



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Literatura

Proyecto de teoría investigativa

**BANANO: LA IDENTIDAD, EL ESPACIO UTÓPICO Y EL ESPECTÁCULO DE
LA TECNOLOGÍA EN LA NOVELA *ACOSO TEXTUAL* DE RAÚL VALLEJO**

Licenciada en literatura

Autora:

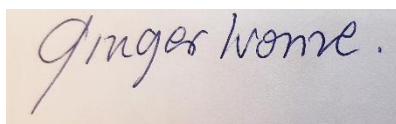
Ginger Ivonne Guaranda Álvarez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Ginger Ivonne Guaranda Álvarez, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Literatura. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Mgs. Solange Rodríguez Pappe

Tutora del proyecto de teoría investigativa

Dr. Agustín Garcells

Miembro del tribunal de defensa

Dr. Pedro Mujíca

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Agradezco a mi familia y Wasma
por ser mi bastón en esta
encrucijada. Y, a Sol por ser la luz
de este proyecto.

Dedicatoria

A mi hermano por todo su amor entregado y a Raúl Vallejo, que ha sido mi inspiración desde 2018.

Índice

Resumen	7
Abstract	8
Introducción: obra y ejes de análisis	9
Capítulo 1. Personajes e identidades: el «Estudiante internauta» y «Banano» como la apreciación del homo-virtualis	17
1.1. El personaje narrativo, su naturaleza y nombre	17
1.2. La identidad y la multiplicidad del Homo-virtualis	26
Capítulo 2. El espacio y la heteropía: fricciones entre la virtualidad y la realidad	33
2.1 Breve contexto histórico. Trasfondo psicológico del protagonista de Vallejo	33
2.2 Espacios narrativos, lugares colectivos y fracciones personales.	40
Capítulo 3: El organismo cibernético, el espectáculo y pharmakon	54
3.1. La tecnología como extensión humana	54
Conclusiones	67
Bibliografía	69

Resumen

Mi trabajo de tesis comprende el estudio narratológico, histórico y filosófico de dos elementos importantes en la novela de *Acoso textual*: el personaje y el espacio. Por ello, coincidiendo en que la trama de esta obra está ligada a la tecnología del internet y a cómo de manera inconscientemente, estos medios digitales revolucionan las prácticas diarias del personaje dividido en dos mundos; propongo entonces, como temática central, encontrar en la narrativa de Vallejo, huellas sobre lo qué es el organismo cibernético y el puzle de identidades y existencias que se basan en las interacciones de una realidad mitad física y mitad virtualizada. ¿Somos lo que enseñamos ser tras una pantalla? Y... ¿es eso que enseñamos, una imagen manejada por el gusto de una sociedad?

Palabras claves: tecnología, comunicación, identidad, sociedad del espectáculo, determinismo tecnológico, modernidad, realidad, ficción.

Abstract

My thesis work includes the narratological, historical and philosophical study of two important elements in the novel *Acoso textual*: the character and the space. Therefore, agreeing that the plot of this work is linked to internet technology and how unconsciously, these digital media revolutionize the daily practices of the character divided into two worlds; I therefore propose, as a central theme, to find in Vallejo's narrative, traces of what the cybernetic organism is and the puzzle of identities and existences that are based on the interactions of a reality that is half physical and half virtualized. Are we what we teach to be behind a screen? And... is that what we teach, an image driven by the taste of a society?

Keywords: technology, communication, identity, society of the spectacle, technological determinism, modernity, reality, fiction.

Introducción: obra y ejes de análisis

Acoso textual es una novela corta de género epistolar, escrita por el autor ecuatoriano Raúl Vallejo Corral, publicada en 1999 por la Editorial Planeta. Año en el que también fue ganadora del premio Joaquín Gallegos Lara, convirtiéndose posteriormente en una obra considerada por la crítica literaria como una novela pionera en temas de relación entre la identidad y los nuevos procesos tecnológicos que revolucionaron la transición hacia el siglo XXI.

Un libro que según Abdón Ubidia¹ se interpreta como la cartografía del homo-virtualis, partiendo desde la idea de cómo un sujeto de carne y hueso modifica su imagen con el fin de allanar las fronteras del mundo digital, en el cual es obligatorio a abandonar su cuerpo físico para transformarse en una realidad distinta, un ser alterno construido por códigos binarios y representaciones dudosas, constantemente cambiantes y espectaculares. Una entidad, copia del ser humano original que, al poseer una naturaleza indeterminada y camaleónica —pues en la net, se puede ser cualquier cosa—, se materializa a la medida de un simulacro que responde a las exigencias y los gustos de una sociedad hedonista.

Por ello, componiendo una historia con tonos críticos, reflexivos y emocionales, Vallejo sitúa el enfoque afectivo de la obra sobre el personaje al que arbitrariamente llamaré «Estudiante internauta», un hombre de escasas descripciones que, desde antes de la trama, aparece involucrado en un juego de roles donde seis personajes-fantasmas conversan con él por medio del correo electrónico. Entonces, valiéndose del auge de internet y sobre todo del servicio de mensajería digital —Yahoo!— en el 97; el autor de *Acoso textual* propone la marca y la utilidad de esta plataforma como espacio narrativo. De esta forma, Vallejo proyecta un territorio desbordante, atrayente y etéreo en el que el «Estudiante internauta» se desdobra en un yo virtualizado, creando de sí mismo un personaje ficcional llamado «Banano». Y esto es evidente en la siguiente cita del libro en el que el autor hace énfasis en que este ser virtual es un ente efímero que vivirá mientras que el simulacro y la performatividad existan.

¹ Ubidia, Abdón. La novela del hombre virtual. Librería Librimundo: Quito. 1999.

“[Banano] es el invento de un narrador que se oculta tras un seudónimo. Un destello engañoso. La imagen cabal de la condición humana, tan limitada que solo puede aprehender y vivir verdades muy parciales, para colmo simultáneas y contradictorias”².

Para críticos como Cecilia Ansaldo³, *Acoso textual* es una obra de sombras y soledades, puesto a que es luego de una etapa de aislamiento social, que el protagonista de la novela decide conectarse al mundo digital y con ello, experimentar tras «Banano» —y su dirección de email banano@wam.umd.edu—, las conexiones sociales sin barreras físicas y sobre todo, la posibilidad que le entrega este mundo para camuflarse y encarnarse en una especie de organismo cibernético⁴; una entidad mitad humano, mitad código, que nace de entre las interacción del internauta y con la tecnología.

Entonces, abriendo el debate temprano en torno al tema de la identidad de los usuarios del ciberespacio sobre el poder que ejercen por hoy las redes sociales —y el mundo digital en general—, Vallejo construye su novela a partir de un diálogo indirecto entre *yoes*: usuarios sin rostros que enuncian parte de su vida mediante un correo o un *nickname*. Una existencia que se basa en un conjunto de información siempre dudosa sobre gustos, ideas, quehaceres y secretos que se intercambian tras un sistema de correspondencias: Yahoo!. Un sitio web en las que estas simulaciones vivientes edifican una zona privada de simpatía que, a su vez —disponiendo de sus reglas y límites—, contrarresta con las prácticas de vida dentro y fuera de este, convirtiendo al espacio tradicional en una heterotopía⁵, un lugar diferente que nace e irrumpe dentro de otro lugar.

Entonces, sin más que rutas de correo que revelan apodos, instituciones y lugares; estos seres ficticios se plantean dentro de un plano de realidad alterna, no solo amistades y amoríos, sino también la experiencia de su nueva naturaleza en un proceso de anulación y redefinición de sus nombres y figuras humanas. En *Acoso textual*, este caso se ve

² Ídem. Pág. 2

³ Ansaldo, Cecilia. *Acoso textual: los rostros de la soledad humana*.

⁴ Terminología usada por el filósofo Marshall McLuhan para definir la creación y relación que establecen los seres humanos con la tecnología como extensión. Describe al hombre mecanizado y a la tecnología como ser sensible, diferenciándola del cyborg.

⁵ Un concepto del filósofo Michel Foucault con el que instaura una clasificación de espacios alternos. Lugares incompatibles y contradictorios que residen como pequeñas esferas de irrupción en territorio más grandes. Estos espacios son mundos contenidos que se oponen en resistencia, difieren de la distopía y la utopía.

reflejado en «Banano», aquella creación que se libera del «Estudiante internauta», para dividirse y personalizar a seis sujetos distintos. Identidades falsas que combinan, invierten y modifican sus preferencias —tales como posturas políticas, sexualidades y tonos de enunciación— para engañar, entretenerse y conocer a otros seis usuarios de procedencias inciertas.

“[Acoso textual] es una novela interiorista que nos plantea varios de los rostros de la soledad humana. La historia de ese o esa anónimo vale como metáfora de los riesgos de un modelo de vida que va creciendo en la medida en que se imponen sus rasgos y al que difícilmente puede sustraerse el ciudadano de fin de siglo”⁶

Tal como lo expliqué antes, el homo-virtualis en la representación de la imagen andrógina de «Banano», teje una red de impresiones y conocimientos sobre un alguien efímero, no-vivo, que se sustenta en el diálogo epistolar y en el lenguaje hipertextual de lo digital, mismo que es manipulado ante el deseo del «Estudiante internauta», de quien se refiere en la historia como el protagonista, hombre sin edad determinada que estudia un postgrado en una universidad norteamericana, alguien quien entre sus largas jornadas de lecturas y sus pocos encuentros sociales, decide escaparse de sí mismo y su entorno real, para gestar en el internet un nuevo yo —o nuevos yoes— quienes, compartiendo un solo alias «Banano», van componiendo no solo seis tipos de conversaciones específicas, sino de forma sigilosa, una poética sobre el nombre, la persona-personaje, la identidad, el espacio, el monólogo y el sentido de la verdad.

En *Acoso textual*, Vallejo hace mención a tres mujeres y tres hombres que chatean con «Banano». Azucena: azucena@lingua.fil.ub.es; es española, proveniente de Barcelona. Seductora, de carácter fuerte y fiestas nocturnas. Una mujer que tiene “esa frescura de piel, muslos de miel y canela que anhela acariciar con palabras”⁷, aquella con quien «Banano» se presenta como un hombre romántico y poético, un empedernido sin edad ni nacionalidad determinada. Nostálgico: nostalgico@arnet.pro.ar; es un argentino. Está casado y es padre de dos hijos. Tiene aires de donjuán y vive de forma acomodada por la herencia de sus bienes e incluso, por el puesto de una gerencia de banco que también le ha sido otorgada. Él cree que «Banano» es una mujer de 23 años, quiteña, estudiante

⁶ Ansaldo, Cecilia. *Acoso textual: los rostros de la soledad humana*. Pág. 3

⁷ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 11

de ciencias políticas en la Universidad de Maryland. Una joven sin pareja que ha puesto por encima de su vida afectiva, el deseo de aprender y estudiar su carrera.

Otro de estos fantasmas es Enquirer: enquirer@aol.com; una mujer, ama de casa que vive en San Antonio, Texas. Disfruta del sexo y de las tertulias. “Lectora insaciable de chismes sobre ricos y famosos”⁸. Se declara varias veces infiel y le gusta hablar sobre su maternidad. Para ella, «Banano» es un estudiante que está finalizando su carrera de periodismo, descreído de Dios, fanático de la democracia y crítico de la libertad de prensa. Pozole: pozole@netmex.com.mx; es un mexicano de “trescientas libras de obsesión”⁹, aficionado a la comida, cegado por sus deseos de provocarle a su paladar un orgasmo gastronómico. Odia las etiquetas sobre comida saludable y “bajo en calorías”, ama los platillos picantes. «Banano» para él es un tipo de talla XXL, de gusto refinado y exótico. Sabrina: sabrina@comp.uark.edu; en cambio, es una joven becaria de Fullbright-laspau en Arkansas. Con ella «Banano» comparte una red de afectos confusos. Son jóvenes feministas y ambas, en sus correspondencias, juzgan las libertades sexuales, la industria del porno y otras confidencias. Por último, Bicho: bicho@stanford.edu; un literato, todólogo de Stanford que disfruta de debatir los cánones y el mercado del arte en general. Proviene de California y fuma marihuana. «Banano» es para este sujeto, una mujer académica que comparte aquel desborde argumentativo sinfín.

Por medio de la interacción de todas estas personalidades, *Acoso textual* se vuelve una obra sobre un despliegue de escrituras y realidades performáticas que se tientan entre sí, a medida que tensan las cuerdas de la verosimilitud y la soledad de sus identidades. Una obra que, en palabras de Manuel Villavicencio¹⁰ y Michael Handelsman, nos enfrenta no solo a la revolución histórica de estos nuevos medios tecnológicos, sino con ello, a las influencias internas —sociales y económicas—, que modifican en la vida diaria y practica de los sujetos. Así, antecediéndose al impacto de las redes sociales, el email y las chat-rooms, estos personajes se asemejan al primer vestigio de la sociedad del espectáculo¹¹

⁸ Ídem. Pág. 12

⁹ Ídem. Pág. 67

¹⁰ Villavicencio, Manuel. *Acoso textual de Raúl Vallejo: des/habitando la ciudad virtual*.

¹¹ Un término con el que el filósofo Guy Debord califica a las sociedades modernas cuales subsisten en dos planos de realidad con una identidad fraccionada entre la vida real y la vida espectacular y quimérica que construyen en los nuevos medios de entretenimiento. Una serie de imágenes y conductas idealizadas que pervierten la espontaneidad y el conocimiento del mundo verdadero.

en la que los usuarios reales se convierten en simulacros, pero además en títeres de sus propios receptores cuales alargan su vida a la medida que lo codician como mercancía.

“Poco a poco, el joven “enchufado” de Vallejo se hunde en el desencanto propio de un mundo virtual que, a pesar de sus promesas de comunicación instantánea, es un mundo hecho de palabras cuyo origen y cuyas verdades más recónditas se esconden detrás de una pantalla que es, en el fondo, un muro transparentemente impenetrable lleno de sorpresas y mentiras”¹²

Villavicencio vincula el espacio narrativo de Vallejo con el discurso en oposición de una Matrix —un mundo imaginario, copia del real que amenaza con reemplazar al original en tanto sus propias reglas—. Yahoo! y el plano virtual son semejantes a una nación sin tierra y sin limitaciones identitarias que se construye como una “hegemonía neoliberal dada por el dominio de las TICs”¹³. Es decir, la virtualidad, cual nació como mimesis del mundo tridimensional, acopla en algoritmos y en datos personalizados, todos los registros de la sociedad, la política y la geografía, rompiendo con ello la vivencia del contacto físico y la irrupción del tiempo histórico de la realidad. De esa forma, la net se erige al concepto de una heterotopía fundada en sí misma como un espacio espectacular e intangible que ofrece a través de su existencia a través, un camino de evasión, una posibilidad de placer, de miramientos y de consumo que tientan a sus usuarios a elegir entre la realidad y la simulación.

«Banano» es el habitante de la utopía, es a quien los estudios antropológicos denominan como homo-virtualis, un ciudadano sin territorio, virtualizado, una imagen compuesta de signos que se desarraiga de quien en *Acoso textual* es el usuario de carne y hueso que se conecta al internet para chatear —el «Estudiante internauta»—. Entonces, de este desdoble de nombres y de afectos, resulta una mutación de identidad, género, cuerpo y nación.

«Banano» es un personaje asexuado que puede ser masculino o femenino, como también puede escapar de su condición física —humana—, limitada. En otras palabras, el homo-virtualis es aquel que vive en su doble existencia de avatar, marca, alias o ruta dentro del territorio digital. Es la representación cambiante de una persona que se

¹² Handelsman, Michael. *Entre el bolero y el internet: reflexiones desde la mitad del mundo*. Pág. 6

¹³ Villavicencio, Manuel. *Acoso textual de Raúl Vallejo: des/habitando la ciudad virtual*. Pág. 6

deshumaniza y se talla a sí mismo en personaje, en un ser de papel como dijera Roland Barthes¹⁴; es decir, la entidad que deambulan entre lo existente y lo ficticio, escapándose de la mente para sobrepoblar las páginas.

Así, en el caso de «Banano», este como un homo-virtualis se construye en el objeto de tránsito que posibilita al alumno de carne y hueso, la ilusión de la omnipresencia y la utopía, edificando con ello y con estas otras seis personas con quien chatea, una nación de seres camaleónicos que se cuelan en las redes del entretenimiento, el morbo y lo placentero para irrumpir el curso de la vida cotidiana, conviviendo con los vivos a la medida de entes durmientes, mitad presentes, mitad ausentes.

“¿Seré una persona sola? ¿O encontraré en medio de aquellos otros un alguien por quien matar a todos esos ellos y a todas esas ellas que hasta ahora me han hecho y resucitar luego para restaurar los pedazos de tanta existencia desperdigada en solo un ser?”¹⁵

«Banano», como ficción del protagonista «Estudiante internauta», es el producto de la soledad colectiva, de una oleada de amargura que según Guy Debord en “La sociedad del espectáculo”, amenaza al hombre actual que se ve hipnotizado por las influencias veloces que trae consigo la globalización, el capitalismo, la revolución de los mass media y las industrias del entretenimiento. Transformaciones que dieron un vuelco social, moral y económico cuales, según Debord, instauraron en la humanidad la necesidad de incluirse en todo ámbito aun cuando con ello, evada el espacio de su realidad. Consumir, es otro pilar fundamental para el autor —tal y como se expone en la siguiente cita—, pues el consumo valida la participación al colectivo, la existencia moral de los ciudadanos.

“La primera fase de la dominación de la economía sobre la vida social había implicado en la definición de toda realización humana una evidente degradación del ser en el tener. Toda realidad individual se ha transformado en social, dependiente directamente del poder conformada por él”¹⁶

¹⁴ Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Pág. 41

¹⁵ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 15

¹⁶ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pág. 5

Deseo, escape y placer, Debord define el alcance que la sociedad le da a la revolución de los medios tecnológicos —sin separar el capital y el mercado que lo sostiene—, como un proceso de deshumanización en la que el sujeto se convierte en objeto, en mercancía. Es decir, el individuo ingresa a los dominios que ofrecen las industrias del entretenimiento para sentirse parte de la comunidad moderna —sentirse parte del desarrollo, el progreso— y, además, para encontrar en sus narrativas, lapsos de diversión que no le otorga el ritmo de su realidad.

Entonces, dentro del nuevo plano virtualizado de la modernidad, la persona se postula en la nueva naturaleza de un personaje, de un ser moldeado, idóneo, que no es más que una máscara-disfraz que se adecúa según el deseo de su creador por ser visto y consumido. Así resultan los *nicknames* llamativos, los conceptos y perfiles innovadores que, a medida que acumulen receptores, van ganando poder y capital; ignorando, sin embargo, el peligro de su propia existencia al ser consumidos por las quimeras digitales.

Por ello, dentro *Acoso textual*, es ineludible la referencia afectiva que plasma Vallejo en la caracterización del «Estudiante internauta», quien en medio del soñar y el despertar, transita su consciencia por estados opuestos de contento y desolación, en los que se tienta ya sea a prolongar la existencia de «Banano» como también, eliminarlo para volver a su cotidianidad. Este dilema —como lo he explicado antes—, responde a las ansias que tiene el «Estudiante internauta» por ser partícipe de ese mundo que inauguran los nuevos medios, planteando la puesta de un futuro mejor a través de lo tecnológico, un futuro que visualiza el presente como una realidad caduca en la que a veces es insoportable vivir.

De esa forma, para el «Estudiante internauta», el artificio de «Banano» se convierte en la esperanza de su porvenir y progreso, el boleto para acceder hacia lo moderno y sus planos de entretenimiento y placer. «Banano» es la cura del «Estudiante internauta» cansado de la monotonía, es el catalizador para poder transformarse en otro, en otros. Por ello, es quien hace posible la liberación de la figura y la construcción humana de quien decide ser usuario. Y, no obstante, a la medida de un *phamarkón* —como propone el antiguo término griego—, la cura se convierte en veneno cuando esta droga contamina la naturaleza pura del cuerpo.

Por ello, advirtiendo el alcance que tiene «Banano» ya sea en la virtualidad e incluso, en la vida física de quien se conecta a la net, el «Estudiante internauta» experimenta el desasosiego de ver su existencia e identidad consumidas por su ficción. Además, con ello, percibe el descontento de entender la felicidad que le permite «Banano» como un sueño, un conjunto de espectáculos utópicos y efímeros que no son auténticos y que, al terminar, podrían poner en juego la concepción de su vida real.

De esa manera, ya habiendo explicado de forma detallada la línea investigativa y con ello los intereses temáticos que abordaré dentro de la obra de *Acoso textual*, propongo mi trabajo de tesis a la forma de una reflexión teórica en torno a tópicos literarios y filosóficos que relacionen el plano afectivo y sensorial que experimenta el personaje del «Estudiante internauta» frente a las revoluciones y didácticas que maneja la virtualidad en su cualidad de ser un mundo utópico y espectacular.

Así, planteo como esquema una organización de tres capítulos divididos en el personaje, el espacio y el resultado de su interacción. Propongo estos temas porque considero que no se puede explicar la naturaleza del «Estudiante internauta» como persona-personaje ni la de «Banano» como fantasma-personaje, sin a través de ello, referirse a Yahoo! como el espacio narrativo de Vallejo. Pues tanto sujetos como territorios están unidos al momento de analizar sus identidades, prácticas y posturas sociales, morales y económicas.

Por ello, en consecuencia, mi trabajo comprenderá mostrar a través de los tópicos y autores mencionados, los conflictos identitarios y territoriales que se destacan en la creación del personaje y del espacio de Raúl Vallejo en su novela. Concepciones que se generan a través del mundo digital y ciudadano virtual: el organismo cibernético —ser mitad humano, mitad máquina—. Es decir, pretendo dar cuenta de cómo el internet se convierte en una herramienta-lugar que copia, perfecciona y reemplaza la realidad de un ser humano limitante, ofreciéndole superar la carne para convertirse en un personaje espectacular. Una criatura que, sin embargo, al final de todo, se transforma en el veneno, en la posible tumba de su creador.

Capítulo 1. Personajes e identidades: el «Estudiante internauta» y «Banano» como la apreciación del homo-virtualis

1.1. El personaje narrativo, su naturaleza y nombre

El término “personaje” tiene una gran relación con la palabra “persona”; pues deriva de la etimología griega traducida a “prosopon” que significa actor o sujeto teatral que lleva consigo una máscara. Es decir, un individuo performático que entra en un pacto de ficción hacia la didáctica y las reglas sostenidas por una trama narrativa.

Para teóricos como Vladimir Propp, Anderson Imbert o Mieke Bal, el personaje literario es una figura ficcional cuya función primaria consiste en ser una copia, la mimesis de la persona humana de carne y hueso. Un personaje es un ser construido e idealizado por un autor/creador, está hecho de letras y trazos que buscan encarnar en su caracterización una cualidad especial, una clase de estereotipo que accione o sostenga la trama de una obra. Es decir, un personaje contiene en sí mismo un valor o un defecto que el autor fortifica a medida de un rasgo identitario cuyo objetivo será metaforizar un parte de la realidad y, sobre todo, afectar de alguna manera al lector.

“Los personajes se parecen a la gente. La literatura se escribe por, para y sobre la gente. Son criaturas prefabricadas: gente de papel, sin carne ni hueso. El personaje no es un ser humano, sino que lo parece. No tiene psique, personalidad, ideología, pero posee rasgos que posibilitan una descripción psicológica e ideológica”¹⁷

Entre persona y personaje hay tantos puntos en común que para Mieke Bal es imposible impostar una barrera entre ambos. Pues, desde su origen como desde sus interacciones o impulsos, son bastante iguales, ya que un personaje al igual que una persona, es arrojada a la existencia de un mundo edificado en su caos. Un espacio ya construido en el que estos deberán intentar sobrevivir con sus roles, caracterizaciones y psicologías. Sin embargo, para Anderson Imbert, la diferencia radica en la autoridad que tiene cada uno para poseer una vida privada. En otras palabras, entre personas de carne y

¹⁷ Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Pág. 88

hueso siempre existirá una frontera de desconocimiento sobre lo que pensamos, idealizamos o sentimos, tal y como lo indica la cita extraída de su libro *Teoría y técnica del cuento*.

“En la vida real nunca podríamos ligar la conducta pública de nuestro vecino con sus pensamientos secretos: su intimidad nos está vedada. La indiscutible razón por la que esa persona no puede ser personaje es su intimidad permanece secreta y la del personaje, por el contrario, es visible en el mundo creado por el narrador”¹⁸

Las personas reales siempre tendrán el derecho a esconder su intimidad si así lo desean; más los personajes literarios carecen de esto, puesto a que es por medio de su privacidad y acceso a mente, corazón, memorias y tiempo, que los lectores empatizan con este. Pues, sin la intervención de una historia o un concepto que defina al personaje, este a semejanza de cualquier avatar digital, no será consumido, ni observado ni compartido por quienes desean crear en él un nexo afectivo.

Un personaje literario desencadena la trama de la obra o en viceversa, nace de ella. Es una entidad de acción que los lectores descubren paulatinamente por medio del narrador quien, dependiendo de su tipología, nos da la posibilidad de obtener una comprensión determinada de quién es y del conocimiento sobre la psicología y las posibles decisiones del personaje. Y es que debido a su dimensional *actorial*, el personaje en palabras de la teórica Luz Aurora Pimentel es, más que una entidad semi-orgánica que sobrevive a la obra y a la acción del lector; un efecto-sentido que actúa como una articulación ideológica lograda siempre por estrategias narrativas.

En *Acoso textual*, Vallejo nos presenta a un personaje protagonista que de plano ya se encuentra inmerso en el dilema de seguir o no dentro del mundo digital. Este personaje sin nombre ingresa constantemente a Yahoo! para escribirle a otras seis personas bajo la figura o el concepto de un ser alterno: «Banano». Y si bien, este *nickname* nace o es parte del navegante —persona-personaje al que he estado llamando «Estudiante internauta»—, es necesario para esta tesis, dividir al protagonista en dos organismos diferentes que se contienen y se repelen entre sí. De esa manera se estudiará al estudiante y al *nickname*.

¹⁸ Anderson Imbert. *Teoría y técnica del cuento*. Pág. 208

El «Estudiante internauta» dentro de la narrativa de la obra, se plantea como un personaje que se enuncia al lector a la semejanza de una persona real que ve en lo digital, la puerta de un mundo utópico. Lo poco que se conoce de este es que es un universitario que estudia un postgrado en Estados Unidos. En la novela no se tiene detalles fisonómicos ni indicios sobre su personalidad, solo se sabe que en medio de sus horas libres se conecta al internet en un sistema de InfoVía para leer y componer cartas electrónicas bajo el seudónimo de «Banano».

Este último es el apodo que el «Estudiante internauta» ha decidido para ingresar en un juego de roles virtuales. Un *nickname* que se subdivide para alimentar la existencia de seis individuos simulados que, si bien comparten ciertos rasgos o gustos similares, buscan en realidad presentarse como seis individuos diferentes.

«Banano» es el personaje que se desdobra del «Estudiante internauta», quien concibe el acto de crear a un otro, a la semejanza de una persona, capaz de ejercer la imaginación y la ficción. «Banano» es entonces, dentro de las reglas de *Acoso textual*, el verdadero y único personaje irreal, cuyo espacio de origen es el plano virtualizado y digital que no admite en su territorio, el ingreso de un cuerpo físico, tal y como se supone es la condición que limita al «Estudiante internauta».

De esa manera, Vallejo ingresa al lector en un juego de muñecas matrioshka en el que el personaje que chatea deviene durante la trama, en otro personaje distinto dentro de otra realidad también distinta. Es decir, el «Estudiante internauta» como la persona-personaje que obtiene la capacidad de darle vida a «Banano», una máscara, avatar y habitante virtual que maneja según su interés, siempre movido por el deseo y el lenguaje estratégico que buscará conseguir el placer y el gusto en los demás fantasmas con los que conversa.

Ahora, el «Estudiante internauta» en cuanto a su construcción como intento de persona, es a diferencia de lo que ha mencionado Anderson Imbert, un ser con total acceso a su privacidad. Pues, en la novela, Vallejo dinamiza las libertades que tiene su protagonista dual, invirtiendo con ello, sus niveles de intimidad. Es decir, la persona —a diferencia del personaje— es para Anderson Imbert un sujeto cerrado, de pensamientos y concepciones ocultas; a lo que el personaje ficcional —representado por «Banano»—, debería ser una entidad abierta al lector, cuyos sentimientos se desplieguen en el texto.

No obstante, en *Acoso textual* «Banano» es todo lo contrario, pues es un personaje de sentimientos y opiniones dependientes a su creador, puesto a que funciona como una máscara, un nombre que le da existencia a seis sujetos semivacíos que le sirven al «Estudiante internauta» como ropaje para pasar desapercibido por los laberintos del internet.

De esa forma, «Banano» como un sujeto semivacío, es el desarrollo de una quimera que se mueve dentro del mundo digital, un territorio donde adquiere el poder necesario para vivir de la energía de su creador y consumirlo poco a poco, a la analogía de un virus o como defiende Marshall McLuhan, a la medida de una prótesis: extensión y reemplazo.

Entonces, siguiendo el análisis propuesto, se establece que dentro de *Acoso textual*, la privacidad de la denomina persona —dada en el «Estudiante internauta»—, se libera ante el lector a medida que cumple también con el papel de un narrador en primera persona. Una voz que de forma paulatina va confesando sus ideas, los miedos y ansiedades que le provoca el posible resultado de su juego mortal. Pues, tal y como se expone en la siguiente cita, el «Estudiante internauta» constantemente siente el temor de no ser reconocido fuera de la imagen de «Banano», un personaje que ha alcanzado tras el consumo de sus otros, el peso y la identidad de un ser medianamente independiente.

“¿Quién preguntará cuándo dejé de ser ese nombre y ese apellido que otorgan un lugar entre los propios para ser esta identificación con la que tránsito entre cables de teléfono y monitores de ordenadores personales?”¹⁹

El «Estudiante internauta» es en su construcción narrativa, el esbozo de una persona que sufre la deshumanización que exige la evolución de los medios tecnológicos —un cuadro semejante a la revolución social e histórica del mito del progreso que luego explicaré—. Es decir, en *Acoso textual*, Vallejo nos presenta de forma sencilla cómo la persona se convierte en un homo-virtualis, en el instante en que no solo decide crearse una existencia ya sea como dirección de correo o avatar; sino progresivamente, al momento de trasladar su energía y tiempo en otro plano diferente al suyo. Y es que el «Estudiante internauta» en el proceso de convertirse en, —o pasar a la piel de— «Banano», debe primero pasar por un umbral de ausencia. En otras palabras, el navegante

¹⁹ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág.11

no puede ser los dos sujetos al mismo tiempo; puesto a que uno deberá quedarse tras la pantalla y ausentarse de su mundo real, como en viceversa, sucedería de la misma forma con «Banano».

En conclusión, debido a la naturaleza narrativa que marca la dualidad del protagonista en la obra de *Acoso textual*, se ha definido dividir al personaje en dos entidades diferentes: el «Estudiante internauta» y «Banano». El primero, en su condición de retratarse como un ser humano, usuario de Yahoo!, se encuentra en la situación de una persona-personaje que ingresa en el mundo digital para desdoblarse en otro. Así, el segundo mencionado, se convierte en el avatar, en el cuerpo virtualizado que se enuncia entre una nación de simulaciones como el personaje-fantasma. Para ambos personajes, Vallejo permite un plano de intimidades y libertades. Pensamientos, ideas y preocupaciones que si bien surgen de la persona-personaje, también construirán por medio de la correspondencia y los registros de la escritura, la identidad y la supuesta privacidad que «Banano» le permitirá conocer sobre sí mismo al lector.

Ahora, pasando al tema sobre el nombre y la identidad, parto de la coincidencia de todos los autores ya mencionados, en que un personaje literario es una figura construida como un homo-fictus cuya verosimilitud y aceptación se valida en el peso de su identidad: nombres y atributos. Por ello, para Luz Aura Pimentel y Philippe Hamon, la permanencia e individualidad de un personaje en su relato se da por medio del nombre. El nombre como reconocimiento primario de la naturaleza de un sujeto, sea este un apelativo propio o referencial; pues es a través de su epígrafe o apodo que el autor le transmitirá al lector una idea general o central del personaje según su uso.

“Los nombres propios son recipientes vacíos, un “blanco” semántico que el relato se encargará de ir llenando progresivamente”²⁰; sin embargo, aquellos personajes que posean un alias referencial ya sea histórico, mitológico, alegórico o social, estarán caracterizados en priori por el pensamiento colectivo que se tenga de esta convención. Por ejemplo, si en una obra el sujeto ficcional se llama “odio”, tendremos de inmediato una idea en torno a la etiqueta alegórica nos muestra el autor. Lo mismo sucedería si el personaje se llamara “Zeus”, “Quijote” o “El Ladrón”.

²⁰ Pimentel, Luz Aurora. El relato, estudio de teoría narrativa en perspectiva. Pág. 67

“A partir del nombre, el personaje va adquiriendo significación y valor, gracias a los procedimientos discursivos y narrativos de la repetición, la acumulación y la transformación”²¹.

Es decir, el nombre actúa como una etiqueta de almacenamiento en cual se guardan todas las acciones del sujeto narrativo a lo largo de la historia. Datos que a su vez modifican o mantienen estática la visión que se tendrá del personaje. Por ello, la acción como un ciclo de causa y efecto edifican la existencia de un nombre y de un cuerpo que lo posee, a la medida de un ser único. La identidad así, en palabras de Paul Ricoeur, es siempre un registro mutable y narrativo, una historia que está íntimamente atravesada por el tiempo en la doble esfera que contiene al sí mismo: el *idem* y el *ipsen*. Para Ricoeur, la identidad de un ser humano como también la de un personaje literario se basa en el resultado de su vida metaforizada a un relato, una puesta en escena de conflictos y decisiones que van generando en la personalidad del sujeto una permanencia y un cambio.

Vas acumulando varias teorías, debes concluir.

El individuo es una mezcla entre el *idem* y el *ipsen*; siendo la primera una dimensión inmutable que no se ve afectada por el tiempo, porque siempre será igual. Es decir, es el núcleo de lo que es el sí mismo en su mismidad, por ejemplo: el nombre de un personaje-persona. La segunda esfera comprende a la relación con el otro, con lo extraño. Ricoeur define que es aquello en la identidad que se transforma ante el tiempo y la acción narrativa. En otras palabras, lo que está sujeto a ser otra cosa distinta a su figura primaria, por ejemplo: el cuerpo y con ello la madurez mental.

En *Acoso textual* el protagonista es un hombre sin alias cuyo oficio de estudiante se va conociendo a lo largo de la trama; pues de parte del autor, no hay ninguna forma en la que este ser sea llamado, sino que aparece de plano en la obra como una voz fantasma e incorpórea que nos cuenta sus sentimientos y angustias. Entonces, aun cuando se desease encajar al «Estudiante internauta» en una tipología narrativa; este, más allá de un ser un personaje referencial de tipo social o alegórico; es una entidad hueca, una que de a poco va desapareciendo como elemento narratológico. Ya que sin el desarrollo de una forma o de un contenido independiente a lo que es o causa «Banano», el universitario es

²¹ Ídem. Pág. 70

solo un vestigio de lo que es el homo-virtualis; aun cuando en el trasfondo de la obra, todo empezó de forma contraria.

Por ello, considero esta visualización de personajes como una estrategia importante en la obra de Vallejo puesto a que es por eso, que el «Estudiante internauta» se presenta como un ser debilitado y solitario que ha llegado al punto de verse atrapado bajo el concepto de «Banano», perdiendo así su identidad inmovible (*idem*) y su carácter-personalidad (*ipse*). En otras palabras, el personaje del universitario ha cambiado roles con el homo-virtualis transformándose a sí mismo como la máscara de su creación. De esa manera, abortado de su espacio, el «Estudiante internauta» se exilia hacia el mundo digital del internet y los correos electrónicos a la idea de las chat-rooms. Un territorio ajeno a la forma de su figura, cuyo acceso le cobra el precio de la deshumanización. Y es que, a la medida de un juego inofensivo, el alumno permite que el tiempo y el espacio virtual del internet modifiquen su naturaleza hasta el punto de alterar la inmutabilidad de su identidad que le pertenece al mí mismo.

Entonces, siguiendo con el pensamiento de Ricoeur, la anulación de la mismidad (el yo) del «Estudiante internauta» provocada por la tecnología y sobre todo por «Banano», abren una grieta en la existencia real del alumno, convirtiéndolo en una sombra que, ante la luz de su creación, se va entregando a la nada.

“En los personajes no referenciales, cuyos nombres están inicialmente “vacíos”, el proceso acumulativo por medio del cual se van llenando es también, y con mucho, de naturaleza narrativa: el nombre se colma de historia y no meramente de atributos de personalidad”²².

Por otro lado, para complementar la idea del alumno-fantasma, Hamon define que la modificación en el nombre de un personaje representa un peligro para la obra; pues cambiar la forma en la que se llama al sujeto ficticio desestabilizaría la coherencia y la legibilidad del relato; más en *Acoso textual* el «Estudiante internauta» como ya había dicho, carece de nombre, calificativo o apodo, ya que su existencia se sostiene en el lenguaje y el anonimato, cuales le conducen al devenir de un otro, un sujeto-idea de formas abiertas, incompletas y modificables que le posibilita vivir en otras realidades.

²² Ídem. Pág. 69

Así, libre de su cuerpo, nombre (identidad) y carácter, el universitario cruza el umbral del género, enunciándose de correo en correo como un ser diferente y a la vez único, un hombre y otras veces una mujer, ambos con diversos gustos y oficios. Una técnica onomástica que Raúl Vallejo utiliza para descentralizar el concepto puro de identidad y mostrarle al lector una figura desmembrada en la que el «yo» es una entidad de muchas caras que constantemente anula lo que es para recrearse por completo. Y de allí que, a la mitad de la novela, el «Estudiante internauta» confiese sentirse más cómodo en la piel de «Banano» como aquella quiteña de 23 años que se ha ido enamorando de Nostálgico o, a su vez, como un él, quizás muy distinto al original, quien como poeta y hombre romántico anhela disfrutar de la vida bohemia junto a Azucena.

“Cuando <Banano> era ella, la muerte le sonaba demasiado lejana y estrambótica. Incluso ya no dudaba que ella era la ella y de verdad y totalmente el único ser que podría habitar en <Banano>”²³.

En *Acoso textual* el peso del nombre del personaje lo tiene el homo-virtualis, la figura-concepto que nace de la grieta identitaria del «Estudiante internauta». Así, mediante las teorías antes revisadas, es primordial concebir a «Banano» como el eje que mueve no solo la historia, sino como el que planta y reemplaza su “mí mismo” en un mundo alterno que consume al presente-real. Entonces, «Banano» como nombre se erige en lo desconocido; pues adquiriendo la tipología de una fruta, posibilita al lector una serie de relaciones de todo tipo: simbólicas, sexuales o sociales.

En *Acoso textual*, el homo-virtualis representa al hombre moderno, al individuo que ha evolucionado superando la limitación de su cuerpo para recrearse en un plano volátil, cuya puerta de acceso está detrás de un ordenador. «Banano» es el cuerpo virtual que le permite al «Estudiante internauta» inventar y descubrir diversas partes fragmentarias de un mundo posiblemente infinito, mediante su cualidad camaleónica que le permite ser lo que desea: una mujer, hombre e incluso —que no es el caso de la obra—, hasta un animal o un tipo de criatura fantástica. Pues, el homo-virtualis es un ser que escapa a la biología y a las reglas que condicionan a la figura humana y es por ello que, al mismo tiempo, adultera el sentido de la identidad.

²³ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 38

En conclusión, «Banano» es un sujeto hermafrodita que convive en silencio con una dualidad sexual que, en su unidad, varía entre la hetero y la homosexualidad. Es un nombre que dice causar en sus compañeros de chat, cierta ternura, sorpresa o morbo; pues el banano como fruta, puede representar una idea nacional como el oficio de la exportación ecuatoriana; o como un símbolo de virilidad, un elemento falocéntrico.

“Se puede pensar en toda clase de motivaciones para el nombre de un personaje: etimológica, como en *Bovary*; social, como en las partículas que connotan origen noble - “de”, “von”, “Sir”-, o estado civil, Madame; semántica, como *El Caballero del Verde Gabán*, o *Sancho Panza*; semántico-narrativa, como *Lady Dedlock*”²⁴

El nombre de un personaje dota al mismo de una historia narrativa, le da existencia y un sentido de originalidad sobre los demás. El nombre es la huella de la individualidad y con ello, de independencia. De esa forma «Banano» como aquel personaje con un alias que se antepone al alumno sin descripción, es dentro de la novela de Vallejo el que lleva la fuerza de la acción, un poder invisible que lucha contra el «Estudiante internauta» que ve en su construcción, el gólem de una sociedad nueva y aplastante: la sociedad de lo virtual, del entretenimiento y el espectáculo.

“Esta noche anda con los cables cruzados. Trata de convencerse de que, a lo mejor, si anuncia su muerte, aquellos seres aparecerán mágicamente en su cuarto, prestos a impedir la consumación de su final”²⁵

A manera de cierre momentáneo, en una relación de fricción entre placer y dolor, cura y veneno, el personaje del «Estudiante internauta» comienza un viaje en el que se debate entre experimentar las nuevas sensaciones de la tecnología y a su vez, en no olvidarse lo que es, conteniendo y conservando aquello inmutable de su identidad, es decir, su humanidad y la búsqueda de su nombre y su vida independiente al ordenador.

²⁴ Pimentel, Luz Aurora. *El relato, estudio de teoría narrativa en perspectiva*. Pág. 68

²⁵ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 31

1.2. La identidad y la multiplicidad del Homo-virtualis

Como ya se dijo, La identidad es para Paul Ricoeur una puesta en narrativa que surge de la tensión entre la mismidad inalterable y la alteridad del carácter siempre en cambio, ambas esferas necesarias para que el individuo pueda sobrevivir y evolucionarse en su propia existencia para con él y los demás. De esa manera, cuando se habla de la huella del mí mismo, se entabla una serie de yoes en un entrecruce de tiempo-espacio, que se conforman a partir de la adaptación del sujeto dentro con su alrededor viviente.

Es decir, en palabras Joan Costa —comunicólogo español—, la identidad comprende la idea de *verdad*, en la que la autenticidad del sujeto construye el todo idéntico de sí mismo. Lo propio de la persona con la cual da sentido a sus actos, esencia, entidad y forma. De esa manera, la identidad conforma la justificación de lo interno ante la relación con el contexto, teniendo en cuenta que su desarrollo también incluye el desenvolvimiento de la convivencia con los demás, en los roles y prácticas que el individuo adopta a favor del reconocimiento de sí ante la pluralidad.

“La identidad siempre implica un sentido relacional con respecto al otro, sea reconociéndolo o negándolo, en la igualdad/diferencia. Es alteridad, y podríamos decir que también ocurre en viceversa”²⁶.

Por lo expuesto, la identidad es un proceso en constante transformación, por lo que no responde a un mecanismo estático ni puro. Convive en dimensiones interrelacionadas, aunque guarda un núcleo fundamental que permite la afirmación original de lo que es el sujeto. Por ello, siguiendo con el análisis de *Acoso textual*, el personaje del «Estudiante internauta» se presenta como esa semilla inalterable y pura, de la cual procede «Banano» como la raíz de todo lo diverso. Así, como representación y concepto de pluri-identidad, «Banano» encarna al homo-virtualis en una apuesta de mimesis, en la que tanto el espacio y los individuos se distancian de sus yoes originales, para ingresar en el nuevo modelo de territorio digital junto a una vida codependiente al vital orgánico.

Así, esta conducta constantemente mutable de auto-procrearse en un otro mejor y digno de ser seguido o escuchado; como también el auto-publicitarse a la forma de un personaje-idea o de mercancía, es una nueva forma de interacción y comunidad que surge

²⁶ Sánchez, Luis Alberto. *La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad*. Pág. 2

desde los años 90 y que, aun en la actualidad sigue mostrando cambios a medida que crece la Aldea global y la nación virtualizada.

“La virtualización de la sociedad conlleva una profunda transformación de los modos de relacionarse, de crear la imagen que queremos proyectar a los demás y del propio concepto de realidad”²⁷

El homo-virtualis es el calificativo con el que se le conoce al ciudadano de una sociedad eidética y digital, que ve en el internet y en sus diversas herramientas y aplicaciones, la oportunidad de abrir una puerta hacia un dualismo ontológico, un doble plano de realidad en el que el sujeto gesta distintas imágenes de sí mismo, a partir de elementos inmóviles que forman la base de su identidad. Pero esta dupla de territorios y existencias paralelas deviene de un concepto bastante antiguo: el mundo inteligible de Platón.

Buscar una entrada adecuada a Platón

Y es que, como fundamento de la filosofía platónica, la percepción de la realidad y el sentido de ser original o copia, deriva de la creencia de dos planos que se retroalimentan con la mente y las acciones de los seres humanos: el mundo de las ideas (inteligible) y el mundo de lo sensible (lo visible). La primera esfera corresponde a lo intangible, a la causa primaria de todo lo creado. Allí se encuentra la morada del Ser como entidad inmutable que no cambia con el tiempo y el espacio. Este es el lugar donde yace la esencia regida por la episteme, cuya función otorga a los humanos la inteligencia y el entendimiento.

La segunda esfera es el territorio de los afectos y las formas. Aquí viven todos los seres vivos, cuales sin excepción son para Platón, el producto de la idea que vive en ese mundo superior. Cada idea es parte del conocimiento universal y todo aquello que se desprende de ella, subsiste a la medida de ser copias del original, entidades sometidas a un cambio infinito ante las impresiones que estos puedan tener de las interacciones con el entorno y su periodo. Así, para el filósofo, el mundo al que llamamos realidad es solo

²⁷ Portillo Fernández, Jesús. *Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales*. Pág. 3

una nación ilusoria en el que lejos de la verdad, convivimos con otros mostrando máscaras y actitudes que se acoplen según nuestros deseos.

“La creación de un mundo eidético (arquetípico y verdadero), de una parte, intangible e inmaterial del ser humano (el alma) y la concepción de un conocimiento superior (episteme) supuso para el pensamiento un cambio de paradigma, el cual se ha legado a las nuevas plataformas de comunicación y al uso que hacemos de ellas”²⁸

Ahora, hay un tercer plano de existencia según Platón: el lugar de la representación. Aquel mundo en donde yacen las sombras y los reflejos de aquellas figuras consideradas como copias. En otras palabras, aquí toma vida todo lo que resulta de la imaginación, vista para el filósofo como el límite opuesto a la verdad; pues aquello que se crea desde la copia y se entiende como copia de la copia, es en sí un simulacro que busca de manera errónea y subjetiva, mimetizar las cosas sensibles. Por ejemplo, el arte.

Explico esta trilogía de realidades puesto a que el mundo del internet como mimesis del territorio humano, desemboca en la puesta en escena de un simulacro. Un puente, camino de evasión que conduce a los internautas a salirse del plano de las formas sólidas para devenir en un conocimiento y experiencia expandida. Es decir, para devenir en ideas, no estáticas como en el mundo inteligible de Platón, sino mutables y perennes, capaces de sobrevivir al tiempo, de cruzar espacios y redefinir formas y conceptos. De esa forma, el mundo virtual es la realización total del simulacro en la que la imagen, nombre o idea de nuestro personaje es más entretenido, aclamado y tolerable que la persona real.

“No tan lejos del dualismo antropológico de Platón, descubrimos una fractura entre la vida que deja de vivir el cuerpo y la que vive la mente, conectada a un interfaz que le sirve de soporte social”²⁹

La realidad y las relaciones humanas parten del uso del lenguaje, por lo que a medida que va siendo atravesado por los nuevos medios de comunicación, las vidas de las personas adoptan otras formas de participación colectiva. El homo-virtualis es el

²⁸ Ídem. Pág. 3

²⁹ Ídem. Pág. 4

ciudadano de un territorio sin límites en el cual la identidad es más bien icónica y espectacular, que una mezcla de ideologías culturales y personales. Es decir, una identidad vinculada a base de inclusión y el deseo de pertenecer a un grupo, que a la definición individual que lo une al espacio en el que habita su cuerpo de carne y hueso. Entonces, todas las posturas y definiciones de los individuos virtuales responderán a los gustos, modas y prácticas que otros usuarios con seguidores instauren en la plataforma.

Entonces, el «estudiante internauta» quien se idealiza bajo la imagen de la persona real, entra un estadio de simulacro, cuando deriva en su identidad como «Banano» para poder disfrutar de una vida alterna de placeres. Y, no obstante, tal como cita el constructo griego, entre más diferente intenta adaptarse la simulación a la copia, más se fractura la relación entre alma y cuerpo. Este concepto, llevándolo al análisis de la novela de Vallejo, pasa a generar otro tipo de relación; pues ya no alma-mente como en el pensamiento platónico, sino que entre mente-cuerpo se crea una separación. Así, el «estudiante internauta» es la materia que se conecta a la net, olvidando su rostro y «Banano», la mente fragmentada que reduce su identidad a expresiones lingüísticas e icónicas. Una convivencia entre lo real y lo posible que, a su vez, posibilita la fugacidad del espectáculo y continuidad de una vida amarga y desencantada.

Así, equiparando lo dicho con «Banano», entendemos que este personaje como un homo-virtualis camufla su identidad original para adaptarse con disimulo a los deseos de sus remitentes-seguidores. Y de ello, expongo el ejemplo de la relación entre «Banano» y «Pozole» quienes disfrutaban hablar desmedidamente de los placeres gastronómicos, en un círculo vicioso que erige un gusto, cuyo nivel de veracidad nunca le quedará claro al lector. De esa forma, entre el «Estudiante internauta» y «Banano», al igual que sus planos de subsistencia hay una brecha en cómo se manejan las emociones, los lazos sociales y de ello, el lenguaje. Pues, dentro del mundo de la simulación, las conversaciones no se dan en tiempo real, sino que llegan por medio del correo de Yahoo! y yacen a la espera de su respuesta, produciendo con ello, una interacción temporal a voluntad.

Este carácter fragmentario de conocer a otros y de obtener información en pequeñas dosis de atención y participación, es identificado para Portillo como la enunciación constante de un monólogo. «Banano» entablando una conversación con un otro que al igual que él yace ausente, quizás también pensando desde su reflexión y soledad, una respuesta acorde y elaborada para su correo.

“Los escenarios virtuales son comprendidos como lanzaderas de comunicación que ponen en marcha la simulación de una conversación (que en sentido estricto no se ejecuta entre dos interlocutores). El monólogo tiene la capacidad de fijar mediante afirmaciones y reafirmaciones las características que queremos que definan la identidad virtual que compartimos en los ciberescenarios”³⁰

Debes anunciar que vas a trabajar con esta categoría narrativa. El monólogo es la modalidad lingüística que acopla el homo-virtualis. La voz en forma de pensamiento que un yo (primera persona) acopla para buscar posicionar a su avatar o etiqueta digital en una comunidad determinada, en la cual desea que su mensaje alcance la permanencia y la relevancia. En *Acoso textual* existen dos tipos de monólogos: el interior o el soliloquio del universitario; y el narrativo, que funciona como un yo que dialoga sobre algún tema de manera detallada. Este último, lo vemos reflejado en el ciclo de cartas electrónicas que comparte «Banano» con esos otros seis usuarios.

Ahora, introduciéndonos en la composición verbal de la novela, obtenemos que en *Acoso textual* la voz narrativa que sustenta el desarrollo de los personajes se realiza mediante un narrador en primera persona marcado desde el «Estudiante internauta», quien viene a ser en primera instancia el sujeto enunciativo que habla del otro, casi objeto, que es «Banano». De esa forma, el universitario es el “yo creador” de una serie de ideas. Voz silente que expresa una especie de confesión sobre sí mismo y una identidad en constante identificación y temor por su supervivencia.

“El personaje de la ficción narrativa tiene dos medios de expresarse: la voz y el pensamiento. Cada una de estas tiene una legitimación. Pero puede suceder también que la voz y el pensamiento del personaje se nos den más o menos solapados en la narración, esto es, en modo narrado. Aquí se da una cierta gradación, según se halle presente el enunciativo o el sujeto cognitivo del personaje”³¹

El «Estudiante internauta» es dentro de la novela de Vallejo un pensamiento sin registro de diálogos directos. Un monólogo auto-narrado en palabras de Luis Beltrán, en

³⁰ Pág. 7

³¹ Beltrán Almería, Luis. *Palabras Transparentes. La configuración del personaje en la novela*. Pág. 44

la cual el manejo de esta voz en primera persona le permite a lector dar cuenta de un discurso aparentemente propio e interior en el que este personaje-persona, más que hablarnos de sí mismo, realiza una reflexión en su cabeza acerca de sus disertaciones no solo sobre el manejo o las posibilidades de la tecnología, sino también sobre cómo afecta a los sentidos, práctica y psicología humana; todo desde el enfoque afectivo que lo une a «Banano».

Así, el «Estudiante internauta», al principio, parece recapacitar sobre sí mismo en tanto que él es «Banano» y; sin embargo, a lo largo de la trama pareciese desfragmentarse y hablar sobre un otro, ese objeto enunciado que arresta su protagonismo y lo reduce a una clase de narrador testigo semi-impersonal que, atado al presente, desconoce lo que podría suceder con él mismo y sus quimeras al decirse ponerle fin al juego. Por ello, «Banano» como objeto enunciado gana tal peso narrativo en la obra, que modifica silenciosamente la percepción del discurso, invirtiendo la naturaleza del alumno desde un yo confesante a un simple interlocutor que refiere la existencia de un ser que cada vez es más ajeno a él.

En otras palabras, el universitario-narrador se reduce a la tipología de un sujeto cognitivo que, si bien cuenta su historia, todos sus picos y giros argumentales son sostenidos por las acciones de un otro, siendo su voz/pensamiento similar a una cámara que registra los eventos con la única libertad de atravesar el relato con sus opiniones y sentimientos. Es decir, el «Estudiante internauta» como aquel que narra la vida de quien se sitúa en un rol de poder como el protagonista, subyugándolo al papel terciario de una voz incorpórea que buscará controlar la situación.

“En la narrativa personal, la tercera persona presenta la posición puramente negativa del no narrador. A pesar de ser el interlocutor y de hacer oír su voz, no consigue salir de la posición de no narrador en el discurso narrativo”³²

Es importante analizar las dimensiones y capacidades del narrador dentro de la obra de Vallejo, puesto a que es en esta fricción entre sujeto-objeto enunciado y protagonismos, que se entiende de manera más lúcida la preocupación del alumno al verse consumido por «Banano». Este último personaje entendido como un gólem sin hálito que, si bien necesita de la consciencia y del manejo del universitario para conseguir una vida

³² Ídem. Pág. 41

codependiente; es ya en su dominio, dentro de su mundo virtual, una entidad que succiona al personaje-persona, fascinándolo con su capacidad de camuflaje y mutación.

“Anochece y amanece con la mirada en la pantalla. No siente cansancio, pero hace unas madrugadas, en su interior bulle una asfixiante ansiedad por desconectarse que ha puesto su cuerpo con unas enormes ganas de dormir y no despertar en días”³³

Otro punto interesante en la composición de esta narración parte de esta cita, en la que se puede visualizar como la voz quien fuera el «Estudiante internauta», se distancia de él mismo para estudiarse como a un tercero. Este adentro-afuera de su propia persona, ilustra una pérdida del yo que cambia de foco entre el alumno sin nombre, «Banano» y un alguien aún más nadie que el personaje universitario; quizás la voz de esa consciencia desfallecida que no solamente da cuenta de lo que el «Estudiante internauta» no quiere hablar, sino que también instaura el formato epistolar directo y un discurso de psico-narración.

“La psico-narración se apoya en los procesos mentales de los personajes para llevar adelante sus propósitos narrativos, propósitos en los que la vida interior de los personajes es un mero telón de fondo”³⁴

En *Acoso textual* se perciben dos dimensiones epistolares: una directa y otra indirecta. En la primera, Vallejo manifiesta la voz/pensamiento del «Estudiante internauta» en su dupla de abstracción y enajeno, ese papel en el que este refiere las personalidades y las acciones de «Banano». La segunda, en cambio, se componen de los correos adjuntos que compone y recibe esta misma entidad ya dentro de la piel de su propia creación. En otras palabras, desde la performatividad de haber devenido en su homo-virtualis. Y es que esta combinación de registros entre mente-emociones (diálogo) y actuación-creación (cartas) nos edifican una cartografía completa sobre lo que sucede con el sujeto al internarse no solo en el mundo del internet, sino en el juego de roles y representaciones sobre sí mismo, cuestiones que hoy en día son el motor de las redes sociales.

³³ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 14

³⁴ Beltrán Almería, Luis. *Palabras Transparentes. La configuración del personaje en la novela*. Pág. 101

Confesión y composición son dos tipos de narraciones que se interrelacionan en *Acoso textual* con el fin de contraponer y visualizar la diversidad de «Banano» como una matriz figurativa y lingüística que anula, fragmenta y gesta otros seres fantasmales que, al igual que sus creadores, parecen estar hechos del lenguaje. Un mundo intangible en que las formas se reducen a códigos, números y palabras.

Capítulo 2. El espacio y la heteropía: fricciones entre la virtualidad y la realidad

2.1 Breve contexto histórico. Trasfondo psicológico del protagonista de Vallejo

A partir de la década de los 40, el mito del progreso, vinculado con el ágil crecimiento de la modernidad, despertó en autores como Walter Benjamin, la preocupación social acerca de los nuevos cambios que generaba la idea de la revolución industrial, la reproducción y los medios de comunicación. Un período caótico y vertiginoso que contendría no solo las consecuencias fatales de la Segunda Guerra Mundial, sino que, con ello, el fundamento de las raíces de los medios digitales que hoy en día se conocen.

La idea del progreso se erigió sobre el mundo entero, transmitiendo nuevos horizontes utópicos que fueron de mano con los novedosos inventos que asombran y modifican la vida de la humanidad. La ciencia —fortalecida desde el iluminismo del siglo XVIII—, se sobrepone aún más a las corrientes teológicas y culturales de este periodo, sepultando el sentido práctico y ancestral de varios grupos históricamente vencidos, quienes, a su vez, son marginalizados debido al no encajar ni entrar dentro de esta influencia.

“Nos hemos vuelto pobres. Hemos ido perdiendo uno tras otro pedazo de la herencia de la humanidad; a menudo hemos tenido que empeñarlos en la casa de préstamos por la centésima parte de su valor, a cambio de la calderilla de lo «actual»”³⁵.

Benjamin, ilustrando su desbordado sentimiento de zozobra, planteó en su obra “Las tesis sobre la filosofía de la historia”, la imagen y el concepto del *Ángelus Novus*; un individuo de naturaleza incierta que tiene las alas extendidas y en su rostro, un gesto

³⁵ Benjamin, Walter. *Experiencia y pobreza*. Obras II. Pág. 221.

de horror. Un ser que en medio de la nada, es brutalmente empujado hacia enfrente dirigido por la potencia del progreso, metaforizado a la figura de un huracán. El miedo y la angustia se centran en dos situaciones: la primera, en lo inevitable que resulta ser el cambio histórico aun cuando este sujeto se resista con todas sus fuerzas; y la segunda, reside en el momento cuando se percata que su pasado —todo lo que no entra en el progreso— ha quedado en ruinas. Es decir, su realidad, vida, pueblo e identidad han sido destruidos por lo moderno.

Este sentimiento de negación, sorpresa y resignación encarnan no solamente la angustia personal de Benjamin, sino que se conforma hasta hoy, en un síntoma colectivo y vigente que sienta las bases del pesimismo tecnológico, el nihilismo y, sobre todo, la naturaleza de una modernidad líquida. Acciones, roles y afectaciones que se ven manifestadas en la conducta conflictiva que Vallejo desarrolla en *Acoso textual* y en la caracterización del «Estudiante internauta», quien aún seducido por las novedades que le permite el mundo digital, experimenta con ello varios episodios de temor al descubrir cómo su yo de carne y hueso es consumido por la ficción utópica y la realidad alterna que le ofrece «Banano».

Así, al filo del abismo —tan semejante al Ángelus Novus—, el «Estudiante internauta» de Vallejo luchará por contrarrestar el poderío del progreso y la tecnología, representadas dentro del personaje de «Banano» y sus esferas de entretenimiento y mejoramiento social, cuales fortifican la necesidad de evasión que diariamente se instaura en la vida cotidiana.

“Lo que, en verdad, mantiene latente sus ganas de ser miembro de la vida es el saberse esa persona de rostro múltiple conectada-enchufada-etc., navegar sin restricciones por el espacio cibernético. Conocer gente que, a su vez, han fabricado en su imaginación a las personas que se topa en la net”³⁶.

La anterior cita extraída de *Acoso textual*, da cuenta de todo lo expuesto. La realidad tal y como se vive en el presente, ha empezado desde la idea del progreso, a demandar en las personas una cualidad desechable. Es decir, al igual que lo tecnológico —y con ello, lo virtual—, la realidad debe eliminarse y nacer de nuevo en un ciclo de actualizaciones constantes para demostrar que avanza y evoluciona. Entonces, siendo los

³⁶ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 13

seres humanos cuerpos, aparentemente limitantes y vulnerables al tiempo, se convierten en casas vacías que buscan fuera de ellos, un nuevo sentido para satisfacerse.

«Banano» es el progreso, lo actual, la evolución. La esperanza y el desasosiego de aquel hombre moderno —el «Estudiante internauta»—, quien tal y como lo hizo la humanidad en su pasado, abandona su raíz para renacer en un territorio nuevo. En *Acoso textual* este proceso consiste en un choque de emociones ambiguas, influenciadas principalmente por el dinamismo que dicta la naturaleza del espacio narrativo: el mundo digital que provoca en el «Estudiante internauta», la fragmentación de su consciencia para con un doble virtual que pone en duda el valor y el disfrute de su existencia real.

De esta manera, considero importante vincular cada uno de los acontecimientos que cito en esta sección, para analizar de forma gradual, cada uno de los eventos históricos y los nexos emocionales que en gran manera se vinculan con la obra de Vallejo. Por ello, como soporte indirecto para estudiar el espacio narrativo en *Acoso textual*, hago mención del acontecimiento que transformó por completo la sociedad en tanto evolución tecnológica como también en sus relaciones sociales: la apertura del internet en su uso público, cuando las redes funcionaban como un servicio de InfoVía telefónica.

El internet dentro de *Acoso textual* figura ser una de las energías vitales que mueve el mundo digital; pues si bien había mencionado que todos los personajes interactúan dentro del correo electrónico, es la presencia del internet y su lenguaje, un conjunto de signos y detalles que el autor coloca a lo largo de su novela. El internet es, entonces, el escenario donde se encuentran los correos electrónicos y a su vez, donde se forman —a la imagen de pequeñas performances—, cada una de las chat-rooms —conversaciones—, que estos seis personajes indefinidos mantienen entre sí.

El nacimiento de la net sucedió en 1983 con el nombre de Arpa Net, pero no fue hasta entrado los años 90, cuando debido a la masiva comercialización de las computadoras, las redes fueron desplegadas mundialmente a universidades, trabajos y hogares. Y es que la llegada del internet público facilitó la organización y la obtención de datos, distribuidos en un lenguaje de hipertextos, siendo la W3 —World Wide Web—, la primera página web que se abrió en el mundo. Una plataforma que actualmente existe solo como una copia de visualización y que, no obstante, se utiliza de forma abreviada dentro de las URL a la medida de un carácter que identifica la tipología de los *websites*.

En consecuencia, la cristalización de la Aldea Global predicha desde 1962 por Marshall McLuhan, se fue cumpliendo: miles de personas interconectadas a partir de la tecnología y con ello, el origen de una sociedad simbiótica, constantemente vinculada a su expansión corpórea y sensitiva. El mito del progreso en su esplendor, sometiendo a lo que es natural y antiguo en el sujeto, para transformarlo a lo artificial y lo nuevo. De esa forma, el ser humano da vida al organismo cibernético, mitad hombre, mitad máquina; para así vivir en dos mundos y con ello, establecer su existencia en los planos de la virtualidad.

En *Acoso textual*, si bien no existe alguna referencia que determine la fecha exacta en la que conviven los personajes, las interacciones dadas por el «Estudiante internauta» con el internet y sus servicios, pueden dar una pista de esto, al igual que la fecha cercana a la publicación de la obra (1999).

La novela de Raúl Vallejo constituye por ello, una frontera de transición en la que el autor va analizando y observando todo aquello que se suma y se resta durante el cambio de siglo. Allí, resguardado bajo el umbral que le da paso a una época dependiente al consumo global, el espectáculo y la motivación de ser parte de una vida utópica, la vida virtual.

Y es que hoy en día es casi imposible mantener nexos sociales o estar informado sobre las noticias mundiales, sin que uno como usuario, utilice la net o las redes sociales. Ingresar a cualquier plataforma accediendo por “Google” o por “Facebook” son prácticas diarias que se adhieren a la conducta y practicas personales, llegando incluso a áreas más colectivas como los medios laborales, en los que a veces el perfil de un sujeto reemplaza o verifica las expectativas que se tiene de una persona. La virtualidad, por ello, ha sido un proceso colectivo y paulatino que ha ido consumiendo la participación de las personas dentro del plano real, modificando sus modos de existencia a través del mismo diálogo dado en los años 40 con el mito del progreso.

Así, continuando con el desarrollo histórico del internet, es importante mencionar que, para finales del 1993 e inicios del año siguiente, en la W3 se habían creado alrededor de 623 páginas webs de acceso mundial; generando con ello, la aparición de los primeros motores de búsqueda: el Aliweb y la WebCrawler —está última que desde 1995, se conoce con el nombre de Yahoo!—.

“Yahoo!” es el espacio virtual que recrea Raúl Vallejo en su libro. Un lugar indefinido, virtual y demarcado por códigos (HTML) que les dan forma y estilo a las palabras que poco a poco, comienzan a dar vida y desarrollar a cada una de las seis personalidades de «Banano». No obstante, el “Yahoo!” que propone Vallejo no se basa en una plataforma de búsqueda, sino que escoge y sitúa al servicio de correos electrónicos —que luego se añade a Yahoo! en 1995—, como en el principal antecesor de las chat-rooms.

La oleada tecnológica de los correos electrónicos se suscita antes de la apertura pública del internet; pues la primera vez que se pudo enviar un mail en el mundo, fue en 1962 en Massachusetts. Su creador fue Roy Tomlinson quien en 1971 introdujo el símbolo de la arroba —@—, como parte de un lenguaje de programación que diferencia y a la vez conecta —como en un nombre de pila—, la relación jerárquica/familiar entre un usuario y el servidor al que este se suscribe.

Por ejemplo, en el caso de «Banano», su correo electrónico es: banano@wam.umd.edu. Este mail se divide en dos: antes de la arroba, se encuentra el *nickname* que el «Estudiante internauta» ha elegido arbitrariamente para representarse de forma literaria; la segunda parte es luego de la arroba y alude al servidor que el usuario utiliza al momento de conectarse. Entonces, estas tres abreviaturas, separadas por puntos, definen de cierto modo no solo el espacio virtual, sino también físico desde donde los personajes se enchufan.

UMD, por lo tanto, revela las siglas que citan a la Universidad de Maryland en la que el protagonista estudia. EDU, es un código de dominio (URL), destinado a los websites que tienen fines educativos, sean ya instituciones escolares o gubernamentales que cumplan con este rol. Por último, el término WAM —según una definición general—, se utiliza en la industria del entretenimiento como las iniciales de writing, art and music. Temas que son muy relacionados con «Banano» y, por lo consiguiente, los únicos datos sólidos que se van conociendo de este personaje.

Ahora, el crecimiento del correo electrónico en su uso profesional nació con la empresa Microsoft en 1988, siendo el primer software comercial en el mundo. Un sistema epistolar de comunicación gratuita a larga distancia que transformó la forma en que los individuos compartían información corporativa. No obstante, su utilización interpersonal

e informal, alcanzó popularidad en los años 90 con la aparición de las computadoras en el mercado, pero, sobre todo, en 1999 cuando la cifra de usuarios inscritos subió a 40 millones.

Yahoo!, entonces, se sumó a estos servicios —junto a Hotmail— en 1997. Una época en la que estos sistemas de mensajería instantánea solo permitían un número promedio de palabras en el que no se podía agregar emoticones ilustrados o elementos adjuntos tales como imágenes o músicas. Este prototipo de Yahoo! es el espacio narrativo que conforma la obra de *Acoso textual*, un sitio web que —a la par con la línea histórica—, incursiona el auge de lo que hoy se conoce como redes sociales, convirtiéndose en primer lugar, en el antecesor de las chat-rooms públicas originadas con MSN Messenger de Microsoft, creado en 1999, como un medio de conversación en tiempo real.

Asemejo la plataforma de correos electrónicos de Yahoo! con las chat-rooms de MSN, no solo debido a la posibilidad y al uso que los usuarios inscritos le dieron a este servicio, como un sistema interrumpido de intercambio postal, que básicamente cumplía con el rol principal de un chat-room: conocerse y relacionarse entre sí; sino que también, lo asimilo a partir de cómo en *Acoso textual*, se concibe estos correos como espacio. Pues, cada dirección electrónica guarda en su bandeja de entrada, aquel registro de conversaciones que se convierten en una sala, en un espacio privado donde todas las personas implicadas poseen el poder de transgredir y personalizar con sus palabras, una pequeña parte de lo que les ofrece el internet como un nuevo territorio totalitario.

Es decir, la atracción de las chat-rooms de MSN se hicieron populares debido —a como lo expresa su nombre—, figurarse a la medida de habitaciones, sitios intangibles en los que dos o más internautas podían conocerse en un ambiente privado, o más que nada, en un espacio en el que todos podían ser otros, otros sujetos distintos en un espacio distinto al que les rodea físicamente. En otras palabras, usuarios en busca de heterotopías.

“Ahora bien, entre todos esos lugares que se distinguen los unos de los otros, los hay que son absolutamente diferentes; lugares que se oponen a todos los demás y que de alguna manera están destinados a borrarlos, compensarlos, neutralizarlos o purificarlos. Son en cierto modo, contra-espacios³⁷.

³⁷ Foucault, Michel. *Topologías*. Revista Fractal. Pág. 3

En consecuencia, dentro de la novela de Vallejo, Yahoo! se transforma para el «Estudiante internauta» en la posibilidad de una heterotopía, en tanto que este servicio le permite al usuario encontrar la evasión necesaria para anular las reglas y las condiciones de su espacio físico-real. Así, el «Estudiante internauta» crea dentro de aquel ordenador que tiene una existencia en el mundo tridimensional, una vida y un territorio utópico y virtual que le permite sentirse expandido, ilimitado y codiciado.

“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 qué³⁸.”

Yahoo! es el vientre en donde se comienza a gestar al homo virtualis, un simulacro que parte de la persona real y que es, en su máxima expresión, la forma del nuevo hombre dado por las influencias del progreso. De esa forma, para finalizar esta sección, vinculo también la naturaleza de las chat-rooms con la manera en que Vallejo define a Yahoo! como su espacio narrativo, en tanto que ambas plataformas funcionan a través de los deseos y las demandas que somete un usuario sobre otro, siendo que estos son, a su vez, la extensión de lo que es su sociedad moderna y actual.

Entonces, es necesario resaltar la importancia que debe existir al momento de mantener el interés de los internautas dentro de las conversaciones que estos realicen; pues de no ser así, el uso prolongado de las chat-rooms y el Yahoo! peligrarían. Es decir, cada usuario debe esforzarse en ser interesante y llamativo para crear en la otra persona las ganas de perpetuar su vínculo y construir en aquel espacio indeterminado, su heterotopía utópica, tal y como lo hace «Banano». Ahora, la pregunta final reside en qué acciones o conductas pueden ser calificadas como encantadoras y atrayentes según el otro; y aquella duda se responde con el análisis de Guy Debord y su término: sociedad del espectáculo.

A lo largo de la historia, hombres y mujeres han sido manejados y moldeados por las influencias del progreso, una expresión que sucesivamente ha derivado en los roles del mercado global, en las prácticas del capitalismo y, sobre todo, en el crecimiento sinfín de las industrias del entretenimiento. Agente de poder que modifican la perspectiva de las personas, no solo definiendo de forma masiva qué mercadería o producto es agradable,

³⁸ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 16

necesario o llamativo para ser, por ende, consumible; sino que, además, también figura a los mismos sujetos como objetos de mercancía.

Turismo, la circulación humana considerada como consumo... fundamentalmente no es más que la zona de ocio para ir a ver lo que se ha convertido en banal³⁹.

En otros términos, la sociedad materialista define a las personas como marcas de algún tipo de concepto que, dentro del mundo virtualizado y abarrotado de imágenes y signos, se presentan a los otros como seres utópicos, formas idealizadas que responden al interés y gusto colectivo, aun cuando tal situación les aparte de su condición actual, real y física. Y es por ello, el sentido pesimista que Vallejo expone en la siguiente cita, por la cual se descubre, a través de los sentimientos del «Estudiante internauta», el descontento de una realidad limitada.

“No lo sabes, pero me das la fuerza que requiere mi alma para seguir luchando contra el bienestar en el que vive mi cuerpo gracias a un sistema que desprecio y del que he sacado y saco todo el provecho del mundo⁴⁰.”

Así, «Banano», como copia y simulacro del «Estudiante internauta», es dentro de aquel Yahoo! que Vallejo propone como un espacio novedoso y espectacular; la posibilidad de ser considerado una mercancía humana. Una marca que, en tanto que yace a la expectativa de ser buscado y solicitado por un mundo de fantasmas, perpetua de manera automática roles, conversaciones y temas que le permitan enganchar al otro en su esfera utópica (heterotopía). De esa forma, «Banano» se convierte en la liquidez del progreso, en lo infinito y en lo vendible que mueve a la sociedad moderna. Una humanidad hastiada del presente que concibe, o al menos, ha sido amaestrada para crecer que en la virtualidad y en su entretenimiento, existe la cura para su expandir y modificar su existencia. No obstante, tal y como lo enuncia Vallejo, al igual que el Ángelus Novus, esta cura temporal es en realidad un veneno que terminará anulando su realidad.

2.2 Espacios narrativos, lugares colectivos y fracciones personales.

³⁹ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pág. 6

⁴⁰ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 15

El espacio, como término general, proviene del latín «spatium», cuyo significado deriva de forma ambigua entre: materia, terreno y tiempo. En otras palabras, el concepto de espacio define un plano extendido el cual contiene a un cuerpo determinado, sea cual sea esta su naturaleza. Por ello, para Anderson Imbert, el espacio es aquel territorio donde suceden las acciones y, sin embargo, imposiblemente desligado del tiempo, ambos — lugar y época—, conforman el sostén que sujeta, desarrolla y excusa la caracterización de un sujeto. Pues, el individuo es desde su origen antropológico, la unión de dos influencias: la de yo personal y sus creencias escogidas; y la del yo social, plural, que lo acoge desde su nacimiento bajo las reglas de un mundo establecido a priori.

Entonces, dado este primer concepto, remarco la necesidad que tuve al haber empezado este nuevo capítulo con el breve recorrido histórico sobre el avance tecnológico y el llamado mito del progreso, principal causante de su acogida mundial. Espacio y tiempo son dos esferas que se alimentan simultáneamente hacia la labor de crear múltiples fuentes de memorias y de ello, una sociedad. Así que, en consecuencia, concibo importante que antes de hondar en los atributos del espacio, se pueda tener una idea alrededor del tiempo externo —el contexto social— que proyecta y dinamiza la narrativa de Vallejo, e incluso, que influye en los modos en que se maneja el tiempo interno dentro de la obra. De esa forma, respaldando lo dicho, cito el valor que tiene el tiempo y el espacio para Anderson Imbert, como un solo corpus que genera el sabor personal y colectivo.

“El conocimiento no es una simple recepción pasiva sino una construcción activa por parte del sujeto. Las percepciones se hallan supeditadas a dos formas de la intuición pura: el Espacio y el Tiempo. Si percibimos en el espacio y en el tiempo, es porque ya disponemos de antemano la visión del espacio y del tiempo. El espacio es la forma de la intuición de objetos externos que conceptuamos opuestos al «yo»”⁴¹.

Para Anderson Imbert el espacio es el entorno en el que el ser y el hacer del personaje, constituyen la fórmula de sus destinos posibles. Ya que tanto el sujeto como la sociedad y su territorio, implican una relación de causa y efecto, explicación y desborde. Es decir, el lugar ficcional —al igual que el lugar físico—, actúa como la prolongación de lo que es parte de la esencia del personaje.

⁴¹ Anderson Imbert, Enrique. *Teoría y técnica del cuento*. Pág. 156

Espacio e individuo manifiestan en un efecto espejo, las estructuras fisionómicas, morales y lingüísticas que se han tejido en la consciencia de la persona desde la reproducción de su existencia. Por ello, dentro de aquel plano, los sujetos que son arrojados bajo su ley, interactúan en coordenadas específicas, entablando roles, diálogos, acciones, deseos y pensamientos. Tiempo y espacio representan para Anderson Imbert, la doble experiencia del yo en el que fluye la memoria y la consciencia del ser. “El Espacio es la forma de la intuición del No-Yo (experiencia externa); y el Tiempo es la forma de la intuición del Yo (experiencia interna)”⁴², y ambas formas de relacionarse, generan en la persona/personaje una articulación simbólica de sí mismos: la identidad.

A este concepto, Luz Aurora Pimentel le adjudica el acoplamiento de tres dimensiones que contienen la naturaleza del ser y el estar. El espacio, según la autora, se divide en una triada de planos que resultan en la caracterización del personaje. La primera zona es llamada *horizontalidad* y en ella, se sitúa el medio circundante, la cultura y el punto de vista o expectativa que el sujeto obtiene de esta. Las emociones en esta esfera pueden ser de satisfacción o frustración y, no obstante, se basan en conexiones con el otro.

La segunda área, la *verticalidad*, tiene que ver con el cruce del tiempo, la época, el año, la estación o las horas; es decir, con el registro temporal en el que convive el yo. En esta división, puede determinarse un plano personal, en el que el personaje se obstina ya sea por el pasado, el presente o el futuro; pues la concepción del tiempo, puede darse según donde se mantenga la consciencia del individuo.

Entonces, de la unión entre la *horizontalidad* y la *verticalidad*, en un sentido de cruz, se creará el punto de origen —la *prospectividad*—, y con ello, las variantes que se marcarán como cifras dentro de los cuadrantes, a semejanza de un plano cartesiano. Pimentel, explica que la *prospectividad*, se define como el producto experimental que ha derivado del espacio social y el tiempo —o espacio personal—. Estas influencias son reflejadas en las situaciones técnicas, científicas, económicas y ontológicas que enuncian al personaje y que lo sitúan en un punto o en varios puntos dentro del ya mencionado plano, allí donde se dibujan líneas y formas cuales, a su vez, manifiestan las conductas en las que encaja la persona, tal y como expone la siguiente cita:

⁴² Ídem. Pág. 157

“El tiempo humano no se concibe divorciado del espacio, tan sólo por el hecho de que, si los objetos pueden existir sin movimiento; el movimiento mismo, como noción elemental de la acción, no se concibe sin objetos. Es decir, sin estar ligado al espacio. Así, el universo diegético de un relato, independientemente de los grados de referencialidad extratextual, se propone como el nivel de realidad en el que actúan los personajes; un mundo en el que lugares, objetos y actores entran en relaciones especiales que sólo en ese mundo son posibles”⁴³.

Para Pimentel, el espacio narrativo constituye la base de la verosimilitud en una obra; pues sostiene el desarrollo general del protagonista. En otras palabras, la persona no puede existir sin el espacio y este, no puede generarse o identificarse como tal, si no hubiera una o más personas que tejan relaciones y memorias en el tiempo.

Entonces, dentro de *Acoso textual*, la aparición del personaje de «Banano» se genera a través del vínculo que el «Estudiante internauta» mantiene frente al mundo digital. Por ello, en la novela, el internet es la energía de ese espacio intangible que promueve a la creación de un cuerpo, de un avatar, que pueda poblar el mundo virtual bajo las demandas que lo construyen. «Banano» es una simulación, el homo-virtualis que se engendra tras los discursos, los roles, moralidades y deseos que se acumulan en aquella dimensión.

La simbiosis entre personaje y espacio en la novela de Vallejo, se define en la necesidad primaria de existir, expresarse y crecer socialmente. «Banano» como la manifestación de un cuerpo moderno, ilimitado, debe obedecer a las demandas que mueven las mareas del mundo digital. El capital, el consumo y el entretenimiento son las bases de una tecnología que para Marshall McLuhan se ha erigido a través del dominio del ojo, por encima de los demás sentidos.

“El oído, en comparación con el ojo frío y neutro, es sensible y contribuye a la perfecta red de parentesco tribal y la interdependencia en la que todos los miembros del grupo existían armónicamente. Las culturas orales actúan y reaccionan de forma simultánea, mientras que la capacidad de actuar sin reaccionar, sin afectación, es el regalo especial del "independiente" hombre alfabetizado”⁴⁴.

⁴³ Pimentel, Luz Aurora. *El relato, estudio de teoría narrativa en perspectiva*. Pág. 20

⁴⁴ Ayala, Teresa. *Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global*. Pág. 4

La acción de preponderar la vista sobre la escucha o el tacto, conduce a los individuos hacia un mundo sustentado en la imagen, en el concepto y en los signos que esta puede producir más allá de su relación de cercanía o lejanía ante el observador. La imagen es la figuración de una cosa material captada por el ojo y cumple principalmente con la función de ser un espejo. Es decir, la imagen se rige ante la circunstancia de ser una proyección, un fantasma que se desprende de la forma o idea real y que se presenta ante la vista como una entidad siempre inaccesible, virtual y medianamente falsa. Por ejemplo, tomando la cita sobre Marshall McLuhan, el paso de la oralidad hacia el mundo escrito, significó —a semejanza de «Banano» en *Acoso textual*—, una mudanza de planos.

La oralidad como aquella esfera dominada por el oído y el tacto, es equivalente al trato físico y directo que experimentan los sujetos al mantener un dialogo presente, una cita en vivo. La lectura y la escritura, en cambio, influenciada por la evolución de la imprenta, no necesitan del contacto humano; pues son las letras las que, en una dimensión intangible —virtual—, reemplazan al emisor, creando un discurso basado en la imagen y en la forma que el receptor le da aquellos caracteres que forman las palabras. Entonces, en el mundo de la imagen, la lectura que el individuo lleva en solitario, le induce a manifestarse en un plano de intimidad en el que se ausenta de sus vínculos sociales.

Para Marshall McLuhan, la escritura y, sobre todo, la imprenta, correspondió ser el origen de la tecnología actual. La Aldea Global —comunidades distantes interconectadas por los medios digitales—, tuvo también su principio en la lectura solitaria en la que la persona podía acceder a las historias del mundo, sin moverse de su asiento, a través de sus ojos. Este proceso equivalente hoy, a las acciones de un usuario que navega en el internet, se rige debido al imperio que ha instaurado la vista.

Todo lo que podemos observar sin contacto físico, puede traducirse en una imagen. En una idea ilimitada y artificial que para existir debe ser observada, venerada y consumida. «Banano» es una imagen/concepto de naturaleza virtual; que sobrevive a través del culto. Es decir, el consumo, la consciencia e inversión que el «Estudiante internauta» le brinda, al ausentarse de su mundo real para trasladarse a ser una proyección que pueda superar la carnalidad —tacto y escucha—. Ser imagen, le permite a «Banano» la inmortalidad, aun cuando el «Estudiante internauta» deje de utilizar su *nickname* o su cuenta de Yahoo!; pues, dentro de la net, siempre habrá un registro de su existencia, porque tal y como se expresa en esta cita, Vallejo encarniza en «Banano», la necesidad de un pueblo que quiere evolucionar, reconstruirse y escapar.

“¿No es simplemente una forma distinta de asumir la vida aquello que transcurre en mi interior profundamente dejando huellas? Y así como todo cambia, que yo cambie no es extraño ¿pero es que no he sido yo también por mi propia voluntad y ganas, cada una de las máscaras que han terminado por ocultarme a mí lo que verdaderamente quiero ser?”⁴⁵

Entonces, la relación que se define entre «Banano» como personaje y el mundo virtual, letrado e ilustrado, como plataforma de espacio narrativo; se basa en el sentido de evasión y peregrinaje junto a una sociedad que se exilia de su territorio físico. Así, como núcleo de su caracterización, «Banano» es el reflejo, la prolongación de lo que es su medio circundante. La expresión materializada del internet, mucho más allá del *nickname* que conforma la dirección de su correo electrónico; pues «Banano» es para los otros seis fantasmas con los que conversa, la imagen, la proyección y las palabras de alguien que creen real.

No obstante, como parte dual y contradictoria de «Banano», el «Estudiante internauta» tiene también un conjunto de relaciones con su espacio inmediato. Pues, este, siendo la representación de la persona/usuario dentro de la novela, convive en un lugar diferente a su creación virtual. El «Estudiante internauta», es a diferencia de «Banano», un personaje frustrado que exterioriza el desencanto de su existencia, aludiendo con ello, la totalidad de un espacio social decadente.

El territorio “físico” en donde vive el «Estudiante internauta», se conoce en su diversidad, a través de lo que este dialoga en su forma de «Banano» con los otros seis fantasmas con los que ha enlazado una amistad. Por ejemplo, para «Nostálgico», «Sabrina» y «Bicho», la realidad es un lugar invadido por muchas obligaciones, problemas personales, insatisfacción, corrupciones y soledades.

“Yo, por un principio odio la pornografía. Me parece una perversión típicamente masculina. Siempre estamos al servicio de los hombres: dos hombres gozando de una mujer, dos mujeres satisfaciendo a un hombre, dos mujeres entre sí ofreciendo su deseo al placer voyerista masculino”⁴⁶

En cambio, para «Enquirer», «Azucena» y «Pozole», no hace tanta diferencia; pues el uso que le dan al correo electrónico se basa mayormente en compartir asuntos de

⁴⁵ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 84

⁴⁶ Ídem. Pág. 78

placer. Es decir, para estos personajes, su territorio tangible es una red en donde priorizan las experiencias de entretenimiento, sexo y comida.

“La foto de Kinski en cueros con una serpiente enrollada alrededor de su cuerpo, me ha hecho padecer lánguidos suspiros (...) más, de lo que no estoy seguro es de si podrás encontrar esos caracolitos gratinados con ajo y perejil que te dejan eructando la tarde entera después de una docena bien despachada”⁴⁷.

Ahora, aun cuando cada personaje dentro de *Acoso textual* tenga su propia relación con respecto a su territorio “físico”, cada uno de estos, a semejanza de lo que hace el «Estudiante internauta», escapa de su plano real por medio de su avatar, para reproducirse en otro espacio, a la medida de un sueño. Es decir, la condición sueño vista como una acción que simula ser necesaria y orgánica para sobrevivir, por la cual el usuario se va de la realidad limitante, para experimentarse de otras formas con las que este no solo pueda divertirse o gustar a otros; sino también, mediante simulaciones e imágenes que le permitan sentirse mejor representado: cambio de identidad.

Entonces, la virtualidad como aquel espacio equivalente al sueño, se enuncia más allá del sentido de verdad-falsedad; en un lapso de ausencia y adormecimiento en el que mientras se sale de sí mismo, la consciencia experimenta situaciones alternas que, sin ser creadas o enfrentadas con el cuerpo físico, son reales en tanto el sujeto las sienta y las viva así.

De tal forma, en *Acoso textual*, el espacio narrativo se desdobra en varios lugares que, no obstante, se complementan en una atmósfera de novedad, recelo y adicción. Pues, por una parte, está aquel plano olvidado que se esboza fuera del internet con poca descripción y por otra, —como problemática central—, se encuentra la dimensión virtual que, como ya se había mencionado, con base en su cualidad de sueño; se postula dentro del juego un de realidades, como el mundo inteligible de Platón.

La virtualidad es equivalente a la noción del mundo sensible en el que nacen las ideas y en el que todo concepto, por medio de la imagen, puede convertirse en una posibilidad de ser. El «Estudiante internauta» en una apuesta ficcional, ausenta su cuerpo y expresa por medio de «Banano», un cuerpo intangible capaz de actualizarse con constancia.

⁴⁷ Ídem. Pág. 72

Ahora, continuando con el análisis de Pimentel sobre el espacio narrativo, la autora propone la división del mismo en dos esferas de cercanía según el yo: interno y externo. El primero alude a los territorios psicológicos que un personaje puede crear dentro de sí mismo. Y de tal forma, siendo el espacio el punto de partida desde donde el sujeto se enuncia, los planos anexos a la intimidad, están cargados por monólogos que buscan explicar, criticar o confesar aquello que está alterando su situación. Estos espacios son intangibles, muchas veces metafóricos y son a través de sus ideas, que pueden adulterar la realidad que les rodea.

En el caso de *Acoso textual*, los planos internos son generados por el «Estudiante internauta», quien ante el temor de verse consumido por su creación y por las quimeras que le presenta el mundo virtual, crea pequeños espacios mentales y temporales, a forma de confesionarios. Allí, este personaje cumple el doble rol de confesarse y aconsejarse simultáneamente, tanto en primera persona ante un lector oyente invisible, y en una tercera persona, como aquel ser desfragmentado que sin ser el «Estudiante internauta» ni «Banano», merodea como un narrador omnisciente, alguien sin identidad ni forma, sobre la atmósfera de la novela.

El espacio externo, en su contraparte, está guiado por la influencia de todo aquello que derive de la colectividad. No es solo lo que sucede fuera de las afecciones del personaje, sino en específico, aquello tanto tangible como no, que resulte de la interacción con el otro. Esta esfera suele asociarse también en conjunto, al avance del tiempo en cuanto a la época, las tradiciones o acontecimientos históricos en concreto.

La enunciación en este plano resulta de la polifonía y el conjunto de varios pensamientos que se conforman en la voz del pueblo, de la sociedad. En *Acoso textual*, el espacio externo corresponde aquel lugar que está fuera del yo, fuera del «Estudiante internauta», comprendiéndose como aquel mundo nuevo que se apertura a él a través de «Banano». El plano digital es un territorio siempre incompleto, deviene de fragmentos que parten de muchos cuerpos intangibles —collages de imágenes—, que se encuentran en la net para unirse de forma temporal y luego, volverse a corromper.

De esa forma, la narrativa y los fundamentos de ese espacio son respaldados de manera dependiente por una sociedad imaginaria. «Banano» y aquellos seis navegantes sin rostro, quienes plasman sus deseos en una comunidad inmaterial en la que, para existir dentro del ojo del otro, debe —a partir de no haber un encuentro físico—, sobresalir, llamar la atención de entre el conjunto y satisfacer a su contrario. Y de ahí que la

naturaleza de este espacio externo sea similar a un cadáver exquisito en el que el intercambio de correos de Yahoo!, va gestando un sinfín de salas, de nuevas habitaciones dentro de una casa llena de puertas, de posibilidades imperecederas que superan el orden de la existencia real. En la siguiente cita, Vallejo explica de forma indirecta las transformaciones que este espacio siempre actualizado y cambiante genera sobre la identidad de un cuerpo hecho para otro territorio más inmóvil, denso y solitario.

“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”⁴⁸.

El espacio interno y externo en *Acoso textual* funciona como excusa para plantear en el personaje desdoblado —el estudiante y su avatar—, dos dimensiones ideológicas de encogimiento y desborde, dos existencias que desean prolongarse enteramente sin medir o equilibrar la presencia de ambos en convivencia. El «Estudiante internauta» es ese lugar de castigo, incapacidad que crea desde su oscuridad, la esperanza de su libertad, de sus alas representadas en «Banano». Este último es entonces, su empresa, la realización de un cuerpo utópico —en términos de Foucault—, cual en tanto se forma como un territorio nuevo, es capaz de engendrar en el mismo, como a una madre, una de serie de artificios que van revolucionándose su alrededor y con ello, fraccionando el espacio general.

«Banano» es en consecuencia, la posibilidad de muchos espacios, es la casa y son sus seis personalidades construidas, las puertas. Por ello, en *Acoso textual*, el planteamiento de los espacios debe verse equivalente a una colmena. El internet, a la imagen de dios, crea a su hijo, los avatares —homo-virtualis—, a semejanza de sí mismo; produciéndose con ello, en cada *nickname*, la capacidad sin límite de alcanzar las ideas de lo invisible. De ser ese hombre que sueña y crea a otro hombre que hará lo mismo en un ciclo perenne. Cada uno de los seis personajes de «Banano» es un microespacio, puesto a que cada registro de correspondencia que se anida en la bandeja de entrada de Yahoo!, comprende una identidad indirecta, la selección de gustos, aficiones y posturas que entablan entre direcciones postales, coordenadas, lugares concretos que rompen el espacio general para alterarlo y hacerlo diferente: las heterotopías.

⁴⁸ Ídem. Pág. 83

Para Mieke Bal, la construcción del territorio narrativo se divide en una dupla de lugar y espacio. El primero es el punto de la antedicha coordenada dentro de un plano cartesiano, es la posición geográfica en la que suceden las acciones de la trama. Bal define entonces, que el lugar está atado al mundo físico, aunque dentro de la ficción, la materialización de una nación o ciudad puede ser simbólica o metafórica. No obstante, el lugar representa a la condición de lo medible, lo descriptivo. Es semejante al espacio externo propuesto por Pimentel, en tanto que es una dimensión social, no de afectos, pero sí de estructuras. Es decir, dentro de *Acoso textual*, el lugar se concreta en el país donde vive el «Estudiante internauta», la habitación, los objetos que la caracterizan y cada una de las menciones que Vallejo hace sobre la biblioteca, la universidad o incluso, aquellos puntos geográficos que son nombrados en los correos electrónicos.

“La soledad y el silencio de las madrugadas de College Park eran el momento ideal para escribir rodeado de restos asquerosos de succulentas comidas. Tenía convencido a «Pozole» de que el sánduche de mantequilla de maní y mermelada de frutilla era su musa. Y se veía a sí mismo como una inmensa bola de sebo, pero lo que no había dicho jamás es que vaciaba los frascos y las palabras entre dos rodajas de pan”⁴⁹.

El lugar está marcado en la novela por el «Estudiante internauta», de quien se sabe es un alumno de postgrado en una institución dentro de Norteamérica. «Banano», por su parte, entabla una extensión virtual e intangible, cuya única estabilidad en tanto el concepto el de lugar, podría reflejarse en las direcciones de email de cada uno de los navegantes. Y es que, cada correo electrónico arroja datos fijos e inmutables del usuario, tales como su país/ciudad física de donde se enuncian; su plataforma de servicio al que se vinculan; su *nickname* que propone un eslogan sobre sí mismo; e incluso, pistas de sobre su oficio.

Por ejemplo, el correo de «Sabrina» —Sabrina@comp.uark.edu—, arroja información sobre ella, aun cuando en la trama no se mencionase de dónde se conecta. «Sabrina» es alumna de la Universidad de Arkansas —.uark—, quien utiliza su cuenta institucional para chatear con «Banano». No hay pruebas certeras de qué estudia, pero quizás el —.comp—, deba estar relacionado con alguna carrera informática o empresarial.

En su resumen, el lugar se delimita en aquello que puede comprender la forma — no el contenido—, de un territorio. Y en tanto que el mundo virtual es producto también

⁴⁹ Ídem. Pág. 75

una dupla de códigos y afectos que derivan de ello, el lugar es aquella parte funcional que aparece en la obra de Vallejo como el lenguaje de programación.

Ahora, el llamado espacio es para Mieke Bal, otro asunto diferente; puesto a que un espacio se conforma mediante la percepción basada en la existencia de los lugares. En otras palabras, el espacio nace de la relación, siendo esta la correspondencia afectiva que ocurre entre dos o más entidades. De esa forma, el espacio significa la convivencia de un personaje con el lugar, suscitándose esta simbiosis a través de los sentidos y sus diversos registros.

“Hay tres sentidos con especial implicación en la percepción del espacio: vista, oído, y tacto. Todos ellos pueden provocar la presentación de un espacio en la historia. Las formas, los colores y los volúmenes se suelen percibir visualmente; los sonidos pueden contribuir, aunque en menor medida, a la presentación del espacio —cerca/lejos—; y el tacto indica contigüidad. La percepción táctil se usa a menudo en una historia para indicar el material, la sustancia de los objetos”⁵⁰.

El espacio para Bal es un plano de afectaciones que se conducen por los deseos, gustos, necesidades y voluntades de los sujetos/objetos en relación. El lugar marca un contexto, una situación que cae sobre los personajes y los obliga a interactuar en torno a sus límites y dominios. El mundo del internet funciona en *Acoso textual* como un espacio, un lienzo en donde se almacenan datos sobre las emociones, reflexiones y contenidos que se desprenden de la psicología del sujeto. La net, entonces, como espacio debe estudiarse con respecto a la percepción del «Estudiante internauta» en tanto ser el usuario real, vivo que tiene la capacidad de verse influenciado por la virtualidad.

Las personas mantienen un vínculo hacia el plano digital a través del ojo, y es dentro de ese plano, que la relación del oído y el tacto, se ven eclipsadas. Las palabras escritas en el email reemplazan la voz, pero es en aquella lectura silenciosa del receptor, que este le otorga un tono y volumen capaz de transmitirle al lector, el grado de conexión que existe entre dialogantes. Ahora, en la virtualidad, el tacto parece menos presente que la voz; pues los navegantes se encuentran como fantasmas en una zona donde sus cuerpos físicos no son admitidos.

Para Bal, lo tangible es sinónimo de continuidad, algo que está junto a otro algo para que ambos sigan desarrollándose en una cadena. Es decir, la forma en cómo crecen

⁵⁰ Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Pág. 101

y se unen los cuerpos entre sí: el movimiento. En *Acoso textual*, los avatares mantienen una vida social dentro del plano virtual, mediante encuentros de cercanía, dirigidos a la distancia. Son proyecciones, sombras que se mueven por la energía de sus usuarios. Y en ello, el sentido del tacto se ve despojado del cuerpo, siendo que esta facultad nace primitivamente de él. Entonces, el «Estudiante internauta» vive dentro de dos lugares: Norteamérica, en el papel de un estudiante; y en Yahoo!, como un *nickname*, una ruta de correo electrónico que le habilita conocer otra forma de tangibilidad. En otras palabras, si el tacto define la sustancia de las cosas por cómo el cuerpo reacciona ante ellas, no sostener una relación directa, plantea nuevas formas de percepción sobre la naturaleza que demanda también un nuevo cuerpo virtualizado.

Entonces, los diálogos entre emisor y receptor se reemplazan por palabras escritas; la voluntad de expresarse por los comandos “enviar” o “responder mensaje; y el nivel de afectación ante alguna situación, por medio de emoticones gráficos. Es decir, el mundo virtual no tiene cabida para el silencio o la expansión simbólica, sigilosa, del cuerpo; pues si «Banano» no contesta los correos, él terminará desapareciendo, no de la net como un espacio total, pero sí sino del lugar personal —bandeja de entrada de Yahoo!— de sus seis compañeros navegadores.

En consecuencia, el tacto es en el plano digital, una acción visible, imperativa, que irrumpe en el perfil/lugar de los demás y lo invade —puesto que la privacidad es una situación contrapuesta al sentido público del internet—. Esa invasión fracciona los lugares propios y los modifica ante el contenido que comparte o la forma en que este expresa su impresión hacia lo que ve.

En *Acoso textual*, el espacio denominado por Bal se refleja en el desborde del internet como una dimensión sinfín que alberga en forma de programación y códigos, toda una nación clasificada por plataformas —*websites*— y avatares —navegantes—. Entonces, en cambio, Yahoo! es en la novela un edificio, un lugar determinado que se ubica en ese espacio digital. Yahoo! es contenido por la net, por sus condiciones. Es el lugar personal que sirve para el marco, la atmósfera que resulta de los eventos que acaecen sobre este.

“El espacio en que se sitúa el personaje, o en el que no está situado exactamente se suele considerar como marco. También se puede indicar la forma en que se llena ese espacio. Un personaje se puede situar en un espacio que

experimente como seguro, mientras que antes, fuera de ese espacio, se sentía inseguro”⁵¹.

Es decir, Yahoo! es —dijéramos— lo “físico” y problemático de la trama, la ruta sólida que enmarca el ambiente de «Banano» y sus correos electrónicos. Es el guiño que aun ata al «Estudiante internauta» con su fantasma y en donde, a través de su nueva naturaleza, se produce la relación con los otros.

Cada persona —como ya había dicho—, es la formulación de un espacio atravesado por su *horizontalidad* (social, físico) y *verticalidad* (tiempo, yo, afectaciones), siendo en el resultado de esta dupla, la *prospectividad*, que viene a ser la digestión de estos dos planos dentro de un lugar fuera-adentro, para acordar en sus dominios, la integración de un nuevo espacio personalizado, mismo que puede ayudar a afianzarse o irrumpir las dinámicas que se generan en el espacio social general que jerárquicamente le contiene a él y a los demás.

Entonces, cuando un lugar social se rompe, estas grietas pueden devenir en otros lugares más personales, dependiendo que de ellos emerja la consciencia de la espacialidad. El espacio es percepción y entonces, cuando tanto lo físico como lo afectivo concluyen en una unión, se forma dentro del lugar común, uno nuevo: una heterotopía.

“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 solo un juego”⁵².

Según Michel Foucault, las heterotopías son impugnaciones reales dada por las personas con las que atraviesan el tiempo y el espacio físico de un lugar determinado. Cada espacio fue en su periodo, una propuesta posible por una comunidad. El desarrollo social, físico y narrativo que fue generando a través de la existencia de estos, un vínculo ficcional que se plantea en la idea de mundo, patria, clan, casa, habitación, especie, yo mismo.

Los espacios generales son la exteriorización de realidades diversas, forjando el término realidad como aquello que vive en cuanto deseo, dentro de una persona y sociedad. Cada anhelo forma una piedra en la construcción de los espacios y, no obstante,

⁵¹ Ídem. Pág. 102

⁵² Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 76

cuando estas aspiraciones se ven poco realizables en el plano colectivo, se encajan en la clasificación de utopías. Es decir, estos ideales tienen un lugar y una espacialidad en concreto —dijéramos—, poseen una energía con la que intentan modificar su entorno y en tanto el nivel de esta, derivará el grado de fractura que la una implique sobre la otra.

“No vivimos en un espacio neutro y blanco; vivimos, morimos, amamos en un espacio cuadrículado, recortado, abigarrado, con zonas claras y zonas de sombra, diferencias de nivel, escalones, huecos, regiones duras y otras desmenuzables, penetrables, porosas; están las regiones de paso: las calles, los trenes, el metro; están las regiones abiertas de la parada provisoria: los cafés, los cines, las playas, los hoteles; y además están las regiones cerradas del reposo y del recogimiento”⁵³

Cada lugar tiene un movimiento y transmite una afectación, esto es parte de lo Mieke Bal llama espacio o espacialidad. Ahora, cada uno de estos es similar a un cuerpo —tenga o no una consciencia; pues es materia—, y en tanto, lo son, estos interactúan en un plano de contigüidad, de tacto. Una ciudad, por ejemplo, es un conjunto de inmuebles y sujetos que respetan de forma obligatoria e inconsciente, ciertas cuestiones logistas del espacio. Hay un mapa, una delimitación y un puesto para cada uno: hay un lugar. No obstante, cuando la ya mencionada fracción de un deseo logra tomar forma en el espacio general, la fuerza de un lugar y otro, se fricción en contra-espacios, la cimiento de un lugar soñado, de un cuerpo utópico que busca un territorio nuevo, adaptado a sí mismo.

Entonces, en conclusión, *Acoso textual* es una novela que entabla el fraccionamiento identitario y psicológico de un estudiante quien, adoptando un papel de navegante, allana el mundo digital bajo no solo el nombre de «Banano», sino bajo la imagen de un actor que se anula y se desarrolla en seis personalidades. Cada personaje en la obra de Vallejo es un espacio y un lugar.

La construcción narrativa de los espacios se afianza en una constante relación con los eventos y las caracterizaciones de los personajes en la trama. Los espacios en términos generales, son la prolongación de los sujetos ficcionales. Y de ser así, el contexto en el que se maneja la ambientación, atmósfera y los lugares estarán direccionados a fortalecer el contenido del conflicto en relación a los individuos. Ahora, en la clasificación de los espacios generales, existen planos de intimidad que son más mentales y psíquicos, unidos a la experiencia del yo; pero así también están los externos, que se hilan desde la plural, la comunidad que sostiene y convive con el yo.

⁵³ Foucault, Michel. *Topologías*. Pág. 3

Los espacios narrativos son territorios perennemente en actualización; pues dirigidos por los personajes, suelen acoplarse —o viceversa—, para mutar en torno a la demanda o la necesidad de quien imponga dominio sobre este. De esa forma, la apropiación del espacio puede facultar al personaje a oponerse ante sus cláusulas y ante ello, en un sentido de contra-espacio, emerger en una esfera de irrupción para enunciarse de forma diferente —a veces caótica— en el mundo, realidad en la que vive.

Convivir en una heterotopía; sin embargo —en el caso del «Estudiante internauta»—, puede resultar problemático a nivel de un cambio sensorial. El sujeto entiende y concibe el entorno gracias a la recepción de sus cinco sentidos, especialmente, mediante el tacto. Construir un nuevo cuerpo, significa instaurar un nuevo orden para el tacto, un nuevo orden para renombrar y reconocer las cosas. De ahí que «Banano» se resuelva para el «Estudiante internauta», no solo como la presencia de un personaje de ficción que alienta su entretenimiento o su morbo, e incluso, las ganas de cambiar su espacio; sino que, de la peor forma, Vallejo lo presente como la irrupción de un sujeto dentro de otro. La invasión, un cuerpo que maneja a otro y que, visto también como a la imagen de un territorio frágil, es contrapuesto a su propia naturaleza.

Así «Banano» es admitido como una amenaza virulenta que va de a poco reemplazando la carnalidad del «Estudiante internauta», quien va convirtiéndose en un títere a favor de un cascarón manejado por otras leyes, otra anatomía. «Banano» es el homo-virtualis, el resultado del progreso y la tecnología, aquello que Marshall McLuhan llamó el *organismo cibernético*, un cuerpo-territorio mitad humano, mitad máquina; un híbrido cuya alma y consciencia, se maneja por el espectáculo de una virtualidad siempre fantástica y consumible.

Capítulo 3: El organismo cibernético, el espectáculo y pharmakon

3.1. La tecnología como extensión humana

A lo largo de mi tesis he definido hasta este punto, que el personaje de «Banano» es la realización del hombre moderno, el resultado de un proceso histórico indirecto, enlazado al mito del progreso y de ello, al auge de los nuevos medios digitales, la globalización, el capitalismo, el consumo de la imagen humana y finalmente, la conducta

espectacular que adopta la sociedad en busca de —en un proceso de *phármakon*—, escapar e integrarse en un espacio distinto, utópico.

«Banano» es el sueño del «Estudiante internauta» quien ve en su creación, el boleto para superar su corporalidad limitada y conocer a través de una nueva forma y nuevos sentidos, una dimensión que aparece como inteligible. Es decir, un mundo sensible concebido por la mente y, sobre todo, por su libertad de escaparse de la carne para ser y vivir dentro de ese plano intangible, cualquier otro espacio y cuerpo anhelado.

Ahora, para cada acción hay una reacción y el hecho de que el «Estudiante internauta» advenga a otro territorio y cruce de un umbral a otro al encender y apagar el ordenador, le representa a su identidad y su materia, trances o periodos de ausencia en el que su ser se desliga del sí mismo para vivir la espectacularidad de «Banano», un avatar, homo-virtualis, que poco a poco va exigiendo más de su energía y de su tiempo. Entonces, entre una disputa por olvidarse y recordarse; escapar y reencontrarse, el «Estudiante internauta» intenta tomar una decisión que finalizará en la desconexión y el cierre del telón.

No obstante, la importancia de su trastorno y preocupaciones reside en el descubrimiento que el «Estudiante internauta» va teniendo a lo largo de la trama sobre su persona, entendiéndose que, de forma paulatina, ha dejado de ser un sujeto para ser también un fantasma, el homo-virtualis que tiene impregnado en su condición de ser, la naturaleza de lo artificial y lo tecnológico; como también, la consciencia y la vitalidad humana que crean en él, el concepto de un *organismo cibernético*.

La tecnología y la identidad humana comprenden desde su aparición, un nexo simbiótico que cada día está en constante evolución. La máxima “el medio es el mensaje”⁵⁴, decretado por Marshall McLuhan, da cuenta de la influencia directa —pero imperceptible dentro del cotidiano personal—, que logran alcanzar estos nuevos medios en la forma de cómo dirigen y revolucionan la manera de comunicarse y la recepción que tiene la misma. De esa forma, el significado del *medio* alude para el autor, en todos aquellos objetos modernos que nacen como la oportunidad del progreso y la evolución.

⁵⁴ Marshall McLuhan. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*.

Es decir, el *medio* comprende todo lo tecnológico en su construcción mecanizada y su función a lo largo de la historia.

En consecuencia, desde el primer registro de la llegada de la edad moderna —que según Marshall McLuhan aparece con la imprenta—, hasta la conformación y el desborde de la *Aldea Global* y el internet; la tecnología ha desencadenado en ser humano, un trastorno en la prioridad sensorial con la que se permite conocer el mundo. Ya lo había mencionado, en la época de la oralidad, el individuo usaba la facultad del tacto — concebida como la experiencia territorial y temporal del cuerpo en su totalidad—; en connubio con el oído. Es decir, la palabra, la convivencia y la realidad eran conocidas y analizadas a través del contacto directo con el otro. La voz en vivo —diálogo—, como el *medio* por el cual no solo se comunican las ideas, sino por el cual se está. Es decir, el poder de la presencia del emisor como un fundamento para enunciar la forma, identidad, de la humanidad.

“La civilización da al hombre bárbaro o tribal el ojo por el oído [...] las nuevas proporciones de los sentidos, establecidas por la dilatación tecnológica del ojo o del oído, ofrecen al hombre un sorprendente mundo nuevo, que evoca un nuevo modelo de interacción entre todos los sentidos en su conjunto”⁵⁵

Siguiendo el planteamiento de Marshall McLuhan, con la aparición de la imprenta y la distribución masiva de libros, el individuo dejó de reunirse para escuchar el diálogo de quien, dentro de su lugar, representaba al sabio o al ser culto que podía leer y tener acceso a los libros. La imprenta hizo pública las bibliotecas y un veloz proceso de alfabetización llegó a las nuevas generaciones. La sociedad ahora leía y reflexionaba en sí, concibiendo la realidad ya no como una sola, sino como tapiz que se elabora de la conexión entre varios hilos y direcciones. De esa forma, el libro —la palabra escrita—, preponderó el uso del ojo sobre el tacto, permitiendo que las personas conozcan el mundo ya no desde la cercanía y la experiencia directa, sino también desde la distancia y las historias de otros que pronto tuvieron nombre —autor—, nacionalidad y ficciones que permitían entender la vida de varias formas.

Así, la letra como signo y grafía; junto con la visión, se convirtieron en el nuevo *medio*, la tecnología con el que los sujetos se proyectaban como humanidad. Ahora, tanto

⁵⁵ McLuhan Marshall. *La galaxia Gutenberg*. Pág. 15

oído como ojo; voz y lenguaje escrito, son tecnologías que se sustentan entre sí, se encogen y desbordan a la medida de crearse a partir de extensiones imaginarias que se implementan en los sentidos humanos. Es decir, la base de la tecnología se instaaura a partir del deseo de amplificar los mecanismos biológicos de una persona, tales como la audición, la visión, el tacto, el olfato y el gusto.

El individuo reconoce su espacio a través de los sentidos; pues son ellos, los que hacen capaces los niveles de afectación y recepción de la realidad. Entonces, desarrollándose la tecnología como un extracto ontológico de la persona, esta, es en su condición natal, un *medio* cuyo núcleo se sustenta en un organismo vivo. Una máquina semi-natural, semi-mecánica que cumple el rol de un androide, un objeto o técnica cuyo corpus necesita para su funcionamiento, la consciencia humana.

De ahí que, inventos como el telégrafo, la grabadora, radio y televisión resultaron de la extracción utilitaria y presencial del oído y el ojo. Y en tanto que parten de los sentidos, el mensaje que transmiten enhebra nuevas formas de experimentar la vida. No obstante, para Marshall McLuhan, el *mensaje* no es tan importante como lo que significa el *medio*, puesto a que el primero es el diálogo social, afectivo que se desarrolla en la sociedad según su tiempo y espacio. Sin embargo, es el *medio* el que representa ser la plataforma desde donde se comunica, la simbiosis del hombre con lo mecanizado comprometiendo en su relación parte de su naturaleza para devenir en cuerpo hacia lo moderno, hacia los grandes cambios históricos. El *medio* ha sido siempre la puerta a una nueva era y con ello, el principio que le da forma a un nuevo sujeto y objeto, es decir, los *organismos cibernéticos*.

“El medio es el mensaje” invita entonces, a la focalización de todas aquellas plataformas tecnológicas por encima de lo que se dice. En conclusión, el hecho de anteponer la forma al contenido, permite analizar y comprender la existencia de la tecnología en tanto su nivel de impacto en la construcción social: creencias, relaciones, prácticas, identidades y, sobre todo, la capacidad de hacerse consciente que estas extensiones nos moldean, nos retroalimentan y amputan; pues “la tecnología funciona como una prótesis”⁵⁶.

⁵⁶ Strate, Lance. *La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan*. Pág. 61

De esa manera, ya dentro de la revolución digital que plantea Vallejo, «Banano» como el homo-virtualis, es aquel cuerpo intangible hecho de códigos que navega por la nación del internet. Es un simulacro, la representación de otra representación y el desdoblamiento del personaje base, quien desea proyectarse en otro plano y; no obstante, es «Banano» quien lo hace, encarnándose en el funcionamiento de la prótesis. Es decir, imita un sentido y una parte de la percepción del «Estudiante internauta», la perfecciona y luego, amputa la real para convertir a su poseedor en un *organismo cibernético*.

«Banano» es el resultado de la tecnología, la criatura que hereda el imperio y el poder que siembra la virtualidad. Es un ser hecho de códigos y de ello, en su marea de posibilidades, es semejante en concepto al mundo que le rodea. En otras palabras, «Banano» es la net y en su calidad, hace lo mismo que esta: se actualiza, elimina, fragmenta, se immortaliza. Sin embargo, «Banano» no es dentro de *Acoso textual*, la figura de la tecnología, sino que es su mensaje.

El mensaje —habíamos dicho—, es para Marshall McLuhan la prolongación del lenguaje en su contenido afectivo. Es lo que se habla, lo que se dice en una conversación. Es el producto de los gustos, intereses, es el sumun de lo que se produce en el espacio. Así, el mensaje es siempre lo que se expresa y puede aludirse del *medio*.

En *Acoso textual*, el *medio* es la tecnología, pero referir al internet como el *medio* específico, ampliaría una red de significados muy generales. El mundo virtual es igual a una nación, pero es Yahoo! uno de sus edificios, el hogar donde vive «Banano». Cada espacio tiene sus reglas, el plano digital tiene millones de *websites* y cada cual tiene la posibilidad de personalizarse. De esa forma, siendo Yahoo! la plataforma desde donde todos estos seis fantasmas se reúnen y habitan entre sí, es en su cualidad de *medio*, la tecnología que contiene, moldea y encaja a «Banano».

Es así entonces, como aquel *nickname* se convierte en una dirección de correo. Su cuerpo invisible formándose con cada mensaje en un ser hecho de palabras que cruza el mundo e ingresa, aun en su libertad, en un conjunto cerrado de salas. Cada mensaje que llega al buzón de entrada de Yahoo! es una chat-room que contiene la memoria, la serialización de una comunicación ausente que permite la reflexión solitaria, la oportunidad de editar y con ello, la formulación de una respuesta tardía que se pueda pulir a cabalidad de gustar al otro.

Cada nuevo e-mail va tras la secuencia de un historial de conversaciones. Yahoo!, por ello, funciona como un almacén no solo de datos, sino de afectaciones e ideas que se producen en los cuerpos físicos que se proyectan como fantasmas. Yahoo! es la extensión visual y táctil del ser humano, pero por encima de ello, es extensión del internet; parte de su plano infinito. Por ello, tanto como lugar y tecnología y cuna del organismo cibernético que devendrá en «Banano», Yahoo! se convierte en espacialidad, en una dimensión atravesada por habitantes que pueden transformarla a su antojo. Así, en consecuencia, Yahoo! y sus cada uno de los mensajes independientes que envía y recibe se muestran — a comparación de otros websites y de la misma realidad que habita el «Estudiante internauta»—, en un contra-espacio.

Los contra-espacios son para Michel Foucault, la inversión de los espacios estructurados por la sociedad. Son esferas que intervienen en la realidad y se enraízan en ella, creando otras zonas opuestas, “lugares imaginados como articulaciones concretas de relaciones sociales. Un punto de encuentro poroso, abierto, híbrido”⁵⁷. En otras palabras, Yahoo! en *Acoso textual* actúa como un contra-espacio —heterotopía—, en la que cada encuentro tiene el alcance para construir otro nuevo. Y tal acción se debe a la naturaleza del espacio. En el plano físico —real—, las heterotopías deben valerse a su semejanza, de personas, afectaciones y edificaciones tangibles que permitan la formación de estos círculos irruptores. No obstante, en el internet, debido a su virtualidad y lo que deriva de ella, tal como la facilidad de ser un avatar, de mutar o de migrar de *website* a *website*, la creación de estas heterotopías es más realizable, pero también frágil y contaminable.

«Banano» no puede por él solo crear una heterotopía sin el respaldo de sus emisores fantasmas. Pues son ambos, quienes allanan el internet, se concentran en Yahoo! y toman por poder, una de sus salas —sus servicios—, entonces alimentando la plataforma con sus conversaciones, van creando una red que bien puede irrumpir con los demás espacios que rodean a «Banano» y, sobre todo, al «Estudiante internauta».

Ahora, siendo cada espacio el producto de la persona y su sociedad, Yahoo! como *medio* y «Banano» como *mensaje*, definen en unión —dijéramos—, la antropología, la identidad y la cualidad de su comunidad o población circundante. «Banano» es el homo-virtualis, el hombre moderno quien, al igual que los otros seis fantasmas con los que se

⁵⁷ Alonso, María García. *Los territorios de los otros: memoria y heterotopía*. Pág. 2

escribe, son simulaciones que buscan salir, romper su realidad limitada para construirse en una especie de performance, vidas soñadas que Guy Debord denomina: sociedades del espectáculo.

«Banano» es el hombre moderno al alcance de ser una mercancía, el posible objeto de culto que necesita ser alabado y visto por los demás para alimentar la necesidad de generar —no solo capital económico—, sino el mismo capital de su existencia. Las estrellas del espectáculo son actores y actrices cuyas conductas están restringidas al gusto de su público. Sueñan y conquistan su medio social situándose —en un rango de popularidad—, que les permite tener poder, seguidores, gente que ingresa en un pacto de ficción con ellos, para vivir todos en un territorio utópico que les otorgue placer y entretenimiento.

Entonces, en tanto que el «Estudiante internauta», ve la posibilidad de evadir su realidad, accede por la virtualidad a Yahoo!, se inscribe en una cuenta y a través de cada mensaje que llega a la bandeja, va tejiendo un espacio alterno para cada uno de los seis fantasmas. Seis entidades que al igual que «Banano» buscan existir, sorprender al otro, permitirse ser leídos, admirados, a veces más allá de la promesa de verse algún día en físico. Hablar, componer y escribir en Yahoo! es el acto de *ficcionalizarse*, de estar ausentes y observar cómo en un cinema, los resultados de su creación.

“Esta sumisión [de la mercancía] se acrecienta aún por el hecho de que cuanto más aumentan la racionalización y mecanización del proceso de trabajo, más pierde la actividad del trabajador su carácter de actividad, para convertirse en actitud contemplativa”⁵⁸.

El homo-virtualis surge como mensaje del medio y en este se contiene el éxodo humano que se olvida de su figura en tanto identidad y nombre, para constituirse en un eslabón de imágenes (signos). «Banano» es una imagen, es consciencia humana y proyección virtual, es el *organismo cibernético* que destaca en la modernidad y en los nuevos ordenes sociales que le demandan producir. Es decir, el homo-virtualis debe existir por medio de las interacciones digitales, consumir y dejar consumir deviniendo de

⁵⁸ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pág.10

humano a imagen y de esta, en narrativa. Ser una constante actualización de material entretenido.

“Toda la vida de las sociedades en las que dominan las condiciones modernas de producción, se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que era vivido directamente se aparta en una representación⁵⁹”

El hombre virtual es siempre una máscara, aun cuando procura verse fidedigno a su forma original; pues se erige como el primer antecedente de mercancía, categoría universal y social que antepone al hombre como un objeto de consumo. Cualquier persona —sin importar su cualidad—, puede transformarse en un *organismo cibernético*, unificarse a la masa, ser moderno e innovador. El acceso es sencillo y, sin embargo, la permanencia es agotante para un cuerpo que se ve marginado de su espacio quebrado.

Yahoo! demanda al «Estudiante internauta» a proyectarse en «Banano» para continuar el espectáculo, ya que el telón no se podría subir sin sus actores. Yahoo! —y el internet—, es una oportunidad de utopía, un contra-espacio que, en primera instancia, debió traer al usuario de Vallejo, el ánimo necesario para montar su performance; no obstante, cada artificio, copia de la copia de él, va gastando lo real. Y aquello que fue un día la cura, se convierte en veneno para su existencia. Es decir, la espectacularidad de «Banano» —mensaje del medio—, es un *phármakon* para el «Estudiante internauta», consuela, abraza; pero también, lastima y ahoga; pues “el espectáculo en general, como inversión concreta de la vida, es el movimiento autónomo de lo no-viviente”⁶⁰.

En consecuencia, «Banano» como *mensaje del medio*, es el resultado del impacto digital del mundo moderno e irreversible. Nace, pulula y se agota en el marco de su plataforma de expresión. Existe sin vida, por lo que puede integrarse y eliminarse —a medias—, ante la voluntad de su creador. «Banano» es la puerta del espectáculo, el traje necesario para acudir a la urbe social y formar parte de la praxis global. Guy Debord lo expresa en esta cita: “el carácter fundamentalmente tautológico del espectáculo se deriva del simple hecho de que sus medios son a la vez sus fines”⁶¹.

⁵⁹ Ídem. Pág.3

⁶⁰ Ídem.

⁶¹ Ídem. Pág. 5

La virtualidad instruye al ser humano a su semejanza, le otorga una forma y un espacio en su territorio, lo siembra, le permite crecer y expandirse hasta ser incapaz de poder moverse o soltarse de su lecho. «Banano» entonces, de la misma forma en que fue una ruta de correo electrónico, bien puede ser mañana, la existencia real de una humanidad que logrará superar el cuerpo físico.

El *mensaje* de la sociedad nace de la tecnología y de forma inconsciente, regresa a ella para alimentarla. La tecnología funciona como prótesis, reemplaza a un sentido que se ve ante los demás como un organismo caduco e improductivo, para resolver en lo artificial, una mayor perfección del mismo. Es decir, en *Acoso textual*, «Banano» germina como una creación realizada no solo por el «Estudiante internauta», sino principalmente, por la oportunidad que le dota el *medio*: la red de correos electrónicos, Yahoo!.

De esa forma, el espectáculo deriva del *mensaje* —entorno social—, y del *medio* —tecnología—. Nace de estos y se funda con ellos, presentando en el sujeto un concepto de interés, novedad y mercancía, el producto del producto que simbióticamente están destinados a consumirse. Así, a falta de un contacto visual directo, amputación y expansión sensorial, «Banano» es capaz de mutar, de ser un hombre a una mujer; de ser un romántico reservado a ser una alumna de periodismo desbordante de lujuria; de ser un tipo obeso entregado a los placeres culinarios, a una feminista que discute sus derechos y libertades. En otras palabras, el *medio*, representado mediante los correos electrónicos de “Yahoo!”, posibilita en la vida virtual del «estudiante internauta», la existencia del homo virtualis, el ente infinito del espectáculo.

“En el mundo realmente invertido lo verdadero es un momento de lo falso”⁶². El sentido del espectáculo comprende la fascinación por la utopía del placer y el entretenimiento. Ser un foco de atracción, vivir en un mundo de luces donde el sujeto se ve deslumbrado y a la vez, es luz para los demás. No hay dudas, todas aceptan el pacto de creencia y viven la ficción sin cuestionarse dentro de la misma performatividad. Es así como ninguno de los personajes-fantasmas que chatea con «Banano», se cuestiona el nivel de veracidad o de realidad que puede tener quien les responde. «Banano» tampoco se plantea lo mismo. No hay discusiones acerca de la existencia real de estos fantasmas. Y, no obstante, desde el comienzo de la obra, Vallejo establece los problemas internos

⁶² Ídem. Pág. 4

por los que pasa el «Estudiante internauta», quien en múltiples ocasiones se siente devorado por los muchos rostros de «Banano». Es decir, adormecido por el peso del espectáculo que nace a partir de la deplorable situación en la que la estabilidad de la vida colectiva es concebida en la mente de la gente, como un sueño distante; por lo que, para cristalizarla, el ser humano debe inducirse a dormir para socialmente sobrevivir.

“Lo que, en verdad, mantiene latente sus ganas de ser miembro de la vida es el saberse esa persona de rostro múltiple conectada-enchufada-etc., navegar sin restricciones por el espacio cibernético; conocer gente que, a su vez, ha fabricado a las personas con las que se topan en la Net”⁶³

Del «Estudiante internauta» no se conoce mucho y este es un síntoma que a menudo surge en él, cuando se pregunta qué harán los personajes-fantasmas con los que se escribe, una vez que sepan o conozcan al verdadero cuerpo desde donde «Banano» se proyecta. Un hecho que nunca sucede, puesto que el «Estudiante internauta» prefiere alejarse y no del todo, eliminarse. En otras palabras, él desconecta los cables de la net, se distancia del internet y el ordenador, pero «Banano@wam.umd.edu» sigue allí, existiendo.

«Banano» es inmortal y el «Estudiante internauta» lo sabe. Entonces, solo deja la brecha abierta, el cuerpo fantasma dormido, por si en algún momento decide regresar a su utopía, a su vida de ensueño. Morir es algo igual a dormir, un estado de ausencia completo en el que los demás no sienten las interacciones del sujeto. «Banano» duerme a medida que el «Estudiante internauta» siente morir psíquicamente. Nadie lo conoce a él, su vida se limita a la universidad —según lo que Vallejo permite deducir—. Y es que es «Banano» quien se presenta como el cuerpo deseado, evolucionado e inteligente; pues no es del todo el «Estudiante internauta», aunque sea este quien lo esté manejando.

Entonces, acosado por la espectacularidad de «Banano», el «Estudiante internauta» tiene a lo largo de la novela, un tono de resignación frente a sus prácticas virtuales. Una relación confusa que, en el sentido del *phármakon*, la cura se vuelve enfermedad. Es una droga que le obliga a conectarse y participar activamente de la sociedad moderna. De esa forma, siendo «Banano» un estado de no ser, un efecto resultado del veneno —droga—, es este fantasma un tránsito de emociones desmesuradas.

⁶³ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 14

Un éxtasis que se apaga y deja al cuerpo real —luego de la secuela—, como un organismo agotado, gastado. «Banano» como *mensaje* es la propaganda, las influencias circundantes que recibe el «Estudiante internauta» para conducirlo al consumo. El *medio* —la droga—, es la tecnología y su entorno base que se planta en el espectáculo. Un *medio* sin el espectáculo no puede sostenerse dentro del mercado moderno. Ambos deben estar enlazados y no deben ser del todo nocivos para el usuario, puesto a que su relación toxica, no produciría el alcance que necesitan. Por ello, ofrecen aquello que resulta más importante para el ser humano, una vida, pero no cualquiera, una que ellos elijan, una en donde sientan el poder total de sus interacciones, una en donde la autoridad sea ellos mismos desde atrás de las luces de una pantalla.

El efecto de sueño es inherente a la espectacularidad, no solo por la ausencia, sino por el deseo inconsciente de vivir algo reprimido. No se puede estar dentro del espectáculo completamente despierto, de otra manera el sueño se sentirá amargo y el hechizo se rompe. El «Estudiante internauta» es un usuario despierto, está consciente de qué es el *medio*, de qué es *mensaje*, así que se interna en la red para experimentarse con el lenguaje y con las imágenes. Sin embargo, tras estos destellos de lucidez, es capaz de notar no solo su fragmentación identitaria, sino también su utilidad y el desprendimiento que el *medio* (correo electrónico) ejerce en él corporalmente. Entonces, el sueño se convierte en pesadilla porque entiende que nunca ha tenido control sobre su fantasma, porque entiende que al igual que en su mundo real de carne y hueso, hay en este mundo digital, otras fuerzas de poder y autoridad que lo manejan dentro y fuera de lo que constituye la pantalla, así omnipresentemente.

“Allí donde el mundo real se cambia en simples imágenes, las simples imágenes se convierten en seres reales y en las motivaciones eficientes de un comportamiento hipnótico”⁶⁴.

Para Marshall McLuhan, la tecnología como *medio* y extensión de los sentidos humanos, se conforma en un proceso de novedad y alineamiento. Ya que, acostumbrados de forma mecánica a los beneficios de estos dispositivos, el sujeto olvida su conexión con los *medios*, irrumpiendo en su conocimiento de relación con ellos y, además, en su grado de voluntad para manejarlos. El «estudiante internauta» sabe que «Banano» es su

⁶⁴ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pág. 5

expresión y su lenguaje *espectacular*, el motivo por el cual le da sentido a la vida monótona y a sus limitaciones territoriales; sabe y experimenta su identidad fragmentada, la amputación del sí mismo; y es por ello únicamente que el «Estudiante internauta» puede salir de forma temporal —o quizás definitiva— de la sombra de «Banano».

El «Estudiante internauta» conoce el *medio*, el *mensaje* y el poder que lo maneja. Ha vivido su proceso como persona y fantasma, pero sobre todo como mercancía. Lo sabe todo y es por ello, que el sueño de la ficción se le presenta en toda la trama como algo ajeno a él. «Banano» como nombre, no es suyo; como figura, tampoco; como narrador, igual. «Banano» es su figura de culto y él otro de sus siervos. De esa forma, el «Estudiante internauta» no siente control sobre «Banano», no está encima de él, está detrás. Así que, en consecuencia, escapa, pero nadie sabe si las influencias de la sociedad lo vuelvan a inducir al mundo virtual. O mucho peor, si habrá otro —un nuevo «Banano»—, que adopte su discurso o su nombre como tal. Puesto que el espacio y la tecnología abren grietas de actualización donde el homo-virtualis está al dispuesto al control temporal de sus usuarios. De esos que ingresan de sala en sala —heterotopías—, en busca de placer, goce, entretenimiento, felicidad. Es decir, ser el nuevo hombre-espectáculo-virtualizado.

“¿Sobreviviré a este juego de ser nadie y ser muchos a la vez? Antes, mi ser existía para aquel juego; hoy, quiero jugar de otra manera”⁶⁵

En conclusión, *Acoso textual* es una novela cuyo soporte temático narra las afecciones que suceden en la mente de un internauta sin nombre y características resaltantes, quien luego de haberse creado una existencia y haberla desbordado en seis historias y fantasmas diferentes; resuelve que el peso de la espectacularidad de aquellos, está mermando su vida real. El homo-virtualis, representado en el papel de «Banano» traza diversos umbrales. El primero, la fascinación ante la novedad de un *medio* que le muestra a la humanidad —al «Estudiante internauta», un espacio con interacciones actualizadas, más perfeccionadas que su medio circundante.

El segundo umbral, es la simbiosis. El «Estudiante internauta» y «Banano» comparten un mismo núcleo y se alimentan en un pacto de medicina. Pues, el fantasma le otorga entretenimiento al usuario y este, le otorga al avatar un nombre, cualidad, personalidad y discurso. Una historia hecha de signos y códigos que funda su existencia

⁶⁵ Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999. Pág. 13

en la net y que se muestra a los otros como un ser auténtico —el organismo cibernético— que funda una casa —heterotopía— en donde establece vínculos con una comunidad semejante —sociedad del espectáculo—, por medio de la interacción de gustos afines.

El tercer y último umbral consiste en el producto sensible que deja este *mensaje* dentro del circuito comunicativo. Es decir, «Banano» como *mensaje* llega hacia los sentidos del receptor —usuario— y forma en su mente y sus afectos, impresiones. En el caso del «Estudiante internauta», el discurso que envuelve a «Banano» es pesimista. Él teme por verse reemplazado, aislado y borrado de la vida social moderna. Tiene miedo y es porque conoce el alcance y los intereses que mueven a la sociedad, una multiplicidad de personas y espacios que se mueve tras las mareas del capital y del *medio*.

«Banano» es su fantasma, pero es sobre todo su prótesis y como ello, tiene el deber —o más bien, está programado—, a copiar, perfeccionar, extirpar y reemplazar al organismo original. De esa forma, *Acoso textual* es un mapeo sensible sobre una de las inquietudes más cruciales en la humanidad. ¿Qué es el hombre? Consciencia o cuerpo. Vallejo, en su narrativa, escoge: el cuerpo. Y es por ello que el «Estudiante internauta» decide tomar los cables y escapar. No obstante —como ya lo había sugerido—, escapar no es igual que eliminarse. Y es en esta condición que cabe lo que Guy Debord define sobre la sociedad del espectáculo: un territorio sin salida donde solo logra escapar el individuo aislado, negado de aquel nuevo mundo que también sustituye al otro. Pues, “el fin de la historia de la cultura se manifiesta mediante dos perfiles opuestos: el proyecto de su superación en la historia total y la organización de su mantenimiento como objeto muerto en la contemplación espectacular”⁶⁶.

⁶⁶ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pág. 55

Conclusiones

Parte de mi investigación fue movida por el interés que siento ante cómo los *medios* nos afectan física, pero, sobre todo, psíquicamente. La tecnología ha sido a lo largo de la historia, uno de los motores principales para los grandes cambios que hemos tenido como humanidad y es lógico que, al reflexionar sobre nuestra convivencia con ellos, descubramos que parte de nuestra vida no solo depende de estos, sino que también se vea sostenida y modificada por ellos.

Acoso textual es una obra que se enuncia como uno de los primeros antecedentes a la preocupación social ante el alcance que le otorga Yahoo! Un sujeto, el «Estudiante internauta», entra en este servicio derivado por el internet y en tanto que desea conocer personas y experimentarse como alguien diferente, se interna por voluntad propia a un juego de identidades con el que construye seis direcciones de correo con los que fabrica discursos e historias diversas, las una de las otras. De esa manera, *Acoso textual* se presenta como la oportunidad de hondar y reflexionar acerca de un asunto emotivo y sensible que la mayoría de seres humanos pasan por alto: ¿cómo nos modifican las tecnologías? ¿qué somos nosotros ante la tecnología? ¿qué es aquello que la mueve? ¿seremos nosotros mismos atrapados en un juego circular?

El *medio* es lo que es el *mensaje*. Es decir, hay que tener en cuenta el *medio* para entender la naturaleza actual del ser humano. En la actualidad, el individuo es mitad tecnología, mitad humanidad. Y esto se esclarece más cuando se plantea a la persona común desde lo que identifica el filtro de «Banano», quien como homo-virtualis resulta ser el producto que expulsa o gesta el *medio* como tal.

«Banano» es un personaje-fantasma que interactúa con otros siendo la proyección del «Estudiante internauta». Es copia de él, pero a su vez, como organismo cibernético, es dentro de su mundo virtual, la posibilidad independiente de alcanzar cualquier otra cosa y ser mucho mejor que su versión real. «Banano» es prótesis y tiene tres umbrales de funcionamiento: imita, perfecciona y reemplaza. De esa forma, es importante inducir el concepto de la sociedad del espectáculo y el sentimiento ambiguo del *phármakon* — cura y medicina— ante el sujeto internauta que se desplazado por la ficción y los poderes que logra someter sobre «Banano» sobre él.

La tecnología según Guy Debord, se mantiene a través de la afluencia del capital y la globalización; pues es mediante la circulación del consumo, que el mundo virtual sigue reproduciéndose y actualizándose en varios planos y dinámicas que alcanzan la alteración y la experimentación de nuevos sentidos humanos. Así, la sociedad del espectáculo deviene como una serialización de momentos utópicos, representados como la realidad desde el foco del deseo y el placer. Esta comunidad es dirigida por el culto a las estrellas, la performatividad de identidades variables y, sobre todo, la alimentación simbiótica entre el espacio virtual —medio—, y el entorno social que lo constituye, todo por medio del consumo.

De esa forma, «Banano» como personalidad espectacular está condicionado a llamar la atención de los otros seis fantasmas con los que habla; pues de no ser así, «Banano» no existiría en la urbe virtual. «Banano» debe ser entretenido, placentero y aquel concepto debe surgir desde el nombre, atravesando su discurso. «Banano» es el sueño, mundo idóneo del «Estudiante internauta» y es aquella condición, que viendo esta realidad tan cerca y ambiguamente lejana e intocable, que el «Estudiante internauta» se siente engañado, percibiendo la enfermedad y los estragos de su droga.

Así, «Banano» es aquel *phármakon* que si bien le dio al «Estudiante internauta» momentos de evasión y encanto; luego, cuando esta realidad comienza a aplastar la suya, encuentra a su preciado monumento como una entidad peligrosa que debe apagar para recuperar en su propia figura, el control y la independencia que antes tuvo. Es decir, tras el efecto del *phármakon*, el «Estudiante internauta» retoma a su vida cotidiana, se aleja de la sociedad del espectáculo y plantea una reconstrucción de su propia identidad, quizás con ello, fortaleciendo su nombre, su discurso y sus dinámicas.

Entonces, considero esta novela como un mapeo sensible sobre el homo-virtualis, pero también como los procesos o pasos a seguir desde las posiciones del «Estudiante internauta», para librarse o equilibrar su existencia con respecto a «Banano». En otras palabras, *Acoso textual* es la cartografía del proceso humano y de los medios que emplea en su desarrollo como sociedad. Un discurso que invita a sus lectores a preguntarse quienes son y cómo han cambiado desde que la tecnología ocupa gran parte de sus vidas. ¿A quién nos parecemos? ¿al estudiante internauta o a Banano? ¿somos personas o imágenes que consumen y son consumidas?

Bibliografía

- Ansaldo, Cecilia. *Acoso textual: los rostros de la soledad humana*. Galería “Madelaine Hollander”. 1999
- Anderson Imbert, Enrique. *Teoría y técnica del cuento*. Editorial Ariel. Barcelona. 2007.
- Alonso, María García. Los territorios de los otros: memoria y heterotopía. Escuela Nacional de Antropología e Historia. Cuicuilco, vol. 21, núm. 61, septiembre-diciembre, 2014, pp. 333-352. México.
- Ayala, Teresa. Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global.
- Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Editorial Catedra. 2006.
- Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970.
- Beltrán Almeria, Luis. *Palabras Transparentes. La configuración del personaje en la novela*. Revista de la Asociación Española de Semiótica. Núm. 2, 1993
- Benjamin, Walter. *Experiencia y pobreza*. Obras II.
- Benjamin, Walter. *Tesis de filosofía de la historia*. Revolta global.
- Correa, María Agusta. «*Acoso textual*», *invención y fin de un mundo: un signo de lo contemporáneo*. Universidad de Cuenca. 2010.
- Costa, Joan. *Identidad corporativa*. México: Trillas. 1993.
- Cruz, Zuleika. *Una ficción para la ciencia*. Revista Casa de las Américas. (La Habana) 224 (julio – septiembre 2001): 150 – 153.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Editorial Pre-textos. Valencia. 2005.
- Foucault, Michel. Topologías. Revista Fractal N° 48. Enero-marzo, 2008, año XII, volumen XIII, pp. 39-62.
- Handelsman, Michael. *Entre el bolero y el internet: reflexiones desde la mitad del mundo*. Estudios ecuatorianos / Ecuadorian Studies No. 1. 2001
- Marshall McLuhan. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Corte Madera (Canadá): Gingko Press. 1964.
- McLuhan, M. *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press. 1962
- McLuhan, M. y Fiore, Q. *The medium is the message: An inventory of effects*, Nueva York: Bantam. 1967.
- Sánchez, Luis Alberto. *La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad*.

Strate, Lance. *La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan*. Infoamérica 2021. Págs. 61-80

Naula, Graciela y Tocto, Leidi. *Análisis narrativo, psicológico e hipertextual de la Novela: Acoso Textual de Raúl Vallejo*. Universidad de Cuenca. 2013

Pimentel, Luz Aurora. *El relato, estudio de teoría narrativa en perspectiva*.

Portillo Fernández, Jesús. *Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales*.

Ricoeur, Paul. *Identidad narrativa*. Editorial Dykinson. España. 2021.

Ubidia, Abdón. *La novela del hombre virtual*. Librería Librimundi. 1999 Vallejo, Raúl. *Acoso textual*. Quito, Planeta, 1999

Wimbly, Jason. “*McLuhan: The Medium is the Message*”.