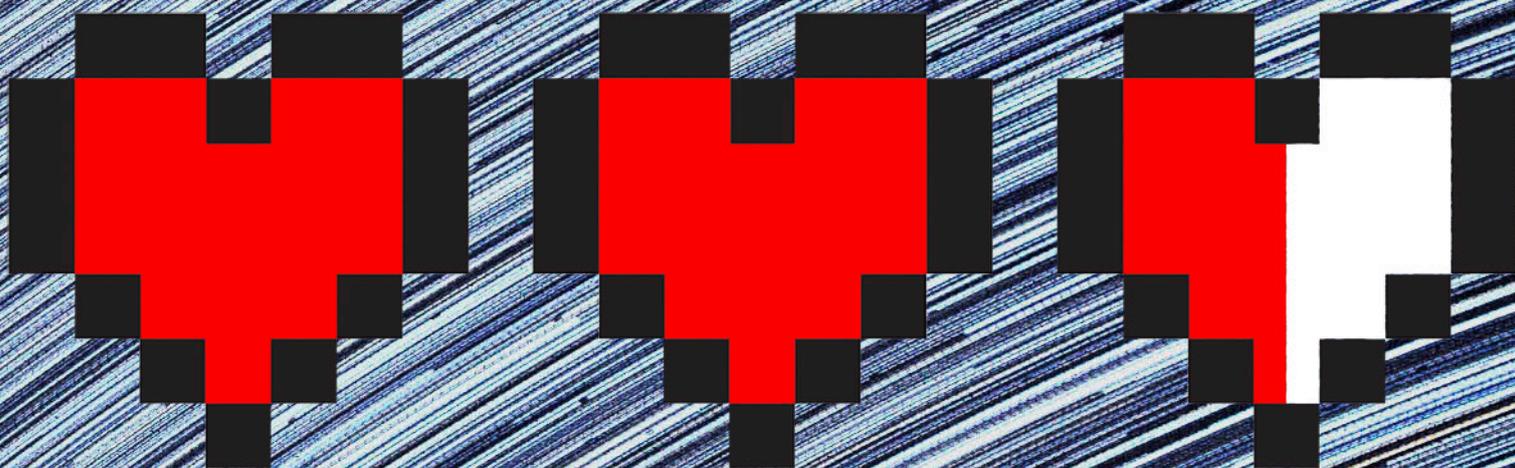


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordon García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



RESEÑAS

***MI AVATAR NO ME COMPRENDE. CARTOGRAFÍAS DE LA
SUPLANTACIÓN Y EL SIMULACRO, DE DANIEL
ESCANDELL MONTIEL***

MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Escandell Montiel, Daniel. *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la
suplantación y el simulacro*. Delirio. 2016. 346 págs. 17,00€

María Jesús Bernal Martín. Licenciada en Filología Hispánica (2007) y en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (2010) por la Universidad de Salamanca. Certificado de Aptitud Pedagógica (2008). Periodo de Docencia del Programa de Doctorado “Vanguardia y Posvanguardia en España e Hispanoamérica”, con estudios de Filosofía (Área de Estética y Teoría de las Artes) (2008). Máster Oficial “La enseñanza del español como lengua extranjera” (2011). Diploma de Estudios Avanzados en la Especialidad de Literatura (2012). En la actualidad (2018), está realizando su tesis doctoral en la Universidad de Salamanca, bajo la tutela de la Dra. Francisca Noguero Jiméñez, dentro del Programa de Doctorado “Español: Investigación avanzada en Lengua y Literatura”.

“¿Que me contradigo?
Sí, me contradigo. ¿Y qué?
(Yo soy inmenso...
contengo multitudes)”.
(Whitman, 1855 [1974]: 135)

“HOMO PLURES PERSONAS SUSTINET”.
(Refrán latino procedente del Derecho Romano,
tomado de Altuna, 2009: 38)

SCHIZITE
Yo no tengo personalidad múltiple.
Lo que tengo son múltiples registros.
(Mediavilla Merino, 2017: 18)

¿Cuál es la diferencia –si la hay– entre una persona real
y su más perfecta simulación?
(Escandell, 2016a: 285)

“En términos de nuestras visiones del ‘yo’,
nuevas imágenes de multiplicidad,
heterogeneidad, flexibilidad y fragmentación
dominan el pensamiento actual sobre
la identidad humana”.
(Turkle, 1995 [1997]: 226)

1. Introducción

En las sociedades contemporáneas, y, en concreto, en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación, es muy frecuente que los sujetos creamos máscaras avatáricas para utilizarlas en nuestros desplazamientos por las redes sociales, por la blogosfera, y, especialmente, para jugar a videojuegos masivos en línea. Pero, ¿por qué queremos “avatarizarnos”? ¿Qué seductora pulsión nos impele a tomar otra identidad, otra imagen? Quizás sea una estrategia de protección en un entorno que, aunque es tan habitual y cotidiano en nuestras vidas, no ha dejado de resultarnos hostil. Después de todo, en muchas ocasiones, no sabemos quién se halla al otro lado de la pantalla. O quizás sea por el deseo de “ser otros”, de vivir “otras” vidas, de salir de nuestra inevitable y

opresiva inmanencia, que nos ata y nos reduce a un solo cuerpo, a una sola mente. Al igual que la literatura y las demás manifestaciones culturales y artísticas, la creación de avatares nos permite huir del aburrimiento de ser siempre los mismos. Efectivamente, la presencia de la impostura ha sido un recurso clásico y constante en el terreno literario y artístico desde hace siglos. El uso de pseudónimos y heterónimos, la creación de falsas biografías y de autoficciones son solo algunos ejemplos de ello. El anhelo de vivir infinitas vidas, de imaginar sensaciones nunca experimentadas, de explorar lugares sin movernos del sitio parece ser inherente al ser humano. En este sentido, nos adherimos a las consideraciones de Daniel Escandell Montiel¹, que sostiene que:

La sociedad digital crea una cultura de “ser otros”, primero, porque lo permite con facilidad, gracias a sus recursos tecnológicos y a la utilización de pantallas como espejos deformantes, y, segundo, porque hay una tradición de la encarnación de la otredad, del extrañamiento, del deseo de ser quien no se es, y de controlar a quien no se puede controlar, que las últimas décadas de obras de ficción reflejan solo como resultado de una preocupación humana que es parte de una extensa y antigua tradición presente en nuestras culturas. (Escandell, 2016a: 263)

Sin dejar de lado que, en la actualidad, se dan usos prácticos de la avataridad² en diferentes contextos de la vida real que

¹ Daniel Escandell Montiel es uno de los principales expertos en blogoficción y en literaturas blogonarrativas en los ámbitos hispánico y anglosajón, tal como atestiguan su tesis doctoral (2012) (merecedora del Premio Extraordinario de Doctorado de su promoción, en la Universidad de Salamanca), su interesantísimo libro *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (2014a) y sus numerosas publicaciones en relación con estos temas (2010, 2013, 2014b, 2014c, 2014d, 2015a, 2015b, 2015c y 2015d, entre otras).

² Veremos algunos ejemplos de usos de la avataridad con consecuencias en la vida real más adelante, en el siguiente apartado de esta reseña.

muestran que lo digital y lo virtual forman parte de la realidad referencial, no podemos obviar que el terreno de la ficción ha sido muy prolífero en el desarrollo de obras literarias que abordan temas que conectan de lleno con el de la avataridad: el tema del doble³, la otredad o la alteridad; y los simulacros e impostaciones en el terreno del cine, de los videojuegos y de otras formas narrativas, por citar aquí, de manera sumamente somera, algunos ejemplos.

En su libro *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (Escandell, 2014a), Daniel Escandell Montiel manifestaba ya la importancia del “avatar”, entendido no solo como máscara o juego de imposturas, sino también como “extensión” de la persona (de su personalidad o personalidades, o como un desdoblamiento de la(s) misma(s)). Esta suerte de “extensión” vital actuaría al modo de las “prótesis” artificiales. Y esto hace que la figura del avatar conecte, de alguna forma, con la del cibernético. Es decir, los sujetos, al crearse sus propios avatares, emparentarían con los cibernéticos, ya que, como podremos comprobar en las páginas venideras, los avatares funcionan como “tecnocuerpos”, ampliaciones del ‘yo’. Son, en síntesis, presencias digitales que proyectan el *ethos* del sujeto más allá de sí mismo. Son herramientas mentales y digitales que elongan al individuo de la misma manera que pueden hacerlo las manos biónicas o un microchip implantado en su cerebro.

Sin lugar a dudas, podemos afirmar que los de Daniel Escandell Montiel son libros que abren caminos, son obras que siempre resultan pioneras en los campos de investigación en los que

³ Son muy extensos la literatura y el discurso secundario generados a partir del tema del doble o *doppelgänger*. Sin la pretensión de resultar exhaustivos, algunos trabajos que podrían servir para ahondar en esta materia, serían: Ballesteros, 1998; Kovacsaszky, 2012 y Martín, 2007.

se insertan. Se trata de estudios interdisciplinarios que abarcan diversas y plurales disciplinas, como la filosofía, la literatura, los estudios artísticos, interartísticos y de creaciones videolúdicas, los estudios de comunicación audiovisual, visuales y de imagen, la sociología y la crítica de la cultura. Quizás por la complejidad de las conexiones que establece nuestro autor entre unos entramados textuales y otros (sean de la naturaleza formal que sean), o quizás por lo reciente de las obras base analizadas, lo cierto es que Escandell Montiel se adentra en espacios de la cultura que todavía no han sido explorados (o lo han sido solo escasamente) por las últimas historias literarias escritas en el ámbito hispano. Tan solo hallamos algunos vínculos entre *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* y obras que tienen el deseo de ser “totales”⁴, aunque resulten mucho más esquemáticas y compilatorias y el efecto final difiera bastante, como lo son el *Diccionario del cine de ciencia ficción*, de Alfonso Cayón (2013) o el *Pequeño diccionario de cinema para mitómanos amateurs*, de Miguel Cane (2013). Con estos dos libros comparte los rasgos

⁴ Con este sintagma aludimos a la interdisciplinariedad que caracteriza *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Como es bien sabido, la *Gesamtkunstwerk* (“obra de arte total”) es un término que el compositor de ópera alemán Richard Wagner (1813-1883) acuñó y empleó para denominar un tipo de obra de arte en la que se combinaban diferentes formas de expresión artística, tales como el teatro, la música, la escultura y la pintura. En el libro que estamos reseñando se entrelazan los discursos propios de ramas del conocimiento y disciplinas tan dispares como la antropología, la entomología, la filosofía, los estudios visuales, la literatura, los cómics, los videojuegos y el cine, por mencionar solamente algunas de ellas, sin la pretensión de ser exhaustivos en nuestra enumeración. Por ello, hemos considerado que la unidad lingüística “obra ensayística total” condensa y define a la perfección este trabajo de Daniel Escandell Montiel, donde, además de lo interdisciplinar, como veremos, se impone una fuerte voluntad de estilo.

taxonómicos y descriptivos, pero el de Daniel Escandell es, además, analítico y traza interconexiones. Probablemente, uno de los trabajos que mejor podría ponerse en relación con este de Daniel Escandell Montiel que estamos reseñando sea el de Domènec Font (2012), titulado *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*, donde, al igual que sucede con el de nuestro autor, la intensa labor investigadora, el inmenso esfuerzo documental y la compleja profundidad de los nexos trazados revelan la mente propia de los eruditos posmodernos.

En suma, en *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, vamos a encontrar una honda indagación y un análisis disectivo de los variados tipos de impostura que han sido plasmados en las manifestaciones literarias y artísticas de la cultura pop. Como veremos a continuación, se trata de un libro tan sugestivo que es posible mantener un diálogo continuo con él, desde el principio hasta el final de su lectura. El objetivo último de Daniel Escandell Montiel, en sus propias palabras, es “explorar la identidad y la constitución del individuo en la sociedad digital y en los mundos sintéticos” (Pizarro Prada, 2014).

2. Compendio

El título de la obra objeto de nuestro análisis, *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, como vemos, consta de dos secuencias claramente definidas. La primera alude al hecho de que nuestro avatar no puede delimitarnos ontológicamente, no puede contenernos por entero, ni ceñir completamente los contornos de nuestra esencia humana, ya que, como personas, somos mucho más que esa máscara concreta que

evidencia el aspecto de nuestro “yo” que queremos hacer resaltar en un momento preciso de nuestro paseo por las redes sociales o de nuestro habitar y/o discurrir por los blogs (ya sean propios o ajenos), o que, sencillamente, sirve para dar vida a una personalidad absolutamente impostada. “Mi avatar no me comprende”, por tanto, en ese sentido. Pero la secuencia es deliberadamente ambigua, puesto que, además, puede significar que, una vez que ya nos hemos disociado de nuestras “múltiples personalidades” y/o hemos deslindado las diversas facetas que constituyen nuestro ego, puede ser que tengamos ciertas rencillas con todos o con algunos de estos avatares. Es posible que “mi avatar no me comprenda”, desde un punto de vista íntimo o emocional (lo que no deja de ser algo muy curioso, pero que podría darse). Después de todo, no es tan extraño que todos nosotros tengamos diferentes registros lingüísticos y emocionales, dependiendo del contexto (personal o social) en el que nos hallemos. El autor se ha pronunciado acerca de este asunto en diversos medios. Hemos recopilado dos entrevistas, en las que nos explica por qué eligió esa parte del título. Las preguntas de la primera las hizo Laura Ferrer Arambarri, para el *Diario de Ibiza*, y en este diálogo, Daniel Escandell Montiel expresa lo siguiente:

La idea era que el título no fuese excesivamente serio, porque el libro tampoco lo es. Hay decenas de referencias a películas, series, cómics, hay videojuegos... Con el título me pareció que se podía transmitir la idea de que el avatar es parte de mí, pero que tenemos estos “pequeños

⁵ En este punto, hemos de discrepar con el autor, ya que pensamos que lo que hace “serio” un trabajo de investigación no es la naturaleza de los temas abordados, sino el método, la forma en que se abordan. Evidentemente, *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* sí es un libro “serio”. Pero el *ethos* del escritor, además de simpático y empático, es también modesto. Y la modestia es siempre una virtud, pero lo es de una manera más loable cuando la persona está tan llena de conocimientos.

roces”. Es una expresión muy de pareja. Estamos juntos, pero no somos exactamente lo mismo y, a veces, discutimos entre nosotros. (Ferrer Arambarri, 2017)

En otra entrevista⁶, esta vez realizada por Víctor Guerrero en el programa “Tiempo de libros” de *Radio Ibiza* (Cadena Ser), Escandell nos explica que:

Cuando estuve pensando en el título [...] me parecía interesante incluir una parte un poquito más simpática o desenfadada... Y luego el subtítulo, que es *Cartografías de la suplantación y el simulacro*, un poquito más explicativo, más en la línea ensayística que sigue el libro [...]. Pero desde el principio, con *Mi avatar no me comprende*, [quería] transmitir que [nuestro avatar] somos nosotros, pero, a veces, no lo somos del todo. Entonces, quizás se den “roces” con nosotros mismos, con la imagen que nos hemos querido creer o que hemos querido proyectar. [...] Cuando empezamos a diferenciar en exceso entre nuestra identidad con unas personas y con otras, [y/o] en unos entornos y en otros [...] es cuando empiezan los problemas, y es cuando podemos sentir esa

⁶ En esta entrevista, además de la explicación y el comentario acerca del título de su último ensayo, Daniel Escandell Montiel nos da pautas para reflexionar acerca de la sobreexposición de nuestra imagen y de nuestros datos e informaciones personales en las redes sociales. Pone el foco sobre los peligros de una extimidad (Sibilia, 2008) de la que, en la mayor parte de los casos, no somos conscientes. Esto hace que sea sencillo para los *crackers* captar informaciones relevantes, como pueden ser contraseñas o números pin de tarjetas de crédito, basándose, por ejemplo, en nuestros libros favoritos, en el nombre de nuestras mascotas o en nuestras fechas de nacimiento. Nos avisa de los riesgos de *phishing* y de suplantación de identidad a los que estamos expuestos en nuestra vida cotidiana. Y señala la necesidad de concienciar a la sociedad de una educación adecuada para lograr una ciudadanía digital lo más sana posible. La entrevista completa puede escucharse en el siguiente enlace: <http://cadenaser.com/emisora/2017/01/24/radio_ibiza/1485258578_332556.html> (25-1-2017)

incomprensión con esa pequeña parte de nosotros mismos. (Guerrero, 2017, 24 de enero).

Como podemos inferir de las palabras del autor, cierta pulsión lúdica⁷ es inherente a la obra que estamos comentando, y podemos percibirla ya desde el mismo título. Esta tendencia se hará notable en diversos momentos de la lectura, en los que nos toparemos con ligeras notas de ironía y de humor, intercaladas con las informaciones generadas por el fuerte trabajo de documentación. En *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, subyace el deseo de implicar de manera activa al lector. Esto se revela, precisamente, en la segunda secuencia del título: “Cartografías de la suplantación y el simulacro”, puesto que pocas cosas nos involucran de forma más activa que la voluntad o la necesidad de tener que descifrar un mapa.

Desde las primeras páginas, se hacen patentes las “Razones para fundamentar un bestiario”. En palabras del propio Daniel Escandell:

Un bestiario es una especie de zoo imaginado para descubrirnos a nosotros mismos y, en su origen mitológico, una compilación de criaturas quiméricas, irreales y monstruosas que buscan responder a las dudas sin respuesta del hombre de entonces... y también a las del de hoy. (16)

Al igual que en los bestiarios medievales, en la obra objeto de nuestro interés se vislumbra un afán taxonómico: se busca

⁷ En su trabajo *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, la profesora Sherry Turkle subraya la importancia de lo lúdico en los procesos de formación de nuestra identidad. Afirma que: “El juego siempre ha sido un aspecto importante de nuestros esfuerzos individuales para construir nuestra identidad”. (Turkle, 1995 [1997]: 234).

sistematizar el estudio de todos los fenómenos abordados, haciendo una investigación de calado diacrónico, pero con un reflejo claro en la realidad sincrónica. Así, el autor afirma que:

[Mi objetivo] era intentar conseguir hacer una suerte de cartografía de las formas en las que el ser humano ha jugado con su identidad a lo largo de la historia. Estudiar no solo por qué está sucediendo hoy, sino de dónde viene [esta tendencia]. Empezar a rastrear todo esto principalmente en la ficción, que incluye la literatura, las películas y los videojuegos. [...] Y, a partir de esa combinación, intentar crear un bestiario o una clasificación que permitiera sistematizar su estudio, que es aplicable al tema de la identidad digital y a todo lo que está sucediendo hoy en día. (Ferrer Arambarri, 2017, 13 de enero).

El título, a su vez, nos remite a la idea de que “la personalidad puede ser considerada como un polícoro” (265). Todos somos “poliedros”. Todos tenemos diferentes caras o facetas. No tenerlas sería incongruente, aunque pudiera parecer paradójico que ser diverso sea más coherente que ser uno. Pero es que ser uno, implica, de modo inexorable, ser plural interiormente. Esta es una de las claves que subyacen al texto de Escandell Montiel, y que hemos querido presentar al inicio de esta reseña, a través de diferentes citas de obras literarias y de ensayos y artículos científicos. Walt Whitman y Juan José Mediavilla juegan con la idea de la personalidad múltiple en el plano del arte. Todo artista es, casi por definición, un ser escindido, fragmentado, y, como consecuencia de ello, resulta multiplicado y su poder se vuelve expansivo. Como si del fenómeno físico de la escisión de átomos se tratara, la consecuencia de esta “rotura” o “quiebra” del “yo” es una liberación de energía, que, en el terreno del arte, se traduciría en creatividad -elevada a su máxima potencia-, y en un sujeto ficcional cuyo *ethos* nunca dejará indiferente al lector o al espectador. Sin embargo, tal como sugiere nuestro autor, “fragmentar la

personalidad es también un dolor, uno que nace de no poder ser el ‘yo’ completo en una única identidad social, digital o real” (313). En sintonía con esta reflexión, tampoco podemos olvidarnos del motivo de la “locura”, tan prolífico en la literatura, ya que una sombra de la esquizofrenia o de la bipolaridad parece proyectarse tanto en las secuencias de Mediavilla y de Whitman como en el título *Mi avatar no me comprende*.

Etimológicamente, el término “avatar” procede del sánscrito (“avatâra”), y se traduce como “descenso o encarnación de un dios” (versión on-line del DRAE). En la religión hindú, los avatares son las encarnaciones terrestres de las divinidades. Pero quizás el ámbito en el que más se ha extendido el uso de esta palabra sea el de los videojuegos, donde, según Víctor Navarro Remesal,

El concepto de “avataridad” pretende reunir una serie de factores que construyen la encarnación del jugador dentro del mundo lúdico; una encarnación [*embodiment*] que va más allá de la ausencia o presencia de lo que tradicionalmente se ha conocido como “avatar”. [...] En los estudios del videojuego y de otros entornos virtuales, se entiende por “avatar” la representación virtual del jugador. Pese a todo, es difícil encontrar un consenso en cuanto a los matices exactos de esta representación: para Frasca, el avatar es el personaje que el jugador controla; para Newman, es una herramienta o una marioneta; para Klevjer, ha de representar al jugador a nivel ficcional, mientras que Burn y Schott concilian ambos aspectos: el funcional y el ficcional [...] (Navarro Remesal, 2016: 261).

En un contexto más amplio que el de las creaciones videolúdicas (aunque también válido para estas), Daniel Escandell Montiel afirma que los procesos de “avatarización” no suponen “deformación” de las experiencias vitales o pensamientos que integran la personalidad de los sujetos, sino que son su “fragmentación voluntaria impostada” (13-14). La “impostura” se

vuelve axial. Y es en este punto en el que el “fingimiento” nos proyecta hacia el universo literario de los pseudónimos, de los heterónimos y de los alter-egos ficcionales, que serían otras formas o variantes de las máscaras avatáricas. Resulta inevitable pensar en Fernando Pessoa, en Bernardo Soáres y en todos sus heterónimos, y en su *Libro del Desasosiego*, donde una de sus reflexiones de índole casi aforística nos transmite que “la esencia del placer es el desdoblamiento” (Pessoa, 1984 [2010]: 83). En Remigio González “Adares”, el poeta salmantino que escribió: “Peor que morir, / soportar el negocio / de vivir a trozos” (González Martín, 1999: 101). En el Juan de Mairena de Antonio Machado. En Dostoievski, Poe, Cortázar y el tema del doble. En la otredad o alteridad en literatura, así como en la dualidad y el reflejo en el cristal⁸. El concepto de “avatar” nos brinda la posibilidad de ser “múltiples” y “fluidos”, pero, a la vez, si se desea, coherentes (aunque esto no es necesario; de hecho, la incoherencia suele ser lo más divertido y lo más productivo desde un punto de vista estético). En definitiva, el “avatar” nos permite construir un ‘yo’ proteico. Lawrence Durrell, en *El cuarteto de Alejandría*, expresa esta idea de forma exquisitamente lírica:

Una persona, ¿es continuamente ella misma, o lo es una y otra vez de una manera consecutiva, a una velocidad tal que produce la ilusión de una estructura continua, como el parpadeo de las viejas películas mudas? (Tizón, 2006: 67).

⁸ En relación con este asunto, cabe señalar dos obras fundamentales que, sin duda, resultarán de interés para todos aquellos lectores que deseen profundizar en el estudio de los sujetos narrativos y líricos generados en el contexto de la literatura hispánica contemporánea y sus conexiones con el símbolo del espejo: Mora, 2013 y 2016.

Queremos subrayar la palabra “ilusión” del fragmento anterior, ya que este vocablo, en la primera de las acepciones que nos ofrece la versión on-line del DRAE, se define como “concepto, imagen o representación sin verdadera realidad, sugerido por la imaginación o causado por el engaño de los sentidos”. Y nos parece muy oportuno traerlo aquí, puesto que la simulación, la suplantación (aunque sea de uno mismo y por uno mismo), el simulacro, el desdoblamiento (de personalidades, de identidades, pero, también, de dimensiones o espacios vitales u oníricos), el fingimiento e incluso, el engaño serán los elementos constitutivos de este magistral ensayo que ahora nos ocupa.

En otra de las citas iniciales de esta reseña, Escandell Montiel plantea: “¿Cuál es la diferencia -si la hay- entre una persona real y su más perfecta simulación?” (2016a: 285). Y en relación con este particular, y centrándonos en la llamada sociedad-red⁹, nos interesa traer a colación el artículo intitulado “Greentexts¹⁰: Minificciones

⁹ Tomamos la definición que nos brinda Manuel Castells, en su obra *Comunicación y poder*: “Una ‘sociedad-red’ es aquella cuya estructura social está compuesta de redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y la información, basadas en la microelectrónica. Entiendo por ‘estructura social’ aquellos acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder expresados mediante una comunicación significativa codificada por la cultura. Las redes digitales son globales por su capacidad para autorreconfigurarse de acuerdo con las instrucciones de los programadores, trascendiendo los límites territoriales e institucionales a través de redes de ordenadores comunicadas entre sí. Por tanto, una estructura social cuya infraestructura se base en redes digitales tiene las posibilidades de ser global”. (Castells, 2009: 50-51).

¹⁰ “Los ‘greentexts’ son escrituras populares, destinadas a un público masivo y siempre conectado a Internet, que busca entretenimiento y lo recibe por parte de autores (en principio) no profesionalizados, que los lanzan a la comunidad en una ejecución del ideario del procomún en el dospuntocerismo” (Ortega y Rodríguez, 2011, en Escandell Montiel, 2016b: 223). “El texto de la narración [...] se presenta en tipografía de color verde y con frases prototípicamente

de la empatía y el engaño en los espacios sociales de la Red” (Escandell, 2016b: 223-238), donde nuestro autor expresa que, en este tipo de textos,

Narrar los hechos como si fueran una historia real vivida en primera persona permite [...] generar una respuesta emocional que abre a los receptores de la comunidad en línea la posibilidad de expresar un *feedback* afectivamente relevante mientras el emisor mantiene [...] el anonimato a través de una representación avatárica en la Red. (Escandell, 2016b: 236).

En casos como el que se plantea en los ‘greentexts’, en la blogosfera y en todas las interacciones humanas en las redes sociales, los avatares son presencias digitales que funcionan como “tecnocuerpos” y “teleidentidades”. Asimismo, estos elementos integrantes de la compleja arquitectura de la socialización digital, son susceptibles de ser usurpados y suplantados por otros usuarios de la Red, o por sus correspondientes avatares. Tal como describe Sherry Turkle,

Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del ‘yo’ que caracterizan la vida postmoderna. En su realidad virtual, nos aut creamos. (Turkle, 1996 [1997]: 228-229).

Efectivamente, en nuestro habitar en Internet, podemos crear infinitas máscaras¹¹ de nosotros mismos, o de la imagen de nosotros

cortas, introducidas línea a línea por antilambdas”. (Escandell Montiel, 2016b: 228).

¹¹ Según nos informa Turkle, la palabra “persona” procede del latín “personae”, que significa: “aquello a través de lo cual llega el sonido” (Turkle, 1995 [1997], 231). La “persona”, por tanto, era la “máscara del actor” en el teatro griego. Pero, además, en el contexto de los MUD (Multi-User Dungeons o Multi-User Domains), los personajes creados para jugar y/o comunicarse

mismos que queremos mostrar a los demás. Podemos “autocrearnos” hasta la saciedad. Las nociones de “multiplicidad”, “flexibilidad” y “fragmentación” imperan en el ámbito de los espacios metafóricos generados en la realidad virtual¹² y en la sociedad-red.

2.1. Macroestructura de *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*

Tras el análisis de las conexiones entre las diversas citas colocadas, a modo de introito, al inicio de esta reseña, y después de habernos detenido en los vínculos que pueden hallarse entre ellas y el título del libro (*Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*), hemos de referirnos ahora a la

eran denominados “personae”. La autora pone el foco en la relación entre el término latino al que nos acabamos de referir y las palabras “persona” y “personalidad”. En su opinión “la derivación implica que identifiquemos a alguien por un rostro público distinto de una esencia o esencias más profundas”. (Turkle, 1995 [1997]: 231). Esta idea entronca con otra de las citas iniciales de esta reseña: “HOMO PLURES PERSONAS SUSTINET” (Altuna, 2009: 38), en la que podemos observar que el Derecho Romano también contemplaba la pluralidad de personas (o personalidades) dentro de un solo hombre. Belén Altuna nos explica que “fue Boecio, en el siglo VI, quien dotó a la noción de ‘persona’ de una definición que tuvo gran seguimiento: ‘La persona es una sustancia individual de naturaleza racional’. ‘Persona’ pasaría a ser, así, el nombre de todos los individuos de la especie humana [...]”. (Altuna, 2009: 38).

¹² “El término ‘realidad virtual’ se utiliza con frecuencia para denotar espacios metafóricos que surgen únicamente a través de la interacción con el ordenador y [donde] la gente navega utilizando un *hardware* especial (cascos, trajes, gafas y guantes de datos, todos ellos diseñados especialmente)”. (Turkle, 1995 [1997]: 230).

macroestructura del mismo, y hemos de destacar la brillantez y la profunda inteligencia con las que han sido seleccionadas las citas (elementos paratextuales) con las que se abren los diferentes capítulos y epígrafes. A través de estas secuencias, nuestro autor pone en diálogo textos de muy variada naturaleza (literarios, cinematográficos e, incluso videolúdicos) de diferentes épocas. Queremos subrayar, por tanto, la fuerte hibridación genérica y gran capacidad dialógica de las citas escogidas, que sitúan este ensayo en el terreno de la poesía, al crear un “todo” perceptible holísticamente: una suerte de *continuum* de la cultura pop.

Después de la introducción y del subapartado “Razones para fundamentar un bestiario”, al que ya hemos aludido más arriba, el esquema sobre el que se articula la obra se organiza del siguiente modo:

- Habitar otros cuerpos
 - Titiriteros
- Ladrones de cuerpos
- Camaleones

- Artesanos del autómeta: crear otros cuerpos
 - Artesanía y filigrana
 - Bots informáticos: teleidentidades sintéticas

- Vivir en otros ‘yo’. (Crear) ser quien (no) se es
 - CTRL + C
 - El limbo disociativo. Renacidos en ellos mismos

- Mundos sintéticos: habitar otras realidades
 - Realidades virtuales
- Realidades alternativas
 - Addenda: el usuario ante los videojuegos y los mundos sintéticos

- Tu avatar no te comprende
 - La memoria digital
 - Producción de presencia (virtual)
 - Tecnocuerpo. Sosias, trasuntos e identidad digital

- Coda: vida y muerte en el byte
- Trabajos citados
- Agradecimientos

En el capítulo “Habitar otros cuerpos”, se nos presenta con sumo detalle la variopinta tipología de usurpadores, de ladrones de cuerpos y de suplantadores de identidad. Estas criaturas (literarias, cinematográficas y reales) tienen el nada prosaico anhelo de “vivir las vidas de otros”, a través del control, manipulación, posesión u ocupación de corporalidades ajenas.

- Los “titiriteros” o los “maestros de marionetas” son los villanos arquetípicos de muchos cómics y novelas gráficas propias de la cultura pop. Mueven los hilos de entidades físicas plenamente suplantadas (“marionetas” o “maniqués”).

- Los “ladrones de cuerpos” los controlan desde dentro, de forma total. Los zombis son un ejemplo básico de esto.

- Los “camaleones” más conocidos por el gran público serían los “clones”. Pero hay muchos más tipos, y cada uno de ellos presenta muchas singularidades.

El capítulo “Artesanos del autómeta¹³: crear otros cuerpos”, ya no nos habla de personajes que desean vivir las vidas de otros, sino

¹³ Una lectura indispensable, y de reciente publicación, para ampliar conocimientos acerca de las “mujeres artificiales” es la de López-Pellisa (ed.),

de aquellos que quieren crear otras vidas o insuflar vida en cuerpos inertes, para dotar de sentido pleno a la suya propia. En este bloque, Daniel Escandell hace un recorrido muy completo, que abarca desde el mito de Prometeo hasta los cibernéticos, robots, androides e inteligencias artificiales (que ya son una realidad en nuestros días), pasando por el mito de Pandora, el de Pigmalión, las leyendas de los “golems” y “alephs”, Frankenstein y la tradición de los autómatas del siglo XIX, y la vacuidad inquietante de los maniqués presentes en la cultura de masas del siglo XX. El capítulo finaliza con la idea del avatar como “presencia digital” y “tecnocuerpo”.

El siguiente capítulo, titulado “Vivir en otros ‘yo’. (Crear) ser quien (no) se es”, se centra en el estudio de las obras artísticas en las que tiene lugar una ocupación estricta del ‘yo’. De acuerdo con el propio autor:

Toda esta parte del bestiario debe entenderse [...] como casos particulares de usurpación y engaño, no solo hacia los demás, sino hacia uno mismo, en un camino habitualmente inexorable hasta una anagnórisis que resuelva la tensión de la dualidad existencial. [...] El engaño no es solo externo, sino también interno, para la propia psique del suplantador. (163)

Los casos de amnesia (como consecuencia de accidentes, experimentos científicos, catástrofes de sesgo apocalíptico, trastornos o enfermedades mentales o por efecto del consumo de sustancias estupefacientes) suelen ser situaciones en las que el sentido de identidad de los sujetos se tambalea, y, por tanto, estos se vuelven vulnerables y susceptibles de ser “rellenados” con “otra” identidad. Pero no solamente se dan las posibilidades aquí

2016. También puede resultar sugestiva otra obra que se centra en las vidas de autómatas ilustres (Bueno Gómez-Tejedor y Peirano [eds.], 2009).

mencionadas. La riqueza en la cantidad de los ejemplos aportados para nutrir este apartado, así como la calidad de las explicaciones de Escandell Montiel hacen de este un capítulo de deliciosa lectura.

El capítulo “Mundos sintéticos: habitar otras realidades” trata de “establecer unos parámetros generales de la alteridad de la espacialidad” (211). Los espacios serán, por tanto, los protagonistas de todo este apartado. Dado que nos parece uno de los capítulos más destacables de *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, nos detendremos un poco más en su contenido en el siguiente subapartado de este bloque de la reseña (donde nos referiremos, detalladamente, a algunos aspectos de la obra).

En el último capítulo, intitulado “Tu avatar no te comprende” en manifiesto juego dialéctico con el título, es donde podemos percibir con mayor claridad la fuerte implicación política y social de nuestro autor. Con los párrafos que integran este apartado pretende contribuir a que los lectores puedan desarrollar un pensamiento crítico en lo relativo a la llamada “sociedad de la transparencia”, que no es otra que en la que nos situamos ahora mismo todos nosotros. Nuestro “hic et nunc”, caracterizado por la supuesta filantropía de los creadores de las redes sociales, donde lo más valioso no es ya lo material, sino algo tan etéreo e intangible como lo son nuestros datos personales, los *likes* que ofrecemos en diferentes plataformas o las búsquedas que hacemos en la intimidad de nuestras casas, pensando que son realmente secretas. (También nos referiremos a este capítulo en el siguiente subapartado de la reseña, y aportaremos ahí algunos extractos que nos parecen especialmente significativos).

Para finalizar su trabajo, nuestro autor presenta un apartado denominado “Coda: vida y muerte en el byte”, donde recoge

algunas de las conclusiones generales del ensayo, seguido de la bibliografía (“trabajos citados”, a los que volveremos a referirnos en el siguiente subapartado) y de los “agradecimientos”.

2.2. *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro, al detalle*

A lo largo de *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, hallamos minuciosos análisis e interpretaciones de películas (cine de acción/suspense, cine de terror, cine de fantasía, cine de ciencia ficción y de serie B, pero también cine culto, perteneciente a la “alta cultura”, como los clásicos de Ingmar Bergman, entre otros), de series de televisión, de obras de narrativa, de novelas gráficas, de cómics y de videojuegos, clasificados y categorizados de acuerdo con cada uno de los apartados que los dotan de coherencia semántica. Además, encontramos estudios comparativos entre algunas novelas y sus correspondientes adaptaciones cinematográficas, así como recorridos por diferentes versiones de una misma película (*remakes*, secuelas, etcétera). En estos ensayos se atiende a las similitudes y a las diferencias argumentales, pero, también, a la diversidad de estructura, de técnicas y de recursos estéticos. También hay una labor de investigación en el plano de lo real, de hechos históricos ciertos (entre las páginas 59 y 63 se habla de fingidores que existieron de veras). Por tanto, hay idas y venidas de la realidad a la ficción y viceversa. Y no solamente eso, sino que se aprecian las conexiones entre unas obras y otras, como si de una perfecta constelación de pensamiento se tratara.

Entre las páginas 149 y 155, se nos presentan líneas de código informático, en concreto, del código del *bot* programado en PHP por Eugenio Tiselli. Huelga decir que resulta de una gran originalidad encontrar algo así en un libro de humanidades digitales, en el que la parte “digital” del sintagma no se queda en mera evocación. Daniel Escandell Montiel realiza una fascinante investigación informática acerca de la presencia de bots en las redes sociales, y nos presenta los resultados de su trabajo, aproximando, de este modo, asuntos informáticos a personas no necesariamente especializadas en la materia. Esto lo hace a través de metáforas muy aclaratorias, y de un lenguaje preciso y asequible para todos los lectores interesados. Al mismo tiempo, los expertos en la disciplina informática también podrán disfrutar del punto artístico que se trasluce en las explicaciones de Escandell Montiel. En nuestra opinión, en la página 159, se aprecia especialmente la pulsión estética y la pasión que siente nuestro autor por estos temas.

En la página 173, se exponen algunas conexiones entre una leyenda popular (Edward Mordake o Mordrake), una serie de televisión (*American Horror Story*) y una canción de Tom Waits, haciendo patentes los vínculos entre la amalgama cultural que nos ha estado ocupando hasta ahora, y el mundo de la música. Y, aunque es cierto que los nexos con lo musical son más tímidos que entre lo literario y lo audiovisual, también están presentes en este “ensayo total”.

El capítulo titulado “Mundos sintéticos. Habitar otras realidades” (211-262) es particularmente brillante. En él se expone una condensada, pero ilustrativa, historia del videojuego, y se explican las diferencias entre Occidente y Japón en lo que se refiere al desarrollo de creaciones videolúdicas. Además, vemos que Daniel Escandell entra en diálogo con otros grandes pensadores de la cultura digital, como Lev Manovich, sosteniendo siempre sus

ideas originales, estableciendo su propia clasificación y marcando sus paradigmas.

Más adelante en este mismo apartado, concretamente en la página 249, se nos muestra un uso práctico de la avatarización. Se nos informa del caso de Jason Rowe, un joven con una enfermedad llamada “distrofia muscular de Duchenne”, que era un gran aficionado al videojuego *Star Wars Galaxies* (Sony Online Entertainment, 2003). Para jugar, creó un avatar en el servidor Radiant, que le permitía alejarse de su fisicidad y ser “otro” (un “otro” fuerte, opuesto a su fragilidad real). Él mismo afirmó en su momento¹⁴ que “yo juego a los videojuegos en línea porque quiero interactuar con la gente. La pantalla de mi ordenador es mi ventana al mundo” (249). En la línea de lo anterior, Daniel Escandell destaca que “la ventana al mundo que es Internet le permite, también, poner una cortina” (250). Nuestro autor alude, de este modo, a las posibilidades que ofrece el mundo digital para ocultar nuestra verdadera imagen y/o para impostar nuestra identidad. En cierta manera, esto tiene que ver con la sensación de “anonimato” que brindan estos entornos, si bien es cierto que, hoy día, se trata solamente de eso: de una sensación¹⁵.

Tal como anunciábamos en el subapartado anterior de esta reseña, es con la lectura del capítulo “Tu avatar no te comprende” (263-309) con la que más abiertamente podemos impregnarnos del sentido crítico de nuestro autor. Escandell Montiel reflexiona sobre

¹⁴ Momento anterior a 2007, porque Escandell Montiel toma esta cita del libro de Cooper, Dibbell & Spaight que data de aquella fecha. La traducción al español de ese pequeño fragmento extraído es mía.

¹⁵ En relación con los temas de la privacidad, la seguridad y el control en Internet, podría resultar ilustrativa la lectura de Mattelart y Vitalis, 2015; y de mi reseña de esa obra: Bernal Martín, 2016.

algunos aspectos de las sociedades contemporáneas en los países del Primer Mundo, en lo que se refiere a los ámbitos de las tecnologías de la comunicación y la información, a las redes sociales, a la “supuesta sociedad de la transparencia”, a la “posprivacidad” y a la “teleasistencia”, entre otros. Algunas secuencias que hablan por sí solas son las siguientes:

Que las tecnologías de la comunicación y la información se empleen para dar lugar a mundos virtuales y a otras vidas posibles forma parte de la mentira de la sociedad de la transparencia. (312)

Como vemos, Daniel Escandell alude a la “sociedad de la transparencia” en clave de “mentira”. Pocas veces un sustantivo ha resultado de tanta elocuencia. Un poco más adelante, continúa citando a Han y suscribiendo las palabras de este cuando afirma que “la transparencia es uno de los grandes fetiches totalizados de la sociedad contemporánea” (312). Y sigue desarrollando su crítica:

La fuerza de pulsión que parece hacernos creer que toda existencia es maravillosa cuando se expone públicamente en un entorno social como Facebook es un síntoma de la sociedad enfermizamente positiva, incapaz de aceptar el dolor, el sufrimiento, el estigma y el feísmo, que tan importantes han sido para la historia intelectual del ser humano [...] (313)

Sin duda alguna, era necesario que alguien escribiera una secuencia como esta. Era preciso que alguien pusiera el foco en un aspecto de nuestra realidad cotidiana que, precisamente por ser tan habitual, ya no genera sospecha, ya no nos hace pararnos a pensar que cuando se ofrece un servicio de forma gratuita, y se proporcionan “supuestas” ventajas, quizás sea debido a que el “producto” en cuestión lo constituyamos nosotros mismos. La crítica implícita podría ser esa. Pero la crítica explícita conduce nuestro pensamiento hacia la necesidad de prepararnos para lo feo

y para el dolor, ya que estos son parte de la vida, de nuestra vida. Y parecen haber sido erradicados por entero de esa “burbuja” cómoda y agradable (pero no siempre “auténtica”) que nos proporciona nuestro habitar y desplazarnos por las redes sociales.

En otro párrafo nos advierte de los peligros (no solo metafóricos) que conlleva la vida digital:

Cuanta mayor es la transparencia que se exige en la sociedad positiva, más fuerte es el deseo de la opacidad. [...] La posprivacidad crea un campo abonado para la suplantación y el robo de identidad en el entorno digital, [...] que tiene implicaciones en el real. (314)

Y, por último, hemos querido traer aquí otro fragmento que revela que la llamada “sociedad positiva” no lo es tanto, cuando logra ese “supuesto” efecto de positividad ocultando, e incluso borrando, los aspectos de la realidad que no le interesan:

[...] La teleasistencia y demás recursos técnico-sociales cumplen una doble función: paliar el impacto social de esos hechos y ocultar el dolor de la vejez y lo cruento del olvido para la sociedad positiva y transparente. (316)

Parece que las ideas de finitud y senectud no tienen cabida en sociedades en las que la belleza se plantea como eterna. No importa si artificial, falsificada o impostada. Lo cierto es que, a la velocidad de un pestañeo, las imágenes de lo nuevo son sustituidas por las de lo novísimo. Tampoco podemos obviar que nos encontramos en la era de la obsolescencia programada, en la que ni siquiera es requisito imprescindible ser “feo” o “viejo” para ser considerado “inútil” y automáticamente excluido, rechazado o eliminado. Con estas reflexiones, Daniel Escandell no pretende, ni mucho menos, desvalorizar la importancia social de un recurso como la teleasistencia, imprescindible para algunos sectores de la sociedad.

Lo único que intenta es arrojar luz sobre algunos de los ángulos sombríos de la realidad.

Dando un pequeño salto en el libro, en la nota al pie de la página 317 asistimos a un minucioso análisis sociológico que puede apreciarse hasta en los detalles más pequeños y aparentemente insignificantes (como lo es, en este caso, el “pijama” como símbolo verídico de intimidad real, no siempre extimizada), además de hallar un toque de humor que ameniza la rigurosidad del ensayo.

Hacia el final del trabajo que estamos reseñando, se nos aporta otro ejemplo auténtico de las interacciones que se están produciendo hoy día entre los planos de lo digital y lo real. Se trata, concretamente, del caso de Rodney Bradford, “a quien una publicación en Facebook desde su casa, a la misma hora en la que se estaba cometiendo el crimen del que se le acusaba, le sirvió para ser exculpado” (317). Daniel Escandell Montiel pone el foco en el hecho de que, independientemente de que existan recursos para falsear la localización y/o para gestionar, de manera diferida, la publicación de entradas en las redes sociales, lo interesante aquí es que se produce una “asociación total entre la tecnoidentidad y la presencialidad física” (318). Lo que sucede es que:

La persona digital ya no es simulada, sino asumida como real e inevitablemente unida a la entidad física y su presencialidad. Esa vida virtual ya no es latente ni potencial, sino tan real como la tradicional en la medida en que la tecnoidentidad se ha asimilado plenamente [...] (318)

En síntesis, a diferencia de lo que sucedía en los imaginarios culturales y estéticos de los años 80 y 90 del siglo XX, en los que se consideraba que las tecnologías generaban espacios y ámbitos que solamente podían ser “evasión”, “alternativa” o “reflejo” de la realidad (posiblemente, por un sustrato muy intenso de

pensamiento platónico, filtrado a través del dualismo cartesiano), podemos afirmar que lo digital y lo virtual ya forman parte de lo real.

En cuanto a la forma, en el libro se repiten algunas informaciones, pero este hecho no es, de ningún modo, una incursión en la redundancia. Se trata de *ritornellos* o “bucles recopilatorios”, que ponen de manifiesto el carácter didáctico de *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. En cuanto al estilo, hallamos diversos ejemplos de prolepsis y analepsis bien modulados, que aportan dinamismo al texto.

Algunos comentarios son más extensos que otros, pero sería inviable, en la práctica, llevar a efecto un estudio exhaustivo hasta el extremo de todas y cada una de las manifestaciones culturales abordadas. En la mayoría de los casos, sería innecesario¹⁶ también, ya que lo que nos ofrece el libro de Escandell Montiel son las “llaves” (o “mapas” o “brújulas”, si se prefiere) para adentrarnos en el complejo universo cultural propio del capitalismo tardío y/o de la sociedad electrónica de la alta tecnología. En realidad, nos guía por los entramados culturales de la postmodernidad (no solo de la “histórica”, sino también de la más reciente, de la que llega hasta nuestros días¹⁷). Pero no pretende aleccionarnos o adoctrinarnos, ni

¹⁶ Para “completar” los posibles e inevitables huecos del “todo”, quizás sería interesante aplicar aquí la idea del “suplemento”, que ya han puesto en práctica otros intelectuales, como Vicente Luis Mora. Pero no tenemos duda de que Escandell Montiel continúa escribiendo artículos y libros acerca de asuntos que iluminan y desentrañan la maraña cultural posmoderna.

¹⁷ *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* analiza películas y series de televisión realmente muy recientes (de 2015). La primera edición del libro es de 2016.

hacer *spoilers*¹⁸ de determinadas creaciones artísticas: de lo que trata es de sugerir y evocar, proporcionándonos las herramientas necesarias para que podamos desplazarnos solos, de manera independiente, por los itinerarios que nos parezcan más seductores en cada momento.

El libro concluye con un bloque bibliográfico intitulado “Trabajos citados”, en el que aparecen unidas en un mismo macro-apartado las referencias a películas, a libros y a obras en otros formatos. Apreciamos, en este gesto último, una coherencia con todo su proceder previo: la hibridación genérica y el trabajo interdisciplinar son los ejes de un apartado que resultará impagable para todos aquellos que deseen “tirar de los hilos” y seguir la hebra de aquellos aspectos en los que les gustaría profundizar.

3. Valoración

Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro es una obra que, tal como diría Umberto Eco, “involucra al lector en una aventura de descubrimiento activo” (1964 [2007]: 99). Como hemos visto a lo largo de las páginas precedentes, se trata de un ensayo que propone un fluido diálogo entre infinidad de textos de diversa naturaleza (literaria –en sentido clásico y rupturista–, blogofictiva y blogonarrativa, autofictiva, documental, *mockumentarial* –si se me permite el neologismo–, cinematográfica, videolúdica, gráfica *sensu stricto*, y biográfica e

¹⁸ El libro contiene *spoilers* de películas y de algunos capítulos de series de televisión. Pero eso, lejos de ser algo que vaya en detrimento de dichas obras, en realidad, tal y como lo plantea Daniel Escandell, promueve su visionado y/o lectura con mayor ahínco que si no se hubieran tenido antecedentes de las mismas.

histórica, entre otras posibilidades que quizás aquí se nos escapen). En un libro como este, caracterizado por una innegable voluntad de “obra ensayística total”, cada lector efectuará una lectura diferente de los diversos apartados que lo integran, dependiendo del bagaje cultural del que disponga. “Llenar los huecos del texto” será una labor imprescindible que tendrán que llevar a cabo los lectores para poder disfrutar plenamente de un trabajo tan evocador y expansivo como el que nos brinda Daniel Escandell Montiel, por lo que el diálogo que se da entre las diferentes disciplinas abordadas se extiende hasta envolver al receptor, tal como se plantea en las teorías de la “estética de la recepción” (Jauss, 1977 [1986]). No en vano, como señalamos en el apartado anterior, el título ya nos indica, desde el principio, que nos encontramos ante un texto cartográfico, ante una pluralidad de “cartas geográficas”, mapas y planos simbólicos que nos ayudarán a desplazarnos con éxito por todos los territorios culturales que componen la sociedad contemporánea. Territorios, campos, ambientes y dimensiones que no solo corresponden a nuestra realidad referencial y tangible, sino que también forman parte de “ese otro mundo” que se superpone a este, a ese “planeta pangeico” o “Pangea¹⁹” sobre el que ha reflexionado extensamente Vicente Luis Mora (2006).

¹⁹ En su libro *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*, Vicente Luis Mora explica: “Pangea es un mundo nuevo, pero con esto no queremos decir que el otro haya desaparecido. Junto a él, en conexión directa con él, pero *diferente* del real, hay un mundo entero, al que accedemos cuando utilizamos algunas nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Esta nueva *realidad* (que siempre es una realidad *duplicada* o virtual) ha conseguido rehacer lo que rompió la deriva de los continentes. Como sabemos, hace millones de años, en el planeta no había más que un solo continente; los sismólogos e historiadores se refieren a aquella tierra unida y primigenia como ‘Pangea’. Los fenómenos sísmicos y las tensiones de las placas tectónicas provocaron luego la deriva continental, que aún no ha cesado. Pues bien: este

Los mapas requieren de nuestra interpretación. Su funcionalidad depende en exclusiva de nuestra capacidad para

mundo *nuevo*, paralelo, ha revertido ese proceso y ha devuelto la unidad al mundo. Por eso lo llamamos ‘Pangea’. [...] cuando hablamos de ‘Pangea’, hablamos, en realidad, de ciberespacio, es decir, de la *suma* de varias tecnologías concretas: Internet, la realidad virtual, la blogosfera, los videojuegos, las interfaces de los ordenadores y un largo etcétera. Por lo tanto, lo pangeico reúne todas las aplicaciones informáticas asociadas a los ordenadores” [...] (2006: 9). Nos parece muy interesante este modo tan gráfico de denominar a esta *nueva* realidad (que ya no es tan novedosa en estos momentos, porque en la última década se ha extendido de manera masiva el uso de esas aplicaciones informáticas a las que se refiere Mora, y han surgido otras, que ya forman parte de la vida cotidiana de la mayoría de los habitantes de todo el mundo—y no solo del Primer Mundo, porque se trata de un fenómeno global, a pesar de que todavía pervivan resquicios de “brecha digital” en algunas áreas de nuestro planeta—). Hemos de señalar, en este punto, que otro experto en la materia, como lo es el profesor José Luis Molinuevo, defiende que “lo virtual no es diferente a lo real, sino que lo virtual integra lo real”. (Esta afirmación se la escuché en las clases de *Estética de las Nuevas Tecnologías* que imparte en la Facultad de Filosofía de Universidad de Salamanca, a las que asistí como oyente durante el primer semestre del curso 2014-2015). Asimismo, en la misma línea de pensamiento del doctor Molinuevo, el profesor José Luis Orihuela, defiende que: “Para un usuario en permanente movimiento y conectado, la información más relevante proviene de sus contextos, tanto físicos (geolocalización) como sociales (vínculos). Los dispositivos móviles se convierten en un puente entre el mundo físico y el mundo virtual, ámbitos que son experimentados por los ‘milénicos’ de manera unívoca como reales”. (Punto 4, “La importancia de los contextos”, Orihuela [2017, 19 de mayo]). Como podemos apreciar, en el ámbito intelectual hay un debate abierto en torno a la categorización (o no) de lo virtual dentro de lo real, o de lo virtual como algo diferente (o no) de lo real. En los años ochenta y noventa del siglo pasado, resultó muy productiva, desde un punto de estético, esa idea de raigambre platónica basada en la creencia de que había una dualidad entre los diferentes planos (el real de pleno derecho, y el virtual). Pero, en la actualidad, dadas las circunstancias sociales que conforman el *Zeitgeist* de nuestra época, no podemos negar que lo virtual forma parte de lo real. Incluso, en ocasiones, lo virtual puede “generar realidad”, aunque esta “realidad” se desmonte pocas horas o minutos después de emerger. Por ejemplo, cuando un bulo u *hoax* que se difunde por Twitter se convierte en *trending topic*.

saber leerlos y, en muchas ocasiones, descifrarlos con el fin de que las informaciones que ahí residen nos resulten útiles y cobren relevancia en nuestra vida. Que no nos desorientemos ni nos perdamos en la complejidad del circunmundo radica, pues, en nuestra habilidad y en nuestras facultades para desentrañar los símbolos que nos brindan y deslindar sus significados. Y todo esto, a su vez, se sostiene por las condiciones de ductilidad, de flexibilidad, que han de ser inherentes a nosotros mismos para poder ubicarnos en diferentes puntos de referencia, y poder elegir, así, el itinerario (o los itinerarios) que más nos convenga en cada ocasión. Los mapas nos exigen que agudicemos nuestros sentidos, que meditemos acerca de nuestra posición en el mundo, que nos impliquemos de forma plena en su(s) lectura(s) y que no nos pleguemos a una mera posición pasiva.

Estas extensas y, a la vez, minuciosas *Cartografías de la suplantación y el simulacro* nos invitan a que demos un paseo placentero por la geografía de la cultura pop (que surge en Occidente, como tal, hacia mediados de los años cincuenta del siglo pasado, y que se prolonga, en forma de la moda retro, *revival*, hasta nuestros días), y nos ofrecen, también, la posibilidad de que seamos *flâneurs* en el territorio de lo *vintage*, otra manifestación de las complejas relaciones con la temporalidad que caracterizan a la cultura posmoderna²⁰. Pero no solamente se centran en la cultura

²⁰ Tal como nos indica Fredric Jameson en su *Teoría de la Postmodernidad*: “El modo más seguro de comprender el concepto de lo ‘postmoderno’ es considerarlo como un intento de pensar históricamente el presente, en una época que ha olvidado cómo se piensa históricamente” [...] (1996 [2001]: 9). En cierto modo, el libro de Daniel Escandell que estamos analizando se ajusta a esta definición. Cuando aludimos a lo retro y a lo *vintage* en el cuerpo del texto, nos hacemos eco de que los cómics y las películas de aquellos tiempos se han convertido en material “de culto” o en objeto de “coleccionista” en

occidental, sino que, además, trazan vínculos con Oriente (al hablar, por ejemplo, de la tradición asiática de creadores de autómatas [137]; o, en el capítulo intitulado “Mundos sintéticos: habitar otras realidades”, cuando perfilan una aclaratoria historia del videojuego, en la que, como es bien sabido, las industrias japonesas han tenido siempre una gran relevancia [213-219]) y con otras culturas más exóticas, desde nuestra perspectiva, si cabe, como la cultura inuit de Groenlandia (119), por citar aquí solo algunos de los variados e innumerables ejemplos posibles.

Tal como sucede siempre en los mapas y demás materiales cartográficos, el ensayo objeto de nuestro interés ofrece diferentes niveles de lectura, que corresponderían, a su vez, con diferentes “rutas” o “itinerarios” a seguir. La microestructura²¹ del discurso de

nuestros días (no deja de ser curioso que en una época en la que no se piensa en el pasado, no dejen de trazarse vínculos constantes con él, de muy diversas formas). Además, en esa misma obra, Jameson afirma que: “La teoría de la Postmodernidad es [...] dialéctica” (11), y ahí sí que se adscribe de lleno *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. En su investigación, Escandell hace una revisión histórica de producciones artísticas en distintos formatos, poniendo en diálogo, por ejemplo, el mito de Pigmalión (99) con películas de la cultura pop del último tercio del siglo XX, como *Mannequin* (Gottlieb, 1987) (101) o relacionando a la Olimpia de E.T.A. Hoffmann (105) con la Ava del filme *Ex Machina* (Garland, 2015) (106).

²¹ Con el término “microestructura”, nos referimos al modo en que se ensamblan e interconectan los ejemplos expuestos en *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Lejos de ser una amalgama de elementos heterogéneos, es perceptible que hay un orden interno perfectamente delineado, si bien es cierto que se trata de una forma de organización muy fluida. Consideramos que guarda una interesante conexión con la propuesta de “lecturas alternativas” que señaló José Luis Brea en la “Advertencia previa” de su obra: *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image* (2010: 5-6). En ese texto preliminar, plantea, como mínimo, tres posibilidades de lectura de su libro: una lectura convencional (que, en sus propias palabras, es “legítima”); una lectura transversal, “que se estructura en estratos, en escenarios, en nodos de problemas” (5); y una tercera lectura, que

Escandell, asimismo, es susceptible de ser puesta en relación de analogía con la estructura reticular del sistema de Internet, constituida por conjuntos de nodos interconectados, al estilo del modelo rizomático propuesto por Gilles Deleuze y Félix Guattari (1976 [2003]). Así, las metáforas de lo reticular, lo rizomático y lo nodular, tan elocuentes como la metáfora de lo neuronal que ha servido para definir la sociedad-red (Castells, 2005 y 2009), son perfectamente aplicables al texto que estamos reseñando, donde todas las ideas, referencias y contenidos presentados, expuestos (con mayor o menor detalle, según cada caso concreto), y analizados (siempre con gran elocuencia y con una clara pulsión artística, además de la rigurosidad hermenéutica que caracteriza a los trabajos científicos, basados en una investigación profunda de los campos de conocimiento estudiados) se hallan en perfecta conexión con otras informaciones desarrolladas en otros capítulos del libro, y se proyectan más allá de él. Lo hipertextual²² (el

es en la que queremos hacer hincapié aquí, porque pensamos que es perfectamente aplicable a *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*: “[Esta tercera lectura] [...] seguiría lazos subterráneos de todo orden, que podrían remitir desde cualquier cuestión abordada en una u otra fase a otra cualquiera que se abordara [...] Esta es una estructura mucho más enjambrada y difícil de mapear: se corresponde con una lógica de enlaces que ya no es lineal [...] Es una estructura que se despliega en horizontal, en planicie, pero permitiendo saltos matriciales, que no siguen ninguna secuenciación específica, sino la puesta en conexión hipertextual de unos lugares a otros” (6). A la macroestructura del ensayo de Daniel Escandell Montiel en el que nos estamos centrando nos hemos referido ya en el cuerpo del texto del apartado anterior, pero queremos mencionar en este punto que es de sumo interés superponer la macroestructura y la microestructura de esta singular obra.

²² José Luis Brea se refiere al modelo del hipertexto informático como modo de organizar la estructura de los ensayos producto de sus investigaciones, y lo hace en los siguientes términos: “La forma *hipertexto* [...] tal vez sea ya la más característica de los aparatos de gestión del conocimiento propios de nuestro

hipertexto informático), conformado por hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que unen diferentes nodulos, también nos procura una nítida “imagen de pensamiento” (Deleuze y Guattari, 1976 [2003]) que nos permite describir de forma sencilla la interesante microestructura de este ensayo.

Sin duda, resulta curioso que se dé una relación semántica entre el motivo de los mapas y la idea que vamos a traer a continuación, pero lo cierto es que *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* se inscribe dentro de la llamada “cultura de descubrimientos”²³ (Eco, 1964 [2007]: 115). En este sentido, se trata de un libro que se caracteriza por fomentar un impulso gnoseológico en el lector, es decir, es un texto que nos invita continuamente a querer saber más, a leer más, a aprender más. A esto no solamente contribuye su particular estructura, a la que nos hemos referido hace unas líneas (esto es, a la fluida conexión entre unos ejemplos y otros, entre los que se establecen puntos de anclaje, perfectamente calculados, para que haya coherencia en una lectura tanto nodular o hipertextual, como lineal), sino también al estilo con el que está escrito. No

tiempo, del tipo de los que se analizan y valoran como también característicos para nuestra era de la imagen electrónica. [...] Articulación que un dispositivo de análisis semántico –tipo *nube de tags*– ayudaría mejor a reconocer, a desvelar. Facilitando saltos que incluso pudieran abrirlo a una exterioridad de la que, en todo caso, es artificial mantenerlo aislado. Así, ese *hipertexto interno* podría circular a la vez por una infinidad de otros textos –propios y ajenos– con los que su interioridad semántica y conceptual, sin duda, dialoga. (2010: 6).

²³ La “cultura de descubrimientos” de la que habla Umberto Eco (1964 [2007]: 115), se halla en cierta oposición a la “cultura de divulgación y mediación”, pero plenamente consciente de esta otra modalidad de cultura y, también, de la “cultura de estricto consumo”, a las que engloba dentro de su discurso, haciendo a esta última, en muchas ocasiones, protagonista del mismo.

exageramos al afirmar que la de Daniel Escandell es una obra muy atractiva desde el punto de vista de la estética del lenguaje. El *ethos* escritural del autor no está exento de ironía ni de humor, que nos revela en sutiles pinceladas en diversos puntos del texto (160, 280, 315, por citar aquí algunos casos), perfectamente imbricadas en su contexto y sin incurrir nunca en cinismo. Al contrario, el que nos habla es un *ethos ensayístico* simpático y empático. En *Mi avatar no me comprende*, se nos presenta un saber enciclopédico, perfectamente taxonomizado, donde los contenidos están hilvanados por la palabra exacta. El lenguaje empleado es nítido, preciso, de gran claridad expositiva.

En relación con lo anterior, uno de los aspectos que más nos interesan de esta obra es su capacidad nominativa. La lucidez de Daniel Escandell para “dar nombre” a las cosas, para nominar las realidades propias de las manifestaciones culturales de nuestra época contemporánea en las que se centra su investigación. Decía George Steiner (1929) que “lo que no se nombra, no existe”, y esta sugestiva frase, que ya ha alcanzado una categoría cuasi aforística, hace trasladar nuestro pensamiento hacia los controvertidos debates que envuelven la cuestión del nominalismo²⁴ filosófico desde el pensamiento aristotélico hasta nuestros días, haciendo escala en la Edad Media, y pasando por los filósofos del lenguaje²⁵ de los siglos

²⁴ El nominalismo (también llamado “particularismo”) es una doctrina filosófica que se basa en la consideración de que todo lo que existe es particular. Según esta tendencia de pensamiento, los “universales” o “entidades abstractas” no existen, sino que son solamente categorías del lenguaje, sin referente.

²⁵ No es este el lugar para extendernos a comentar esos debates filosóficos, ni para detenernos en las figuras de intelectuales y pensadores que arrojaron luz sobre estos asuntos tan interesantes, como Wilhelm von Humboldt (1767-

XVIII, XIX y XX, sin olvidar a célebres escritores, como Jorge Luis Borges (1899-1986), o Julio Cortázar (1914-1984), para los que era posible “crear mundos”²⁶ a través de la palabra. En estos autores, el hecho de “dar nombre” a las cosas que constituyen la realidad referencial no solamente significa esta generación de nuevas dimensiones o nuevos mundos, sino que, además, supone un modo de conocer verdaderamente. Nombrar, en este sentido, equivale a conocer. Y Daniel Escandell nos lo demuestra de forma práctica en su libro, descubriéndonos, a través de su clasificación, una nueva forma de aproximarnos a la realidad.

En una época en la que Bob Dylan gana el Premio Nobel de Literatura y en la que un Basquiat es vendido por noventa y nueve millones de euros parece que ya no tienen pertinencia los antiguos debates acerca de la aceptación de la llamada “cultura de consumo” o “baja cultura” no solo en los ámbitos estrictamente *mainstream*, sino también en ambientes académicos o institucionales. Parece que los límites entre “márgenes” y “periferias”²⁷ se van atenuando, si no disolviéndose, cada vez más. Pero lo que resulta evidente es que la sabiduría, en la época en la que nos hallamos, no puede ser otra cosa

1835), Bertrand Russell (1872-1970), Ludwig Wittgenstein (1889-1951), Mijaíl Bajtín (1895-1975) y Hans Georg Gadamer (1900-2002), entre otros.

²⁶ También el Creacionismo, movimiento estético de vanguardia que surgió en el primer tercio del siglo XX y del que el poeta chileno Vicente Huidobro (1893-1948) fue uno de sus principales cultivadores, comparte esta idea de “crear”, de generar realidades a través del lenguaje.

²⁷ Terminología utilizada por Itamar Even-Zohar en su famosa “Teoría de los Polisistemas” (1979: 287-310), para referirse a las formas artísticas y culturales que se sitúan dentro del canon o del ámbito institucional (“centro”, “núcleo” del polisistema), en relación dialéctica o fluctuante con las obras que no pueden inscribirse en esos contextos (“márgenes”, “periferias”).

que la capacidad para trazar puentes²⁸ entre diferentes disciplinas, con el fin de establecer nexos de unión que no habían sido explorados nunca antes. Y, sin lugar a dudas, *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* es un caso paradigmático de esta suerte de erudición posmoderna.

En su cuento “Funes el memorioso”, Borges escribe: “Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer”²⁹ (1944 [2005]:490). Y esto es lo que hace de manera magistral Daniel Escandell Montiel en sus *Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Una taxonomía de los fenómenos culturales que han tenido lugar dentro del ámbito de la cultura pop de las últimas décadas, que nos ayuda a organizar nuestro pensamiento, al mismo tiempo que contribuye a que desarrollemos una actitud reflexiva y crítica en lo que se refiere a nuestras relaciones con las nuevas tecnologías.

4. Referencias

²⁸ Trazar puentes entre diversas disciplinas y manifestaciones del conocimiento, pero, también, trazar puentes entre lo universal (los ejes de la clasificación taxonómica) y lo particular (los ejemplos concretos).

²⁹ Aunque Borges se declaró “nominalista” en más de una ocasión, parece que se adscribió a esa corriente filosófica solamente de manera parcial, tomado de ella los preceptos que le interesaban desde un punto de vista estético. (Por ejemplo, la idea del escritor como demiurgo). Pero, como vemos en la secuencia seleccionada, en este caso, no se trata de “concretar”, como defenderían las líneas del nominalismo más acérrimas, sino de “abstraer”. Como podemos observar, Borges, en este relato, defiende que pensar es ir más allá de lo concreto. Parece que, a Borges, al igual que a los sujetos contemporáneos que crean diferentes avatares en el contexto de Internet, también le gustaba cambiar de máscara (tanto en el plano de la escritura como en el del pensamiento).

- Alfonso Cayón, Ramón (2013). *Diccionario del cine de ciencia ficción*. Madrid: T&B.
- Altuna, Belén (2009). “El individuo y sus máscaras”. *Ideas y valores* 140: pp. 33-52.
- Ballesteros, Antonio (1998). *Narciso y el doble en la literatura fantástica victoriana*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Bernal Martín, María Jesús (2016). “Reseña: *De Orwell al cibercontrol*, de Armand Mattelart y André Vitalis”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 5(1), pp. 191-254.
<<http://revistacaracteres.net/revista/vol5n1mayo2016/resena-orwell-cibercontrol/>>
- Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Borges, Jorge Luis (1944 [2005]). “Funes el memorioso”, *Ficciones. Obras completas*, vol. 1. Barcelona: RBA.
- Bueno Gómez-Tejedor, Sonia y Marta Peirano (eds). (2009). *El rival de Prometeo. Vidas de autómatas ilustres*. Madrid: Impedimenta.
- Cane, Miguel (2013). *Pequeño diccionario de cinema para mitómanos amateurs*. Madrid: Impedimenta.
- Castells, Manuel (2005). *La era de la información (Vol.1). Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, Manuel (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.

- Deleuze, Gilles y Félix Guattari (1976 [2003]). *Rizoma (introducción)*. Valencia: Pre-Textos.
- Eco, Umberto (1964 [2007]). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: DeBolsillo.
- Escandell Montiel, Daniel (2010). “El escritor convertido en actor: el blogonovelistas en su teatrillo”. *Despalabro. Ensayos de Humanidades IV*: pp. 39-43.
- Escandell Montiel, Daniel (2012). *Narrativa digital hispana: el blog como espacio de creación literaria a comienzos del siglo XXI*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca.
- Escandell Montiel, Daniel (2013). “La narratología del avatar: expresiones literarias homodieéticas en las blogoficciones”. Eds. José Antonio Cordon García, Raquel Gómez-Díaz y Julio Alonso Arévalo. *Documentos electrónicos y textualidades digitales. Nuevos lectores, nuevas lecturas, nuevos géneros*. Salamanca: Universidad de Salamanca, pp. 29-43.
- Escandell Montiel, Daniel (2014a). *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.
- Escandell Montiel, Daniel (2014b). “¿De quién es este blog? Identidad, textos (auto)biográficos y traición a la máscara en las bitácoras”. Eds. M.L.M. Bastos Oswald, et al. *Narrativas digitais. Memórias e Guarda*. Curitiba: Editora CRV, pp. 87-99.
- Escandell Montiel, Daniel (2014c). “Tecnoestética de la blogoficción: imitación y suplantación del bloguero en la narrativa del avatar”. *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro. Janus Anexo 1*: pp. 151-159.

- Escandell Montiel, Daniel (2014d). “Estética del simulacro. Inscripciones del autor en el espacio de la blogonovela”. Ed. D. Sánchez-Mesa et al. *Teoría y comparatismo: tradición y nuevos espacios*. Granada: Universidad de Granada, pp. 1319-1332.
- Escandell Montiel, Daniel (2015a). “Los (falsos) diarios personales y la blogoficción”. *Ínsula* 822: pp. 28-31.
- Escandell Montiel, Daniel (2015b). “Titiriteros de mundos sintéticos”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 4 (2): pp. 57-68.
- Escandell Montiel, Daniel (2015c). “Alteridad y avatar: la red de egos telemáticos en la autoría digital”. Ed. Francisca Noguero et al. *Letras y bytes. Escrituras y nuevas tecnologías*. Kassel: Reichenberger, pp. 107-118.
- Escandell Montiel, Daniel (2015d). “Narrativizaciones del ‘yo’: los impostores y la construcción del personaje-yo deseado en la sociedad digital”. *Tempo e Argumento, Florianópolis* 7 (15): pp. 71-102.
- Escandell Montiel, Daniel (2016a). *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Salamanca: Delirio.
- Escandell Montiel, Daniel (2016b). “Greentexts: minificciones de la empatía y el engaño en los espacios sociales de la Red”. Eds. Eva Álvarez Ramos, María Martínez Deyros y Leyre Alejaldre Biel. *El cuento hispánico. Nuevas miradas críticas y aplicaciones didácticas*. Valladolid: Agilice Digital, pp. 223-238.
- Even-Zohar, Itamar (1979). “Polysystem Theory”. *Poetics Today* 1 (1-2, Autumn): pp. 287-310.

- Ferrer Arambarri, Laura (2017, 13 de enero). “Daniel Escandell: ‘Eso del nativo digital es un mito, todo es cuestión de comprender la tecnología’”. *Diario de Ibiza*. <<http://www.diariodeibiza.es/cultura/2017/01/13/nativo-digital-mito-cuestion-comprender/889829.html>> (31-3-2017).
- Font, Domènec (2012). *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Garland, Alex (dirección) (2015). *Ex machina* [película]. Reino Unido: DNA Films / Film4.
- González Martín, Remigio (“Adares”) (1999). *Mi barca ya está hecha*. Salamanca: Centro de Estudios Ibéricos y Americanos de Salamanca.
- Gottlieb, Michael (dirección) (1987). *Mannequin* [película]. EE. UU.: Gladden Entertainment.
- Guerrero, Víctor (2017, 24 de enero). “‘Mi avatar no me comprende’, un libro con firma ibicenca sobre la suplantación de identidades”. Programa “Tiempo de libros”. *Cadena Ser. Radio Ibiza*. <http://cadenaser.com/emisora/2017/01/24/radio_ibiza/1485258578_332556.html> (25-1-2017)
- Jameson, Fredric (1996 [2001]). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- Jauss, Hans Robert (1977 [1986]). *Experiencia estética y hermenéutica literaria. Ensayos en el campo de la experiencia estética*. Madrid: Taurus.
- Kovacshazy, Cécile (2012). *Simplement double: Le personnage double. Une obsession du roman au XXe siècle*. Paris: Classiques Garnier.

- López-Pellisa, Teresa (ed.) (2016). *Las otras. Antología de relatos de mujeres artificiales*. Nueva York: DíazGrey Editores.
- Martín, Rebeca (2007). *La amenaza del Yo. El doble en el cuento español del siglo XIX*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.
- Mattelart, Armand y André Vitalis (2015). *De Orwell al cibercontrol*. Barcelona: Gedisa.
- Mediavilla Merino, Juan José (2017). *A la velocidad acostumbrada*. [Inédito].
- Molinuevo, José Luis (2014-2015). Apuntes de clase de la asignatura *Estética de las Nuevas Tecnologías* (Grado en Filosofía, Universidad de Salamanca).
- Mora, Vicente Luis (2006). *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un nuevo mundo*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara.
- Mora, Vicente Luis (2013). *La literatura egódica. El sujeto narrativo a través del espejo*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Mora, Vicente Luis (2016). *El sujeto boscoso. Tipologías subjetivas de la poesía española contemporánea entre el espejo y la notredad (1978-2015)*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.
- Navarro Remesal, Víctor (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Orihuela, José Luis (2017, 19 de mayo). “Hiperconectados: Diez claves para entender la comunicación que viene”. *Eñes. Una comunidad de escritores y lectores en Medium*. <<https://medium.com/somos-enes/hiperconectados-10->

[claves-para-entender-la-comunicación-que-viene-4b5090bec4b8](#)> (20-5-2017).

Pessoa, Fernando (1984 [2010]). *Libro del Desasosiego* (de Bernardo Soárez). Tenerife: Ediciones Baile del Sol.

Pizarro Prada, María (2014, 28 de marzo). “Entrevista a Daniel Escandell, autor de *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*”. Blog de la editorial Iberoamericana/Vervuert. <<https://blog.ibero-americana.net/2014/03/28/entrevista-a-daniel-escandell-autor-de-escrituras-para-el-siglo-xxi-literatura-y-blogosfera/>> (20-5-2017).

Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. México: F.C.E.

Tizón, Eloy (2006). *Parpadeos*. Barcelona: Anagrama.

Turkle, Sherry (1995 [1997]). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Whitman, Walt (1855 [1974]). *Canto a mí mismo*. Prólogo y paráfrasis de León Felipe. México D.F.: Finisterre Editores

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/resena-miavatar>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>