

pretensión de transgredir los géneros escénicos, perseguir la provocación al público y realizar una crítica al contexto social.

La investigadora reivindica, de este modo, la importancia de esta compañía que, aunque no ha tenido la repercusión internacional de La Fura dels Baus o Els Joglars, ha contado con éxitos del mismo calibre y ha manifestado, asimismo, un interés por la experimentación y la postura crítica ante la realidad española. La Cubana se caracteriza por experimentar con los límites de diferentes géneros artísticos, como los *happenings*, las instalaciones de arte, el musical, el cine, el teatro, la ópera, la televisión, los rituales sociales o incluso los propios límites realidad/ficción, como puede verse en *Cómeme el coco negro*, *Cegada de amor*, *Equipatge per al 2000*, *Una nit d'òpera*, *Mamá, quiero ser famoso* o *Campanades de boda*. En todas ellas, la realidad extrateatral alcanza la cotidianidad de los espectadores, saliendo del estricto ámbito teatral, para convertir en ficción el programa de mano, la ambientación exterior del local escénico —que puede ser tanto un teatro, como una sala de exposiciones o un escenario tradicional invertido—, o la rueda de prensa que anuncia el estreno. Cuando el público accedía al recinto se encontraba, frecuentemente, con que no iba a presenciar el espectáculo cómodamente en su asiento, sino que se le dirigía hacia una exposición en la que tenía que recorrer varias salas, como en *Equipatge per al 2000*; que tiene que ayudar a desmontar la escenografía del musical de *Cómeme el coco negro*; o que va a presenciar *Aida* desde los bastidores, como en *Una nit d'òpera*. La audiencia espectadora, de este modo, se convertía en personaje que par-

ticipaba efectivamente del desarrollo de la función, para después hacerle dudar de esta misma ficción y, por extensión, de las otras realidades que la televisión, el cine y otros medios de comunicación populares fabrican para convertir a la masa en dócil consumidora. Por encima de todas estas producciones, habría que destacar *Cegada de amor*, que sitúa a La Cubana dentro de las compañías más taquilleras de España, con más de mil representaciones y más de un millón de asistentes al espectáculo.

“*Otro*” teatro español termina con unas conclusiones —en las que cita a otros actores, directores, diseñadores y escenógrafos que, igualmente, podrían haber formado parte de este estudio, por su aportación al desarrollo de la escena española y su repercusión internacional—, a la que le siguen una extensa y rigurosa bibliografía, un índice onomástico y conceptual, y otro índice de obras estudiadas. En definitiva, una publicación escrita con rigor y apasionamiento, imprescindible para conocer la historia de nuestro teatro reciente.

MARÍA DEL PILAR JÓDAR PEINADO  
(IES NUEVE VALLES,  
PUENTE SAN MIGUEL, CANTABRIA)

**Daniel Escandell Montiel:** *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Salamanca: Delirio, 2016. 344 páginas.

*Avatar*, término incorporado al español a partir del francés, procede del sánscrito y denota cada una de las encarnaciones de una divinidad en un humano. Desde ese contexto original, religioso, hasta la actualidad, en que utilizamos el término

para denominar a las diversas máscaras con las que nos identificamos, ocultamos y exhibimos (a menudo, simultáneamente) parece haberse consumado una pérdida de la trascendencia. Puede, sin embargo, que no sea así: hoy más que nunca vivimos rodeados de avatares, y a veces somos nosotros los dioses que se reencarnan en una identidad que utilizamos a nuestro antojo, mientras que otras veces nos persigue la sospecha de estar siendo el avatar de alguien. Las implicaciones filosóficas de este asunto no son un mero juego, metafísica de salón, habida cuenta de las complicaciones legales que cada día nos regalan las noticias: asuntos como el *phishing* (suplantación de la identidad en Internet), la invasión publicitaria del espacio personal mediante los *bots* o la responsabilidad autorial en las redes sociales son solo algunas de las cuestiones (y no las más fantasiosas ni apocalípticas) que cada día nos retan a dar respuestas. Por no mencionar las repercusiones éticas del asunto. Cuando en una red social afirmamos “Je suis Charlie” o “Juana está en mi casa” (i.e., “Yo soy la persona en cuya casa está Juana”), qué pulsión nos guía, además de la de sentirnos arropados por una colectividad heterogénea con la que en cualquier otro momento nos enfrentamos como auténticos *trolls*, pero con la que en ese momento comulgamos ecuménicamente. Pero, ¿acaso somos Charlie o Juana *de verdad*?, ¿no lo somos solo porque sabemos que ni remotamente somos Charlie ni Juana? Estos, como tantos otros, son avatares lo suficientemente comprometidos, pero lo suficientemente *safe*. Lo mismo cabe decir de los críticos que se apresuran a afirmar en sus tuits o sus perfiles lo contrario (“No, yo no soy

Londres”, “Cuántos sois Barcelona y qué pocos Alepo”). Sería difícil sostener que todos seamos Charlie a tiempo completo, pero sí parece claro que todos, a ratos, somos Ripley.

El excelente libro de Daniel Escandell cumple lo que promete su subtítulo: lleva a cabo una cartografía de la suplantación y el simulacro, es decir, de lo que él llama, en rentable neologismo, *avatarización*. No es este, según advierte el autor, un fenómeno novedoso, y en germen está ya en el juego infantil (los niños juegan a ser Batman, Superman, Frozen o Violetta). Las máscaras literarias, los pseudónimos y heterónimos son formas de avatarización a las que Escandell dedica un lúcido análisis en su trabajo. Pero lo más interesante de todo es que esos juegos identitarios clásicos, viejos conocidos en nuestra cultura, se ponen en relación perfectamente coherente con actuales fenómenos como el uso de *nicknames*, perfiles, etc. Como se anticipa en una “Introducción” sugestiva y lúcida, “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. [...] 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 fuerte?

¿Controla el avatar a la persona tras el antifaz?” (pp. 12-13).

*Mi avatar no me comprende* discute estas y otras cuestiones a partir de un corpus que es ya de por sí una aportación fundamental del libro, por cuanto da cabida a más de doscientas cincuenta obras de procedencia diversa (clásicos de la literatura, películas de ficción, documentales, series, cómic, videojuegos) que tienen en común plantear en alguna de sus formas el tema de la avatarización: “El objetivo de 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 directamente en ella.” (p. 17). Obviamente, incluso un corpus tan generoso es fruto de una selección, pero esta es incuestionablemente amplia, por lo que es difícil echar en falta ejemplos relevantes (aunque la capacidad de sugerencia del libro pueda estimular la memoria y la capacidad relacional del lector, y llevarle a descubrir insólitas lecturas en obras cuyo componente avatárico se le había pasado por alto con toda probabilidad).

Al realizar su análisis, Escandell lleva a cabo una perspicaz distinción de las múltiples variantes que los distintos tópicos relacionados con la avatarización pueden presentar. Así, la primera parte del libro, “Habitar otros cuerpos”, pasa revista a quienes controlan otras identidades, sea mediante la *titerización*, sea mediante la usurpación del cuerpo (y a veces la psique), sea mediante la camaleonización: el libro suministra ejemplos suficientes para justificar esta clasificación, mostrando siempre la gradación entre las distintas

categorías, sus conexiones y los matices de cada título. La segunda parte, “Artesanos del autómatas”, se centra en el motivo de la creación de seres, desde los autómatas clásicos hasta HAL o los bioandroides de *Blade Runner*. El mito de la Caverna platónica y el de Prometeo se articulan en estos dos capítulos y se declinan en numerosas variaciones que prueban su actualidad: cómo ponerla en duda, si nosotros mismos podemos ser interpretados como avatares de los genes o como vehículos de los retrovirus.

El tercer capítulo es “Vivir en otros yo. (Crear) ser quien (no) se es”. Se analiza en él la disociación del holón cuerpo-mente, en clásicos como *Les misérables* o *The Great Gatsby* y en las leyendas urbanas – de gran vitalidad hoy, bajo la forma de los llamados *creepypastas*, en esa nueva oralidad que es Internet–, y en forma de recurso fenómenos psicóticos o anagnórisis epifánicas.

“Mundos sintéticos: habitar otras realidades” se inicia con un sintético pero clarificador y útil panorama histórico del videojuego, que atiende preferentemente a la medida en la que se ha ido perfilando la identificación entre usuario y avatar en cada momento y en los diferentes tipos de juegos, así como a exponer las nociones básicas de una “gramática lúdica del videojuego”: las formas y grados de narración y los tipos de héroe *jugable* (en los dos sentidos del término), que llegan a permitir “una colonización física-intelectiva-emocional del personaje virtual” (p. 221). La exposición de Escandell pone el dedo en la llaga de un dilema que a día de hoy aún existe en la programación de juegos: potenciar el carisma del protagonista (mejor dicho, el avatar) para paliar la

predeterminación de sus posibles destinos (que están cerrados de antemano, aunque ocultos al jugador/al avatar antes de que este se decida a cumplirlos), o bien dar preeminencia a la libertad de movimientos y decisiones del héroe, en detrimento de su definición psicológica –es decir, el aristotélico predominio de la acción sobre los caracteres, o la opción inversa–. Se analizan también en este capítulo los fenómenos de avatarización en los llamados “simuladores de vida”, del tipo *Second Life*, redes sociales con un entorno análogo al de los videojuegos que favorece los procesos de camaleonización. Asimismo, Escandell pasa revista a las formas en que la realidad virtual ha sido prefigurada en el cine, a través de múltiples variantes de simulacro (que a veces constituyen verdaderas actualizaciones de los motivos clásicos de la vida como sueño o la vida como teatro): *Abre los ojos*, *Dark City*, *eXistenZ*, *The Thirteenth Floor* o *Inception*, son algunos de los títulos analizados. Próximo a la realidad virtual, pero ligeramente diferente, es el fenómeno de los multiversos o realidades paralelas, cuyo desarrollo narrativo analiza a través de los cómics de DC y Marvel o de la serie *Fringe*. Todos estos fenómenos tienen cabida en una cultura de la simulación o el simulacro, de la reproductibilidad enunciada ya por Benjamin, y cuyas implicaciones en la identidad del *homo ludens* Escandell atiende en una “Adenda: el usuario ante los videojuegos y los mundos sintéticos”. En ella aborda también las consecuencias de la red sobre el control del individuo y de su privacidad, realizando un acertado análisis del sesgo benthamiano de una red de controles en diferido en la que todos (salvo los miembros de generaciones

próximas a la extinción o algunos raros elementos de resistencia) hemos decidido entrar con entusiasmo escasamente crítico cuyo motor es a menudo una irresistible pulsión extimista (que, como el autor acertadamente señala, opera también en aquellos que se cierran en banda a participar de esta ceremonia colectiva de revelación de la privacidad).

“Tu avatar no te comprende” reflexiona sobre el almacenaje de información (convengamos en llamar así a fotos, vídeos, sitios favoritos visitados en la red, etc.), que supera cualquier posibilidad de re-visado completo y asimilable, pero al que nos vemos a menudo impelidos con una pulsión que Escandell llama “Diógenes digital”, el uso de las redes sociales para mensajes sin otro contenido que la “producción de presencia virtual” y el narcisismo hipermedia como expresión de un Eros mercantilizado (algo de la que ya nos había advertido Marcuse en los sesenta).

Cierra el libro una “Coda” titulada “Vida y muerte en el byte”, que incide sobre la enfermiza positividad de nuestra sociedad, expresada en las redes sociales – como en tantas otras manifestaciones a un lado y otro de la pantalla–, que por primera vez en la historia del hombre aspira de un modo bastante explícito a borrar el dolor y la muerte (sin duda porque no son productos que sea fácil vender, como saben los publicistas de seguros de vida, cuyo ingenio eufemístico y metafórico es puesto a prueba en cada anuncio).

A partir de una sólida y variadísima documentación –y no sin un peculiar sentido del humor que asoma aquí y allá– *Mi avatar no me comprende* lleva a cabo, en efecto, una extraordinaria cartografía

que clarifica una multitud de fenómenos que tal vez juzgaríamos heterogéneos y faltos de conexión. El vasto conocimiento del autor sobre los diferentes campos estudiados (cine, literatura, videojuegos, redes sociales...) y su amplio bagaje teórico (que no asume de manera acrítica, sino de un modo singularmente creativo) dan como resultado un ensayo imprescindi-

ble, verdaderamente seminal, para cualquiera que a partir de ahora se plantee estudiar fenómenos relacionados con la identidad en el mundo actual, las relaciones mediadas por internet o las narrativas hipermedia.

CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ  
(UNIVERSIDAD DE VALLADOLID)

## 2. LITERATURA LATINOAMERICANA: HISTORIA Y CRÍTICA

**Silke Jansen / Irene M. Weiss (eds.): *Fray Antonio de Montesino y su tiempo*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert, 2017 (Parecos y australes. Ensayos de Cultura de la Colonia, 18). 254 páginas.**

*Fray Montesino y su tiempo*, editado por Silke Jansen e Irene Weiss, reúne una colección de ensayos de especialistas que estudian aspectos de la vida y obra del fraile dominico Antonio de Montesino y su obra más conocida, el sermón de 1511, que dio lugar a las Leyes de Burgos de 1512. La división del volumen en cuatro partes, dos de las cuales se ocupan de aspectos históricos, y las otras que reflejan el impacto en nuestra época de la obra de Montesino, hacen de este libro una muestra muy completa y, sin lugar a dudas, se convertirá en un punto de referencia esencial para futuras investigaciones sobre la obra de Montesino y la lucha por los derechos de los pueblos indígenas en América Latina.

El primer ensayo, “Changes in the Lives of the Taíno circa 1511”, de Lynne A. Guitar, presenta un estudio socio-cul-

tural sobre el grupo indígena taíno, incorporando la bibliografía más importante sobre el tema. El ensayo funciona perfectamente como antecedente histórico del tema central del libro: las consecuencias de la conquista y colonización de las sociedades amerindias. El ensayo “El español y el taíno en contacto: aspectos sociolingüísticos de la *encomienda*”, de Silke Jansen, ofrece un novedoso análisis de la presencia del bilingüismo en la vida cotidiana de La Española después de la conquista. Es un trabajo excelente que explora un área poco considerada en los estudios coloniales: la sociolingüística de las sociedades coloniales indígenas del Caribe, que permite comprender las complejas relaciones entre cultura y economía. El ensayo “Pedro Mártir de Anglería: ¿precursor de Montesino?”, de Karl Kohut, indaga con agudeza en los pasajes de la obra del cronista italiano, donde aparecen referencias a los maltratos a los indígenas. Es un tema interesante y sugestivo que ayuda a situar algunos de los antecedentes intelectuales de las ideas de Montesino en el contexto del siglo XVI.