

Acoso textual de Raúl Vallejo: des/habitando la ciudad virtual

Manuel Villavicencio
Universidad de Cuenca, Ecuador
E-mail: manuel.villavicencio@ucuenca.edu.ec

RESUMEN:

Acoso textual del ecuatoriano Raúl Vallejo, se inserta en la cultura del ciberespacio. Sus personajes son entidades que surgen y se desintegran en el orbe virtual del internet. La ciudad letrada ha sido reemplazada por una ciudad virtual en la que todas las categorías (sexualidad, identidad, nacionalidad...), han sido desmontadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

En la obra, los seres que habitan la matrix virtual, discuten a través del chat temas propios de la cultura contemporánea: el rol de las artes y la literatura en tiempos de crisis, la sociedad contemporánea y sus demonios, el libre mercado, los estudios de la cultura, la sexualidad, entre otros. Dispersos geográficamente en diferentes espacios (Barcelona, New York, Argentina, Quito), en estos seres se produce un juego de disfraces que le permiten ingresar en links, foros de discusión, chats con otros grupos de usuarios, para intentar comprender un mapa cultural universal en el que todo es posible, si es que se sabe decodificar la “clave”.

PALABRAS CLAVE: Ciudad virtual, Vallejo, ciberespacio, narrativa ecuatoriana.

Raul Vallejo's textual harassment

SUMMARY:

Textual harassment by the Ecuadorian Raul Vallejo is inserted in the culture of cyberspace. His characters are entities that emerge and disintegrate in the virtual orb of the Internet. The literate city has been replaced by a virtual city where all categories (sexuality, identity, nationality...), have been dismantled by the Information and Communication Technologies. In the text, the human beings live a virtual matrix; they discuss contemporary topics on the chat, such as the role of the arts and literature on time of crisis, the contemporary society and its demons, the free market, the studies on culture, the sexuality, among others. Geographically disperse in different spaces (Barcelona, New York, Argentina, Quito), a game of disguises is produced on these people which let them enter on links, discussion forums, chats with other users' groups, in order to try to understand a universal cultural map where everything is possible, if you can decode the “password”.

KEYWORDS: Virtual city, Vallejo, cyberspace, Ecuadorian narrative.

¿Libros? Éste puede ser un libro que empieza... un libro digital dentro de un diario digital. ¿Quién soy? El de cara de chimpancé, de mona Chita sin Tarzán simulando su grito por aquí. Es la compulsión por escribir igual que un grito interior que no sale por la garganta, sino de los dedos que pulsan estas teclas. Para ello me afané en dejar la banana a medio terminar, aunque no soy yo el que escribe porque los monos no saben leer y mucho menos escribir; es éste que me suplanta, que tomó mi foto de Internet para decir que soy yo, que es él, que es un chimpancé pensante...

Es difícil vivir sin identidad, pues todo ha de ser nombrado para existir, además de tener una imagen reconocible. Yo sólo me reconozco en esa fotografía robada para suplantarme a mí mismo, un ser agazapado tras la pantalla de una computadora, un escritor sin rostro que con estas palabras se mete dentro de tu cabeza, dentro de tu casa... Existo y no existo, soy un algo virtual, un racimo de palabras que se entrecruzan buscando un significado, ente de sustancia efímera... nada más.

PABLO PANIAGUA, *El mono cibernético* (web site).

La sociedad (ciudad) informacional

A partir de los años 70, la revolución de la tecnología de la información ha influenciado en la mayoría de los medios y formas de comunicación en la sociedad. Esta revolución hace posible la concepción de redes virtuales capaces de comprimir y eventualmente desmaterializar el tiempo histórico y el espacio geográfico. Tiempo y espacio virtuales, que devienen en seres también virtuales que viven una cotidianidad fundamentada en el simulacro.

Por primera vez en la historia, la información es simultáneamente insumo y producto. Los cambios derivados de esta revolución tecnológica han propiciado la conformación de redes virtuales entre los usuarios del ciberespacio, a través de la integración electrónica del chat, donde el texto, el sonido y la imagen adquieren un nuevo sentido frente a las relaciones tenidas como “reales”.

De la misma forma, los medios de comunicación masiva, la creación de oficinas en red, los libros virtuales, los espacios inteligentes (edificios, fábricas, oficinas y residencias, cuyas funciones básicas son manejadas por computadoras independientes de un operador humano), y el terrorismo cibernético, obligan a una re-articulación del mapa socio-cultural y económico tenido como válido y que el estadio industrial patrocinaba como inamovible.

Con los avances tecnológicos, las oportunidades para gran parte de la población mundial de acceder a varios medios comunicativos son bastante amplias. Así, varias poblaciones del planeta tienen acceso a la red y a toda esta gama de medios comunicativos que han influido en una evidente globalización de las sociedades del mundo.

Las sociedades de la información son y están presentes en este orbe, que actúa como catalizador de las nuevas tendencias de manipular las nuevas formas de ser, pensar, actuar, lucir o hasta caminar. Es decir, dispositivos de control que provocan que las culturas ya no sean genuinas y dinámicas, sino absorbidas por este ente globalizador de los medios de comunicación, como lo aclara Martín Barbero:

El nuevo sentido que lo local empieza a adquirir no tiene nada de incompatible con los usos de las tecnologías comunicacionales y de las redes informáticas. Hoy esas redes no son únicamente el espacio por el que circula el capital, las finanzas, sino

también un «lugar de encuentro» de multitudes de minorías y comunidades marginadas o de colectividades de investigación y trabajo educativo o artístico (40-1).

Paradójicamente, mientras las tecnologías de la información y los medios de comunicación masivos se desarrollaban de forma acelerada, “el siglo XX bien puede ser considerado el siglo de la incomunicación más profunda” (Ricaurte 90). Cada red informativa sea la internet, la televisión, el diario o cualquier otro medio masivo, pueden constituirse en un arma de doble filo. De este modo, cada una de estas redes puede informar certeramente como también pueden desinformar.

La revolución de la tecnología informática “ha provocado una mutación radical de las formas de producción, difusión y consumo del conocimiento y la cultura” (Area 1). La cultura, en general, ha sido afectada por esta revolución tecnológica y por todos los medios de comunicación masiva. El poder del imperio se mueve a través del poder sobre los medios que son los que finalmente gobiernan nuestras diferentes formas de habitar el mundo.

En la actualidad, el impacto electrónico sobre la experiencia humana¹ es impresionante. La tecnología de la información ha hecho posible el surgimiento de la sociedad electrónica, en la que el internet es un puerto virtual que permite el acceso al mundo virtual, donde el tiempo histórico no cuenta, el espacio geográfico desaparece y las relaciones sociales son innecesarias.

Por esta razón, el concepto de RED asume roles pragmáticos y programáticos para el nuevo formato de las sociedades, digamos post-industriales. Esta revolución virtual cambia la experiencia humana, pues existen nuevas transformaciones cualitativas en la cultura y la misma experiencia humana está siendo mercantilizada, donde “lo que se está unificando a escala mundial no es la voluntad de libertad, sino de dominio, no es el deseo de cooperación, sino de competitividad” (Martín Barbero 40).

La tecnología de la información está presente en todos los medios y formas de comunicación. Gran parte de la humanidad camina hacia la cultura de la realidad virtual. La sociedad y la red se funden en un flujo electrónico que reproduce los valores e intereses de la clase dominante del orden global. Es decir, quienes controlan las redes de comunicación, aumentan su capacidad de moldear y manipular nuestras percepciones y aspiraciones de la realidad, “haciendo que un mundo tan interconectado se vuelva indudablemente cada día más opaco” (Martín Barbero 40).

La sociedad red se distingue por una nueva cultura digital. En ella se desarrollan modelos abiertos de información y se valora la capacidad para compartir y construir conocimiento de forma colaborativa. Estas dinámicas propias de esta sociedad globalizada y digital también cuestionan los modelos tradicionales de autoridad y reputación, que tiene consecuencias directas en todos los sectores sociales implicados en la generación y divulgación de conocimiento.

La era post-industrial viene acompañada de la fragmentación de los seres en la era del internet. Los cibernautas conscientes (o inconscientes) de su condición de fragmentariedad,

¹ Para Cristina Sáez, “la vida se ha visto tan alterada por las experiencias de la electricidad, el teléfono, el televisor y el ordenador. Todas han tomado dimensión e importancia planetaria, justamente cuando el aparato neoliberal influye –como nunca– a todo el mundo. La era virtual es el gran vehículo para intercomunicar culturas, pero llega bajo el amparo de la cultura dominante con el predominio del valor del mercado sobre todas las cosas. De la misma forma, el poder económico está por encima de cualquier otra fuerza y que tiende cada vez más a comportarse como un hipermercado de cualquier cosa: del sexo, de la ciencia, de la interconexión, del ocio, de la cultura de consumo, de la consumación de la cultura”. Sáez, Cristina. “*Divulgación*”. Internet. Acceso: 21 de Junio del 2009.

buscan su restitución en el espacio virtual que les provoca esa “ilusión” de totalidad, a través de los mecanismos de simulación del chat, el blog o el *space*:²

El mundo está sujeto a una peligrosa fragmentación de identidades en lo cultural, porque el principal problema de la globalización no es lo económico, ni político, sino lo cultural, pues la tecnología ha virtualizado nuestro ser y nuestra relación con los *otros*. En la internet podemos conocer contenidos de toda índole y, junto con ellos, contribuir nosotros mismos a incrementar el caudal de datos disponible en la red de redes, la gran mayoría de usuarios son consumidores pasivos de los contenidos que ya existen en la internet” (Trejo, Raúl. “*Vivir en sociedad de la información*”. Internet. www.oei.es. Acceso: 22 de Junio de 2009).

De igual manera, habitan otros espacios virtuales, en su deseo de restituirse también frente a un mundo roñoso, donde la violencia urbana, la contaminación de las relaciones sociales, las formas inverosímiles de corrupción... patrocinan el inminente escape hacia una reconstitución del sujeto en el ciberespacio que le permita “jugar” con las posibilidades de la simulación, frente a una urbe que, al parecer, ha fracasado.

La ciudad “real” y la ciudad “virtual”: *Acoso textual*.

Hemos dicho a lo largo de este libro, que la decadente función ordenadora de la ciudad está fracturada por cruzamientos de idiomas, imágenes y eventos que amenazan y fundan rutinariamente el espacio urbano. La gran ciudad atrofia progresivamente la experiencia, desencadenada por la alta rotación de tiempos, espacios y culturas, que hace del ciudadano un exiliado permanente.

En consecuencia, el eterno bullicio de los centros urbanos sólo encubre la soledad en que de hecho vive su habitante. En lugar de las murallas que antes guardaban las ciudades, tenemos hoy los muros de cada domicilio, condominio o residencia universitaria, aislando a los ciudadanos entre sí y protegiéndolos de un enemigo frecuente, cuyo rostro múltiple pertenece a cualquiera y amenaza la vida de todos:

Emerge una forma social y espacial: la ciudad informacional. No es la ciudad de las tecnologías de la información profetizada por los futurólogos. Ni es la tecnópolis totalitaria denunciada por la nostalgia del tiempo pasado. Es la ciudad de nuestra sociedad, como la sociedad industrial fue la forma urbana de la sociedad que estamos dejando. Es una ciudad hecha de nuestro potencial de productividad y de nuestra capacidad de destrucción, de nuestras proezas tecnológicas y de nuestras miserias sociales, de nuestros sueños y de nuestras pesadillas. La ciudad informacional es nuestra circunstancia. (Castells 19).

El centro urbano es el lugar del exilio del ciudadano, internamente sitiado y desvaneciente, como consecuencia de la crisis de la ciudad letrada y del consumismo³, pues

² Un *space* es una página web personalizada que ofrece, entre otras, la posibilidad de crear un perfil web, un blog (foto, vídeo, texto), usar servicios de mensajería instantánea y de correo electrónico, participar en foro, etc., pero ese no es el problema. El asunto radica que en este espacio virtual e individual, el sujeto puede “inventar”, “crear”, “simular” su perfil, pues en él están dispuestas informaciones que no tienen nada de “real”, por ejemplo su preferencia sexual, su nacionalidad, su edad, su imagen.

³ “Es una ciudad sin rostro ni cuerpo, pues habitamos el imaginario del consumismo. El hedonismo de las masas se ha transformado en una simbología de contacto, que constituye una nueva “habla social” (que ante de

como lo anota Álvaro Cuadra, el diseño cultural latinoamericano está en directa relación con la palabra escrita, que ha sucumbido a la imagen:

Si bien la ciudad letrada ha sobrevivido durante casi todo el siglo XX, sea a través de la prensa periódica, de los partidos políticos; diseñando y administrando nuestro modelo cultural; en la actualidad su supervivencia está en riesgo. Los patrones culturales anclados en la lengua están siendo transformados aceleradamente por un creciente impacto de medios que privilegian el habla y la imagen, dando origen a un nuevo diseño cultural: la ciudad virtual (Cuadra 114).

Si antes la ciudad real era administrada desde la escritura por los intelectuales de la ciudad letrada, hoy la ciudad real responde a los diseños culturales mediáticos y del internet, que traducen en toda América Latina un modo de ser, de concebir a la política, la ética, el entretenimiento y la vida cotidiana; sin historia, sin memoria y sin pasado:

El instalarse en el presente significa, de hecho, declarar la inutilidad de cualquier tipo de deseo, la aceptación de las cosas como son, del fatalismo de lo que nos es dado, fatalismo ante la incuestionable mecánica de lo histórico y de lo económico. El *skyline* real de la ciudad democrática a la que hemos llegado es un estuche que enmascara el carácter cerrado, real, de la ciudad abierta. Tenemos las conciencias controladas, las identidades uniformadas, y la ciudad se convierte fatalmente en una continua interrelación, en una interacción entre su carácter de laberinto y el de madriguera. (Vázquez Montalbán 95).

La cibercultura ha asaltado las ciudades y las Tecnologías de Información y Comunicación han pasado a formar las filas de las industrias de la vigilancia. Los espacios por transitados se han convertido en cárceles vigiladas, centros históricos, malls, universidades, bancos, colegios, y hasta en las mismas casas o departamentos, que supuestamente constituían los espacios privados.

Estas Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) han creado redes (Facebook, Tagged, Sónico, Hi5, twitter, ...) que atrapan súbitamente a sus "clientes" ávidos de entablar e intercambiar criterios en torno a la política, la cultura, la sociedad, la sexualidad... Por otro lado, mientras se utilizan las redes, se desata un negocio de millones de dólares, pues los espacios son alquilados a un satélite que emite señales desde el espacio. Con ello, a punta de novelaría, tienen asegurados sus ingresos económicos por mucho tiempo.

Simular en las TICs, es crear un espacio no real, sino virtual con todos los elementos de la condición humana. Para la Teoría de la Complejidad (Escobar, Web site) por la Internet transitan arte y cultura de forma efímera y personalista. Para eso se utilizan fenómenos y relaciones sociales que han llegado a confundir entre la realidad y la simulación.

Paradojas, inestabilidad, incompatibilidad, crisis, emergencia y conectividad corroboran el rompimiento de las reglas del convivir humano desde la realidad y, sobre todo,

la bancarrota de los metarrelatos), articula una pluralidad de microrrelatos, efímeros, no trascendentes que transforman la ideología en un sentido común. No podemos dejar de observar, además, que el consumismo en un nuevo ETHOS CULTURAL, en que las necesidades devienen en impulsos y deseos. Esta mutación antropológica puede ser explicada como un nuevo orden psicosocial; que entre los teóricos contemporáneos se ha acuñado el término de "neonarcisismo" para describir el perfil del sujeto actual. No se trata de una mera instrumentalización de algunas categorías psicológicas para analizar la cultura contemporánea como afirma Jameson. Se trata más bien de postular un perfil socio-genérico del individuo y la cultura", Álvaro Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, Santiago: LOM Editores, 2003, p. 114 y sig.

la fragmentación del intelecto y la condición humana en millones de partes, al libre albedrío. Como el sujeto desea, a su capricho.

*Acoso textual*⁴ de Raúl Vallejo pone en escena un proyecto literario que problematiza esta crisis y enjuicia la hegemonía neoliberal bajo el dominio de las TICs. Es un complot literario, en el sentido de Piglia, que persigue la subversión desde el texto, con las herramientas propias de la cibercultura como chats, links, webs y foros de discusión.

A través de estos recursos, se cohesionan las argumentaciones sobre las diferentes tensiones del mundo contemporáneo, en donde se provoca el estallido entre experiencia y narración, los vínculos que tejen las culturas locales y la cultura global, la función de la academia, la literatura, los estudios culturales, y las diferentes políticas de resistencia contenidas y transmitidas a través de los correos electrónicos, que provocan esa “ilusión de cercanía”.

La obra incursiona en el terreno del ciberpunk, con personajes medio biónicos. Desde este punto de vista, tener implantes cibernéticos no desmontables o poseer adminículos con inteligencia artificial (teléfonos móviles, marcapasos, controles de TV, flash memory, palms...), equivale simplemente a cosificar las conexiones desmontables que fusionan a los seres humanos con los ordenadores en miles de catedrales del vídeo y centros de computación:

Por lo pronto, su persona se consume en un espacio al que percibe ubicado, ubicable, tan sólo en la pantalla de su ordenador y al que permanece fundida para alimentar sus múltiples existencias. Le parece que en algún momento su cuerpo, físicamente, yacerá como un colgajo sobre el teclado de su ordenador, abierto como un androide con la cabeza reventada que tiene cables y resortes brincando por sus orificios. Y no sabe por qué (16).

Este “ciberpersonaje” (mezcla de máquina y persona) combina la apariencia humana con el simulacro proyectado por el agente cibernético que las reproduce. Los ciberpersonajes constituyen imágenes vivas y su físico (no físico) está estructurado con luz solar. Sus movimientos se dan por señales y ondas electromagnéticas que provocan una sensación de espectro:

“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-engañada-etc. A la Net y llamarse <banano@wam.umd.edu>. Antes, mi ser existía para aquel juego; hoy, quiero jugar de otra manera” (13).

Entre la realidad y la fantasía se ha roto todo límite, ya que un cyborgs no está sólo en las películas, sino en el deseo que se cierne en nosotros de ser mejor o superdotado (La Teoría del Súper Hombre) y que nos borra cualquier eje de razón:

Siento que para ti no soy una persona real sino un ser al que andas buscando y que has creado en tu propia imaginación sencillamente porque no eres feliz de la manera tal y cual estás viviendo [...] (En realidad, pienso que todos nosotros somos la imagen que nos construye el Otro –ves que yo también me puedo poner muy difícil para hablar?- y en esa circunstancia la honestidad resulta imprescindible) (40).

⁴ Raúl Vallejo. *Acoso textual*. Quito: Editorial Planeta del Ecuador, 1999. Las citas que se incluirán corresponden a esta edición.

Fuera de la virtualidad, las personas no son fluidas sino opacas y materiales, mientras que los ciberpersonajes son éter, la quintaesencia, en donde se produce el juego virtual entre el ser y el querer ser. El lenguaje del correo electrónico es un lenguaje fracturado, que deviene en un ser también fracturado en su identidad, sexualidad, nacionalidad y la consecuente superposición de máscaras cuando se encuentra frente a su monitor dentro de la gran matriz del ciberespacio:

Cyberpostscriptum: La “L” también es por lo “Linda” que sos. Y no tiene nada que ver con los criterios de July Churches, sino con la verdad que de vos he fabricado para mi uso exclusivo. Y “23”, por el discreto monto de vida que llevás encima. Confesión final: “Debo fingir que hay otros. Es mentira. / Sólo t’u, mi desventura / Y mi ventura, inagotable y pura”. (Pap’a a Borges, ch’e!) (114).

Paulatinamente, los usuarios “enchufados” se hunden en el desencanto propio del mundo virtual, pues en un mundo lleno de mentiras y sorpresas, en donde los seres se disuelven en la matriz de la red (ciudad virtual), asumiendo diferentes nombres y rostros, porque en la obra del autor, Bicho, Nostálgico, Azucena, Pozole y Sabina son los fragmentos, producto de la disolución de un ser que se camufla detrás del ordenador.

De hecho, el espacio virtual permite asumir varias personalidades e identidades ante sus interlocutores del ciberespacio, dejando al descubierto su vacío existencial, en donde las fábulas cibernéticas aparecen como cuentos de hadas:

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 (31).

Ahora bien, el problema sociológico de la realidad en nuestro tiempo –en términos de ubicación social e identidad– se plantea porque los individuos han soltado viejas amarras, ya no siguen pautas heredadas, y deben enfrentarse constantemente con problemas de elección y ya no se encuentran normas o críticos autorizados que los guíen, como lo apunta provocadoramente Néstor García Canclini:

Ya no es posible vincular rígidamente las clases sociales con los estratos culturales... ciertas correspondencias entre clases y sistemas simbólicos están sufriendo cambios radicales; por lo que es necesaria una reorganización de los escenarios culturales y los cruzamientos crecientes de las identidades exige preguntarse de otro modo por los órdenes que sistematizan las relaciones sistemáticas y simbólicas entre los grupos (52).

Por esta razón, los personajes de los relatos que se inscriben dentro de esta esfera, persiguen una nueva reintegración, pero desde el espacio cibernético, cuya multiplicidad de voces e imágenes es la propia de una época en la cual lo nacional se busca en una elusiva plurinacionalidad. En otras palabras, la crisis de la modernidad y la sensación de angustia del sujeto, le provoca la fuga inminente hacia el espacio cibernético:

[La puerta del espacio cibernético ha sido abierta y le faltan dedos para teclear las palabras que llevarán a su alma a ese adentro 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 pudiera ser asido.] (19).

Ser y estar en la red va mucho más allá de multiplicar el discurso institucional en los diferentes canales en línea. Supone, por el contrario, conocer el medio, sus prácticas, tomar una postura con respecto a las mismas y construir una identidad acorde con una cultura digital interiorizada que se base en la transparencia y la coherencia.

Por lo que es importante señalar que la identidad en la era digital no es un campo exclusivo de las personas, como lo sostiene Lara (2009). También las empresas, los Estados y las instituciones deben tomar decisiones sobre la construcción y gestión de su identidad digital con respecto a las dinámicas de la sociedad red:

El concepto de identidad digital es mucho más amplio y radical. Tiene que ver con la identificación que la propia institución hace de sí misma dentro de la cultura digital y con la postura que sea capaz de definir, apoyar, mantener y proyectar con respecto a su forma de relacionarse con las personas, con los contenidos y con las estructuras de producción y divulgación del conocimiento (17).

Quedan así atrás las creencias, valores y tradiciones. Actualmente, nuestra identidad cultural se confunde con esa identidad digital consumista, instaurada los por los procesos de globalización y del libre mercado, de los cuales todos somos cómplices:

Otra vez las mismas preguntas. ¿Quién tiene que morir? ¿Quién (o quiénes llegado el caso) de los tantos seres que su ser alberga deberá quedar desintegrado? Tantos espíritus en un único cuerpo han terminado por quitarme la noción de mi propia identidad. El juego de ayer ha comenzado a convertirse en pesadilla de la que no puedo zafarme. ¿O no quiere? ¿O simplemente le gusta y le aterra de igual manera? La única certeza, le consuela creerlo, es la cita para la noche de aquel día (64).

Por esta razón, los seres frente a su ordenador, entablan relaciones virtuales con diversas personas de diversas latitudes. La ubicuidad de esas amistades, por una parte, y la posibilidad de comunicarse de inmediato, por otra, son un testimonio de las ventajas de la tecnología cibernética convertida en obsesión: “con los ojos pegados en la pantalla del monitor [...] los mensajes se tornan más breves y más urgentes y la espera más apremiante aún” (53).

Al final de la obra, se produce un desvanecimiento tanto del sujeto como la ciudad. La única solución es “desconectarse” para reconstituirse en silencio y rearticular un nuevo mapa discursivo y clandestino a través del arte y la literatura, mediante la convocatoria de aquellos seres mítico-simbólicos, que constituyen el verdadero *summun* de nuestra cultura:

... pero el artista y el escritor siempre serán como el guaraguao: olisquean la carroña a lo lejos y se lanzan en picada sobre ella para erizar los pelos de quienes, después, contemplarán el cuadro o leerán la novela de aquellos que para crearlos hurgaron entre la mierda” (104).

Recordemos que Piglia propone un modo de pensar, de leer, de escribir, en donde el pasado constituye los cimientos del presente y donde el presente redefine y valoriza al pasado

resucitándolo de sus cenizas, manteniéndolo a flote, evitando su hundimiento en el océano de la indiferencia y el olvido.

BIBLIOGRAFÍA:

- Area, Manuel. "Internet y la calidad de la educación superior en la perspectiva de la convergencia europea", *Revista Española de Pedagogía*. Universidad de La Laguna, Tenerife, Vol. 63, N° 230, 2005: 85-100.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2000.
- _____. *La sociedad sitiada*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Castells, Manuel. *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, estructuración económica y proceso urbano-regional*. Madrid, Alianza Editorial, 1995.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Barcelona, Paidós, 2002.
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México, D.F., Talleres de Producción Gráfica y Comunicaciones S.A., 1996.
- Deleuze, Gilles y Félix Guatari. *Mil mesetas*. Pretextos, 2000.
- González Alcantud, José. *La ciudad vórtice: lo local, lugar fuerte de la memoria en tiempos de errancia*. Barcelona, Anthropos, 2005.
- Lecuna, Vicente. *La ciudad letrada en el planeta electrónico: la situación actual del intelectual latinoamericano*. Madrid, Editorial Pliegos, 1999.
- Lipovetsky, Gilles. *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona, Anagrama, 2002.
- Piglia, Ricardo. *La ciudad ausente*. Buenos Aires, Sudamericana, 1992.
- Vallejo Corral, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999.
- Virilo, Paul. *La bomba informática*. Madrid, Cátedra, 1999.
- Vásquez Montalbán, Manuel, *La literatura en la construcción de la ciudad democrática*. Barcelona, Grijalbo, 1998.
- Zarone, Giuseppe. *Metafísica de la ciudad: encanto utópico y desencanto metropolitano*. Valencia, Pre-textos, 1993.

