

Tecnoestética de la blogoficción: imitación y suplantación del bloguero en la narrativa del avatar

DANIEL ESCANDELL MONTIEL
Universidad de Salamanca
danielescandell@usal.es

El espacio social digital ha albergado toda una línea creativa literaria en forma de escrituras de la red asociadas al blog en todas sus vertientes, esto es, desde la bitácora en su sentido más amplio hasta los sistemas de microblog y nanoblog¹ que se asocian al concepto de red social que representan sistemas como Twitter o Facebook.

La blogoficción es un entorno abierto bajo el que se han amparado diferentes estilos literarios que incluyen composiciones poéticas, narrativas, etc. No en vano, se trata de una plataforma de comunicación flexible y abierta que puede ser empleada como herramienta de publicación y distribución textual en red. Sin embargo, resulta evidente que algunos modelos textuales han florecido con especial fuerza y han formado un estilo propio y definido que se siente en un estado natural en la plataforma blog. Nos referimos a los textos narrativos homodiegéticos, aquellos en los que el autor encarna el papel de un bloguero para construir su historia y orienta su técnica literaria a la asimilación de los usos y costumbres de la red para asumir ese rol en el blog, en la red social, y pretender ser un internauta que cuenta a la comunidad digital su vida. Se trata de la emulación del bloguero, de un proceso de pretensión de lo real, mediante la imitación de la estética de esos espacios. Si el blog nace como diario público, la blogoficción adopta ese formato y su uso mayoritario para componer la obra fictiva. Estas creaciones son, asimismo, alargadas en el tiempo (no pocas se han extendido durante meses e incluso años) en un cronotopo de la realidad: el tiempo de la blogoficción es el del mundo real y, por tanto, es el que comparten

¹ Frente al nanoblog, el microblog permite textos de mayor tamaño que pueden estar limitados por el sistema, pero en todo caso de mayor extensión. Un formato de publicación no restringido por el sistema, aunque sí por el uso generalizado de los usuarios, es Tumblr. Típicamente están orientados a compartir contenido multimedia o textual, aunque de mayor extensión, pero en ningún caso se espera de ellos mensajes extensos. Como en el nanoblogueo, el microblogueo se integra también en sistemas de redes sociales, ya que estas se orientan principalmente a la publicación de textos de extensión pequeña o comedida y contenidos multimedia de diverso tipo.

autor, lectores y personajes. Se trata de una categoría compartida e inalterable (aunque algunas plataformas de bitácoras pueden permitir la falsificación de las fechas de publicación) que conforma un presente absoluto en la obra blogofictiva en el que se sitúan los diferentes capítulos (entradas de blog, mensajes de red social, etc.) ordenados, cómo no, siguiendo la estructura cronológica inherente a nuestra percepción lineal del tiempo.

En la blogoficción el autor emplea un canalizador, un ente demiúrgico (Baudrillard, 1978: 7-80) que es el avatar, esto es, el protagonista narrador de la obra que es, a su vez, el bloguero. A través del avatar se construye una doble realidad impostada: por un lado, la de la ficción literaria que el autor está componiendo (y que no tiene que ser asumida como tal por los lectores, pues uno de los objetivos que se persiguen es el del simulacro y, por tanto, el *hoax*² ante los receptores); por otro, la de la ficción vital fuera de la obra que se deriva del avatar. Y es que este avatar debe desbordarse de la obra para cubrir el paratexto, lo que en este sentido implica relacionarse con los lectores en los comentarios de los blogs, abrazar otros espacios sociales de la red para ocuparlos y constituirse como *persona* también en ellos y, en definitiva, vivir no sólo en la obra –el blog– sino también fuera de él para que la simulación sea completa. Este bloguero que encarna el autor literario mediante el avatar no es un personaje de la bitácora, sino un personaje de la red: habita en ella (y, claro, en el mundo real) y, al mismo tiempo, nos habla a nosotros desde su blog. Sólo así la simulación es plena y el avatar puede cumplir con su objetivo de impostación.

El presente compartido y la realidad compartida (mientras se mantiene el *hoax* de la blogoficción, la realidad fictiva debe ser correspondiente con la realidad cognoscible mediante nuestro conocimiento del mundo como habitantes del mismo) ayudan a conformar el rizoma de una memoria histórica de la web misma, sobre todo en cuanto a la concepción cronotópica de internet que se ha impuesto en los formatos de publicación mayoritarios (red social, blog, etc.), donde “la existencia de enlaces permanentes y archivos cronológicos constituye una de las contribuciones más importantes de los weblogs a la web, pues le han aportado memoria histórica” (Orihuela, 2006: 48). La memoria no sólo es compartida, sino que se puede reconstruir cronológicamente pese a que el dinamismo en la aportación de contenidos siempre ha existido en los diferentes formatos web. La memoria colectivizada, compartida públicamente en los entornos digitales, constituye un nuevo espacio *virtual* en el que se crea una memoria social complementaria y sumativa a la orgánica apoyada en los mecanismos de almacenamiento y distribución de la información que pueden emplear los usuarios gracias a los instrumentos y dispositivos de la digitalidad, especialmente cuando estos establecen la conexión permanente a la red mediante las tecnologías de comunicación actuales: el nodo es permanente y cada persona se convierte en foco de emisión y recepción de información, en testimonio permanente del tiempo presente y eso, en definitiva, es futura huella del pasado, esta vez *fijada* en bytes.

² En referencia a la distribución de información falsa a través de internet, con el objetivo de divulgar lo máximo posible el engaño, hasta tal punto que algunos se han convertido en memes, o leyendas urbanas. Aunque pueden esconder intereses como la recolección de datos (cuentas de correo electrónico), o iniciar una campaña de publicidad viral, no es extraño que algunas nazcan con la simple intención de confundir a los crédulos.

Ese es uno de los juegos fundamentales de la blogoficción como resultado de la constitución en la red de una pluralidad de *yos* mediante el ente digital poliédrico del individuo en internet. El avatar es un proceso que puede ser tanto disociativo como una proyección en la que la propiocepción del individuo se desplaza desde la persona hasta la entidad virtual como adopción de *otros yo* digitales, lo que resulta en una fragmentación en el espacio-red dado que:

Muchas manifestaciones de la multiplicidad en nuestra cultura, incluida la adaptación de personalidades *online*, están contribuyendo a un replanteamiento general de las tradicionales concepciones unitarias de la identidad en este contexto, las experiencias con la comunidad virtual nos ayudan a elaborar estas nuevas visiones del yo (Turkle, 1998: 51).

El *yo* es parcial y fragmentado, se divide y multiplica en la proliferación de espacios digitales no vinculados porque tras cada *nick*, tras cada imagen icónica, hay *otro yo* que no tiene que ser, necesariamente, coincidente con los demás ni con el *auténtico yo*, aun cuando todos son –claro– lados diferentes de la misma compleja y poliédrica personalidad de la psique humana. El avatar es un retrato que puede ser visto “hacia adentro, hacia fuera, el rostro como la verdadera máquina del espíritu” (Brea, 1991: 106) que es capaz de exteriorizar lo interno-subjetivo de un lado del poliedro del individuo, o incluso varios de ellos, cuando no los totalmente simulados. Esto es posible también por la concepción lúdica de la relación social virtualizada a través del distanciamiento entre el referente real (*yo*) y los tecnocuerpos que empleamos como *proxy*³ en estas relaciones acercándonos, así, a “the utopian dream of liberating play from the game, of a pure play beyond the game, merely opened the way for the extension of gamespace into every aspect of everyday life” (Wark 2007: 169). El tecnocuerpo que se construye el individuo (sea este una imagen icónica, una foto que le representa, o un personaje completo de un videojuego –como *World of Warcraft*– o un entorno social en mundo sintético –*Second Life*–) es una proyección de su creador o, al menos, de parte de su personalidad, fragmentada y seleccionada para ese contexto social concreto. No es sólo una imagen, sino toda una serie de descriptores textuales a los que se suma una imagen proyectada que se puede conseguir por el uso de una fotografía o un personaje creado, tanto en un sistema social como en un videojuego u otro sistema de comunicación digital, y mucho más, pues también resulta ser parte del retrato cómo se comporta, cómo se comunica... en definitiva, su personalidad alterada (o segmentada) por el filtro digital del avatar como espejo deformante. Se forma con el avatar una “teleidentidad que no requiere de presencia física del sujeto sino de la concreción de las herramientas informáticas” (Tortosa, 2008: 262). Y es que aunque el tecnocuerpo es descrito por Echeverría como un “cuerpo humano implementado por un conjunto de prótesis tecnológicas que le permiten acceder y ser activo en el tercer entorno” (2003: 18), este no se constituye por la suplantación de elementos biológicos, sino por la suma e integración de los elementos tecnológicos que dan acceso a esta nueva esfera y el avatar no es sino una prótesis más que nos permite transportarnos a los mundos de bytes.

³ En este sentido, entendemos que el tecnocuerpo no es sólo una traslación de la identidad del usuario, sino una puerta de acceso a los mundos sintéticos que habita mediante sus proyecciones avatáricas. No es, en consecuencia, un mecanismo limitado a la *suplantación* de la persona en lo digital (un *surrogate*, si queremos), sino su vía de entrada a ese universo de bits.

En definitiva, el individuo escoge qué le representa como máscara virtual en estas interacciones y el avatar se presenta como un ente virtual que se convierte en rostro de un fragmento de la personalidad de su usuario. Es fruto de una combinación de atrezzo y de vestuario para ayudar a la escenificación digital del papel interpretado por el usuario-autor. Por eso es habitual encontrar comportamientos diferenciados de una misma persona en entornos digitales no interconectados (la máscara permite asumir ese *otro yo*). Como fruto de una estética del simulacro, la impostura avatárica debe ser completa en el estilo literario pues se ocupa por el ente virtual todo el espacio de inscripción que debería ser reclamado por el autor: el escritor no puede anexionarse ese espacio de reconocimiento de la autoría para constituir su presencia en la obra porque rompería la simulación. En este sentido, el avatar lo abarca y consume todo al construirse como un yo digital fruto de la fragilidad del estatuto del ego que, sin embargo, se desarrolla como consagración de este mismo. Es un narcisismo egotista que hace, a su vez, que cada blog sea diferente del resto de millones de bitácoras similares: su personalidad, única, es lo que inyecta ese valor distintivo. En un maremágnum de millones de blogs nos encontramos con que –en la práctica– todos los campos temáticos, los estilos y las funciones están ocupados y es difícil producir un espacio propio. Por eso la visión subjetiva de los temas tratados, la exposición vital, la narración de la experiencia propia, se convierte en el valor diferenciador y esencial de todos y cada uno. A su vez, se da una fuerte corriente comunal y, con ella, llega la remezcla, recombinación y redifusión de los contenidos en la blogosfera y en la red social.

La comunidad se basa, así, en la remezcla interna de los blogs y en la externa entre el conjunto de bitácoras, siendo esta la blogosfera que, en última instancia, se orientará a la simulación –como “funcionamiento del simulacro en cuanto maquinaria, máquina dionisiaca” (Deleuze, 1968: 263)– en la blogoficción al ser la bitácora una de las tecnologías del mundo del simulacro que identifica Graeber, puesto que “the technologies that have advanced since the seventies are mainly either medical technologies or information technologies – largely, technologies of simulation” (2012). Se genera aquí una “*estética de la apariencia digital*, la tecnoestética, que se vuelca con entusiasmo a la simulación y el simulacro, nublando la transparencia de cualquier verdad” (Marchán, 2006: 30).

Esta tecnoestética de la blogoficción es heredera de los casos de suplantación de identidad con intención distinta a la artístico-literaria. El antecedente por antonomasia, pues alcanzó gran popularidad en su momento, es el de Kaycee Nicole Swenson, una adolescente estadounidense que creó el popular blog *Living Colours* (actualmente desaparecido) con la ayuda de un amigo y que fue incluso entrevistada por el prestigioso *New York Times* el 10 de agosto de 2000. El problema es que Kaycee no era real, sino un perfil empleado por una mujer de mediana edad, Debbie Swenson, para crear a una joven deportista y enferma de cáncer que se convirtió en todo un símbolo en la red estableciendo una amplia red de contactos que creían que era real. Cuando Debbie decidió dar muerte a su personaje no se tardó mucho en unir cabos y la propia comunidad que la había convertido en un símbolo logró desentrañar la realidad tras Kaycee, algo que el rotativo antes citado fue incapaz de lograr (la entrevista se hizo telefónicamente y, en teoría, hablaron con Debbie, que se hizo pasar por Kaycee), y que no reconoció hasta un año más tarde (Hafner, 2001). Fue la investigación de miembros de la red y el análisis atento de sus gustos y referencias culturales lo que les llevó a sospechar que algo no cuadraba en la historia de Kaycee, lo

que Debbie confesó definitivamente en mayo de 2001. Se hizo público entonces que Kaycee no había existido jamás y Debbie alegó que era un personaje basado en tres personas reales que había conocido y que habían muerto por diferentes tipos de cáncer.

Conocido el caso, cabe preguntarse si esta proyección avatárica –Kaycee– respondía a una voluntad creativa con intencionalidad fictiva o si era una pulsión derivada de una enfermedad. No podemos negar que recoge aspectos que serán considerados relevantes para la definición de la blogonovela y parte de la blogoficción, destacando la creación de un personaje avatárico y la impostura mantenida hasta el desenlace. Con todo, la historia que se desveló tras descubrirse el engaño y el hecho de que la propia autora eliminara el blog poco después, parecen apuntar, más bien, a intenciones alejadas de la creación y exploración literaria o ficcional. Otra cuestión, por supuesto, es que, fuera de esa intencionalidad, este caso represente una nueva senda para la realización de obras autofictivas o de desarrollo de una literatura sustentada en el aprovechamiento de los parámetros de publicación y creación de identidades digitales. En esa misma línea es importante señalar que la autora “ni durante ni después de terminada la historia ha reclamado su autoría sobre el producto ni ha mostrado interés alguno en resaltar el carácter artístico de su performance” (Cleger, 2010: 352-353), aunque en sentido contrario se ha defendido el recurso a la suspensión *involuntaria* de la credulidad como parte del proceso de recepción del texto (Carroll, 2001). Quizá no hubo una intención explícita de crear literatura en el *fraude* de Swenson, aunque esa voluntad de asumir una impostura es, definitivamente, compartida con la blogoficción. Esta, a su vez, basa su relación con los lectores no en la firma de un pacto de ficción, sino en el poder nutrirse de su credulidad para la impostura y la simulación.

Kaycee fue un avatar creíble (una chica adolescente normal y corriente, al fin y al cabo), pero han sido muchas las blogoficciones sustentadas en avatares improbables o imposibles. Existe, de hecho, una extensa nómina de blogs imposibles que son tratados como narraciones homodiegéticas en las que sus autores-gestores son avatares tan dispares como Jesucristo, Elvis Presley o John Fitzgerald Kennedy. Un completo listado lo aporta el estudio realizado por Davidson (2006), quien recopila una serie de bitácoras imposibles creados por blogueros que encarnaban el papel de diferentes personajes históricos o famosos, como Abraham Lincoln, el Marqués de Sade o Enrique VIII, por poner unos ejemplos. El catálogo está centrado en la blogosfera anglosajona y presenta la dirección de cada blog. A cada bitácora recogida en el libro se le atribuye un tema principal que sirve como descripción de la misma, y aporta una entrada publicada en ese blog, aunque sin dar ningún tipo de fecha.

Estos ejemplos son convenientes porque son personajes que constituyen un imposible cronológico, de manera que el lector que decida leer esas bitácoras sabe más allá de toda duda posible que son obras de ficción: no hay intención de engaño, sino de pacto de ficción directo entre autor y lectores. El autor literario emplea el avatar de un personaje histórico para ofrecernos un retrato de su vida, un diario intimista de ese personaje, o cualquier otro tipo de historia en la que son ellos mismos los que usan la plataforma blog para narrarla. No se trata, por tanto, de suplantaciones de personalidad, aunque estas también se han dado, tanto en blogs como en redes sociales y algunas han terminado en denuncias e incluso en los tribunales, en ocasiones porque no se ha comprendido el *animus iocandi* con el que se habían creado y, en otras, porque el fin paródico se con-

fundía con una agresividad verbal amparada en el –consagrado pero no tan real como a veces se cree– anonimato de la red y la máscara avatárica. Podemos afirmar que la parodia, u homenaje, o usurpación del espacio de producción de presencia en redes sociales es relativamente habitual como resultado de múltiples intenciones, entre las que el humor es sólo una de ellas. En algunos casos, la suplantación ha sido tan convincente que diversos medios se han hecho eco de tuits publicados supuestamente por ciertas celebridades en redes sociales como Twitter, sólo para descubrir más tarde que en realidad esas no eran sus cuentas de usuario o que, simplemente, no tienen ningún tipo de perfil en las mismas.

El que, posiblemente, sea el caso más significativo de suplantación de identidad en la blogosfera (y, al mismo tiempo, un caso de obra basada en el pacto de ficción y no en el engaño) lo firma el autor de origen argentino Hernán Casciari con *El diario de Letizia Ortiz* (2004). Se trata de una blogoficción narrativa homodiegética en la que el personaje gestor del blog (esto es, el avatar que encarna el autor a la hora de narrar los hechos) no es sino la actual esposa del heredero al trono de España, Felipe (al que se refiere en las entradas del blog como Filíp [sic]). Esta bitácora narra hechos cotidianos próximos al anuncio del compromiso de la pareja: las historias resultan ricas en anécdotas íntimas caracterizadas por una gran abundancia de hipocorísticos, visiones irreverentes del núcleo familiar, etc. Por supuesto, sólo un lector improbablemente crédulo concedería credibilidad a esta blogoficción, de manera que el público desembarca en esta blogonovela con el conocimiento previo de que es ficción, un ejercicio de impostura literaria que recurre a las técnicas y los elementos característicos de la bitácora para construir una narración prolongada en el tiempo que apuesta por la comedia paródica. Se da aquí, además, una paradoja avatárica: no tiene sentido simular porque ya se sabe que es falso y, sin embargo, sí hay impostura avatárica, de tal modo que el autor no reclama la autoría y no hace uso de los espacios de inscripción (que están conquistados plenamente por los rasgos del avatar). Se emplea la simulación avatárica incluso cuando esta no tiene sentido porque es el canalizador de la tecnoestética blogofictiva.

Bien diferente es el caso de *Más respeto, que soy tu madre* (2003-2004), donde Casciari crea a una ama de casa anónima. Se trata de una bloguera de mediana edad a la que su hijo mayor introduce en la red y ella, siguiendo su consejo, va contando su día a día, lo que resulta en desvelar a los lectores una familia de lo más singular llena de aventuras y desventuras cotidianas. Se trata de un avatar ante el cual el lector no tiene que asumir necesariamente –sin información previa– que es falso: se trata de una historia ambientada en el mundo real, con un personaje que puede ser auténtico y que no es improbable que esté escribiendo en internet sus vivencias personales. En este sentido, se trataría de uno más de los muchos blogs nacidos como pulsión catártica para dar salida a las angustias de la vida, tal y como se haría en el tradicional diario personal, sólo que ahora es un acto público lanzado a la inmensidad de la red. Es decir, se trata de una ficción que imita también en su intención primigenia a los blogs más estereotipados. Su protagonista, Mirta Bertotti, es una mujer mercedina que lleva las riendas de una familia difícil de aguantar y son las situaciones delirantes que cuenta lo que hace que el lector deba decidir si se cree lo que lee o si afronta una perspectiva crítica. Y, en tal caso, deberá determinar a su vez si esta visión crítica para con el blog debe canalizarse en seguir leyéndolo o un ejercicio fictivo por parte de un autor desconocido (que podrá o no desvelarse) o bien alejarse de él al comprender que no es una *digirrealidad*.

Tanto en el caso de Kaycee como en el Letizia o el de Mirta, el *hoax* de los autores (con independencia de si sus objetivos son literarios u otros), la composición textual responde a la imitación del retrato del bloguero estereotipado, es decir, aquel que muestra una tendencia egotista que le conduce a sociedades microgrupales donde se desarrollan y concentran actitudes de difusión pública de la esfera privada (la llamada *extimidad*). La blogoficción es posible cuando el *falso yo* avatárico se convierte en encarnación plena de un tecnocuerpo digital, es decir, cuando todos los referentes de proyección en internet del *yo* señalan no al autor real, sino al personaje que es a su vez gestor del blog, narrador y protagonista de la historia que cuenta en la red. Se trata de una concepción teatralizante del papel del autor: el escritor pone en marcha un acto performativo y figurativo con el que se pretende engañar a los lectores, haciendo de la propia narración un ejercicio de *hoax*. La estética de la obra se subyuga, por tanto, a la *imitatio* del modelo bloguista, es decir, a la transformación de lo doméstico en público siguiendo la ordenación telepoliciana (Echeverría, 1994: 161) que a su vez deriva en la invasión de lo privado por lo tecnológico-digital público. Se da, así, una superación del umbral que marca la frontera entre lo íntimo, lo privado y lo exhibido, desdibujándose en la sociedad-red los ámbitos de las esferas sociales que se habían considerado tradicionales hasta el momento en la sociedad occidental. Cabe por tanto preguntarse si los blogs extimistas muestran la vida de sus autores son diarios sin particular interés o si son obras de arte producidas por los nuevos artistas de la era digital de la misma manera que las blogoficciones que los imitan sí resultan ejercicios fictivos que ponen en práctica una determinada estética de la red.

Como hemos visto, en estas blogoficciones el autor explora los límites de la credulidad de sus lectores, la narración y el personaje deben sustentarse en historias verosímiles y, por tanto, que *pueden ser posibles*, aun cuando sus planteamientos son fronterizos con lo improbable, quizá porque el autor no puede resistirse a explorar los límites de las reacciones del público receptor de su obra. Retomando los ejemplos antes expuestos de las creaciones de Casciari, resulta evidente que en cualquier caso (por muy rocambolesca que sea la narración) resulta más creíble la historia de una mujer con una familia desestructurada en un vecindario obrero de una ciudad argentina que la historia de Letizia Ortiz sacando a la luz las intimidades de la Casa Real española. Pero en todos los casos, tanto si el avatar es concebible como una persona real exponiendo su vida como si este es inconcebible porque choca frontalmente contra toda lógica y conocimiento del mundo por parte del lector, las herramientas empleadas por los autores son las mismas y el objetivo es idéntico: *hacer creer* que lo que se cuenta es o *puede ser* auténtico.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, trad. Antoni Vicens, Barcelona, Kairós, 2007 [1978].
 Brea, José Luis, *Nuevas estrategias alegóricas*, Madrid, Tecnos, 1991.
 Carroll, Jon, "The sad yet untrue story of Kaycee", *San Francisco Chronicles*, 2001, <<http://www.sfgate.com/entertainment/article/The-sad-yet-untrue-story-of-Kaycee-3314994.php>> [20/09/2013].
 Casciari, Hernán, *El diario de Letizia Ortiz*, 2004, <<http://letizia-ortiz.blogspot.com>> [20/09/2013].

- Casciari, Hernán, *Más respeto, que soy tu madre*, 2003-2004, <<http://mujergorda.bitacoras.com>> [20/09/2013].
- Cleger, Osvaldo, *Narrar en la era de las blogoficciones*, Nueva York, The Edwin Meller Press, 2010.
- Davidson, Paul, *The Lost Blogs. From Jesus to Jim Morrison*, Nueva York, Warner Books, 2006.
- Deleuze, Gilles, *La lógica del sentido*, trad. Miguel Morey, Barcelona, Paidós, 1994 [1968].
- Echeverría, Javier, "Cuerpo electrónico e identidad", en D. Hernández Sánchez (ed.), *Arte, cuerpo, tecnología*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003, pp. 13-29.
- Echeverría, Javier, *Telópolis*, Barcelona, Destino, 1994.
- Graber, Dave, "Of Flying Cars and the Declining Rate of Profit", *The Baffler*, 2012, <http://thebaffler.com/past/of_flying_cars> [20/09/2013].
- Hafner, Katie, "A Beautiful Life, an Early Death, a Fraud Exposed", *New York Times*, 2001, <<http://www.nytimes.com/2001/05/31/technology/a-beautiful-life-an-early-death-a-fraud-exposed.html?pagewanted=all&src=pm>> [20/09/2013].
- Marchán Fiz, Simón, "Entre el retorno de lo real y la inmersión de lo virtual", en S. Marchán (ed.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006, pp. 29-59.
- Orihuela, José Luis, *La revolución de los blogs*, Madrid, La esfera de los libros, 1998.
- Tortosa, Virgilio, "Sujetos mutantes: nuevas identidades en la cultura", en D. Romero López y A. Sanz Cabrerizo (eds.), *Literatura del texto al hipermedia*, Madrid, Anthropos, 2008, pp. 257-272.
- Turkle, Sherry, "Repensar la identidad de la comunidad virtual", *El Paseante*, 27-28 (1998), pp. 48-51.
- Wark, McKenzie, *Gamer Theory*, Cambridge, Harvard University Press, 2007.



RESUMEN

La tecnoestética blogofictiva se define por el uso del avatar como mecánica narrativa que abre la puerta a todos los recursos de impostura y simulacro que las plataformas de publicación de tipo blog y social han abierto a los autores literarios. La adopción de personalidades *online* como resultado de la sociedad-red tiene su traslación en la creación literaria, que explota estos recursos en su propio beneficio para nutrirse de las plataformas digitales y para generar textos que exploran la frontera del pacto de ficción y el engaño al lector a través de la imitación de la figura del bloguero. Desde el caso de Kaycee Nicole Swenson, la inexistente joven que engañó al prestigioso *New York Times*, hasta las blogoficciones de Hernán Casciari (con personajes como Mirta Bertotti e incluso Letizia Ortiz), la blogosfera se ha convertido en un baile de máscaras en el que los autores juegan a la suplantación y conquistan, con sus personajes, los espacios personales de la red para explorar sus posibilidades literarias. Analizamos los casos señalados para dilucidar cómo ha influido la percepción y proyección del yo en la red a la hora de dar pie a una literatura nativa de blogs que, por tanto, es concebida para aprovechar estos espacios del mundo digital.

Palabras clave: Tecnoestética, blogoficción, avatar, *hoax*, red social.

ABSTRACT

The techno-aesthetics of blog-fiction may be described as the employment of an avatar as a narrative modality permitting access to the myriad possibilities for imposture and simulacrum that have become available to literary authors with the advent of blogging and

social networking platforms. The adoption of online personalities as a facet of the net-society has its counterpart in a sphere of literary creation that exploits the aforementioned resources in order to generate texts that test and even undermine the frontiers between fiction and hoax, utilizing the blogger's fabricated personalities. Since the case of Kaycee Nicole Swenson, the nonexistent teenage girl that duped the prestigious New York Times, to the blog-fictions of Hernán Casciari, based around such personages as Mirta Bertotti and even Letizia Ortiz, the blogosphere has become a masquerade ball where authors play at deception and their characters lay claim to allegedly personal areas of the web in order to explore the literary possibilities they may yield. We will analyze a number of cases in order to elucidate the influence of the perception and projection of an authorial "I" on the web with reference to the foundation of a native blog-literature, the conception of which is rooted entirely in the exploitation of these spaces in the digital world.

Keywords: Techno-aesthetics, blog-fiction, avatar, hoax, social network.

