

MI AVATAR NO ME COMPRENDE
CARTOGRAFÍAS DE LA SUPLANTACIÓN Y EL SIMULACRO

DANIEL ESCANDELL MONTIEL



Colección La Bolgia, 11

Director de la colección La Bolgia

Fernando R. de la Flor

Consejo Editorial

Túa Blesa

Rafael Bonilla

Fernando Broncano

Luis Canseco

Daniel Escandell

Amelia Gamoneda

Manuel Lucena

Felipe Núñez

Pedro Serra

Paolo Tanganelli

Primera edición: diciembre 2016

MI AVATAR NO ME COMPRENDE
Cartografías de la suplantación y el simulacro

Colección La Bolgia, 11

© 2016, Daniel Escandell Montiel
© 2016, EDITORIAL DELIRIO S.L.
www.delirio.es / info@delirio.es

Diseño de la colección: F.R.F.

Impreso en *Estugraf*, Madrid, España.

ISBN: 978-84-15739-16-6
Depósito Legal: S.424-2016

Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio de impresión o digital, en forma idéntica, extractada o modificada, en castellano o en cualquier otro idioma, sin la autorización expresa de la editorial.

ÍNDICE

9	INTRODUCCIÓN
15	<i>RAZONES PARA FUNDAMENTAR UN BESTIARIO</i>
25	HABITAR OTROS CUERPOS
26	<i>TITRITEROS</i>
36	<i>LADRONES DE CUERPOS</i>
47	<i>CAMALEONES</i>
97	ARTESANOS DEL AUTÓMATA: CREAR OTROS CUERPOS
98	<i>ARTESANÍA Y FILIGRANA</i>
138	<i>BOTS INFORMÁTICOS: TELEIDENTIDADES SINTÉTICAS</i>
163	VIVIR EN OTROS YO. (CREER) SER QUIEN (NO) SE ES
164	<i>CTRL+C</i>
184	<i>EL LIMBO DISOCIATIVO. RENACIDOS EN ELLOS MISMOS</i>
211	MUNDOS SINTÉTICOS: HABITAR OTRAS REALIDADES
226	<i>REALIDADES VIRTUALES</i>
235	<i>REALIDADES ALTERNATIVAS</i>
245	<i>ADENDA: EL USUARIO ANTE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS MUNDOS SINTÉTICOS</i>

263	TU AVATAR NO TE COMPRENDE
279	<i>LA MEMORIA DIGITAL</i>
290	<i>PRODUCCIÓN DE PRESENCIA (VIRTUAL)</i>
295	<i>TECNOCUERPO. SOSLAS, TRASUNTOS E IDENTIDAD DIGITAL</i>
311	CODA: VIDA Y MUERTE EN EL BYTE
319	TRABAJOS CITADOS
344	AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN

«Den hopplösa drömmen om att vara; inte verka, utan vara».

Persona (Bergman, 1966)

La disociación entre el referente-yo y el actante yo-real se produce, en la mayoría de las ocasiones, de la manera más inocente e inocua que se puede llegar a concebir como parte de un proceso empático. Se trata, en definitiva, de una de las líneas de pensamiento que están ejecutándose cuando empezamos a identificarnos con un personaje de una obra de ficción, pero también cuando estamos encarnando a ese ente ficticio. El personaje (en forma de constructo literario, marioneta, actor caracterizado, etc.) es una vía abierta con quienes le dan vida y quienes la perciben en el mismo momento en que —de una manera u otra— queda la huella del dramaturgo al escribir el parlamento de su héroe o villano. El actor lo interpreta (siguiendo las instrucciones de un director, que a su vez le inyecta también elementos propios) y es luego recibido por un público que sobrepondrá a la impronta que deje toda su huella personal y cultural.

El personaje y su representación-existencia real o virtual son vasijas que llenamos como parte de un proceso creativo o receptivo según las necesidades que se hayan creado. La disociación solo llega cuando se da un paso más, como juego, o como trastorno. Como juego no hay más que observar cómo se divierten los niños asumiendo multitud de roles en lo que no es sino parte de su proceso de aprendizaje de la concepción del mundo. Como disociación en la que interviene la relación empática con el avatar —esto es, la personalidad asimilada, imitada o creada que representa un ente de cualquier tipo— podemos encontrar múltiples ejemplos tanto en la realidad como en la ficción. En este último terreno puede resultar particularmente ilustrativa la novela *The Talented Mr. Ripley* de Patricia

Highsmith (1955). En la realidad, resulta inquietante el caso de Debbie. De los dos hablaremos más adelante; prestemos atención primero a otros casos seleccionados de diversos medios.

Tomemos la figura de la joven Alma en *Persona* (Bergman, 1966). Esta enfermera recibe el encargo de cuidar de Elisabet Vogler, una actriz aparentemente sana que no se comunica. Vogler está sumergida en un estado de vacío mental, de aparente catatonia traducida en una decidida incomunicación. Alma habla y habla mientras está con Elisabet; poco a poco, la enfermera se abre y le cuenta sus secretos, las mayores intimidades de su vida: el silencio no solo como guardián de los secretos, sino también como inquisidor implacable que saca toda la verdad. Las personalidades se funden y se confunden. El proceso disociativo es bidireccional y la asimilación es identitaria.

Elisabet quedó sumida en su parafrenia mientras interpretaba Electra, momento en el que rompe su vínculo con lo real: sabemos que lo percibe, pero no reacciona ante el entorno y clausura las vías de comunicación para sumirse en su propio mundo. Ríe, pero no habla. Alma, la enfermera, siente la locuacidad de quien no tiene interlocutor: el diálogo es puramente virtual, supuesto por ella, ya que resulta en un flujo verbal interno de ella misma sin respuesta más allá del rostro impenetrable de Elisabet, que escucha siempre o parece hacerlo. Alma comparte con ella una intimidad que quema y que está llena de capítulos íntimos bajo el broche de los muchos tabús sociales, como una orgía en una playa con unos jóvenes, a la que sigue sexo lleno de culpabilidad con su pareja. Confiesa también un aborto y se da así una ruptura total de su intimidad. Mientras tanto, Elisabet la analiza, la disecciona, la convierte en su objeto de estudio y quizá por eso mismo Alma es cada vez más Elisabet y toma su lugar cuando el marido, perdidamente enamorado, va a la casa en la que están las dos y hacen el amor, convencido él de que Alma es Elisabet—de hecho, con Alma siendo Elisabet—. La actriz está situada en una distancia próxima propia de quien necesita ser amado y

no puede amar. La impostura ha sido completa, la simulación es completa. «Todo es mentira e imitación», grita Alma, la misma Alma que antes había corrido por la playa tras Elisabet lamentando haber destapado todas las puertas de su intimidad exhibiendo lo más profundo de su ser: las vergüenzas, los reproches, los condicionantes de la moral impuestos por la sociedad en la que vive, a una mujer que la ha tenido como un *sujeto de estudio*, que la observaba como el actor que observa a una persona que es solo el modelo para el nuevo papel que debe interpretar. La relación entre estas mujeres que Ingmar Bergman presentó en *Persona* es vampírica; se complementan siniestramente cuando el plano une las mitades de sus rostros eliminando las sombras y la simuladora-impostora ha culminado su fase de imitación. Culmina de la única manera posible: con la negación final. El proceso disociativo había sido bidireccional, la asimilación identitaria no.

Podemos centrarnos brevemente en un personaje de cómic. Raven Darkhölme es una mutante que cambia de forma y es conocida como Mystique. Rechaza su apariencia real –piel azul, ojos amarillos– y asume otras por las múltiples razones que van surgiendo en los cientos de cómics en los que ha aparecido desde que Chris Claremont y Dave Cockrum crearon el personaje en 1978 para *X-Men*. Es una impostora pura porque no solo asume el aspecto corpóreo hasta el último detalle (iris, huellas digitales, tono de voz), sino que desarrolla la capacidad interpretativa necesaria para la usurpación de esa personalidad. De hecho, es capaz incluso de alterar el olor corporal. Es actriz y espía, suplantadora pura. Es mil personas y quizá por eso no es ninguna en realidad, pues su capacidad para habitar cualquier cuerpo parece distanciarla de la conexión con su persona real, hasta que logra aceptarse a sí misma y dejar de lado la máscara avatárica que asumía como cuerpo real –una joven de aspecto común– para abrazar su estado real, que no es sino el de un mutante de piel azul, pelo bermellón y ojos felinos.

Abordemos un tercer caso, dejando ya de lado la ficción. Frank Abagnale Jr. fue piloto, médico y abogado antes de los diecinueve años, porque no fue ningun-

na cosa: creó identidades. En cinco años estafó millones de dólares con un total de ocho personalidades, convirtiéndose en una persona tras otra. Era un *Tom Ripley* que acabó con su propia película, *Catch Me If You Can* (Spielberg, 2002). Abagnale fue muchas personas, como Frank Williams, un piloto de Pan Am gracias a un uniforme y una identificación, con lo que viajó a 26 países y recorrió 1,6 millones de kilómetros. También fue Frank Adams, licenciado por la Universidad de Columbia y enseñó en la Brigham Young University todo un semestre como profesor asistente en Sociología. Durante once meses fue el pediatra Frank Corners y ejerció hasta que puso en peligro la vida de un bebé. Fue también el abogado Robert Black, un licenciado de Harvard. Es cierto que el propio Abagnale ha indicado que se le han atribuido más rocambolescas historias que las que él mismo protagonizó (tanto en libros como en la citada película), aunque no deja de ser un caso de suplantación de identidad de gran complejidad.

Tres casos diferentes y tres avatarizaciones: tres personas que habitan otros cuerpos y otras mentes. Alma se impregna de Elisabet; Darkhölme suplanta a otras personas y Abagnale crea sus personajes. La personalidad se esconde tras máscaras de todo tipo, caretas que bailan en un compás que apenas se oye pero que la esfera digital ha amplificado. Nos movemos en un mundo de personalidades fragmentadas, sesgadas según el deseo del propietario de sus máscaras. Cada espacio digital es diferente y la personalidad no tiene que estar conectada a la construcción poliédrica de la complejidad humana. Quien se esconde tras un poderoso personaje de un juego de rol masivo en línea como *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) puede apostar por una escuálida chica en *Second Life* (Linden Research, 2003) o tener varias cuentas en diferentes foros y comunidades de temas específicos que le apasionen. Puede ser un forero respetado o un trol consagrado. Es todo eso y no es nada. La avatarización es una cuestión intraontológica: todas las máscaras se superponen, solapan, obstruyen y reflejan entre sí y la relación entre esas avatarizaciones y las de los demás constituyen una capa relacional virtual,

sí pero también virtuosa: un equilibrio de juegos funambulistas en los que no hay peligro si se cae de la red, pues la persona no es el personaje. Pero ¿qué sucede cuando la disociación es asimilación? ¿Cuando el nexo con el avatar se hace más y más fuerte? ¿Controla el avatar a la persona tras el antifaz? O, dicho de otra manera, ¿se subyugan las otras máscaras –las otras caras del poliedro que forma un psicoideo¹ no colectivo, sino individual– ante una en concreto que el *dueño* no determina conscientemente?

Un *unus mundus* no es posible cuando el propio proceso de construcción de la personalidad se traduce en un abanico de luces de diferente espectro que atraviesa el cristal de la pantalla del ordenador, del móvil, de la tableta o de cualquier otro dispositivo que permita la conexión a los espacios sociales de la red. O quizás sea todo artificio que busca ocultar la ausencia de imaginarios propios frente al temor del arquetipo, frente al pensamiento en enjambre a cualquiera de los niveles posibles. La búsqueda máxima de la identidad propia e individual se obtiene muchas veces mediante la filiación explícita o no a la subcultura escogida por una persona dada, colectivizándose, uniéndose como individuo al conjunto uniformado. La clave del acceso a la identidad está en la colectividad, al menos hasta que el individuo madura y desarrolla una psique formada con mayor o menor éxito.

La avatarización no implica una fractura o un desarrollo deformado de los procesos intelectivos (o de las experiencias vitales) que conforman la personali-

1 Entiéndase el uso de la terminología junguiana en referencia al conjunto de rasgos que define al inconsciente colectivo pero también a sus contenidos, que no es sino lo arquetípico (esto es, las imágenes culturales universales o, al menos, compartidas por un grupo humano). El planteamiento que realizo al hablar de un psicoideo concebido individualmente no pretende enlazar con sintomatologías neuróticas en sentido estricto, sino con la fragmentación de la personalidad y el fingimiento –la impostura– que se deriva de las mismas, pero que comparten entre sí todo el conocimiento colectivo del circunmundo (*Umwelt*) (cuando no el comundo o *Mitwelt* e incluso el *Weltbildend* heideggeriano como fuerza configuradora del mundo opuesta al *Weltarmut*, una pobreza del mundo) de la persona que se divide, luego, en una multitud de máscaras en sus acciones sociales.

dad de cada individuo, sino una fragmentación –por lo común, voluntaria– impostada. Es tan sencillo como que una persona que se exprese, por ejemplo, con prejuicios raciales en un foro de internet puede no hacerlo en su contexto real cotidiano, pero sí en el virtualizado. Esto no significa que sea una persona con problemas psiquiátricos, sino que se comporta de acuerdo a unos condicionantes socioculturales en un contexto y opta por no tenerlos en consideración (o aplicar unos diferentes) en el otro. Escoge en un proceso mental qué parte de su personalidad puede o quiere mostrar en esa comunidad virtual de la misma manera que procurará transmitir una imagen determinada en una entrevista de trabajo o en una cita. Por supuesto, una cuestión bien diferenciada es si esas caras del poliedro que muestra en sus intercambios sociales digitales son más *reales* que las que deja ver en encuentros en entornos físicos; lo mismo podría decirse de todas esas personas que suelen ser retratadas por sus vecinos ante el reportero de la sección de sucesos con un «pues parecía muy normal».

Los recursos de avatarización pueden influir de manera determinante en qué aspectos de la personalidad tienen más peso en cada situación, ya que las relaciones empáticas con los recursos de encarnación (un *embodiment*, es decir, una corporeidad o fisicidad) serán muy diferentes. Puede cogérsele cariño a una comunidad de usuarios de un foro de internet del mismo modo que podemos apreciar un *nick*² concreto o los beneficios que puede reportarnos tener registrada una cuenta de usuario con años de antigüedad: el tiempo es una inversión en las relaciones sociales digitales con un peso específico que podemos situar en una escala de valores muy próxima al de nuestros encuentros con personas tangibles.

2 También *nickname*. El apodo o o seudónimo empleado en el ámbito de internet por un usuario en particular con la intención de esconder el nombre real. Algunos usuarios intentan usar siempre el mismo *nick* en todas las comunidades de usuarios en las que participan para construir una identidad digital en torno al mismo; otros, en cambio, prefieren utilizar diferentes *nicks* para no ser fácilmente rastreables.

Se trata de habitar otros cuerpos que pueden ser, a su vez, reales o virtuales, un proceso de posesión que se ha retratado en multitud de ocasiones a través de mitos, tradiciones y referentes artísticos. Asumir otros cuerpos es ganar otra personalidad, sí, y también cortar las ataduras del «qué dirán» sobre nuestra persona pues ya no lo somos: las repercusiones de los actos se diferencian. Cuando el jugador que controla a personas reales –reclusos– en un juego bélico en la película *Gamer* (Nevelandine & Taylor, 2009) sabe que su personaje de videojuego de carne y hueso, John Tillman (Gerard Butler) puede morir y sabe también que está matando a otras personas que son igualmente reales en lo que no deja de ser un simple videojuego, un espectáculo sin más. No hay consecuencias, porque él está lejos física y mentalmente: es un adolescente que juega con videojuegos y lo hace bien.

RAZONES PARA FUNDAMENTAR UN BESTIARIO

«Zoo: An excellent place to study the habits of human beings».
Evan Esar (1943)

Nos enfrentamos al mundo armados con nuestras experiencias, nuestros conocimientos teóricos y prácticos, que surgen de esas experiencias vitales o de procesos de aprendizaje y observación. Esta asimilación de datos, al fin y al cabo, puede ser real o virtual: no hay tanta diferencia entre lo que se puede aprender leyendo libros o las destrezas que se pueden adquirir mediante experiencias interactivas o incluso pasivas, como viendo películas. Lo que se *sabe* y se *sabe hacer* (o se cree saber) es fruto de un proceso de adiestramiento y aprendemos a relacionarnos con el entorno y la realidad también por la simple observación: el comportamiento grupal y las formas más básicas de aprendizaje se sustentan, precisamente, en ver qué y cómo se hace algo por otros individuos y luego imitarlo.

La exposición continua a la ficción que nace del bombardeo mediático constante (y esto incluye también las supuestas telerrealidades) implica que se están observando comportamientos continuamente e incluso *experimentándolos* dentro de los límites tecnológicos de las simulaciones actuales, en especial las domésticas. Podemos construir un habitáculo que imite un monocasco de un coche de F1, incorporarle el volante y los pedales más costosos y realistas del mercado, pero seguiremos estando lejos de los complejos simuladores hiperrealistas de las grandes escuderías que compiten en ese mundial de carreras. Nuestro potencial aprendizaje de cómo pilotar un coche de F1 no es el mismo que se podría llegar a obtener con ese simulador de lujo, pero nos acerca a una pauta, unas sensaciones y una serie de destrezas que practicamos y asimilamos. 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 al de hoy.

Como especie, parecemos abocados irremediablemente a la narración como vía para comprender el mundo, a nosotros mismos y a los demás. Las narraciones nos han ayudado a moldear, desde el principio de los tiempos, lo cognoscible y lo incognoscible ya desde el germen de nuestras mitologías más primigenias. Narrativizamos el universo y a nosotros mismos llevados por un impulso que nos convierte en contadores natos de historias. El mismo impulso parece llevarnos a la necesidad de ser receptores de las historias de los demás. Se trata, por tanto, de serpentear por estas muchas historias para comprender el constructo que se forma en torno al camino de ser quienes quieren ser otros (y lo logran). En nuestro recorrido construimos un bestiario que es también una cartografía de espacios, eventos e historias de ficciones (literarias, cinematográficas, videolúdicas...) y realidades. Ficción y realidad se entrelazan, pero a veces lo real es más extraño, sorprendente e incomprensible que lo ficcional, algo que —entre otros— ya proclamó

Gaiman: «life is always going to be stranger than fiction, because fiction has to be convincing, and life doesn't» (2010). Las narraciones deben convencernos, en efecto, del mundo y sus habitantes.

El objetivo en estas páginas ha sido conseguir una muestra representativa de las muchas y diversas narrativizaciones del yo que están en el conocimiento colectivo, es decir, aquellas que siguen vigentes como parte de una cultura popular y compartida o que han influido de forma decisiva en ella. Posiblemente, por cada obra o evento considerado relevante y seleccionado hayan quedado dos o más fuera: abarcar la totalidad de estos ítems culturales es tarea probablemente sin fin. Y no solo eso: lo que forma parte de un conocimiento colectivo y popular en una región no lo es necesariamente en otra, por mucho que parte de la cultura global resulte cada vez más homogénea.

En cualquier caso, con este bestiario y este recorrido, marcado mayoritariamente por la ficción, observamos estrategias para robar la identidad, para controlar a un tercero o para convertirse en quien no se es. O, incluso, para crear nuevas entidades desde la nada. En definitiva, vías de acción que abundan en las narraciones que nos rodean día a día, en nuestras lecturas y en nuestras pantallas. Estrategias que son, en definitiva, algo mucho más cotidiano de lo que pensamos en la cultura en la que estamos inmersos. Con esta exploración se avanza en la cuestión de la identidad digital, de los avatares propios (y ajenos) y de los rostros públicos que manejamos para los muchos yos que hay en cada uno de nosotros.

El novelista Jack Finney explicaba, a través de uno de los personajes de su novela *The Body Snatchers* (1955), que nuestra exposición a la ficción nos lleva a ver situaciones que en la vida cotidiana no veríamos jamás y esas escenas ayudan a adquirir un conocimiento –por observación– de cómo los protagonistas de las ficciones se comportan o incluso cómo hacemos nosotros que se comporten cuando es un videojuego. Las ficciones pueden, por tanto, influir en la percepción de la realidad del individuo pues siguen siendo una ventana a un universo

mediatizado y basado en lo real (incluso en las producciones más fieles a los cánones estéticos-narrativos de la fantasía, la ciencia ficción y otros géneros): vemos el mundo (un mundo, que se basa en el nuestro) a través de las pantallas, los libros y otros medios y soportes. Son, por tanto, locuras quijotescas en la medida en que aprendemos por lo que vemos, leemos y experimentamos en virtualidades, simulaciones e imaginaciones, con los peligros de que unas *lecturas* erróneas lleven a impersonaciones no deseables o impracticables. Esta concepción de la experiencia quijotesca la expone Finney a través del personaje de Becky:

I know there's no reason why anything we can think of has to work out at all. But now *you're* thinking like a movie. Most people do –sometimes, anyway. Miles, there are certain activities most people never actually encounter all of their lives, so they picture them in terms of movie-like scenes. It's the only source most people have for visualizing things they've had no actual experience of. (1955, n.p.)

Es innegable que hay todavía mucho trabajo que realizar en las investigaciones sobre cuál es el peso real de los medios de aprendizaje no lineales en los que nosotros tomamos una posición pasiva como receptores de obras ficcionales, pero ha habido importantes estudios que han respaldado cómo hay formas de aprender ítems socioculturales y de conocimiento abstracto de cierta complejidad lejos de los métodos de estudios que podemos concebir en las aulas tradicionales. En este sentido, resulta esencial un texto como *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1938), pero también los estudios posteriores derivados de sus planteamientos: en ellos se ha abogado por el juego entendido como un método de aprendizaje-conocimiento del mundo. Por supuesto, todas las formas de ocio están íntimamente relacionadas entre sí pues se orientan a lo lúdico y en el juego está su germen.

Nadie en su sano juicio pretenderá posar un avión en tierra solo por haber visto *Top Gun* (Scott, 1986) o, peor, *Airplane!* (Abraham, 1980), si bien sí sería

cierto que ha visto cabinas de aviones y que tiene por tanto una noción general de cómo es ese espacio; tampoco debería pretender robar un banco desde el salón de su casa conectado a internet porque ha visto *Hackers* (Softley, 1995). Pero sí es probable que haya aprendido otro tipo de cosas de la misma manera que un recorrido virtual con la web *Google Maps* no nos llevará a deambular por Londres aunque sí nos ayudará a orientarnos cuando recorramos la ciudad al estar en las zonas que hemos visto a pie de calle desde la pantalla del ordenador. Quizá lo más asimilable sean patrones de conducta que es lo que en última instancia nos interesa. Las obras de ficción que vemos conforman modelos conductivos, arquetipos que pueden generar determinadas expectativas que construyen una capa pop adicional para nuestra interpretación del mundo y que podemos reproducir. Es fácil observar a niños imitando comportamientos, no solo los que ven en casa, sino también jugando a asumir los roles de sus personajes de ficción favoritos; tampoco resulta tan extraño encontrarnos con adultos que parecen esforzarse por ser el reflejo deformado de algún *héroe* particular. Podemos, sin mucho trabajo, traer a nuestra mente ejemplos de personas que imitan expresiones faciales, gestos, entonación y frases del personaje esperpéntico que esté de moda en ese momento (sea este futbolista, expareja de torero o un médico sabihondo de un serial); incluso algunas de sus reacciones ante lo que le rodea pueden estar condicionadas por cómo ha visto —o ha intuido— que la persona que toma como modelo (des)codifica el mundo. La referencia pop es clave porque llega a la inmensa mayoría, es ultracontemporánea en la mayoría de los casos y, como tal, efímera. Es reconocible, pero también en algunos casos incómoda por su ubicuidad y experiencia compartida: «the pop reference works so well in contemporary fiction because (1) we all recognize such a reference, and (2) we're all a little uneasy about how we all recognize such a reference» (Wallace, 1993, n.p.).

Ese aprendizaje de la conducta por la observación de personas reales o de ficción es el más fácil que puede darse, pues al fin y al cabo estamos viendo a

gente todo el rato y si nuestra forma de comportarnos ante el mundo se deriva de la sociedad y de lo que hemos aprendido en nuestro entorno (familiar, escolar, laboral, etc.), la ficción es solo una esfera más. Somos pequeños quijotes que no podemos sino desear que alguna parte de esa ficción tan perfecta que recibimos se filtre en lo real. La invasión del mundo espectacular-ficcional en el real como un bombardeo constante es parte de los países tecnificados.

Es aquí donde surgen las pequeñas fantasías cotidianas: bailar sobre la barra de un bar, noquear al matón del colegio, que la incompetente figura paterna vaya al partido de béisbol, etc. Las ficciones son parte de la vida cotidiana y no solo nos permiten vivir nuestros anhelos a través de la catarsis que aporta toda obra, sino que nos ayuda a construir otros anhelos de la misma manera que puede reforzar los arquetipos. Muchos de esos deseos pueden ser irrealizables o inasumibles por nuestro yo, tanto por imposibilidades que entran dentro de lo lógico como por toda suerte de tabúes.

La secuencia de la orgía de *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1999) es reveladora particularmente por las máscaras que llevan no pocos de sus participantes y que tienen también un importante papel en la novela en la que se basa la cinta, *Traumnovelle* (1926) de Arthur Schnitzler. En el texto, la liberación del joven doctor Fridolin solo es posible a través de un estado onírico, casi hipnótico entre el sueño y la vigilia, y se complementa con una careta que niega su persona: con el rostro tras el antifaz *es otro* y las ataduras morales ya no son las suyas. En la película, cuando Bill Harford (Tom Cruise) recorre la mansión, las máscaras venecianas esconden los rostros; quizá por pudor o quizá por fetiche, pero también porque tras el antifaz se es, nuevamente, otra persona y esa persona —que no es el yo— puede comportarse de otras maneras. Retirada la máscara, los pecados serán los de ese rostro inanimado, no los nuestros.

Por tanto, resulta lógico que tras la mascarada sea más fácil perseguir esos anhelos y hacerlos realidad (incluso, irónicamente, a través de la pura fantasía

de construir toda una personalidad diferente para nuestros otros *yo*s). Nosotros no podemos contar que somos, sin ir más lejos, pilotos de cazas; uno de los personajes que asumamos en la mascarada digital sí puede serlo. Podemos construir para el personaje la historia, las sensaciones y las vivencias de esa actividad, contarlas en primera persona, y quién sabe si así favorecer con determinación la disociación de la realidad que implica la creación de nuevos recuerdos o, al menos, dejar en suspenso nuestra propia credulidad ante la ficción que creamos a través de ese demiurgo avatárico que sirve como mediador entre una nueva vida (irreal) para ese personaje y la nuestra, que es bien real. La ilusión de vivir otras vidas, de habitar otros cuerpos y otras mentes, puede canalizarse mediante la división de la personalidad en los entornos que habitamos y muy particularmente en los digitales: creamos los cuerpos virtuales, las historias, para personajes de videojuegos, pero también para *nicknames*. Pero quienes están tras ellos seguimos siendo siempre nosotros, al fondo, escondidos tras máscaras que solo dejan ver esos deseos o fragmentos de nuestra psique que filtramos a través de ellas. Esta reflexión se plantea incluso en el videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo EAD, 2000), cuando en el encuentro final del protagonista y héroe, Link, con los niños siniestros que visten las cuatro máscaras, el último de ellos le dice: «Mmm... ¿Puedo hacerte... una pregunta? Tu cara verdadera... ¿Qué clase... de cara es? Eeeh... La cara bajo la máscara... ¿Es... tu cara real?». Vale la pena señalar que, en el videojuego, Link puede emplear múltiples caretas que le confieren diferentes habilidades y pueden cambiar su aspecto, pero este diálogo en concreto se produce cuando se habla con ese niño sin usar ninguna: el rostro real es también máscara.

Teniendo estos elementos en consideración, resulta de gran importancia trazar, primero, una cartografía de la suplantación y, con ella, una categorización del simulacro y de la mascarada a través de la ficción pop. Es decir, se pretende compilar algunas de las huellas más destacadas de esta fenomenología (y rastrear

su presencia cultural) en el espectro de la sociedad contemporánea. Es, en sí mismo, un bestiario del arte de ser otro. Nuestro objetivo es, en una primera línea de ejemplos, analizar los recursos por los que se *habitan* otros cuerpos a través de esas obras de ficción para tener presentes los modelos ficcionales a los que se han visto expuestos los miembros de la sociedad mediatizada; en la segunda, nos centraremos en los *creadores* de otros cuerpos.

En este punto es indispensable presentar una breve reflexión sobre la futilidad de la taxonomía, tan perseguida por los procesos intelectivos humanos. No existe clasificación cerrada, ni archivo clasificado, que resuelva las cuestiones ni abra las preguntas acertadas, pues la jerarquización y categorización sistemática responde a las necesidades estructurales de simplificación del universo de nuestra propia estructura de pensamiento. Una taxonomía de lo no clasificable (esto es, de lo clasificable de muchas maneras o lo mutable) es inabarcable y hoy en día las clasificaciones no lineales —aquellas que van más allá del archivo, pues el archivo está en mutación perpetua— han dado paso a las relaciones cruzadas y no cerradas de la etiquetación de los metadatos. Las páginas que vienen no persiguen, en definitiva, ofrecer una clasificación cerrada, definitiva o completista, sino respaldar una categorización amplia —en ocasiones marcada por sutilezas— y dotarla de la ejemplificación suficiente. Es una propuesta como cualquier otra que pueda hacerse con los mismos referentes que ha tomado como eje vertebrador un elemento muy concreto de sus estructuras narrativas y recursos de construcción de sus personajes. Recorremos y exploramos la ficción y sus ocasionales cruces con la realidad que tantas veces la inspiran para cartografiar, para hacernos un peculiar safari en el que observar a estas criaturas en su hábitat. Hemos convivido con ellas y hemos visto cómo han actuado: comprenderlas es necesario para comprendernos a nosotros también porque en sus ficciones encontramos nuestros anhelos.

Puede haber quien se plantee por qué el foco puesto sobre lo pop y, en particular, en lo audiovisual (y, con ello, lo virtual, lo cibernético, lo hipermediado,

etc.). La respuesta está —entre otros lugares de la literatura— en *La saga de los Marx* (1993), de Juan Goytisolo. Juan Francisco Ferré identificó y explicó su clave temática esencial: el texto «desarrolla la idea de que el mundo lo modulan y moldean hoy las imágenes tecnológicas que producimos en masa: la televisión, el cine, los videojuegos, los vídeos musicales, la realidad virtual, la publicidad, el ciberespacio, etc.» (Ferré, 2011: 280). Guste o no guste, es difícil llevarle la contraria. Es más, operan sobre el arte, sobre la realidad, sobre nosotros.