

El simulacro del ciberespacio en cuatro ejemplos hispanoamericanos: Civale, Mejía Madrid, Paz Soldán y Vallejo

Gianna Schmitter
Université Sorbonne Nouvelle Paris 3
gianna.schmitter@univ-paris3.fr

Citation recommandée : Schmitter, Gianna. "El simulacro del ciberespacio en cuatro ejemplos hispanoamericanos: Civale, Mejía Madrid, Paz Soldán y Vallejo". *Les Ateliers du SAL* 9 (2016) : 71-84.

Las literaturas postautónomas del presente saldrían de "la literatura", atravesarían la frontera y entrarían en un medio (en una materia) real-virtual, sin afuera, la imaginación pública: en todo lo que se produce y circula y nos penetra y es social y privado y público y real.

Josefina Ludmer, *Aquí América Latina* 155-156

Introducción

"La vida es todo lo que hay entre el algo y la nada. Sucece en medio", dice el protagonista de *Vida digital* del escritor mexicano Fabrizio Mejía Madrid, "pero la computadora no puede leerlo" (*Vida digital* 52). Tanto como la vida "sucede en medio", sucede también a través de, y dentro de los medios, y desde hace unos años con mayor fuerza en un medio específico: el ciberespacio.

Una de las características del ciberespacio es, entre otras, lo visual: la (super)abundancia del material gráfico –tanto fotografías como materiales audiovisuales y juegos– influye obviamente en la comunicación. Los medios de comunicación actuales produjeron un auge de la palabra escrita a través de los *mails*, el *chat*, los mensajes instantáneos, las redes sociales, etc. Otra característica básica que ofrece el ciberespacio es la interactividad. Sebastián, protagonista de la novela *Sueños digitales* del boliviano Edmundo Paz Soldán, enfatiza este hecho al comparar la fotografía con la posibilidad de manipulación que ofrece el ciberespacio:

Pero hay algo que es diferente con las computadoras [...], es el hecho de que uno no sólo puede decidir qué parte del paisaje sacar, sino que puede crear el paisaje que le venga en gana. De modo que al final ya ni siquiera se necesita la más mínima relación entre la foto y el [...] punto de referencia (Paz Soldán, *Sueños digitales* 139).

El ciberespacio –tras la manipulación del hombre– es capaz de suministrar un resultado que se encuentra fuera de la realidad, generalmente porque ya ha cortado los lazos con ella: así no se trata ni de una copia, ni de una reproducción, sino de lo que Baudrillard considera un simulacro.

Algunas producciones de la literatura latinoamericana *posautónoma* (Ludmer, *Aquí América Latina* 149) se sirven de esos simulacros producidos por el ciberespacio para alimentar sus tramas. A más tardar desde las vanguardias históricas se

trabajaron los patrones tecnológicos de la época correspondiente. Hoy en día, esta "tecnologización" de las ficciones se traduce por la aparición y tematización del celular, de la computadora, del *iPod*... Efectivamente, la tecnología que rige la vida cotidiana se introduce en la literatura¹, pero, ¿de qué manera? ¿Cuáles son exactamente sus funciones en la elaboración de la trama literaria?

Hemos seleccionado un *corpus* de cuatro obras en las que, de una manera u otra, el ciberespacio aparece asociado a la violencia bajo diversas formas: el cuento "Perra virtual" (1998), de la argentina Cristina Civale, *Sueños digitales* (2000) de Edmundo Paz Soldán, *Mi hermano el alcalde* (2004) del colombiano Fernando Vallejo y la novela *Vida digital* (2012) de Fabrizio Mejía Madrid.

"Perra virtual" pone en escena el momento en que la prostituta Luz –que encuentra a sus clientes a través de un *chat*– se enamora de un cliente sin haberlo nunca visto. Finalmente se revela que la identidad cibernetica de ese cliente es una creación de cinco chicos vírgenes y que es, por lo tanto, un individuo inexistente en la realidad. A pesar de ello, Luz lo sigue amando y se vuelve loca.

Sueños digitales en cambio es una novela que tematiza, entre otros, los problemas que conlleva la manipulación de fotos a nivel estatal. Sebastián, el protagonista, trabaja en un periódico donde crea con *Photoshop* "seres digitales" para un juego combinatorio semanal y también en el Estado boliviano, donde manipula fotos.

Mi hermano el alcalde relata el período pre-electivo de Carlos, el hermano homosexual del propio autor, a la alcaldía del pequeño pueblo colombiano Támesis. El ciberespacio se manifiesta en este caso de dos maneras: por un lado, el narrador, que vive en otra ciudad, se entera de la suerte de su hermano a través del ciberespacio. Por otro lado, Carlos moderniza el pueblo, y dentro de este acto cabe igualmente la conexión a Internet y la virtualización de Támesis.

Finalmente tenemos la novela *Vida digital* en la que el narrador homodiegético pasa su noche delante de la pantalla de su computadora. Mientras navega entre *Facebook* y *Wikipedia* para distraerse, se pierde entre sus deseos, recuerdos y unas botellas de vino.

En este ensayo, nos gustaría profundizar sobre la representación de la interactividad de los sujetos novelescos con

¹ Un buen ejemplo es *Plegarias nocturnas* (2012) de Santiago Gamboa, insertando tanto la tecnología, como el ciberespacio con una gran naturalidad en la trama.

el ciberespacio. Para ello, examinaremos en qué medida la interactividad del ciberespacio es un simulacro y qué repercusiones conlleva. Analizaremos en un principio el ciberespacio como espacio interactivo que puede ofrecer un escape de la "realidad", tras la creación del *alter ego* digital, y la inserción y suplantación del ciberespacio frente a la realidad. Despues haremos hincapié en la fragmentación de la entidad humana que implica el simulacro, una fragmentación que paradójicamente está producida por la interactividad. Esto abarca tanto la decepción, la locura y el delirio, como la muerte de los personajes literarios.

1. El ciberespacio: un espacio interactivo, un escape de la "realidad"

En nuestro corpus se distinguen, a grandes rasgos, dos dinámicas: mientras que la prostituta Luz –la protagonista de "Perra virtual"– encuentra a su clientela a través del ciberespacio, y que el narrador intra- y homodiegetico de *Mi hermano el alcalde* se sirve de Internet para enterarse de la suerte de su hermano, el ciberespacio se plantea, en el caso del protagonista de *Vida digital*, como un escape para no pensar. Para Sebastián (protagonista de *Sueños digitales*), en cambio, es la opción más perfecta de la realidad, y para su socio y amigo Pixel es igualmente un refugio. De esa manera el ciberespacio se presenta por un lado como "herramienta comunicativa", como mero medio para obtener un fin que se encuentra en la "realidad"; por otro lado, en cambio, se destaca el ciberespacio no sólo como medio, sino como fin en sí. A pesar de esas diferencias veremos a continuación que hay puntos de encuentro e ideas similares elaboradas en los diferentes textos literarios.

1.1. La reproducción técnica es una mentira: la creación del alter ego digital

1.1.1. Mejía Madrid, Vida digital

Vida digital narra una noche de insomnio de un mexicano –sin nombre, cuarentón, ligeramente calvo, con sobrepeso, con una gripe– que recibió un correo electrónico del Estado mexicano, informándole que tiene deudas fiscales. Navegar entre *Facebook* –para espiar a gente (des)conocida–, *Wikipedia* –para insertar "fichas falsas (...) por el gusto de destruirlo todo" (*Vida digital* 39)–, y su botella de vino es su remedio para dejar de pensar:

Voy a encender esta pantalla para no pensar más. Prefiero ver, otra vez, la foto de Maikita del Villar con una raqueta en la mano y una faldita de tenista [...] naturalmente levantada, si saben a lo

que me refiero. Sonríe a todos, a sus dos mil amigos, al mundo: "Soy apasionada. Estudio la Filosofía y me gusta el tenis. Me gustan los hombres mayores con cabello. Conóseme" (sic). Estatus de "relaciones": "es complicado". Fecha de nacimiento: suspiro. Le llevo veinte años. Hace diecinueve horas le he pedido ser su amigo, pero no me ha respondido [...] (*Vida digital* 8-9).

Cabe mencionar el aspecto del voyeurismo y exhibicionismo que se desarrolla ampliamente al principio de la novela, ya que las fotos de Maikita del Villar despertarán las fantasías sexuales del protagonista. Para entrar en contacto con dicha mujer digital, el protagonista "[puso] una foto [suya] de hace quince años y [mintió] un poco: 'Kantiano de cantina. Creo que la ontología es la que se pregunta: ¿On toy?' Si me conoces, sabrás que te conocerás a ti misma" (*Vida digital* 9). El protagonista se creará de esta manera una segunda personalidad en el ciberespacio, aparentando ser filósofo o escritor. De entrada se relaciona el ciberespacio con la mentira, ya que ofrece la posibilidad de crear un *alter ego*, inexistente en la realidad.

Dicha creación, posibilitada por el anonimato del ciberespacio, "corrige", si pensamos con Freud, "un lado del mundo que le es insoportable gracias a imaginaciones, y que inscribe esta ilusión en la realidad" (Freud, *Das Unbehagen in der Kultur* 27)². Y de hecho el protagonista intenta corregir la realidad, una realidad que le es insoportable, no solamente por su mediocridad, sino también porque él mismo es víctima económica de la tecnologización de la sociedad globalizada:

No he podido ahorrar en años porque no soy ni filósofo ni escritor –como a veces aparento en la red–, sino un simple corrector de estilo. Ya no hay trabajo para nosotros. Los programas revisan todo solos. Con unas olas rojas señalan las erratas. Las verdes son las inconsistencias. Así que no tengo dinero. Y, ahora, la vida irrumpió a mi correo virtual, a mi Casa de la Playa, para perseguirme (Mejía Madrid, *Vida digital* 142).

La decepción –tanto económica como personal– que emana de la realidad se intenta borrar creando un *alter ego*, conforme a los ideales y aspiraciones que no se pudieron cumplir en la realidad. La realización en cambio se relaciona con, o mejor dicho es, una mentira: "como [...] aparento en la red". La segunda personalidad que el protagonista se está creando

² Traducción nuestra del texto original: "eine ihm unerträgliche Seite der Welt durch eine Wunscheinbildung korrigiert und diesen Wahn in die Realität einträgt".

conscientemente en el ciberespacio es un simulacro. Paradójicamente, dicha conciencia no le permite confrontarse con otros simulacros sin salir decepcionado, un aspecto que analizaremos posteriormente.

1.1.2. Paz Soldán: Sueños digitales, *el caso de Pixel*

El juego cibernetico es tal vez el ejemplo más obvio para subrayar tanto la interactividad como la dependencia del internauta, quien elabora su *alter ego* en este segundo mundo. Pixel, un personaje de *Sueños digitales*, intenta olvidar la depresión que padece (causada, principalmente, por el estado moribundo de su padre), a través del alcohol, de las prostitutas, de las drogas y del juego. Se vuelve adicto a un juego cibernetico (*Nippur's Call*) en el que cada participante debe pagar una cuota mensual y asumir un papel específico. Pixel se llama "Laracroft" y aquí tenemos la descripción, hecha por otro amigo, de su "carrera":

Comenzó como amante de un jefe, pero ahora la cosa es más compleja. Se ha vuelto una mujer de doble personalidad, de día una guerrera que custodia un bosque encantado, de noche una puta que se acuesta con los viajeros que pasan por el bosque. Mientras hablaba contigo seguro pensaba en volver a su depar. El juego lo está devorando. Cualquier rato lo perdemos.

-Como en Poltergeist -dijo Sebastián-. Una pantalla que se traga a alguien (*Sueños digitales* 167).

Enseguida nos topamos de nuevo con el tópico de un segundo universo en el cual las personas –gracias a su anonimato– pueden asumir otro papel. Dentro de su juego, Pixel puede no sólo evadirse y olvidarse, sino también ser. Tiene un papel específico; una claridad y definición que ya no puede hallar en la sociedad real de "la etapa [de las] post-dictaduras militares latinoamericanas [, en la que] ya nada cabe buscar ni esperar, [en la que] parecen clausuradas las posibilidades utópicas: se trata de un mundo donde los individuos son espectadores sin poder alguno" (Amar Sánchez, "Del cine al ciberespacio..." 103). Al mismo tiempo, niega todo diálogo con la realidad, se aísla completamente: aceptó el hecho de entregar el control a la "bestia-pantalla" que lo devora. El ciberespacio está representado como peligro; es un peligro autónomo que "ataca" a través de la confusión entre simulacro y realidad, sembrando la duda a escala individual, y a través del aislamiento a escala social.

1.1.3. Civale: "Perra virtual"

La historia de la prostituta Luz juega con una paradoja: ella está en la obligación de crear un simulacro en los *chats* para vender su cuerpo –cosa que hace a través de las palabras–, y a su vez se enamora de un cliente por la sonoridad de su nombre: Aquiles García de Andina. Después de una primera cita –un intento fracasado, no le abren la puerta– logra finalmente encontrarse con “él”. Detrás del nombre se esconde un grupo de cinco chicos vírgenes de quince años. Durante el encuentro sexual con ellos no se intercambia ni una sola palabra. Para Luz, Aquiles García de Andina sigue existiendo: se enamoró del simulacro inventado por los chicos. El silencio ayuda a desplazar la situación a un espacio irreal, situación tanto más irreal e inadmisible para Luz porque pensaba hablar con un sólo hombre, y a pesar de que no existiera realmente, existía virtualmente para ella. Al dejar el departamento, el silencio sepulcral se rompe:

Sólo entonces unas carcajadas de hiena lastimaron sus oídos y cuando los chicos terminaron de reír hasta quedar ahogados, tirados sobre el piso, Luz ya estaba en su casa desarmando el monitor de su computadora, desnuda y abatida, buscando allí dentro a su hombre perdido. En alguna parte tendría que estar Aquiles García de Andina. No había sido un sueño. Había sido (“Perra virtual” 10).

El *chat*, y así el ciberespacio, está otra vez representado como un espacio peligroso, en el cual el sujeto se puede perder. Allí, los malintencionados pueden mentir y construir un simulacro, y los ingenuos pueden ser fácilmente engañados. A causa del simulacro construido dentro del ciberespacio, Luz se desmorona. La comunicación misma del *chat* es, en ese caso, también un simulacro, y uno se puede preguntar si no hay que poner en tela de juicio las nociones mismas de comunicación y de identidad, ya que Aquiles García de Andina no existe.

1.2. La inserción y la suplantación: la rivalidad entre realidad y simulacro

La interactividad conlleva también la posibilidad de disolución y suplantación gráfica. Por un lado, existe la idea del traslado corporal hacia el ciberespacio y sus productos, lo cual, obviamente, no puede ser más que una sombra de incorporación corporal, imposible en su totalidad. Por otro lado; puede haber el ciberespacio puede suplantar a la realidad. Así, la pregunta que se plantea es de qué manera se articulan la realidad y el simulacro.

1.2.1. Paz Soldán: *Pixel y Sebastián*

Tanto Sebastián como Pixel se fascinan ante las posibilidades que ofrecen los programas cibernéticos para la manipulación de las fotografías. A continuación, nos centraremos en un ejemplo específico, aunque haya varios. Para escapar a la mediocridad de su vida cotidiana, Pixel manipula fotografías de "grandes" momentos históricos, insertándose en ellas: "En una, Pixel era un oficial más posando junto al Che en una escuelita de Vallegrande, antes de que lo fusilaran. En otra, miraba con indiferencia a la niña vietnamita que, desnuda, corría escapando a un bombardeo yanqui con napalm" (*Sueños digitales* 76). Luego las cuelga en su piso. Según Sebastián:

[eran] trabajos rudimentarios, en los que la pose de Pixel no iba con el resto de la foto y el artificio se revelaba groseramente. Sin embargo, había algo en ellas que atraía a Sebastián. Era acaso esa sensación de poder insertarse en la historia, ser capaz de vivir mil vidas al mismo tiempo y que en una de ellas al menos hubiera algún roce con algún acontecimiento trascendente, algo que marcaría la vida de una comunidad o un país o un continente o el universo al menos por algunos años (¿meses?, ¿horas?) (*Sueños digitales* 77).

El intento de calmar su sed y de escapar a la mediocridad social, creando y disolviéndose en simulacros bajo forma de estímulos visuales, en las que vive "algún acontecimiento trascendente", se inscribe claramente en el marco de otra búsqueda de identidad, en una obsesión de *ser*, a través de los medios, algo más que un espectador. Pero –y aquí reside la paradoja– estos intentos buscan recrear la historia real o, mejor dicho, la realidad. Sin embargo, en vez de intentarlo en la realidad, se opta por el ciberespacio, no sin perderse allí dentro (cabe mencionar, otra vez, el videojuego *Nippur's Call*).

1.2.2. Vallejo: la virtualización de Támesis

El alcalde Carlos, el hermano del narrador –quien es, como tantas veces en la narrativa vallejiana, una proyección del propio autor– empieza a modernizar Támesis, un pequeño pueblo en Antioquia (Colombia), durante su mandato. Uno de sus proyectos es conectar dicho pueblo a Internet, dotarlo de computadoras y "virtualizarlo". Es, en fin, un proyecto político, ligado a una obsesión personal de Carlos por el ciberespacio:

Y empezó a dotar las escuelas de computadores. En la segunda planta del edificio [...] acondicionó una sala con treinta y cinco

computadores abierta a niños y ancianos. Y no bien los niños aprendían a conectarse al Internet, ¿qué creen que es lo primero que buscaban? ¡La página Web de Támesis! Doble u, doble u, doble u, punto, paraíso, punto, támesis, punto, com. [...] La realidad deja siempre mucho qué desear, las cosas se ven mejor en Internet. Y hundiendo otra tecla se les aparecía, sonriente, en la pantalla, Carlos. Acostumbrados a verlo en la televisión por el canal regional en debates, corrían ahora los niños exultantes a contarle que lo acababan de ver en Internet (*Mi hermano...* 114-115).

La utilización que el alcalde hace del ciberespacio es, de nuevo, una manipulación: "las cosas se ven mejor en Internet". La creación de un Támesis virtual ayuda a la promoción de otra imagen del pueblo, imagen que se superpone a la realidad, entrando en rivalidad con ella, para finalmente anularla, ya que es menos perfecta que el simulacro. El éxito de la página web será tan fuerte que Carlos bautizará Támesis como "municipio estrella del ciberespacio" (*Mi hermano...* 107); el concepto de la presencia estatal cibernetica será tan exitoso que "los mensajes de felicitación «[colapsarán]» la página Web del municipio estrella" (Vallejo, 116). La ironía con la que la euforia del pueblo está descrita da testimonio de una reticencia por parte del narrador. En la segunda parte de este ensayo, veremos por qué.

2. La fragmentación de la entidad humana

El paso del objeto a la imagen anula todas sus dimensiones, sugiere Baudrillard³. En la pantalla del ordenador no hay relieve, no hay olor, no hay peso, hay tiempo, eso sí, pero el tiempo de la contemplación de la imagen. Hay espacio, también, pero es un espacio casi infinito, virtual. ¿Cómo reacciona el sujeto frente a ello? ¿Cómo maneja el hecho de poder incorporarse de manera activa con la mente en el ciberespacio, pero no con el cuerpo?

2.1. La decepción: la reducción a la pantalla

El protagonista de *Vida digital* se obsesiona cada vez más con sus fantasías, basadas en las fotos del *ser digital* Maikita del Villar, hasta toparse con los límites del mundo cibernetico:

³ « L'intensité de l'image est à la mesure de sa dénégation du réel, de l'invention d'une autre scène. Faire d'un objet une image, c'est ôter toutes ses dimensions une à une : le poids, le relief, le parfum, la profondeur, le temps, la continuité, et bien sûr le sens. C'est au prix de cette désincarnation que l'image prend cette puissance de fascination, qu'elle devient médium de l'objectalité pure, qu'elle devient transparente à une forme de séduction plus subtile. » (*Car l'illusion ne s'oppose pas à la réalité* s. p. [3]).

Quiero chuparle el cuello pero es como poner la lengua en un globo, en un guante de hule: ninguna reacción, ninguna célula erizada. No se siente absolutamente nada. Por supuesto: es una foto en la red. [...] Maikita del Villar está en otro lugar, en otro tiempo, ambos inaccesibles para mí. ...) Y yo que creo estar con todas mis fantasías a la vez. Todo lo imaginado se viene abajo en frialdades lisas, de pantalla, de resolución fotográfica –el único tipo de resolución que tenemos hoy es fotográfica–; era como estar tratando de tocar la red (*Vida digital* 28-29).

La decepción sensual expresada aquí nace del simulacro: la mujer digital Maikita del Villar excita al protagonista, se vuelve un objeto de proyección de fantasías masculinas. Mientras que la Maikita digital esté accesible y consultable sin límites temporales ni espaciales en el ciberespacio, "está" –fuera de ese espacio– "en otro lugar, en otro tiempo, ambos inaccesibles" para el protagonista. Entre ciberespacio y realidad no hay continuidad, hay incompatibilidad. Más allá de sus fantasías, queda sólo el material tangible del ciberespacio: una pantalla fría y "lisa", oponiéndose a una carne caliente y lisa, en resumidas cuentas, es lo inhumano *contra* lo humano. Es una pantalla que sólo puede ofrecer resoluciones digitales, virtuales; que crea un simulacro intangible del cual el hombre de carne y hueso está excluido.

Una decepción parecida –es decir una decepción basada en el hecho de que el simulacro y la realidad no concuerdan– se puede encontrar en *Mi hermano el alcalde*:

- ¿Y nos podría describir el cerro, por favor?
- Sí pero no, está en Internet. Búsquelo en Yahoo en la página web que abrió mi hermano catapultando a Támesis en la era de la informática.

Busque Támesis, Antioquia. Ahí está retratado. Si bien eso de que una imagen vale por mil palabras son cuentos chinos. ¡Cuándo una mísera foto va a producirnos la sensación de la montaña en persona que nos hace expandir el alma! ¡Jamás! Sería como comparar un muchacho en pelota con su foto. El Internet es pornografía (Vallejo, *Mi hermano...* 20).

El narrador rechaza la comunicación: no describe el cerro, pero tampoco se conforma con la imagen del cerro en Internet. Otra vez hay una incompatibilidad y un desfase entre realidad y simulacro.

2.2. *La locura y el delirio: la discordancia*

En el caso de Luz ("Perra virtual") hay igualmente una gran decepción. Pero esta se amplificará: la confusión entre lo virtual

y lo real crea una frustración y un dolor que, en el caso obsesionado de Luz, se acerca a la locura. Aquiles García de Andina será su talón de Aquiles:

El registro de las dos únicas conversaciones se convirtió en su fetiche más preciado junto a la foto de su madre muerta y a un relicario heredado. Cuando García de Andina pasó a ser un recuerdo polvoriento, los imprimió y dedicó muchas horas de sus días a leerlos con devoción, buscando cada vez un nuevo significado y sobre todo, alguna velada declaración de amor. ("Perra virtual" 8)

Ambas conversaciones no van más allá de un intercambio de datos para arreglar una cita con una prostituta; no tienen ningún contenido sentimental "revelador". No obstante, Luz –materializándolas y archivándolas al imprimirlas– las transforma en reliquia, las adora, las sacraliza. Ella se confrontó con los chicos de carne y hueso, y a partir de aquel momento supo que García de Andina era una creación inmaterial, una persona inexistente. Su locura se nutre del desfase entre materialidad e inmaterialidad, entre simulacro e imaginación.

Pixel (*Sueños digitales*) en cambio, atrapado por su confusión causada por el juego, empieza a delirar. La interactividad anula las distancias y hace que él ya no pueda distinguir entre ciberespacio y realidad, poniéndolo todo en un mismo plano: el juego se lo "traga", ya no se entera de lo que lo rodea. La única "realidad" que puede considerar es el simulacro del ciberespacio. De esa manera se produce la escena siguiente, cuando Sebastián y Braudel están en su departamento para saber de él:

Sebastián le puso una mano en el hombro, y recibió un manotazo; Pixel se levantó y se acercó a Sebastián. [...] –Laracroft –gritó Pixel–. ¡Laracroft! ¡Laracroft!
Braudel se puso al medio e intentó separarlos. Pixel se abalanzó sobre ambos; Braudel se hizo a un lado y con un movimiento del cuerpo lo tiró al suelo. Pixel yacía boca abajo. (*Sueños digitales* 226)

La violencia física que surge aquí entre los amigos se debe a la discordancia entre ciberespacio y espacio real, o mejor dicho: entre delirio y realidad, siendo el ciberespacio la causa desencadenante, ya que Pixel se identifica con él. Toda percepción no-visual fuera de éste es de inmediato percibida como agresión.

2.3. La muerte: la imposibilidad de una vida "uniespacial"
Sebastián, el protagonista de *Sueños digitales*, crea unos "seres

digitales", mezclando la cabeza de una celebridad con el cuerpo de otra, para un juego combinatorio de un periódico. Sus manipulaciones digitales tienen tanto éxito que el Estado boliviano lo contacta para manipular fotografías del ex-dictador y "actual" presidente Montenegro. Sebastián acepta ingenuamente, fascinado por la idea del poder, y por el aspecto económico que esta tarea supone. Pero pronto lo perturbarán las "erradicaciones virtuales" que hará, es decir: elimina gráficamente a personas *non-gratas* (narcotraficantes, políticos y empresarios corruptos, etc.) que rodeaban a Montenegro en las fotos. De esa manera elimina toda prueba histórica. En cuanto el estado percibe las dudas éticas de Sebastián, sus ganas de confesarse, de salvarse, le cortarán el acceso al mundo cibernético y lo harán desaparecer, a su vez, de las fotos que tiene en su casa.

¿Qué significa dicha "erradicación" para un ser que percibe el ciberespacio como realidad más perfecta? ¿Para un ser que se realiza a través de las posibilidades creativas ofrecidas por el ciberespacio? Frente a la amenaza considera que "la otra opción era huir, cruzar puentes hasta llegar a alguna frontera, o refugiarse en algún sótano, o ser más Pixel que Pixel y meterse en un juego estilo *Nippur's Call* y asumir otra identidad." (Paz Soldán, *Sueños digitales* 201). De esa manera plantea finalmente la pregunta de si más vale (sobre)vivir en el miedo consciente de ser encontrado e intentar escapar ante el peligro o vivir en el delirio, es decir, en un estado secundario, lo que implica refugiarse en una inconciencia frente a la amenaza y a la violencia estatal. Sebastián opta por el suicidio, ya que no logra volver a unir realidad y ciberespacio y tampoco puede concebir una vida "uniespacial". El hecho de borrar su presencia virtual equivale, a sus ojos, a perder la vida, puesto que ésta transcurría tanto –si no más– en el ciberespacio, como en la realidad.

Conclusión

Basándonos en las obras "Perra virtual" de Civale, *Sueños digitales* de Paz Soldán, *Mi hermano el alcalde* de Vallejo y *Vida digital* de Mejía Madrid, pudimos ver que la representación del ciberespacio no es utópica. De hecho, el diálogo entre mundo *online* y *offline* –según la dicotomía de Claire Taylor ("Paz Soldán en el contexto de la cibercultura latinoamericana" 21)– genera una fragmentación del espacio, del tiempo y del sujeto. Esto es,

conlleva tanto un problema en cuanto al original y a la copia, como una pérdida de la realidad. Las nociones de simulacro y de interactividad son claves para comprender la decepción, la incomprendición, la incomunicación, el delirio, la locura y la muerte que experimentan los personajes literarios.

La disolución en el ciberespacio sólo puede ser mental y virtual. El personaje literario se disuelve a través de su *alter ego* en el ciberespacio. Al insertarse en una representación gráfica y al manipularla, busca una perfección que no pueden hallar en la realidad. La existencia digital es más importante que la tangible: al borrar a Sebastián, por ejemplo, de las fotos, le quitan su vida. Esa disolución del personaje es un intento de metamorfosis; sin embargo, significa una fragmentación individual: los personajes están presentes corporalmente, pero ausentes mentalmente. La entidad humana está "perturbada" al ser absorbida por otro espacio, accesible solamente a través de los sentidos, de lo visual y lo auditivo.

Finalmente, ante el juego literario con los diversos espacios ficticios, se plantea la pregunta sobre el significado de la irrupción del ciberespacio en la narrativa como nuevo espacio ficticio y literario. La interactividad del ciberespacio ofrece la posibilidad de ir más allá del espacio imaginario. Los personajes no se quedan solamente en nuestra imaginación –como es el caso de *Madame Bovary* por ejemplo–, sino que actúan dentro de un espacio no plenamente accesible. Conforme a Paz Soldán, la novela y los escritores tendrán que "[enfrentarse] a las nuevas tecnologías, dialogar con ellas, [apropiarse] de algunas de sus estrategias narrativas, ver qué [...] sirve y a la vez seguir profundizando en todo aquello que la novela puede hacer mejor que otros géneros" (Manrique Sabogal, "La novela como género: ¿declive o renacimiento?").

Bibliografía

- Amar Sánchez, Ana María. "Del cine al ciberespacio. Narrativa y medios masivos en la tradición literaria latinoamericana", *Iberoamericana*, VIII, 29 2008.
- Baudrillard, Jean. *Car l'illusion ne s'oppose pas à la réalité*. Paris: Descartes & Cie, 1998.
- Civale, Cristina. *Perra virtual*. Barcelona: Seix Barral, 1998.
- Freud, Sigmund. *Das Unbehagen in der Kultur*. Stuttgart: Reclams Universal-Bibliothek, 2010.
- Ludmer, Josefina. *Aquí América latina. Una especulación*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2010.
- Manrique Sabogal, Winston. "La novela como género: ¿declive o renacimiento?"<http://cultura.elpais.com/cultura/2013/05/07/actualidad/1367948625_392945.html>.
- Mejía Madrid, Fabrizio. *Vida digital*, México: Alfaguara, 2012.
- Paz Soldán, Edmundo. *Sueños digitales*. Madrid: Alfaguara, 2000.
- Taylor, Claire, "Paz Soldán en el contexto de la cibercultura latinoamericana" en FISBACH, Erich, *Tradition et Modernité dans l'oeuvre d'Edmundo Paz Soldán*. Angers: Presses de l'Université d'Angers, 2010.
- Vallejo, Fernando. *Mi hermano el alcalde*. Bogotá: Alfaguara, 2004.