón, su impulsor, el *surrealismo* (1925-1940) se basaba en la creencia superior de ciertas formas que se habían descuidado hasta ese momento, en la omnipotencia del sueño y en el libre ejercicio del pensamiento.

⁶⁸ Ramón Moreno Rodríguez, en su estudio *Borges a través del espejo*, afirma que el escritor argentino promovió a este elemento en su obra, de mero instrumento útil para ingresar al mundo de la fantasía (donde todo está permitido y puede ser posible), a metáfora del enfrentamiento del yo con su duplicado. Así también afirma que el *espejo* aboca a una encrucijada: ¿cuál de esos fragmentos del yo resulta ser más real o verdadero? Plantea que a partir de este conocimiento, es posible entender el mundo de una manera más cabal (“Borges”).

hallaba en la integración de ellas al mundo de lo real. Es así que el día en el que el mago no logró soñar mientras dormía, su creación hubo de desvanecerse. Entonces:

“Comprendió que el empeño de modelar la materia incoherente y vertiginosa de que se componen los sueños es el más arduo que puede acometer un varón, aunque penetre todos los enigmas del orden superior y del inferior: mucho más arduo que tejer una cuerda de arena o que amonedar el viento sin cara” (Borges, 60).

El segundo intento fue complejo, pues debió superar un pertinaz insomnio. Sin embargo, fue exitoso, porque creó un hombre “pensado entraña por entraña, rasgo por rasgo, en mil y una noches secretas” (Borges, 64), sin tocarlo y apenas ejecutando correcciones “con la mirada” (Borges, 61). El hombre creado no se incorporaba, no hablaba ni podía abrir los ojos. Esto provocó que el mago recurriera, desde el mismo sueño, a un ritual religioso de adoración a favor del múltiple dios Fuego –en este punto del relato, se gesta la intervención de una fuerza sobrenatural, y por tanto, la irrupción de lo maravilloso–. Su creación fue animada mágicamente, “de suerte que todas las criaturas, excepto el Fuego mismo y el soñador, lo pensarán un hombre de carne y hueso” (Borges, 62). El fantasma soñado debió aprender sobre los secretos del universo y el culto a los dioses, para que rindiera tributo a su animador desde otro templo. Creería ser un hombre como los otros e ignoraría su condición, porque el soñador “le infundió el olvido total de sus años de aprendizaje” y “Gradualmente, lo fue acostumbrando a la realidad” (Borges, 63). El alistamiento del fantasma para aquel culto, significó la culminación del proyecto del mago, “su hijo estaba listo para nacer –y tal vez impaciente–” (Borges, 63), y debía partir, así que el mago empezó a soñar tal y como lo hacían todos los hombres.

El sueño ritual del protagonista es un mecanismo creador, y también peculiar. La construcción de su hijo irreal lo mantuvo dormido la mayor parte del tiempo. En oposición, <banano> permanece en vigilia para mantener contactos comunicativos a través de la escritura, y para, por medio de

ellos, animar su propia creación y la de sus amigos internautas, con esa misma determinación con la que el mago dormía:

“... anochece y amanece con la mirada fija en la pantalla de su ordenador, descubriendo e inventando detrás de las palabras que recibe a través del correo electrónico los rostros de aquellas y aquellos Quienes, con los que se comunica, e inventándose para cada uno de ellos, uno propio; pero, sobre todo, estremeciéndose de amor y rabia siente que preferiría ver su corazón repartido entre los incontables hyper-text transfer protocols [http] de la Net antes que sufrir al tomar conciencia de que, hechas las cuentas, podría ser un ser dueño de nada” (Vallejo, 14).

<banano> no persigue la creación de un individuo ideal, anhela la existencia de la totalidad en un solo ser, el suyo propio; una totalidad que sin embargo, está hecha de fragmentos especulares de sí mismo, –otra vez, resulta útil invocar la metáfora del *espejo*, porque a través de ella es posible proponer ese cuestionamiento que el estudiante hace a su propia existencia y a su realidad–. En contraste con la condición durmiente del mago, el mecanismo creativo de <banano> lo vuelve un noctámbulo: y es que “el día empezaba con la hora cero” (Vallejo, 19), y a partir de ese momento, el protagonista conseguía “El clima propicio para ser quien quisiera ser” (Vallejo, 20).

Mientras el soñador crea, detalle a detalle: “El pelo innumerable fue tal vez la tarea más difícil” (Borges 61), un fantasma con apariencia humana que luego animarían los dioses, en <banano> y en algunos de sus amigos virtuales, persiste la necesidad de establecer referencialidades y certezas con respecto a la apariencia de sus compañeros interlocutores; esto sucede en especial con uno de ellos, <nostalgico>. De esta forma, quedan puestas en evidencia la debilidad del creador y la inconsistencia de la creación virtual:

“A veces, cuando estoy frente a mi pantalla, deliro. Te veo, trato de imaginarte cómo sería eso de ser parte de vos y querría tenerte y acariciaros. Vos me decís que no, que no me ilusione, que solo sos una palabra sin rostro” (Vallejo, 33).

En *Las ruinas circulares*, la objetivación de la criatura fuera de la mente del soñador se parece al acto del encuentro de <banano> con sus pares en el espacio virtual de la *Red*. Hacia el final del relato de Borges, se constata que mago e hijo son producto del sueño, y por lo tanto, resultan ser entes simulados, como lo son <banano> y sus amigos de correspondencia electrónica. Proyección del sueño y proyección de la palabra que luego se encadenan con la realidad para terminar –sueño y palabra– disueltos en ella.

Las nociones anónimas o poco precisas acerca del lugar denotan la búsqueda de un sitio al margen de lo real, en el que cada personaje trata, a su manera, explorar en su condición y cuestionar esa misma realidad de la que escapa, así como el estatuto de «lo verdadero». Se trata, entonces, de un proceso de fabricación de respuestas a través de la experiencia creadora, con tonalidad fantástica y con conciencia onírica, simulando esa cualidad divina de crear mientras se duerme y se sueña, en el caso de *Las ruinas circulares*; y con resonancias alucinatorias y de simulacro, en el caso de *Acoso textual*. En este punto se pone en evidencia el diálogo entre estos dos relatos. De alguna manera, estas historias se cuentan algo fundamental sobre esa intolerable soledad del ser humano que lo aboca a aquellos estados de creación del otro y por tanto, de otra realidad. Dicho estado persiste hasta cerrar la circularidad de la existencia, precisamente cuando ha llegado el momento de la extinción:

“Por un instante, pensó en refugiarse en las aguas, pero luego comprendió que la muerte venía a coronar su vejez y a absolverlo de sus trabajos. Caminó contra los jirones de fuego. Éstos no mordieron su carne, éstos lo acariciaron y lo inundaron sin calor y sin combustión. Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñando” (Borges, 65).

La conciencia del personaje sobre su “condición de mero simulacro”⁶⁹ fue planteada desde el inicio en la novela de Vallejo, como la vivencia de una crisis, la de <banano>, y como principio organizador de una aventura peregrina en la *Red*, que lleva a constatar el carácter irresoluto de la fragmentación del personaje y el inicio de otra búsqueda, quizá –y a manera de sospecha– en los lindes de lo real⁷⁰. El sueño como categoría que carece de realidad, de alguna manera, dialoga con la virtualidad que se instaura con la palabra que se escribe y se lee a través de los correos electrónicos. Los tonos de estos dos actos marcan sus distancias con respecto a las imposibilidades en el mundo real, y sí, en cambio, acercan sus anhelos al escenario de lo posible.

⁶⁹ Abdón Ubidia mira con optimismo la desconexión de la *Red* por parte del personaje protagonista, puesto que simboliza la prevalencia de la realidad frente al simulacro, que influye en especial en su construcción: “De <banano> solo sabemos —y acaso por un descuido del autor— que pertenece al género masculino y que estudia en una universidad norteamericana. No sabemos nada más. Y no hace falta. No tiene pasado ni lo necesita. Él mismo es el invento de un Narrador que se oculta bajo un seudónimo. Es la representación de una representación” (“La novela”). (El subrayado es mío).

⁷⁰ Me abstengo de convocar un fragmento que evidencie la resolución homicida del protagonista hacia el final de *Acoso textual*. Tan lícita considero la comparación de estos dos relatos, que esta última cita del cuento de Borges es lo suficientemente válida para ilustrar el homicidio de las identidades virtuales de <banano>, que se consuma a través de su «desenchufamiento», anunciado en una carta de despedida que fue remitida con copia a los miembros de su comunidad interlocutora.

Capítulo V

O una última paradoja

VIAJES EN EL CIBERESPACIO Y ESTATICIDADES DE PÁGINA EN BLANCO

La palabra y su peregrinaje

“Acepto que hemos creado
una relación afectiva
basada en las palabras”
(Vallejo, 56)

La *Internet* es un mecanismo intensamente transformador, en la medida en que cambia, entre otras, las nociones de espacio, tiempo, escritura, y además, las formas en que se perciben las presencias del «yo» y del «otro», sus transacciones sociales y sus vínculos con aquello que es percibido como real. Este cambio se produce en el escenario de la comunicación, y sobre todo, a través del correo electrónico. Dentro de la *Internet*, surgen las presencias de los interlocutores. Su atmósfera es altamente diferenciable por la inmediatez, que vuelve presente al futuro; por la paradoja movilidad/sedentarismo que asegura un ticket de viajero en la *Red*; por la contingencia de realidades o hiperrealidades a través de las cuales se practican los desplazamientos; por las relaciones que se instauran y definen el dinamismo; y por el contacto con la alteridad como perspectiva caótica, con la que sin embargo, debe negociarse, a cuenta de una fragmentariedad que puede ser, más o menos intensa.

Mientras se llevan a cabo las travesías por la *web*, la escritura se convierte en un proceso, seguramente el único que supone, de un lado, una actividad que involucra lo tangible y lo físico

(me refiero a la digitalización de caracteres a través del teclado⁷¹). Y de otro, una serie de experiencias que impugnan realidades –me refiero a «las reales»–, y que crean otras realidades, las virtuales. La palabra enunciada en la correspondencia es un signo que además de promoverse sugeridor, es el portador de datos que construyen y alimentan biografías diversas (las de los interlocutores, con más o menos incidencia en cada uno de ellos⁷²), y trazan otros mapas que remiten a geografías múltiples e inusitadas. La palabra es el elemento que permite el desplazamiento a través del correo en el espacio electrónico, el tránsito en la *Sociedad Red*⁷³ y la localización del «yo» frente a la alteridad.

El *e-mail* como expresión contemporánea de lo social se afina en la paradoja de las presencias en ausencia. Esta condición es la que establece su diferencia sustancial con el correo postal. El anonimato, es en el primer caso, una opción que no admite cuestionamiento, debido a que es una cláusula contractual y una posibilidad que los interlocutores⁷⁴, de forma bilateral y espontánea, pueden o no hacer suya. En el caso del correo postal, el anonimato no es un rasgo habitual de la

⁷¹ El protagonista de la novela tiene conciencia de sus vínculos con el mundo material. La escritura es sin duda uno de ellos, pero al mismo tiempo es la opción de existencia ante «el otro», desde la virtualidad: “Para esos internautas de corazón sangrante que acarician teclados de tableros lejanos, sólo es, sólo existe, cuando las palabras que escribe, desde el ordenador instalado en la pequeña habitación de estudiante de posgrado que ocupa sin compañía, aparecen en algún terminal de cualquier otra parte del planeta” (Vallejo, 15).

⁷² <banano> conoce el potencial creativo de las palabras: “Mi rostro y mi cuerpo serán el resultado de lo que mis palabras describan como tales” (Vallejo, 20), y desde una identidad femenina cuestiona a su interlocutor, <nostalgico>, y a la vez, se cuestiona a sí mismo(a) acerca del espesor real de las palabras y su efecto performativo: “Soy una bola de contradicciones: yo también tengo mis propias necesidades y no quiero vivir comprometida con las palabras que aparecen en el monitor de mi Compaq. Me digo a mí misma que no eres real, que eres tan solo un mensaje, solo palabras. Pero releo el mensaje y siento que eres real en él; que el mensaje está y que en aquellas precisas letras vives tú” (Vallejo, 41).

⁷³ Manuel Castells con respecto a la Sociedad de la Información y el Conocimiento, expresa que “Esa sociedad red es la sociedad que yo analizo como una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de la tecnología de información microelectrónica estructurada en Internet.[...] Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos” (“Internet”).

⁷⁴ Sin embargo, mientras no se efectúe un encuentro cara a cara en el que, a través de otras claves, se verifique la identidad del interlocutor, ciertamente, los contactos sociales iniciados a través del correo electrónico van a poseer un componente de incertidumbre que los puede convertir en relaciones fácilmente vulnerables.

correspondencia, y en este sentido, precisaría algún tipo de indagación por parte del destinatario, quien desde luego, no está obligado a evitar ni a aceptar su participación en el juego que implica comunicarse con un remitente enmascarado. En el correo electrónico la palabra debe potenciarse para que cumpla al menos, dos funciones: la primera, crear una identidad y acercar al interlocutor «una biografía», que resulte lo suficientemente convincente, como para mantener los canales de comunicación abiertos (activando de este modo, la función fáctica del lenguaje). Y la segunda, que tiene que ver con la capacidad de comunicar que debe poseer la palabra, para promover la construcción de relaciones virtuales más o menos duraderas.

Quizá, el elemento más significativo de la condición contemporánea en el contexto de la *Red* sea el de las *relaciones*: entramados que ponen en juego lo plural y lo diverso, lo disperso, lo relativo, o lo ambiguo, como categorías que solo son perceptibles a través de la pantalla del monitor, ya como escrituras, ya como imágenes.

“Era esa imperiosa demanda de sus almas para que la palabra anónima que se presentaba ante sus ojos en el monitor se transformara en un cuerpo con sudores y texturas que olfatear y percibir con la punta de los dedos” (Vallejo, 31).

La palabra escrita se vuelve portadora de imágenes, testimonios, referencialidades, historias, y micro-verdades, que ya no se imponen en el largo plazo y que más bien, construyen desde la yuxtaposición, desde la amalgama, y desde el palimpsesto, una realidad y una identidad caracterizadas por su volatilidad. La palabra permite, conduce y define la experiencia de la sociabilidad mediatizada por la *Red*, y esta experiencia, a su vez supone, sobre todo, la fragmentación del sujeto que ejerce de cibernavegante, la puesta en crisis del paradigma de lo real, y el estreno de la escenografía virtual con su oferta de espacios, tiempos e identidades «otras», que enfrentan al sujeto consigo mismo.

En este enfrentamiento subyace un hábito doble: el de escribir y el de leer; es decir, el hábito de comunicarse. Estos actos, la lectura y la escritura representan, respectivamente, al habla y a la escucha, sin igualarlas, sin embargo. Lectura y escritura afectan de alguna manera la vida del individuo que explora en la dimensión «ciber» (del ciberespacio, de la cibercultura, de los ciberviajeros), porque a través de la palabra escrita, inventa apariencias, identidades, y pequeñas historias, y porque, por medio de la lectura de esa palabra, descifra y re-inventa esas apariencias, esas identidades, y esas pequeñas historias –es decir, pone en vigencia la dimensión performativa del lenguaje propuesta por Judith Butler–, e instaura un juego de reflejos que tendrá fin, cuando la palabra haya agotado su capacidad de invención y de comunicación, y porque quien la hubiera podido escribir, se ha convertido en un ente que también se ha agotado en sí mismo. De esta forma, el usuario del correo electrónico edita procesos virtuales de interlocución que se traducen como instancias de interrelación también virtual, y que exigen una participación activa, acaso vertiginosa, a cambio de distanciar el destino percible de sus contactos. Esta relación de parejas dialogantes (emisor-receptor o remitente-destinatario) asociadas luego a una comunidad virtual, encuentra en la palabra, como en ningún otro signo, la posibilidad de ser en el espacio virtual, y la posibilidad de exaltar su imaginaria; pero también halla en su ausencia, es decir, en la ausencia de la palabra, en el espacio de la virtualidad que se vacía, en la permanencia de la página en blanco, la pérdida de referencialidad, la ausencia de localizaciones, la inexistencia y el olvido.

En *Acoso textual*, la escritura de correos electrónicos crea identidades virtuales. En la trama, la palabra que se escribe se desplaza instantáneamente a través del ciberespacio. Es justamente esa instantaneidad la que permite la conexión *on line* para construir –o deconstruir– una identidad, y promocionar un ejercicio de localización y deslocalización del «yo» frente a sí mismo y frente a «los otros».

“Mi ninya de Catalunya: se me ocurre que disfruto de esta ilusión de cercanía, aunque sé que es una trampa para el corazón. Me transporta hacia donde tú estás y entonces existes para mí. Aunque no pueda verte ni tocarte” (Vallejo, 96)

El remitente viajará con su palabra con el equipaje que él decida: micro historias, máscaras, o retratos. Es así que la escritura en el ciberespacio es un oficio de solitario que encuentra en la palabra del otro, es decir, en la palabra de su destinatario (o en la contestación), a otro solitario, o a otros solitarios, con quienes es posible crear una comunidad virtual. La palabra vuelve a oficiar localizaciones y deslocalizaciones: “La distancia duele menos cuando te sé presente en mí a través de tu palabra” (Vallejo, 96). En el ciberespacio, se celebran ciertos *encuentros* dentro de una escenografía que, sin embargo no existe, y en una hiperrealidad, desde la que se suscitan ilusiones de compañía (había propuesto en el Capítulo II, un tipo particular de *desencuentro* que sí tiene posibilidades de continuidad). La escritura a través del *e-mail* además, supone un proceso de descorporeización que impugna la realidad y por tanto, la necesidad del cuerpo como referente que afirme la existencia y la imagen de los interlocutores. Esta escritura se practica sobre «nada», porque el soporte físico de la hoja en blanco ha cedido el espacio a lo virtual, que resulta tan etéreo como los contactos que se suceden.

El personaje a través de la palabra es seis veces <banano>. Pero la palabra, en las relaciones establecidas a través del correo electrónico, no logra reemplazar al cuerpo. De esta cuenta, es esa misma fuerza con la que el protagonista logró edificar sobre sí mismo seis identidades diversas, la que lo hace colapsar, como si se tratara de una insoportable sobrepoblación de identidades: “Compartiéndolos me he multiplicado a tal punto que en este momento ya no sé quiénes verdaderamente soy” (Vallejo, 134). La palabra deja de comunicar, porque se quiebran esas presencias virtuales que no pueden prescindir de un sustento físico.

“he hecho de las palabras mi forma de existencia mi cercanía con y mi aislamiento del mundo he convertido las palabras en la alfombra en donde me revuelco para masturbarme las estoy usando como las horas en las que consumo mi requerimiento de <azucena> y la pelusa suave de sus brazos de <nostalgico> y la calidez que adivino con mi cara pegada a su pecho hasta de <enquirer> y el deseo desnudo despojado de delicadezas [...] y sé que tendría que liquidar a partes mías morir en partes partirme en mil y al final sin quebrantar la norma permanecer uno o una en sólo una o uno [...] y no sé qué es lo que anhelo ni por dónde 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 sombra que de mí se extiende y repta a su antojo por el piso...” (Vallejo, 85).

El cuerpo se impone sobre la palabra y sobre la escritura. La página del correo electrónico, que había sustituido a la hoja de papel en blanco, se vacía y se torna una metáfora del silencio y de la ausencia, que reivindica el cuerpo, y con él, el carácter imprescindible de los vínculos con la «realidad real». La ausencia de la palabra en el ciberespacio es un símbolo de mudanza y de huida. <banano> se muda y huye; pero aun más todavía, <banano> consume un homicidio simbólico, que implica despojarse de las identidades que creó a través de la escritura; abandonar el espacio virtual en el que solía encontrarse con sus amigos interlocutores; redefinir una vez más su localización; y retornar, a pesar de la incertidumbre, a la dimensión de lo real-real: “Hagan de cuenta de que al leer este mensaje el <banano> que ustedes conocen ha muerto” (Vallejo, 135).

De muertes y páginas en blanco

El inicio de la novela anticipa su final: la desconexión de <banano>, su personaje protagonista. El lector a través de su lectura debe comprometer su cuenta regresiva, en espera del desenlace anunciado:

“No sé si comunicar a todos que mi permanencia en el espacio cibernético terminará en veinticuatro horas o continuar protagonizando las múltiples vidas que he tenido que inventar para sobrevivir”

(Vallejo, 21).

En esta novela, la palabra funciona como el elemento desde el cual se crean identidades (personajes que se retratan con la definición de tan solo unos cuantos rasgos, que en efecto, resultaron suficientes), encuentros, relaciones, diálogos, y demás sensaciones, que afirman la aventura del protagonista, propuesta a través de una forma de ser discontinua que precisa el encuentro del «Yo» en relación con los otros «Yo», y con los demás. El personaje, sin embargo, hacia el final de la historia, abandona esta aventura y se ausenta de la escena virtual.

“Por eso debo desconectarme-desenchufarme-desengancharme. Quiero darle alguna oportunidad a esta forma material que a´un me sostiene y que me pide tregua ante la avalancha de tanta historia personal con que la he rellenado. Cada uno de ustedes ha alimentado mi esp´iritu que engord´o con enorme dosis de cotidianidad adentro pero, al mismo tiempo, todos juntos me han dejado, finalmente, sin aliento ni capacidad para saber diferenciar entre lo que soy y lo que pretendo ser” (Vallejo, 135).

La desconexión del protagonista significa negar su participación en procesos comunicativos dialogados, es decir, ausentar su palabra del espacio virtual del correo electrónico. Esta muerte simbólica de las identidades del anónimo protagonista debe ser entendida en términos de viaje como una vuelta a casa, o como «el retorno del hijo pródigo» a su realidad; una realidad con la que, aparentemente, nunca pudo eliminar de forma absoluta su vinculación.

El protagonista rechaza la disputa de sus identidades, emprende la mudanza, traspasa la frontera virtual / real, y busca una nueva ubicación. <banano> inicia un metafórico último viaje, como una forma de negar la condición fragmentaria de esta última modernidad, y como una segunda

aventura que busca el regreso hacia su última metamorfosis, que se arraiga en el pasado de la realidad real.

“¿Es acaso la vida de aquel ser que se imagina único habitante del cuerpo que contiene mis indefiniciones la que me llama para que regrese a sentir sus latidos?” (Vallejo, 31).

De esta cuenta, la recuperación del pasado es, de alguna manera, la recuperación de la realidad y también la recuperación del cuerpo. Esto significa poner entre paréntesis toda la experiencia social mediatizada por el correo electrónico, cuya práctica siempre estuvo atenta a la gestión de identidades. Esta ruptura impostergable, sin embargo, supone una opción dolorosa de abandono que es aceptada con cierta resignación por parte del protagonista: “¿es que acaso puedo entrar y salir en las vidas de los otros así impunemente sin que el sufrimiento me roce?” (Vallejo, 84). Dicha ruptura pone en evidencia dos asuntos que considero importantes: El primero, que propone dentro del contexto de las comunicaciones digitales, la posibilidad cierta de establecer vínculos basados en los afectos, a pesar de la virtualidad y la simulación, y aunque éstos deban disolverse en la brevedad. Y el segundo, que alude a la imposibilidad de evitar comprometer la subjetividad de los usuarios, y no facturar dosis de dolor a favor de una anhelada liberación y de un utópico equilibrio, a pesar de que dichos encuentros peculiares sean incorpóreos.

La muerte simbólica de las invenciones identitarias de <banano> a través de su «desenchufe» del correo en la *Red*, puede ser leída como una negación de las relaciones breves que no requieren del cuerpo para ratificar sus presencias; de la posibilidad de fragmentación del ser que paradójicamente ansía su unidad; de la impugnación de la realidad y sus referentes; de la otredad que puede intervenir en el proceso de construcción de la identidad; de la ambigüedad, la levedad, y la dispersión; y de la palabra como elemento constructor y destructor de realidades alternativas. En suma, el homicidio virtual consumado por el protagonista es de un lado, la

negación de ciertos rasgos posmodernos, y de otro, la afirmación de una esperanza, desencantada sin embargo, porque la promesa de equilibrio y unidad de la modernidad⁷⁵ aún permanece desvanecida.

Siguiendo de cerca aquel pensamiento tradicional que supone que la muerte es la separación del alma y el cuerpo, entonces, la muerte de <banano> bien puede proponerse como una separación de esos *otros*, creados a través de la palabra en el espacio virtual, de aquel, quien mediante su escritura los hubo creado. La muerte, que en principio es abandono (el de «los otros»), paradójicamente, sugiere el retorno al cuerpo, a sus lindes y a su poder de referencialidad con respecto a la realidad real. La historia de *Acoso textual* nos acerca el recorrido de su protagonista hacia la extinción de esa otredad que le habitaba en forma de voces y de historias, y cuya puesta en evidencia solo era posible a través de las palabras, tal como si se tratara de un acto de traducción. Dicho recorrido, que ciertamente, es un camino hacia la muerte no significa ni de lejos, un estado de agonía, sino más bien todo lo contrario: <banano>, a través de sus invenciones, disfrutó de itinerarios, contactos, y de una lúdica experimentación identitaria; y además, celebró la existencia: una múltiple existencia a través de la escritura. Esa particular alteridad que había fijado residencia en el protagonista inició su extinción condicionada por el debilitamiento de las funciones de la palabra, que metafóricamente, hubo de experimentar un tipo de muerte natural. La eliminación voluntaria de las identidades múltiples de <banano> (que fueron palabra peregrina y palabra que solía desdoblarse) esconde una frustración (¿el carácter insuficiente de la virtualidad?), y coincide con la existencia de una página vacía, hecha de

⁷⁵ En relación a esta paradoja del encanto y desencanto con respecto a la modernidad, que es la síntesis que nos acerca *Acoso textual*, bien vale revisar la siguiente aseveración: “el siglo XX nos instaló en una paradoja: «la historia de la modernidad capitalista es la historia de una realización de la esencia de la modernidad que ha sido sin embargo una negación sistemática de ella»” (Balseca, 6).

ausencias, que aguarda por la escritura a manera de un final que no es el último y de un comienzo que se edita como nuevo.

Cruce de palabras: notas acerca del autor

Raúl Vallejo nace en Manta, en el año 1959⁷⁶. Se graduó de licenciado en letras y de magíster en artes. Es periodista y profesor universitario. En su obra registra novelas, cuentos sobre todo, poesía, ensayo y antologías críticas. Además es articulista editorial y un cultor de la escritura académica. Inició su trayectoria de publicaciones en el año 1976, con *Cuento a cuento cuento*. Entre sus cuentos constan: *Daguerrotipo* (Premio Nacional Pablo Palacio, 1977), *Máscaras para un concierto* (1986); *Solo de palabras* (1988); *Fiesta de solitarios* (Premio Nacional Diario El Universo 1991 y Premio Joaquín Gallegos Lara 1992); *Huellas de amor eterno* (Premio Aurelio Espinoza Pólit, 2000). Ha escrito las novelas *Toda temblor, toda ilusión*, *Acoso textual* (1999, Premio Joaquín Gallegos Lara); y *El alma en los labios* (2003). Entre sus trabajos poéticos se registran los poemarios *Cánticos para Oriana* (2003); *Crónica del Mestizo* (I Premio de Poesía Ciudad de Cuenca, Grupo Cultural La Palabra, 2007) y *Missa Solemnis* (2008).

En una reciente entrevista para la revista *Rocinante*, Raúl Vallejo reconoce que la «experimentación es una constante en su escritura» (“Raúl”, 15). Esta búsqueda se verifica en *Acoso textual*, novela motivo de este estudio: el autor se apropia del formato epistolar y lo actualiza aprovechando las posibilidades de la tecnología en el ámbito de las comunicaciones;

⁷⁶ Juan Valdano propone un esquema generacional que va desde 1734 hasta 1944 y distingue en cada generación dos vertientes. Sin duda, Raúl Vallejo habría de formar parte de una generación posterior. El autor además convirtió en punto de partida de su producción, a toda esa novedad temática y técnica de los prosistas que le antecedieron, denominados “generación del sesenta” –entre los que cuentan los *Tzántzicos*, *Club 7*, *Syrma*, *Caminos*, *Galaxia*–. (Valdano, 62-66).

integra el entorno «ciber» al texto literario, lo aproxima a la escritura y lo hace funcionar como escenario. De este modo, el autor define dos distancias: una, la suya propia como autor, respecto del tradicional relato de tono epistolar, y otra, la del personaje en relación al escenario real. Vallejo declara que su obra apuesta por “la búsqueda de la condición esencial humana: sea o no en la época de la Internet, el hombre siempre estará enfrentado al amor, a la soledad, al viaje... constituyentes de su vida en todo tiempo y lugar; aunque sea virtualmente” (“Raúl”, 15). El autor explora esta condición en los espacios del margen (entendido el margen como alteridad y acaso, como un cuerpo social minoritario). Recordemos que en la cuentística ecuatoriana, Vallejo es “el narrador que más ha frecuentado el tema de la disidencia sexual masculina⁷⁷” (Correa, 45). A decir de Vladimiro Rivas, las temáticas del amor y la marginalidad social y sexual son recurrentes en sus relatos (318). Esa marginalidad es “trazada”, según Miguel Donoso Pareja, por un narrador “audaz [...] y sin prejuicio” (159), y con “claridad y sencillez expositivas”⁷⁸.

Para Raúl Vallejo, la tecnología como herramienta que contribuye a facilitar los procesos formales, mas no los creativos, constituye el marco de su novela, una forma de sintonizar con la cultura de la época, y un pretexto para que *Acoso textual* profundice en los desafíos del hombre posmoderno, entre los que cuentan la soledad y las relaciones virtuales, que en alguna medida, al determinar un tipo de relaciones, también adquieren protagonismo. Considera que el trabajo sobre la palabra es fundamental para el ser humano. Y sostiene que *Acoso textual* propone que la

⁷⁷ “Había dicho que Raúl Vallejo es el escritor que ha concretado la contribución más significativa a esta joven tradición del relato sobre lo homosexual (específicamente gay, bisexual y travesti) en la literatura de nuestro país. Joven y resuelta tradición puesto que se trata de relatos que abordan decididamente a personajes homosexuales, en la medida en que no exploran experiencias efímeras, etiquetadas de curiosidad, ni desvíos temporales de sus protagonistas. No. Los personajes se descubren a sí mismos, y resueltamente, se reconocen y persisten en su homosexualidad aunque ello, en ocasiones les conduzca a su propia extinción. Vallejo reúne lo que acaso se encuentra disperso y crea una verdadera galería de criaturas disidentes del orden establecido” (Correa, 46)

⁷⁸ El comentario de Miguel Donoso Pareja aparece en la contraportada de *Máscaras para un concierto* publicado por Raúl Vallejo en el año 2005. Véase bibliografía.

autenticidad de la palabra rebase los límites del engaño al que están sujetas las relaciones virtuales, y que recupere su valor a través de la transformación de las relaciones virtuales, en relaciones verdaderas “de subjetividades ciertas”. Con respecto al personaje protagonista, justifica su carácter andrógino, y precisa que una novela epistolar basada en la palabra requería la presencia de un personaje con múltiples personalidades, y que como consecuencia de ello, el lenguaje en el entorno virtual también debía serlo. Detalla que la ambigüedad sexual del personaje tiene que ver con “el desarrollo de la palabra en un mundo de máscaras, o con la necesidad de autenticidad de la palabra en un mundo de máscaras, y con la necesidad de entender que todo fingimiento, en relaciones virtuales, es una suerte de castigo a sí mismo”. Acepta la existencia de algún rasgo posmoderno en su relato, debido a las relaciones virtuales de sus personajes, a su carencia de utopías y a su “cierto cinismo existencial”. Sin embargo, enfatiza en el retorno de su protagonista hacia la modernidad, en busca de relaciones reales y de un cuerpo para su alma. De esta forma, su relato confronta realidades y problematiza la noción de identidad, al plantear la necesidad de una identidad real en un mundo virtual, y la necesidad de una palabra auténtica basada en la verdad. Finalmente, Vallejo ratifica su preferencia por los personajes marginales, definidos como tales por pertenecer a la alteridad y confrontar la normatividad; personajes solitarios que, sin embargo, requieren un tipo de compasión y de un lector que se apiade de ellos y asuma un compromiso de solidaridad con el ser humano⁷⁹.

⁷⁹ Ésta es una reseña de la entrevista que el autor de *Acoso textual*, Raúl Vallejo, concediera a este estudio, en la ciudad de Quito, el día 27 de Octubre de 2010. La entrevista completa *Del Acoso, diez preguntas a su autor*, consta en el Anexo 1 de este trabajo (107).

Desde la virtualidad, la palabra crítica

Por estos días y a propósito de la conclusión de este trabajo, establecí contacto vía correo electrónico, con cinco críticos cuencanos, para intentar una definición de *Acoso textual*, tanto en el contexto de la narrativa ecuatoriana, cuanto en el registro de aquellos signos literarios que trabajan con intensidad los asuntos contemporáneos. Para María Eugenia Moscoso, la novela de Vallejo representa el apremio, «el acoso», de llenar la “página en blanco”, frente a una pantalla que se traduce en un enmascaramiento (o anonimato) que permite innumerables giros creativos. Moscoso afirma: “Es -en verdad- un nuevo derrotero de la literatura creativa, que responde a la tecnología coincidente con el cambio de milenio”, y finalmente, argumenta que el inmenso valor de *Acoso textual*, radica en la aceptación, por parte del escritor, del desafío de “buscar, reflexionar y crear frente a ese gran vacío que antes era la hoja en blanco y ahora, la pantalla vacía y tras de ella informaciones y ofertas de todo tipo” (Anexo 2, 114).

Felipe Aguilar comenta que la correspondencia a través de la *Internet*, que es la estructura de *Acoso textual*, dinamiza la trama y evapora el tono romántico de las esperas, y logra hacer de la propuesta de Vallejo, una oferta inédita en el contexto de la literatura ecuatoriana. Para Aguilar, la mejor producción de Vallejo se encuentra en su cuentística, por lo que afirma que esta novela, *Acoso textual*, pese a sus considerables valores y a las cifras que alcanza en el contexto de nuestra literatura, “no está, sin embargo, a la altura de las grandes de nuestro tiempo, "Polvo y ceniza", "Entre Marx...", "Sueño de lobos", pues no logra crear ese mundo autónomo integral que caracteriza a las grandes narraciones, sobre todo, por razones obvias, a nivel de espacio” (Anexo 2, 113-114).

Eliécer Cárdenas argumenta que la adaptación del género epistolar a la correspondencia en la *Internet* crea en el relato de Vallejo una diferencia fundamental, que es el manejo del tiempo y la disminución de la perspectiva. El aprovechamiento de “las nuevas tecnologías de la comunicación y los lenguajes que genera ésta” se constituye, a decir de Cárdenas, en un rasgo de experimentación en la exploración de la trama novelesca de este autor (Anexo 2, 115).

Para Oswaldo Encalada, *Acoso textual* contesta a lo que sucede a su alrededor, por mandato del arte. Encalada define a la novela de Vallejo, como “una de las manifestaciones de la posmodernidad” que explora la inclusión de las nuevas tecnologías en la vida contemporánea. Argumenta el valor experimental de esta construcción, pese a que “los experimentos en arte no puedan ser confirmados”, y reconoce a este relato como una obra que, sin lugar a dudas, es contemporánea (Anexo 2, 115).

Jackelin Verdugo repara en la temática de la tecnología y sus efectos sobre los vínculos afectivos y sobre el comportamiento del ser humano, para definir la dualidad de un mundo marcado por el desarrollo y por el caos. Precisa que *Acoso Textual* es una voz literaria que cuestiona a la sociedad de hoy por su promoción de paradojas y ambigüedades, y que asume la actualidad y la experimentación con dos tipos de escrituras, la de la red y la convencional. Resalta el perfil de ese personaje navegante de redes: solitario, despreocupado, extraviado, que desde la ficción creada por Vallejo critica el mundo y el sistema social. Además, reconoce el afán experimental de esta novela que busca miradas desde el ciberespacio para contarnos “cómo la red define al hombre y cómo las acciones de la red son uno de los signos de este tiempo, un signo de lo postmoderno” (Anexo 2, 117-118).

Acoso textual nos acerca una historia que se desarrolla a través de múltiples cruces por la frontera real / virtual. De la pluralidad temática que oferta la novela, las implicaciones de la comunicación, el proceso de construcción / deconstrucción de la identidad, la palabra y el espacio en el contexto de la *Red* y el correo electrónico; y la soledad del ser como condición inevitable, son motivos argumentales que considero esenciales. El relato se desarrolla con un movimiento oscilatorio dentro de la figura posmoderna de «la paradoja»; figura que, aunque pareciera estar siendo utilizada para reafirmar la condición humana del ser en la contemporaneidad, “paradójicamente”, resulta ser una estrategia para promover su negación. Por paradoja, me refiero a los juegos de extrañas coincidencias y contradicciones, tales como movilidad en el sedentarismo, presencia en ausencia, viajes y encuentros sin desplazamiento, un él que sin embargo, es ella, y lo contrario; un aquí que está allá, desencuentros que permiten continuidades, vida en la muerte, muerte en la vida, entre otros. Es así que la aniquilación (colectiva) de identidades del protagonista nos remite a un antecedente de vida –la de <banano> y su desdoblamiento en varias identidades–, y a una cuenta regresiva que invoca una atmósfera y varios signos posmodernos, tan solo para tramitar su propia negación.

En el registro de nuestra narrativa, *Acoso textual* es sin duda un signo de múltiples significaciones. La novela dialoga con la época actual y con los rasgos tan particulares de una cultura marcada de forma definitiva por la tecnología digital. Esta novela de Vallejo aparece en un tiempo particular con un gesto de renovación para nuestra literatura. *Acoso textual* puede funcionar como un eje articulador entre las diversas exploraciones practicadas desde el dominio de la escritura estética a las condiciones del ser humano, antes y después de la intromisión de lo tecnológico en su vida. Vallejo, desde su oficio de escritor, practica una mudanza mientras crea; busca el traslado del texto –es decir, de testimonios de existencia virtual– desde la pantalla hacia

la hoja de papel, intentando que la reproducción de lo virtual conduzca precisamente a su anulación, para sugerir al lector la permanencia de la realidad en la ficción. La inclusión de neologismos, la escritura contestataria desde el correo electrónico (me refiero a la búsqueda de caracteres del español no disponibles), y el juego entre transcripciones de correos y su retroalimentación, que acerca al máximo la experiencia de la comunicación virtual, trabajan el tema de la socialización a través de la *Internet*, y sugieren un intento de experimentar (es decir, probar, descubrir, y demostrar) desde la escritura estética. *Acoso textual* problematiza el desafío, o mejor aún, cuestiona el «acoso» del que son víctimas el hombre y la mujer contemporáneos, por parte de la tecnología que los instala en esa atmósfera “diferente”, desde la que deben participar en el mundo y representarlo, así como también, crear estrategias que permitan la supervivencia del cuerpo, como la forma más personal e íntima de establecer contacto y preservar los vínculos con la realidad, y como un factor definitivo en el ámbito de las relaciones interpersonales, que las más de las veces, compromete el registro de los afectos. *Acoso textual* explora el problema de la levedad de las relaciones y de los afectos, y por lo tanto, la soledad humana, sobre todo, cuando el individuo decide su desplazamiento a través de instancias virtuales como la de la *Red*, solo como una forma de constatar que continúa estando solo.

Esta novela de Vallejo pone en juego el enfrentamiento entre la construcción de las identidades virtuales y la desconfiguración del sujeto obligado a prescindir de su corporeidad y de lo físico, a cambio de participar en el simulacro de la movilidad, las presencias, los contactos “cercaños”, los encuentros y sus historias venideras. En este sentido, *Acoso textual* propone, de un lado, la tensión entre estrategias que construyen y deconstruyen desde los espacios de la realidad y de la virtualidad, y de otro, un inevitable último movimiento, que es el del retorno a la espacialidad de lo tangible, lo físico, lo corpóreo, lo territorializado, como una forma de reivindicar la realidad y

de negar la ambigüedad, la fragmentariedad, y la levedad posmodernas, —¿acaso como una fórmula de salvación?—. De esta cuenta, finalmente, apuesto por definir a *Acoso textual* como un signo de lo contemporáneo y como un constructo posmoderno que ha sido creado como tal, solamente para estratégicamente, luego, conseguir una propuesta estética que niegue la posmodernidad, a pesar del desencanto y a pesar del pesimismo prevalecientes.

A manera de conclusiones

Por estos días, algo evidentemente ha cambiado. Los contactos interpersonales a través de *Internet* desafían con frecuencia nuevos procesos de hibridación y promueven metamorfosis identitarias que ponen en crisis al sujeto con respecto a sí mismo y al mundo que lo circunda. De esta cuenta, la identidad se vuelve un concepto que rebasa la elemental distinción entre lo singular (es decir, la diferenciación entre los demás) y lo idéntico (en relación a un referente, o alteridad), para construirse a la luz de la tecnología, por medio de interlocuciones y contactos virtuales a través de la *Red*. Este concepto resquebraja la idea moderna de independencia, unidad, equilibrio y certeza, frente a la dependencia, la pluralidad, el desequilibrio y la incertidumbre posmodernos. De estas experiencias, se suceden otras formas de narrar aquellos episodios en los que la existencia, la sociabilidad y los afectos apuestan por nuevas versiones.

Acoso textual constata las marcas de la tecnología digital en la vida de los hombres y mujeres de nuestro tiempo y se promueve como una novela que retrata las condiciones de la contemporaneidad. El acto del habla en *Acoso textual* encuentra en la escritura su vigencia en el ciberespacio; la palabra que se escribe ratifica su *dimensión performativa* al crear aquellos referentes, a partir de los cuales, y en virtual relación con la alteridad, se construye la identidad del sujeto.

De este modo, la novela de Vallejo retrata rostros de un mismo momento posmoderno: trabaja la bifurcación de la realidad desde una atmósfera incierta que alude a lo fragmentario, y desde este escenario, concreta un cuestionamiento a la volatilidad de las relaciones y de los afectos; a la contradicción que surge a partir de esa terrible desolación humana en un mundo que paradójicamente se encuentra totalmente conectado; y a la construcción de identidades en

relación con una alteridad diversa y virtual. *Acoso textual* explora un ciclo en el que la vida y la muerte aparecen como relatos que aluden al desencanto: una vida producto de la simulación, que requiere de otras sensaciones ya por el acoso de las condiciones del mundo, ya por las sensaciones de soledad, de vacío y de no pertenencia a ningún lugar, o por esa innata necesidad del hombre de experimentar lo diferente. Y una muerte que denota, de un lado, la negación de ese simulacro, y de otro, el cuestionamiento a las prácticas que éste promueve y a esa caótica aparición de la alteridad representada en los personajes y en el mismo <banano>. Una muerte que sobre todo, simboliza la ratificación de la desesperanza.

Las reflexiones acerca del cambio de siglo y de milenio, a propósito de la transformación en la escenografía cultural propiciada por la revolución tecnológica, cuyas estrategias de simulación y mediatización re-leen el mundo y reformulan los estilos de vida y las formas de socialización, son el marco para reconocer a *Acoso textual*, como una oferta inédita en la narrativa de nuestro país, que actualiza el género epistolar –a pesar de su inexistencia como tradición en las letras ecuatorianas, porque quizá, tal y como lo sugiere Michael Handelsman, en referencia al género del teatro, suceda que esa falta de tradición, paradójicamente, pueda terminar siendo en sí misma una tradición (169)–. La *Red* da cuenta de que *El corazón de Voltaire*, del autor puertorriqueño Luis López Nieves, publicada en el año 2005, es “la primera novela epistolar por medio de correos electrónicos del siglo XXI” (“El corazón”). Bien cabe recordar que en 1999, Raúl Vallejo crea desde la atmósfera del e-mail, la primera novela ecuatoriana que adecúa el género epistolar a las nuevas condiciones comunicacionales, por lo que resulta pertinente posicionar a *Acoso textual* en el lugar que le corresponde en el contexto literario latinoamericano. De paso, la novela epistolar de Vallejo es una clara señal de renovación en nuestra narrativa porque explora el tema de lo tecnológico en la vida del ser, y a la vez, encuentra un nuevo espacio de escritura y

una nueva forma de incorporar el realismo a la ficción literaria, un realismo que sin embargo, y otra vez paradójicamente, se sustenta en esa virtualidad que supone la carencia de corporeidad en los personajes, la apropiación de un lugar de coordenadas inciertas en el ciberespacio, una serie de interlocuciones que a manera de acciones sustitutas provocan una re-localización de la palabra en la página en blanco; y una simulación de entornos distantes de la realidad, solo posibles mientras se está conectado a la *Red*, aceptada como espacio en el que sobre todo prevalece lo social. La contribución última de *Acoso textual* está dada por esa exploración en el nuevo escenario en el que la tecnología digital y sus intromisiones enfrentan al ser a nuevos tipos de soledad –quizá ahora más intensos–; a inéditas alternativas de contacto y definición de su identidad; y a nuevas formas de gestionar sus afectos, afectos que sin embargo, y como casi todo en la nueva época, deben sufrir los efectos de la licuefacción sugerida por Zygmunt Bauman.

Acoso textual desde la dimensión virtual y en alusión a lo social oferta un nuevo planteamiento con respecto a la espacialidad. El relato construye un espacio utópico a partir de la enunciación de un mundo otro y de una realidad alternativa, desde los que el protagonista busca su unidad identitaria. Las relaciones virtuales y la dispersión de las identidades de <banano> crean ese espacio heterogéneo llamado *heterotopía* que suspende temporalmente el asedio de la soledad, en tanto, la desviación de la utopía, es decir, la crisis del personaje construye ese espacio *alotópico* que sugiere el inminente fracaso de su búsqueda. Pero además, la espacialidad creada por *Acoso textual* es análoga al espacio urbano en el que “los extraños tienen probabilidades de conocerse”, tal como lo sugiere Richard Sennet; y en el que son posibles los *desencuentros*, o *encuentros* con esos extraños que a decir de Michael de Certau, «practican» la ciudad, animando los lugares a través de cruces y desplazamientos que actualizan la experiencia del reconocimiento de sí como uno mismo y como otro (Augé, 89). Estos *desencuentros*, sin

embargo, cancelan aquella hipótesis del “acontecimiento sin futuro” (Bauman, 103), debido a que las historias de <banano> y de sus amigos virtuales, sí tienen continuidad a través del *enmascaramiento*, que permite la mediación entre el mundo real y el mundo virtual y que sugiere un ritual de *carnavalización* que desde el correo electrónico, anula las reglas de la realidad, reversa el mundo, disfraza las identidades de aquello que no son, y transporta a los fiestantes a otro lugar.

La indagación en el protagonista ya como constructo literario, ya como palabra o escritura, transparenta esa polifonía oculta detrás del *nickname* <banano>, única certeza del lector con respecto a la identidad del personaje. La máscara y el anonimato permiten que el personaje impugne el mundo real y su pertenencia a él, y activan su libre movilidad a través del ciberespacio, desprovisto de las marcas que lo individualizan en el mundo real y circunscrito a un dominio de identidad andrógino que reafirma la atmósfera incierta del relato. La otredad legitima sus múltiples identidades. Desde las palabras, la lógica del espejo devuelve reflejos inusitados y miradas «otras» que inciden en la reformulación de la identidad del protagonista dentro de ese “laboratorio identitario” que sugiere Sherry Turkle. Desde la pantalla, el simulacro crea réplicas del mundo que podrían resultar indiferenciables de la realidad real, y pone en marcha un proceso de desterritorialización a favor de la dispersión identitaria del protagonista que inicia un peregrinaje cibernético y experimenta esa otra forma de “estar juntos”, a la que alude Jesús Martín Barbero.

Acoso textual coincide con el cuento *Las ruinas circulares*, de Jorge Luis Borges, en tres líneas fundamentales: la *condición solitaria del ser*, que es un atributo de los dos protagonistas. La *dicotomía sedentarismo/movilidad*, que en el caso del cuento borgeano, está dada por esa capacidad de soñar en los límites de una circularidad, que nos remite al mito del infinito retorno,

y que en el caso de la novela de Vallejo, se resuelve en la paradoja de la movilidad que sugiere la comunicación vía correo electrónico. Ambas son formas de viaje que permiten el encuentro con el otro y la evasión de la soledad a partir del distanciamiento de la realidad. La última línea de contacto alude a la *capacidad creadora* de seres parecidos, o ideales, a través de dos mecanismos; el uno, en el caso de *Las ruinas circulares*, es el acto de soñar, y el otro, en *Acoso textual*, está relacionado con la palabra y el acto de su escritura.

La articulación palabra-relaciones-identidad remite a lo ambiguo, lo disperso, y lo diverso y define a la escritura como un ejercicio a través del cual se construye un mundo, y se localiza, se deslocaliza, se fragmenta, y se re-construye el «yo», ante sí mismo y ante los *otros*. La palabra en los juegos textuales de *Acoso textual* se vislumbra como una forma de visibilización, un enlace con la realidad representada que se convierte en la misma realidad. Su ausencia significa la extinción del mundo creado, un abandono de la escena virtual para evitar disputas entre identidades contradictorias, un homicidio identitario que a través de la desconexión pone en evidencia la invalidez de las relaciones personales mediatizadas por el correo electrónico, y de los afectos en términos de su permanencia en el tiempo real.

La inútil búsqueda de la identidad a través de la realidad virtual es un pretexto para reafirmar la condición desencantada del ser contemporáneo que tampoco halla redención en las ofertas tecnológicas, y que se ve obligado a ratificar el carácter desechable de los objetos entre los que también se incluyen a las personas (Bauman 172), habitantes de un mundo posmoderno cuya regla es el riesgo permanente a la invalidez, lo fugaz, lo volátil y lo instantáneo.

ANEXO 1

Del Acoso, diez preguntas a su autor

- 1. ¿Cómo ha afectado el desarrollo de la tecnología (además en el ámbito de las telecomunicaciones) a su oficio de escritor y a su concepción de narrativa? ¿Raúl Vallejo ha adquirido nuevos compromisos y nuevos desafíos? ¿Cuáles son?**

El desarrollo de la tecnología es simplemente el desarrollo de una herramienta. Yo creo que la escritura tiene que ver con otros desafíos que radican en el propio lenguaje. Ciertamente, *Acoso textual* es una novela que está enmarcada en un tipo de desarrollo tecnológico, como es el *Internet* y el correo electrónico; pero me parece que la tecnología, como tal, simplemente es una herramienta que contribuye a facilitar los procesos formales, pero no los procesos creativos. No obstante, yo tengo un *blog*, donde doy opiniones acerca de cuestiones políticas, de comunicación y literarias, básicamente. Creo que el *blog*, por ejemplo, requiere de un lenguaje mucho más conciso, particular, cercano a lo que se conoce como micro ensayo. Y en esa medida determina un tipo de escritura, para un lector que está frente a una computadora y que está con muchas cosas al mismo tiempo. No es un lector de libros que tiene más tiempo, más espacio para disfrutar de la lectura, sino que es un lector que está haciendo cosas muy rápidamente. Aunque no siempre siga el consejo de la escritura concisa en mi propio *blog*, me parece que esa es la manera de relacionarse.

- 2. Quizás pueda parecer poco relevante, pero Cecilia Ansaldo identifica a *Acoso textual* como una *nouvelle* epistolar. ¿Novela o *nouvelle*, qué escribió Raúl Vallejo?**

Creo que *Acoso Textual* es una novela epistolar, solamente que en este caso, la epístola, las cartas son correos electrónicos. Tal vez Cecilia habla de *nouvelle* por la extensión, no creo que sea una discusión trascendente. La considero una novela corta que en este caso entra en la categoría, dentro del nombre de *nouvelle*.

3. Zuleica Cruz comenta que Raúl Vallejo “reafirma su interés por hacer una ficción de la ciencia”. ¿Esto significa que lo tecnológico solo es un pretexto para explorar en la condición del ser en la contemporaneidad, o acaso se trata de un contexto decisivo para la creación de su novela?

En realidad, lo tecnológico viene a ser un pretexto. Qué quiero decir con esto: el ser humano, el ser contemporáneo, el ser postmoderno es un ser que está confrontado a diversos desafíos, y lo que he intentado en *Acoso textual*, es profundizar en esos desafíos. Uno de esos desafíos es que las relaciones que entablan, en un sentido positivo, son relaciones, muchas de ellas, virtuales. Cuando escribí *Acoso Textual*, todavía no se había desarrollado el *Facebook*, por ejemplo. Creo que éste, es esencialmente una ilusión de la amistad, la noción de “amigos” se corresponde exactamente con la de *links*, es decir, muchos enlaces. Pero, en definitiva, mantiene los amigos que realmente lo son y que también están en la *Red*. De ahí que la tecnología sirva de pretexto para indagar en la condición humana, pero al mismo tiempo, oficie de protagonista de un texto, cuya construcción se basa, justamente, en la determinación de las relaciones que esa tecnología realiza, en la medida en que estamos confrontando virtualidades.

4. La literatura es un oficio con la palabra. A mi juicio, el aspecto más relevante en su novela, entre otros, es el del poder sugeridor de la palabra. A través del ejercicio de lectoescritura, se crean personajes, identidades, conciencias, culturas y más referentes. ¿Cómo definiría Usted a ese abordaje suyo de la historia, a través de “la palabra” que tiene a su cargo una doble función, o una función adicional a la que estamos acostumbrados en los relatos, incluso de tipo epistolar? ¿Cuáles fueron sus motivaciones para promover este uso? ¿Acaso es un mecanismo que se corresponde con los requerimientos tecnológicos? ¿o es algo más? ¿o menos?

Creo que la novela plantea, de un lado, que la palabra es fundamental para el ser humano, y de otro, que la autenticidad de la palabra tiene que rebasar los límites del engaño al que están sujetas las relaciones virtuales. Desde esa perspectiva, la novela es un llamado a que la palabra recupere su valor y que el valor de la palabra esté dado por las relaciones verdaderas y no por las relaciones virtuales de los seres humanos. Es un llamado a que la realidad virtual se convierta en una realidad en donde la palabra tenga su peso específico, en donde la palabra sea capaz de

desnudar el alma humana y que las relaciones se vuelvan no máscaras, sino relaciones profundas de subjetividades ciertas.

5. La historia que nos ha contado es una permanente alusión a la incertidumbre (identidades, rostros, espacios y cuerpos). Abdón Ubidia asevera: “De <banano> solo sabemos —y acaso por un descuido del autor— que pertenece al género masculino y que estudia en una universidad norteamericana. No sabemos nada más. Y no hace falta”. ¿Hubo tal descuido? ¿Acierta Ubidia en su lectura, y realmente se halla un varón atrás de <banano>? ¿Qué buscó el autor al construir un personaje tan espectral, tan parecido a una sombra que se pierde con los juegos de luminosidad?

<banano> no es un hombre. No está definido como hombre en la novela. <banano> no está definido como mujer. <banano> asume una personalidad de hombre, y asume una personalidad de mujer. Lo que buscaba era una representación andrógina. Es decir, en un mundo virtual, el ser humano se convierte en un ser andrógino, pero además, el lenguaje mismo es andrógino. Entonces, una novela que es epistolar y que se basa, sobre todo, en el uso de la palabra, requería, en este caso, de un personaje que virtualmente asumiera muchas personalidades. Yo lo reduje a la definición hombre/mujer, pero podía haber sido una perspectiva mucho más compleja, podría haber sido hombre, podría haber sido mujer, transexual y otras variedades más de género que hoy día se pueden definir.

6. Abdón Ubidia y Cecilia Vera han sugerido un aire de posmodernidad en su novela. ¿Es *Acoso textual* un texto posmoderno? ¿A su parecer, cuáles son las claves que distinguen como tal a su novela?

Respeto los criterios de Abdón y de Cecilia. Creo que la posmodernidad que se le atribuye a la novela tiene que ver con el hecho de que los personajes asumen entre sí relaciones virtuales; con el hecho de que tienen una tendencia, algunos de ellos, a cierto cinismo existencial; con el hecho de que carecen de un pensamiento utópico y que creen en muy pocas cosas. No obstante, me parece que el punto central, justamente el drama de <banano>, y por el cual, hacia el final, se desconecta, es que él termina enloquecido con esta posibilidad de relaciones virtuales y quiere regresar a la modernidad, es decir a las relaciones reales.

7. **Mantengo cierta cercanía a sus relatos, además porque en ellos he basado mis dos últimos proyectos de tesis. De ahí que presumo su preferencia por los temas que escarban en la condición humana. Sin embargo, no son aquellos a los que nuestros autores, recurren con frecuencia (me refiero a la temática de la homosexualidad, y ahora, a la convivencia –amigable o no– entre el ser y la tecnología). ¿Indagar en la relación ser-tecnología se debe a una búsqueda de lo nuevo; a una sincronía con el contexto; a una crítica con respecto a la invasión de la tecnología en la vida del ser humano, que alerta sobre los efectos alucinatorios que ésta puede promover; o simplemente, a un afán de originalidad, que por lo demás es lícito?**

Tengo una combinación de todos los elementos que se han nombrado. Creo que lo básico es la indagación en esa condición humana, en esa condición de soledad. <banano>, hombre o mujer, es un ser solitario, un ser que vive encerrado y que solamente se relaciona de manera virtual, lo cual de por sí, ya revela una patología de solitario empedernido. Es un ser que no crea relaciones de cuerpo real, sino que crea relaciones de cuerpos inventados. Solamente que se estrella ante la propia necesidad de su alma; y su alma necesita un cuerpo real, y no uno inventado. De ahí que finalmente termina desquiciado y desconectándose de ese mundo virtual. Ahora bien, toda literatura también está en sintonía con la cultura de la época, y nuestra cultura es una cultura tecnológica. Entonces, este texto está en sintonía con esa cultura, y si es una novela epistolar, como lo eran las novelas de caballería de antes del siglo XV, o las novelas epistolares que se han dado a través de la historia de la literatura, ésta tenía que utilizar un tipo de comunicación contemporánea, sobre todo porque eso complejizaría la relación de los personajes.

8. **A propósito de mi análisis con sus cuentos sobre el asunto homosexual, había formulado que, en especial para el tratamiento del personaje travesti, en sus relatos se pone en juego un ritual de *carnevalización*, que incluye, sobre todo, los temas de la reversión, el enmascaramiento, la suspensión del tiempo y la transgresión. Considero que esta misma lógica puede usarse para la lectura de *Acoso textual*. ¿Existe una preferencia por esta resolución del personaje que es creado y después lanzado al mundo de la nocturnidad para que busque lo que no posee y desea, y para que transgreda? ¿por qué?**

Tengo una preferencia por los personajes marginales, y los personajes marginales no solamente lo son por condición social, sino por condición existencial. Personajes que están en confrontación permanente con la normatividad social. Personajes que son puestos al margen porque son distintos, porque son el otro, el diferente. Entonces, aquellos son, en general, personajes solitarios, y requieren de cierto tipo de compasión, no en el sentido peyorativo del término, sino en el sentido de desarrollar frente a ellos, una comprensión de su espectro vital, de su realización personal, de sus dolores y de sus frustraciones. En otras palabras, son personajes que requieren de un lector que se apiade de ellos y que les muestre su solidaridad. Creo que la idea de utilizar a estos personajes es requerir del lector de literatura un tipo de compromiso con el ser humano, un compromiso de solidaridad con el ser humano.

9. *Acoso textual* sugiere la ambigüedad sexual del protagonista. ¿Se trata de otro acto que deliberadamente busca insistir y acentuar la incertidumbre? ¿O acaso se debe a un afán por repasar el tema de la homosexualidad y su nueva forma de vivirla a la luz de lo tecnológico? ¿por qué?

Lo que plantea *Acoso Textual* es un personaje andrógino y también un personaje que asume máscaras de hombre y máscaras de mujer, con sus particulares características. Creo que la idea de la incertidumbre sobre su definición sexual no tiene que ver con repasar el tema de la homosexualidad, ni tampoco con una forma de vivirla a la luz de la tecnología, sino que tiene que ver con otros temas, es decir, con el desarrollo de la palabra en un mundo de máscaras, o con la necesidad de autenticidad de la palabra en un mundo de máscaras, y con la necesidad de entender que todo fingimiento, en relaciones virtuales, es una suerte de castigo a sí mismo.

10. En este estudio sostengo que lo que *Acoso textual* propone es el cuestionamiento que hace el personaje, no solo a su identidad, sino también a la realidad; y en este sentido, planteo una lectura paralela con el cuento *Las ruinas circulares*, de Jorge Luis Borges. ¿Cuál es el cuestionamiento que el autor decidió que su personaje hiciera; se trata de un trabajo sobre la realidad, sobre la identidad, o una búsqueda de la autenticidad?

Me parece que los tres elementos se conjugan. Éste es un trabajo que pone en conflicto la realidad cotidiana frente a la realidad de la virtualidad. Ambas son realidades, pero de distinta naturaleza. Pone en conflicto el problema de la identidad. Finalmente, <banano>, como hombre

y como mujer, asume distintas personalidades, distintas máscaras. Y creo que lo que buscaba era simbolizar esa necesidad identitaria, real, en un mundo virtual. Al mismo tiempo, retorna al mismo tema: la búsqueda de autenticidad, pero de la autenticidad de la palabra; porque el valor de la palabra reside en que la palabra debe basarse en la verdad. El protagonista, hacia el final, no soportará que toda su palabra se haya basado en el fingimiento, por eso requiere de una definición.

Gracias Raúl, como siempre.

Quito, 27 de octubre de 2010

ANEXO 2

Algunos juicios desde la *Red*⁸⁰

Para: memosocoso47@hotmail.com

CC: simn_felo2000@hotmail.com; osencava@uazuay.edu.ec; eliecer_cardenas@hotmail.com

Asunto: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

Estimados amigos:

Reciban como siempre mi saludo cordial. Tal parece que la tecnología, esta vez, también nos prodigará la ilusión de encontrarnos todos, en alguna coordenada del ciberespacio. Me es grato comunicarles que por estos días, estoy aprestándome a concluir mi tesis de licenciatura en Lengua y Literatura Española. En ella propongo un estudio sobre la novela *Acoso textual*, de Raúl Vallejo. He visto oportuno incorporar algunos juicios sobre este relato, que puedan sumarse a aquellos que circularon después de su publicación, en el año 1999. Creo que estas nuevas lecturas son útiles para intentar definir con acierto, cuál es el lugar que ocupa esta novela en el contexto de la narrativa ecuatoriana, y cuál es el valor simbólico que encierra. Espero contar con su criterio siempre lúcido y valioso, para continuar dialogando con Ustedes, aún después de este encuentro virtual. Sé que pronto tendré sus noticias, por ello, me permito expresarles mi gratitud más sincera.

Atentamente,

Mariagusta Correa.

P.D. Las preguntas se encuentran en el archivo adjunto.

⁸⁰ Las transcripciones que alimentan este anexo, son las valiosas respuestas de un grupo de catedráticos universitarios y valiosos críticos del quehacer literario de nuestro país, acerca de *Acoso textual*. Las preguntas que fueron enviadas son las siguientes: ¿Cuál es el lugar que ocupa *Acoso textual* en el contexto de la narrativa ecuatoriana, tomando en cuenta que es una novela que apareció en el tiempo de una transición particular: el cambio de siglo y de milenio? Y ¿Es *Acoso textual* una construcción experimental y un signo de lo contemporáneo? Por sus respuestas y la generosidad de su tiempo, sinceramente gracias.

De: simn_felo2000@hotmail.com

CC:

Asunto: RE: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

Querida María Augusta,

A continuación envío las respuestas a sus preguntas. Ojalá tenga la suerte de leer el trabajo definitivo, se me ha despertado una indecible curiosidad por hacerlo.

Un abrazo.

Felipe

Evidentemente el correo electrónico es una carta, lo único que pasa es que se aceleran los procesos y esto permite que la trama se desenvuelva en forma más amplia y más rápida. Es decir, se da una dinámica especial y se evapora ese tono romántico de las esperas - recuerdo "Orgullo y Prejuicio" de Jane Austen, por ejemplo -pues sabemos que Internet puede enviar mensajes a cualquier lugar del planeta en el vértigo de escasos segundos. De hecho, el intercambio de correos electrónicos es una nueva, obvia e INEVITABLE (y lo subrayo) propuesta, ya que, escribir correos es un hábito en el común de la población urbana ("Mándeme un mail" es una de las frases más pronunciadas en la cotidianidad). Todavía más, gentes que probablemente jamás habían escrito una carta e ignoraban la existencia de los carteros, hoy escriben correos electrónicos casi a diario y, a veces, por el simple prurito de hacerlo, pues es posible que el destinatario sea una persona muy cercana y la vean cada día. Convergamos entonces en que, Raúl Vallejo hace una propuesta inédita aunque alusiones e incursiones en el mundo virtual también las encontramos, por ejemplo en algún relatos de Abdón Ubidia. Recuerdo haber leído un cuento, "Del amor virtual" en el que personajes reales conviven con los virtuales e incluso surge una historia de amor entre estas dos ¿dimensiones?

Lo curioso es que, en la misma Internet, me informo que, "la primera novela importante escrita en español exclusivamente por medio de correos electrónicos es "El corazón de Voltaire", del portorriqueño Luis López Nieves" y, si no recuerdo mal, la novela de Vallejo es de 1999 y la publicó la Seix Barral (ese ha sido uno de sus sueños) Entonces....

Según entiendo usted en su tesis le da un rol fundamental y pionero a la novela de Vallejo. Estoy de acuerdo, pero, sin exageraciones. Por ejemplo, vale la pena observar que no hay una secuela. Evidentemente, se trata de una obra de un escritor muy exigente consigo mismo y, por lo tanto, muy respetuoso con el lector. Hábil y perspicaz observador de la realidad, prolijo con el lenguaje y cuidadoso en la elección y manejo de las estrategias y técnicas narrativas. En suma, un autor responsable en la medida en la que asume los desafíos de la escritura. Su novela - creo que es la única - no está, sin embargo, a la altura de las grandes de nuestro tiempo, "Polvo y ceniza", Entre Marx... , "Sueño de lobos", pues no logra crear ese mundo autónomo integral que caracteriza a las grandes narraciones, sobre todo, por razones obvias, a nivel de espacio. Las conversaciones de "bananoetc" con sus diversos corresponsales, sus disfraces y máscaras, sus falsedades y su baño de verdad al final, son, en última instancia, variaciones del tema central de su obra: la búsqueda de la(s) identidad(es), por eso, incluso el protagonista es andrógino, y queda para el lector, el trabajo de determinar su sexo. (Creo haberle oído al propio Vallejo decir que el narrador es "mentirosamente autobiográfico").

Finalmente, en un escritor que ha cultivado varios géneros -desconozco si tiene alguna obra teatral-, y es uno de los más autorizados estudiosos de nuestra literatura -su última obra que presentará aquí, a mediados de noviembre, así lo demuestra-. Desde mi perspectiva, es en el cuento en donde ha producido lo mejor de su obra (en todo caso, el *Acoso* podrá ser un cuento largo). Pero no queda ninguna duda que su novela tiene valores considerables y alcanza altas cifras en el contexto de nuestra literatura. El hecho de que una lectora y crítica tan exigente y talentosa como usted la haya escogido para analizarla, comentarla y juzgarla, confirma plenamente esta presunción.

.....

De: memosocoso47@hotmail.com

Cc:

Asunto: RE: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

Querida María Augusta:

Te envió mi respuesta a tus dos preguntas, concentradas en una sola:

"Acoso Textual" de Raúl Vallejo constituye el apremio de una pantalla en blanco (miedo al vacío como los expresionistas (Kafka, por ejemplo) que la tecnología le demanda o le obliga. Consecuentemente, surgen cuantas opciones y posibilidades inesperadas para llenar su "página en blanco". Entonces el "acoso". La pantalla se traduce en un "enmascaramiento" que le permite asumir cambios e incorporar -apoyado en el anonimato del internauta- innumerables giros creativos. Es -en verdad- un nuevo derrotero de la literatura creativa, que responde a la tecnología coincidente con el cambio de milenio. Por tanto, el escritor asume una nueva directriz que le obliga a buscar, reflexionar y crear frente a ese gran vacío que antes era la hoja en blanco y ahora, la pantalla vacía y tras de ella informaciones y ofertas de todo tipo. He ahí, el inmenso valor de "Acoso Textual".

Espero te sirva esta reflexión. Un abrazo,

María Eugenia Moscoso

De: eliecer_cardenas@hotmail.com
CC:
Asunto: RE: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

Estimada María Augusta,

Le envío las respuestas a sus preguntas,

Saludos
Eliecer Cárdenas

Acoso Textual, es una novela que utiliza el precedente del género epistolar, adaptándolo a la correspondencia en Internet, que en esencia es un correo como lo eran los que se enviaban por carta, aunque con una diferencia fundamental, el factor tiempo, ya que en el correo tradicional el envío de una carta y su respuesta podían demorar meses y a veces hasta años, y en cambio en el Internet toda correspondencia es instantánea, lo cual adaptado a una novela puede restarle perspectiva que fundamentalmente lo da el tiempo.

Acoso Textual me parece una novela que aprovecha las nuevas tecnologías de la comunicación y los lenguajes que genera ésta. Por lo tanto, es experimental en el sentido de explorar una trama novelesca a partir de la correspondencia en Internet.

.....

De: osencava@uazuay.edu.ec
Cc:
Asunto: RE: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

Estimada Mariaugusta:

Le respondo:

1- "Acoso textual" es una de las manifestaciones de la postmodernidad y la inclusión de las nuevas tecnologías en la vida contemporánea. El arte no puede estar ajeno a lo que ocurre a su alrededor.
2- Sí, naturalmente, "Acoso textual" es una construcción experimental, aunque los experimentos en arte no puede ser confirmados. En todo caso es el tiempo el que afirma o no la validez de la experimentación. Es una obra contemporánea, no cabe ninguna duda.

Reciba mi cordial saludo
Oswaldo Encalada Vásquez

De: jverdugo_2000@hotmail.com

CC:

Asunto: RE: Dos preguntas sobre *Acoso textual*

María Augusta un saludo especial,

Contesto sus preguntas en torno a la obra “Acoso Textual” de Raúl Vallejo.

La temática de la tecnología y de un mundo gobernado por los efectos de sus redes formula una renovada concepción del mundo y de los códigos que la rigen, pero sobre todo articula un conjunto de paradojas que giran en torno a un mundo aparentemente conectado, en relación, con vínculos afectivos localizados en diversos sectores de los saberes culturales y de las condiciones sociales; pero que, a la vez, potencia la aparición de un ser humano que devela comportamientos instintivos y pasiones intensas. Se instaura entonces un mundo dual: el uno, marcado por el principio de desarrollo, liderado por la tecnología y sus diversos rostros, y otro, el del navegante de la red inmerso en un mundo ambiguo, caótico, deslocalizado.

En este marco de las reflexiones “Acoso Textual” es una respuesta necesaria y actual de la narrativa ecuatoriana de las últimas décadas porque responde desde la voz de la ficción literaria a uno de los problemas y las inquietudes del hombre de la época. Su actualidad no es solo temática, es también una propuesta formal experimental que conecta al interior de la obra un conjunto de intertextos que unen esos dos mundos en la página en blanco: las grafías de la escritura de la red y las grafías de la escritura común. Se trata de un viaje de ida y vuelta que se moldea a partir de múltiples perspectivas fragmentadas que se entrelazan y se disocian. Son grafías que recorren, se deslocalizan, se juntan; pero solo, para otra vez disgregarse. La actualidad de esta obra se da también porque en los ambientes que la narración construye se siente un posicionamiento cuestionador a la sociedad de hoy, que posibilita estos juegos de sensaciones paradójicas: directamente conectados-inmensamente solos. Es una sociedad que propicia acciones extrañas, ambiguas.

El ciberespacio como referencia y asunto narrativo surge de la necesidad de responder a esta sociedad de fines de siglo en un intento por representar “un nuevo locus” concebido desde el desarrollo de las necesidades tecnológicas que se erigen como las salvadoras del mundo y que requieren de navegantes de redes extraviados, solos, despreocupados que van y vienen por estaciones fragmentadas, dislocadas, posibles en apariencia, pero existentes. Desde esta necesidad de expresión literaria e intelectual y articulada desde una posición crítica, me parece que Raúl Vallejo, formuló “Acoso Textual”. Un mundo ficcional que permite analizar nuestro presente para que podamos entender cómo a partir de los efectos y las acciones de la tecnología, instauramos redes sociales, que redefinen nuestros afectos y develan una radiografía azarosa del presente.

La literatura archiva las diversas expresiones de lo social, y las últimas décadas del siglo celebran el triunfo de un sistema de redes sociales que configuran formas “otras” de relacionarse, de generar encuentros y desencuentros que afectan significativamente las consideraciones de tiempo, espacio, afectos, sensaciones, conexiones; y provocan a la vez, sensaciones de existencia marcados por la desilusión, el desgarramiento de la condición de ciudadanos, asiduos consumidores, peatones de malls,

navegantes de redes, buscadores de novedades. Así, "Acoso Textual" expone, denuncia y critica a través de sus personajes este mundo y este sistema social, que los ubica como seres postmodernos, desencantados de su realidad que se expresan como seres ambiguos conectados, fácilmente desconectables, frágiles, líquidos, sustituibles. La experimentación que desarrolla Vallejo en el texto es una intensa búsqueda que intenta formularse como una cartografía de su tiempo, de manera prolija en el tratamiento de lenguaje, minucioso en sus búsquedas, acertado y conocedor de las estrategias discursivas de la narración, se compromete responsablemente a generar miradas desde el ciberespacio, para decirnos cómo la red define al hombre y cómo las acciones de la red son uno de los signos de este tiempo, un signo de lo postmoderno.

BIBLIOGRAFÍA

Adoum Jorge Enrique, “Prólogo *Breve historia de la historia breve*”. Antología esencial Ecuador siglo XX. *La novela breve I*. Selección Jorge Enrique Adoum. Quito. Colección Bicentenario del Ministerio de Cultura, 2008.

Aguilar Aguilar, Felipe. *Comunicación personal*. Cuenca, 29 octubre 2010.

Aguilar Mora, Jorge. “Contraportada”. *Acoso textual*. Quito. Seix Barral, Biblioteca breve, 1999.

Augé, Marc. *Los «no lugares» espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, Gedisa, 1996.

Baez, Marcelo. *Tierra de Nadia. crónica de sueños*. Quito. Editorial Libresa, 2000.

Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Buenos Aires, Alianza Editorial, 1998.

Balseca, Fernando. “El filósofo ecuatoriano autor de *El discurso crítico de Marx*, *Valor de uso y utopía*, *La modernidad de lo barroco*, entre otros, falleció hace poco”. *Rocinante* (Quito), 21 (2010): 5-6.

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros, El efecto Beauborg, A la sombra de las mayorías silenciosas. El fin de lo social*. Barcelona, Ed. Kairós, 1998.

Bauman, Zygmunt. “Espacio/tiempo”, “Trabajo”. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2002. 99-175.

Bilbeny Norbert, *La revolución en la ética, Hábitos y creencias en la sociedad digital*. Barcelona, Editorial Anagrama, 1997.

Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Madrid, Alianza Editorial, 2008.

Cárdenas Espinoza, Eliécer. *Comunicación personal*. Cuenca, 9 noviembre 2010.

Correa, María Augusta. *Homosexualidad, ciudad y muerte: Antología crítica del cuento homosexual ecuatoriano*. Tesis. Cuenca. Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Maestría en Estudios Latinoamericanos, Mención Literatura, 2008.

Donoso Pareja, Miguel. *Nuevo realismo ecuatoriano*. Quito. Eskeletra, 2002.

_____. “Contraportada”. *Máscaras para un concierto*. Por Raúl Vallejo. Quito, Eskeletra, 2005.

Eco, Humberto. Ivanov V.V. y Rector Monica. *¡Carnaval!*. México: Fondo de Cultura Económica de México, 1998. 1ra ed. 1984. 12.

Espinoza, María Fernanda. “Cartografías poéticas”. *VII Encuentro sobre literatura ecuatoriana*

“*Alfonso Carrasco Vintimilla*”. Cuenca. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la

Educación de la Universidad de Cuenca, 2000. 191-200.

García Canclini, Néstor. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la*

globalización. México D. F. Ed. Grijalbo. 1995.

“Génesis”. *Sagrada Biblia*. Argentina: Editorial Sopena. 1965.

Giménez, Manuel. *Diccionario básico de mitología*. Barcelona. Ediciones29, Colección Inicio,

1999.

Handelsman, Michael. *Leyendo la globalización desde la mitad del mundo, Identidad y*

resistencias en el Ecuador. Quito. Editorial El Conejo, 2006.

Lewis, Diego. *La pantalla ubicua: comunicación en la sociedad digital*. Buenos Aires. Ed. La

crujía, 1999.

“Lo que el siglo se llevó”. *Mundo Diners*. Quito, 211 (diciembre 1999): 12-16.

Maffesoli, Michel. “Prólogo” y “El nomadismo fundador”. *El nomadismo, vagabundeos*

iniciáticos. México, Fondo de Cultura Económica, 2004. 9-78.

Mendizábal, Iván Rodrigo. *Máquinas de pensar, videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, Ediciones Abya-Yala, Corporación Editora Nacional, 2004.

Océano. *Diccionario de Literatura Universal*. Barcelona, Ed. Océano, sfe.

Ortega Caicedo, Alicia. “El cuento ecuatoriano durante el siglo veinte: retóricas de la modernidad, mapas culturales y estrategias narrativas”. *Antología esencial –Ecuador siglo XX–, El cuento*. Ed. Alicia Ortega Caicedo. Quito, Eskeletra, 2004. 7-107.

_____. “Narrativa Ecuatoriana de 1970-2000”. *Décima Edición de las Memorias del Encuentro sobre Literatura Ecuatoriana Alfonso Carrasco Vintimilla*, (Tomo II), Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuenca, 2010.

“Raúl Vallejo siempre en búsqueda”. *Rocinante* (Quito), junio 2009: 12-15.

Rivas, Vladimiro, ed. *Cuento ecuatoriano contemporáneo*. Quito, Paradiso editores, 2002.

Rodríguez Albán, Martha. “Narradores ecuatorianos de la década de 1950: poéticas para la lectura de modernidades periféricas”. *Kipus: revista andina de letras* (Quito), 21. 2007. 39-54.

Salvat. *La Enciclopedia*. Madrid, Salvat Editores, 2004.

Sol90. *Historia Universal. Un mundo Globalizado*. Vol. 17. Barcelona. Editorial Sol90, 2004.

Tapscott D. *Creciendo en un entorno digital: La Generación Net*. Santa Fe de Bogotá. McGraw
–Hill, 1998.

Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*.
Barcelona. Paidós, 1997

Ubidia Abdón. «Del amor virtual». *Cuentos*. Quito. Casa de la Cultura Ecuatoriana *Benjamín
Carrión* y Campaña de Lectura Eugenio Espejo, Colección *Cuarto creciente*, 2004.

Valdano, Juan. *La pluma y el cetro*. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca, 1977.

Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito. Seix Barral, Biblioteca breve, 1999.

_____. *Manual de escritura académica. Guía para estudiantes y maestros*. Quito,
Corporación Editora Nacional, 2005.

Verdugo, Cárdenas. Jackelin. “La poesía de Jorge Enrique Adoum”. Conversatorio *Vida y obra
de Jorge Enrique Adoum*. Cuenca, Universidad de Cuenca, 2010.

CONSULTAS VIRTUALES

Ansaldo Briones, Cecilia. “*Acoso textual: los rostros de la soledad humana*”. Internet.

http://www.raulvallejo.com/archivos/54_5_acoso_textual_rostros_soledad_humana.pdf.

Acceso: 20 octubre 2010.

“Baudrillard, Jean”. Internet. http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard. Acceso: 2 noviembre 2010.

“Carnaval”. Internet. <http://www.wikio.es/article/71447936>. Acceso: 25 Octubre 2010.

Castells, Manuel. “Internet y la Sociedad Red”. Internet.

<http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/castells.htm@>. Acceso: 3 noviembre 2010.

“Cibercultura”. Internet. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>. Acceso: 2 noviembre 2010.

Cruz, Zuleica. “Una ficción para la ciencia”. Revista *Casa de las Américas* (La Habana), 224

(julio – septiembre 2001): 150 – 153. Internet.

http://www.raulvallejo.com/archivos/52_3_una_ficcion_para_ciencia.pdf. Acceso: 20

octubre 2010.

“El corazón de Voltaire”. Internet. [http://labibliotecadearena.foroactivo.net/epistolar-f20/el-](http://labibliotecadearena.foroactivo.net/epistolar-f20/el-corazon-de-voltaire-de-luis-lopez-nieves-t764.htm)

[corazon-de-voltaire-de-luis-lopez-nieves-t764.htm](http://labibliotecadearena.foroactivo.net/epistolar-f20/el-corazon-de-voltaire-de-luis-lopez-nieves-t764.htm). Acceso: 6 diciembre 2010.

Estrach Mira, Núria. “La máscara del multiculturalismo”. *Scripta Nova*.

Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales. Universidad de Barcelona,

(Barcelona), 94 (2001): s/n. Internet. <http://www.ub.es/geocrit/sn-94-104.htm>. Acceso: 2

noviembre 2010.

García Canclini, Néstor. “Medios y culturas en el espacio latinoamericano”. *Revista de Cultura*

Pensar Iberoamérica. (), 5 (en-abr 2004): s/n. Internet.

<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric05a01.htm>. Acceso: 2 noviembre 2010.

“Heterotopía”. Internet. www.tributosurbanos.es/terminos/heterotopia/. Acceso: 17 septiembre

2010.

“isotopía”. Internet. <http://www.retoricas.com/2009/06/definicion>. Acceso: 25 octubre 2010.

Mac Luhan. Internet. http://es.wikipedia.org/wiki/Aldea_global. Acceso: 20 octubre 2010.

Mari Sáez, Víctor Manuel. “Jóvenes, tecnología y el lenguaje de los vínculos”. *Comunicar*.

Revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, *Redalyc*,

Universidad Autónoma del Estado de México. (México), 27 (2006): 113-116. Internet.

<http://redalyc.uaemex.mx>. Acceso: 21 octubre 2010.

Marín Abeytua, Diego. “El correo electrónico como nuevo género epistolar en la literatura

actual”. Internet.

http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=940470&orden=57843. Acceso:
20 octubre 2010.

Martín Barbero, Jesús. "Transformaciones comunicativas y tecnologías de lo público".
Metapolítica. (México), 17 (Ene-Mar 2001): 46-55. Internet:
www.prohumana.cl/index.php%3Foption%3

Moreno Rodríguez, Ramón. "Borges frente al espejo". Internet:

<http://sololiteratura.com/bor/boratraves.htm>. Acceso: 18 septiembre 2010.

"Narciso". Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_\(mitolog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_(mitolog%C3%ADa)). Acceso: 18
noviembre 2010.

Ortiz, Renato. "Globalización, modernidad y cultura". *Metapolítica*. (México), 17 (Ene-Mar
2001): 36-45. Internet: www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/18133/1/articulo4.pdf

Risco, Antonio. "Lo fantástico en «Las ruinas circulares»". *Revista del Centro de Ciencias del
Lenguaje*, 21 (2000): 155-177. Internet: [http://www.scribd.com/doc/36067656/LO-
FANTASTICO-EN-LAS-RUINAS-CIRCULARES](http://www.scribd.com/doc/36067656/LO-FANTASTICO-EN-LAS-RUINAS-CIRCULARES). Acceso: 18 septiembre 2010.

Salazar Javier. "Identidad virtual". Internet:

<http://salazarjavier.mindspages.net/identidadvirtual.pdf>. Acceso: 2 noviembre 2010.

“Surrealismo”. Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Surrealismo>. Acceso: 20 septiembre 2010.

Ubidia, Abdón. “La novela del hombre virtual”. Internet:

http://www.raulvallejo.com/archivos/51_2_la_novela_hombre_virtual.pdf. Acceso: 2
noviembre 2010.

Vera de Gálvez, Cecilia. “Sobre Acoso textual”. Internet:

http://www.raulvallejo.com/archivos/53_4_sobre_acoso_textual.pdf. Acceso: 2
noviembre 2010.