



3

La identidad como estado agente entre lo virtual y lo real

José Manuel Sánchez Sordo

UNAM | Facultad de Estudios Superiores Iztacala



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico



Contenido temático

Introducción, 36
Identidad y virtualidad, 37
Desición vs. escición , 38
Conclusiones, 40
Referencias, 41



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

De manera tradicional, solemos asociar a la identidad con la idea del yo, del uno mismo como sustancia con características propias que para los filósofos clásicos son permanentes e inamovibles (Beites, 2008; Navarrete-Cazales, 2015). Siendo así en gran parte la identidad, la esencia fija de las personas y, a su vez, lo que nos diferencia de los otros (Íñiguez, 2001). En este sentido, en la dimensión social de la identidad, lo relevante es tanto una identificación con quienes nos rodean como una diferenciación entre ellos y nosotros. La identidad surge en sus inicios como una marca de pertenencia, siendo el clan la instancia proveedora de espacio y de sentido al ser que se integra y pertenece a él con base en contratos simbólicos que le delimitan, y le otorgan de una razón de ser que se conforma a partir de la similitud y la igualdad con unos, pero con la diferenciación y discontinuidad con otros (Kaes, 1993). Dichas concepciones identitarias atraviesan a los cuerpos en múltiples niveles y esferas de la existencia, que pueden ir, solo por mencionar algunas; desde la especie, la raza y la nacionalidad, hasta el género. Y es en ese complejo de dimensiones entramadas entre lo cultural y lo biológico, que surge el individuo con una identidad precargada; según el país en el que se nazca, o el género con el cual debe identificarse acorde al sexo biológico que posee. Si bien, la identidad es aquello que podríamos decir nos hace únicos a nivel psicológico pues nos diferencia del resto, esta no puede separarse de la personalidad, pues en ella expresamos la identidad (Fernández, 2012). Y el término personalidad deriva de la palabra *persona*, que etimológicamente refiere a la máscara, a lo que está delante de la cara, haciendo alusión a las máscaras que utilizaban los actores en la Grecia antigua.

Si bien, la identidad es aquello que podríamos decir nos hace únicos a nivel psicológico pues nos diferencia del resto, esta no puede separarse de la personalidad, pues en ella expresamos la identidad (Fernández, 2012). Y el término personalidad deriva de la palabra *persona*, que etimológicamente refiere a la máscara, a lo que está delante de la cara, haciendo alusión a las máscaras que utilizaban los actores en la Grecia antigua.

Aún cuando la conformación de la identidad y la personalidad ocurre según vamos teniendo diferentes experiencias de vida,

encuentros y desencuentros con los otros, limitantes sociales, corporales, etc. (Toledo, 2012), es interesante observar cómo en lo cotidiano, vivimos dicho proceso como algo que ocurre de modo no deliberado, y que las personas “somos quienes somos”, como si la conformación del individuo dependiera en su mayor parte, de las circunstancias externas y experiencias que van moldeando nuestra vida o, en el peor de los casos, porque así nacimos. Existe en nosotros y en nuestras formas de pensarnos, una idea del individuo como algo terminado, que se mantiene esencialmente de modo estático y estable; el “yo”. Incluso, es popular escuchar juicios o concepciones que plantean que el ser humano en determinada edad (particularmente la adolescencia) termina por “encontrarse”, por definirse y convertirse en lo que es (Erikson, 1971), mas a ese proceso de autodescubrimiento e identificación, le persigue una suerte de automatismo que deja de lado la influencia activa del individuo (entendido como agente inteligente¹) en este proceso, que aquí consideramos no es de descubrimiento, sino de comportamiento, y es

¹ En informática y para IBM como mencionan Franklin y Graesser (1997), los agentes inteligentes son entidades que llevan a cabo un conjunto de operaciones en nombre de un usuario con algún grado de independencia o autonomía y, al hacerlo, emplean algún conocimiento o representación de los objetivos o deseos de los usuarios. De modo análogo, para fines de este texto y como se verá más adelante, podríamos comparar a los mencionados usuarios en esta definición con los estados identitarios con los cuales opera el agente.

Identidad y virtualidad

Dicho lo anterior, es menester para el presente trabajo, reflexionar sobre la noción de la identidad en conjunto con las tecnologías contemporáneas que nos permiten comportarnos de modos distintos a lo acostumbrado, gracias a la digitalización y virtualización de los procesos sociales. Para ello, se plantea abordar a la identidad como un estado que puede oscilar entre dos realidades; la orgánica o presencial y la virtual o artificial, lo cual nos lleva a

en dicha diferenciación entre una identidad en *segundo plano* que se “descubre” y mantiene constante, y una identidad intencional que se “comporta”, donde surge el individuo que, con apoyo de la capacidad de agencia, se determina, moldea y modifica para hacer lo que quiera ser (Bandura, 1997, 2001, 2012).

Es en este punto donde el presente trabajo comienza a tomar rumbo, pues planteamos a la identidad como de naturaleza hueca y de contenidos efímeros, por lo cual, se considera que no debe ser tomada como sinónimo de esencia fija, sino entendida como un estado, por tanto para abordarle; la noción de agencia debe ser considerada como un elemento que le constituye, pues coincide con una concepción de persona libre y autónoma. La agencia, para Íñiguez (2001), está asociada a alguna forma de libertad en el sentido de que un individuo tiene esa capacidad siempre que pueda elegir, establecer planes y desear alguna cosa. La identidad sería, desde esta perspectiva, un estado fluctuante que implica agencia, motivación, y afrontamiento de las limitaciones propias del contexto social. Vivir la identidad desde la intencionalidad es un proceso psicológico de índole subversivo, pues nos contrasta y opone al hecho de algunas limitaciones que el entorno social y los estados identitarios previos ejercen.

concebir al ser humano y a sus características psicológicas como extendidas y corporizadas más allá de la carne (Clark y Chalmers, 2011), pues la identidad, al ser intencional, es a veces hombre, a veces mujer, a veces profesionista, a veces dragón, a veces computadora y, a veces, otra persona real o ficticia.

Si bien no es de interés abordar en este texto la identidad de género dada su complejidad, sí plantaremos meramente como analogía y



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

ejemplo del “giro” identitario que aquí intentamos proponer, el supuesto caso de un individuo³ cuya identidad oscila entre dos estados y modalidades (la presencial y la virtual), pues todos los días laborales de 8 a.m. a 6 p.m. se vive y se identifica a sí mismo como Enrique; quien ejerce de contador en el departamento de finanzas de una empresa, viste traje y corbata; más los viernes por las noches, al salir de la oficina, intencionalmente deja de ser Enrique para identificarse dentro de un aplicación digital como Karen, quien en sus fotografías viste ropa de mujer, pelo largo, maquillaje e incluso, tiene otra voz. Karen no es un disfráz de Enrique, Karen se identifica consigo misma, y se vive como tal, sin embargo, el día lunes ya fuera de la *app*, Karen, entendida como estado identitario fundamentado en la agencia y la motivación, da paso nuevamente al estado identitario denominado Enrique, quien a su vez se vive y se identifica a sí mismo como tal, pues las personas transgénero son aquellas que transitan de un género a otro de modo intencional, incluyendo a los *cross-dressers*, a gente que se considera así misma como *genderqueer* y a personas andróginas (Reisner et al., 2014).

Aquí entonces se pone de manifiesto que la identidad está siempre en flujo, A no es igual a A, nunca somos los mismos, cambiamos y brincamos fuera de nuestras propias categorías e intercambiamos nuestros atributos de un momento a otro, ya sea de modo virtual o “presencial”. La identidad es un estado intencional de comportamiento que, en términos de Heidegger (1993), podríamos identificar con el *Dasein*, que refiere a la dimensión práctica de la vida, al hacer para ser y que para Wiszniewski y Coyne (2002), puede entenderse también como la marca o espacio de la identidad que surge resultado del que-

hacer dentro del mundo material.

En este sentido, y a modo simple, podemos plantear que la identidad se *ejerce* mientras nos vivimos en determinadas actividades, lo cual incluye también el ser/hacer en otras ecologías donde el cuerpo encarnado no es el único vehículo de la identidad, sino que esta se desarrolla también de modo distribuido en entornos tecnológicos, los cuales no son relevantes por su rol mediador, sino que más allá de ser un medio, son una realidad extendida, en la cual quienes le habitan se viven como parte de ella (McLuhan, 1972). Las realidades virtuales, como por ejemplo los entornos inmersivos de realidad virtual, o tecnologías en línea como los *juegos de rol*, las comunidades o redes sociales, las *apps* de ligue, etc., representan en sí mismas espacios que permiten al ser² emerger de modo intencional con versiones identitarias diferentes. El uso de la internet modifica radicalmente la percepción de quiénes y qué somos (Wiszniewski et al., 2009); hoy día, experimentamos la transformación de la identidad con mucha fluidez. El uso de avatares virtuales, cambiar nuestra edad, el uso exagerado de filtros, y la narrativa que hacemos de nuestra identidad virtual, el *iSelf*, son solo ejemplos cotidianos de la sencillez con la cual vivimos de modo artificial (Bartra, 2019).

El participar en entornos virtuales, nos obliga a comportarnos de modo activo o intencional, a ejercer la identidad virtual que hemos construido y que puede o no, ser muy distinta de nuestras otras identidades que, en términos de Lave y Wenger (1991), podríamos denominar situadas, dado que la acción cognitiva, en este caso asociada con la identidad, ocurre en situaciones, contextos y entornos específicos.

² Cosa que existe, especialmente si está viva. (Oxford Languages, 2023).



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

Desición vs. escición

Como ya se ha planteado, la identidad suele concebirse cuantitativamente como una en el individuo, quien debe integrar todos sus comportamientos, experiencias y motivaciones bajo la misma persona, pues de lo contrario se le consideraría como alguien con trastorno de identidad disociativo, el cual a grandes rasgos según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5 (APA, 2014), es una perturbación de la identidad que se caracteriza por la existencia de dos o más estados de personalidad bien definidos, lo cual implica una discontinuidad importante del sentido del yo y del sentido de entidad. Sin embargo, para Hume (2001), la identidad personal está siempre fraguada en la discontinuidad, incluso fingimos la continuidad de las percepciones de nuestros sentidos³ para remover la interrupción o variación en nosotros mismos, refugiándonos así en las nociones de alma, yo y sustancia. En este sentido, podemos decir que el concepto de identidad, acorde con Wiszniewski et al. (2002), funge como un disfraz de unidad ante los cambios de la experiencia humana.

El papel de la agencia en este fluir identitario, que podría confundirse con disociación de la identidad, es clave en los individuos “sanos”, quienes de modo intencional y conscientes de su propia vacuidad, transitan virtualmente de un estado a otro. Turkle (2005), en sus investigaciones, menciona con base en testimonios, que cuando se juega un videojuego, ocurre más que solo una identificación ideal con un personaje, pues se debe de actuar por él, siendo entonces un proceso de identificación en la acción, el control sobre nuestro actuar dentro del mundo virtual nos despoja momentáneamente de quienes somos fuera de él.

³ A manera de ejemplo, podemos revisar a Mannion (2015), quien analizó cómo el cerebro dentro del córtex visual genera “parches” para completar información faltante del ambiente.

El mundo computarizado, invita a repensar la identidad humana, pues el internet ha abierto nuevas vías para la exploración de la identidad y la sociabilidad (Bernal, 2009). Las máquinas y las redes informáticas nos cuestionan sobre nosotros mismos, y nos permiten narrarnos desde posturas y estados particulares, que son igual de reales que los que acontecen fuera de la red.

Una crítica constante que se hace a las redes sociales como Instagram (Alvarado, 2018), es la promoción de un mundo personal libre de problemáticas, donde por medio de imágenes atravesadas por filtros, los usuarios construyen de modo intencional una narrativa identitaria en la cual se muestran como se quieren mostrar, sea esto igual, semejante o incluso contrario a lo que ocurre en sus vidas fuera de las redes. El ciberespacio es, en sí mismo, un medio de proyección, en el cual exponemos nuestros deseos y le habitamos muchas veces con más de un “yo”, pues dependiendo de la tecnología que utilicemos accedemos a diferentes mundos; desde el hipertexto de las redes sociales clásicas (Facebook, Instagram etc.), a mundos interactivos en línea como Second life, hasta cuestiones totalmente inmersivas en el *metaverso*, donde la realidad virtual transforma el espacio en el que nos movemos al igual que nuestros cuerpos, pues nuestra identidad ya no recae en la carne y los huesos, sino en modelos 3D que pueden o no, parecerse a nuestro cuerpo físico, y con los cuales interactuamos dentro de aplicaciones como Oculus Home, Engage, y Rooms & Venues, los cuales son entornos sociales de realidad virtual que nos permiten personalizar el espacio para recibir visitas de otras personas virtuales, los usuarios pueden encontrarse en habitaciones para hablar, jugar juegos de mesa, ver películas juntos o asistir a congresos especializados.



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

Es gracias a dichos desarrollos tecnológicos, que la identidad, hoy más que nunca, se juega efímera e ilusoria. La identidad en su dimensión extendida, da paso a una vida artificial que es igualmente significativa que la no artificial (Bartra, 2019), pues la computadora es parte de nuestro día a día, y cuando nos construimos un mundo programado virtualmente, trabajamos en él, experimentamos en él, y vivimos en él (Turkle, 2005).

En relación con la vida en mundos virtuales, Zuckerberg⁴ opina que “La realidad virtual fue una vez un sueño de la ciencia ficción. Pero internet también fue una vez un sueño, al igual que los ordenadores y los teléfonos inteligentes. El futuro se acerca y tenemos la oportunidad de construirlo juntos. No puedo esperar para empezar a trabajar con todo el equipo de Oculus para traer este futuro al mundo y desbloquear nuevos mundos para todos nosotros.” Declarando así, que el porvenir de estas tecnologías como escenarios de nuestra vida cotidiana es un hecho que se torna cada vez más cercano, por lo cual, se requiere abordar nuestra propia identidad como algo diverso y cambiante, no solo en su sentido transformador asociado al desarrollo natural de nuestra psique, sino cambiante en tanto que saltamos y saltaremos en un futuro cercano de un estado identitario a otro con total facilidad, nuestros cuerpos físicos están siendo y serán modificados no necesariamente por la implantación permanente de dispositivos o maquinaria de silicón en la piel, sino por el ensamblaje psicológico

⁴ Post de Facebook emitido por Mark Zuckerberg tras la compra de la empresa de Realidad Virtual Oculus en 2014, hoy parte de Meta.

Conclusiones

De manera general, podemos plantear que la principal reflexión de este texto ronda sobre el concepto de identidad y cómo esta se construye en la Era Digital. En la dimensión

con dispositivos que extienden no por su arquitectura, sino por su función, nuestras capacidades psicológicas y personales (Clark et al. 2011), evidenciando así que el hombre es un *cyborg* por naturaleza, cuya existencia está ligada a las herramientas. Pues a nivel evolutivo, el papel transformador de la cultura y sus artefactos ha impactado, a tal grado, que biológicamente somos los mismos que el *homosapiens* primitivo, pues poseemos las mismas manos, las mismas piernas y el mismo cerebro, mas nada tenemos ya que ver con ellos a nivel psicológico (Vygotski, 2012). El desarrollo de órganos artificiales (las herramientas) y sus tecnologías, implica también el desarrollo de conductas nuevas, y es por ello que en el presente trabajo se invita a repensar la identidad como un proceso comportamental, intencional y contextual que implica múltiples estados y tecnologías.

Posiblemente en el pasado carecíamos de herramientas que facilitaran la “diversidad” del “yo”, y el tiempo lineal de la mecánica clásica imperaba también en nuestras mentes (Elizondo, 2009), mas hoy en día, con el desarrollo de las tecnologías del metaverso, o incluso con las ya conocidas redes sociales y, en general, la *web 2.0*, podemos desafiar cognitivamente las leyes del espacio-tiempo identitario, actuando en mundos paralelos como personas paralelas, pues la máscara toma sentido en el contexto particular donde se actúa, dado que la capacidad requerida del individuo posmoderno; es para Bernal (2009) la de darse sentido según aquellos dominios discursivos en los que interviene.

social, la identidad se entiende como la pertenencia a un grupo, y es importante tanto la identificación con quienes nos rodean así como la diferenciación entre ellos y nosotros.



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

De modo tradicional, podemos decir que la identidad se construye a lo largo de la vida, a través de diferentes experiencias, encuentros y desencuentros con los demás. Mas desde el enfoque aquí propuesto, la identidad personal se entiende como algo ilusorio que transita de un estado a otro, pues el individuo, entendido como agente inteligente, con funciones cognitivas, corporales y extensiones tecnológicas, es anónimo en su núcleo y discontinuo en su naturaleza. La identidad entendida como un “yo” estable y unificado, permite la ilusión de percibir en nosotros mismos una continuidad, evitando así, según Hume (2001), la interrupción o variación de nuestras percepciones. En este sentido, para el enfoque aquí propuesto, la agencia como reguladora de la conducta humana es fundamental, ya que permite al individuo transitar de un estado identitario a otro, lo cual, para Bandura (Bunge, 2008), implica que la formación de la identidad hoy se deba estudiar de una manera distinta a como se ha venido haciendo, pues esta no es estable, y menciona, a modo de ejemplo cómo los adolescentes dedican gran parte de su tiempo frente a la computadora, y que pueden definir y controlar su identidad virtual, controlando y modificando su propia identidad según con quién chatean. No solo tienen un grupo de amigos *reales* sino que tienen grupos de amigos virtuales con gente que nunca vieron. La identidad, hoy más que nunca, gracias a las nuevas tecnologías, es inestable y oscila de un estado a otro en cualquier momento.

Dicho lo anterior, la tecnología digital, como los videojuegos, internet y la realidad virtual, nos invita a repensar la identidad personal. Las máquinas y las redes informáticas nos cuestio-

nan acerca de nosotros mismos y nos permiten narrarnos desde perspectivas y estados específicos, que son igualmente reales que los que experimentamos fuera de la red. Las realidades virtuales representan espacios que permiten al ser emerger con versiones identitarias diferentes. El uso de internet modifica radicalmente la percepción de quiénes y qué somos, y experimentamos la transformación de la identidad con mucha fluidez. El participar en entornos virtuales nos obliga a comportarnos de modo activo e intencional, a ejercer la identidad virtual que hemos construido y que puede o no, ser muy distinta de nuestras otras identidades.

De manera general, el texto aborda la complejidad del concepto de identidad y su construcción en el mundo contemporáneo, en el que la tecnología digital permite la creación de múltiples identidades muchas veces efímeras que habitan de modo paralelo en múltiples cuerpos, entre la carne y lo artificial.

De manera central, a lo largo de este texto se planteó que la identidad no debe ser entendida como una esencia fija, sólida o resuelta, como podrían plantear algunas teorías de la personalidad (Erikson, 1971). Invitándonos entonces a repensar la identidad personal como un proceso de *enmascaramiento* cambiante, que no se limita al mundo físico-orgánico. La complejidad de la identidad personal en la Era Digital, obliga a cuestionar nuestras percepciones y narrativas identitarias, ¿somos quien-es somos? Pues la(s) identidad(es) personal(es) es una serie de comportamientos situados, efímeros y cambiantes, que incluye lo vivido en y con la tecnología digital, pero que sigue siendo moldeada por la capacidad de agencia del individuo.



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico

Referencias

- Alvarado, D., C., (2018) Instagram: autoconcepto y autoestima en la adolescencia. Desarrollo de la identidad personal en las nuevas realidades sociales, Publicaciones Didacticas, (92), 305-311.
- American Psychological Association [APA]. (2014). Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. New York: W.H. Freeman.
- Bandura, A. (2012). Social cognitive theory. In P. Van Lange, A. Kruglanski, & E. Higgins (Eds.), Handbook of theories of social psychology (Vol. 1, pp. 349-374). London: SAGE Publications
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. Annual Review of Psychology, 52(1), 1-26
- Bartra M, R., (2019), Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la ciencia artificial, Barcelona: Anagrama Argumentos.
- Beites, P. F. (2008). Teoría de la sustantividad: una necesaria ampliación de la teoría de la sustancia. Pensamiento. Revista De Investigación E Información Filosófica, 64(240), 197-223.
- Bernal Guerrero, A. (2009). Reconceptualización de la identidad personal y educación para la autodeterminación posible. Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria, 17.
- Bunge, E., (2008). Entrevista con Albert Bandura. Revista Argentina de Clínica Psicológica, XVII(2), 183-188.
- Clark A, y Chalmers D, (2011), La mente Extendida, KRK Ediciones, España.
- Elizondo M. J., (2009) El individuo ante el tiempo atemporal, Revista Argumentos, UAM-X, 22, 81-90,
- Erikson. (1971). Identidad, juventud y crisis. Paidós.
- Fernández E., (2012), Identidad Y Personalidad: O Como Sabemos Que Somos Diferentes De Los Demás, Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia, 4 (2) 1-18.
- Franklin S., y Graesser A., (1997) "Is it an Agent, or just a Program?: A Taxonomy for Autonomous Agents", Agentes Inteligentes III, Berlín: Springer Verlag, 21-35,
- Hume D. (2001), Tratado de la naturaleza humana, España, Libros en la Red, Servicio de Publicaciones. Diputación de Albacete.
- Heidegger M., (1993), Ser y Tiempo, Barcelona. Editorial Planeta-De Agostini.
- Iñiguez, Lupicinio (2001). Identidad: De lo Personal a lo Social. UnRecorrido Conceptual. En Eduardo Crespo (Ed.), La constitución social de la subjetividad. (p. 209-225). Madrid: Catarata.
- Kaes, R. (1993), La teoría psicoanalítica del grupo, Amorrortu Editores.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. New York: Cambridge University Press.
- Mannion (2015), Sensitivity to the visual field origin of natural image patches in human low-level visual cortex.
- McLuhan, M. (1972). La Galaxia Gutenberg. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- Navarrete-Cazales, Zaira. (2015). ¿Otra vez la identidad?: Un concepto necesario pero imposible. Revista mexicana de investigación educativa, 20(65), 461-479.
- Reisner, S. L., Conron, K., Scout, N., Mimiaga, M. J., Haneuse, S., & Austin, S. B. (2014). Comparing In-Person and Online Survey Respondents in the U.S. National Transgender Discrimination Survey: Implications for Transgender Health Research. LGBT health, 1(2), 98-106. <https://doi.org/10.1089/lgbt.2013.0018>
- Toledo Jofré, María Isabel. (2012). Sobre la construcción identitaria. Atenea (Concepción), (506), 43-56
- Turkle, S. (2005). The second self: Computers and the human spirit. Boston Review.
- Vygotski L. S, (2012), Problemas del Desarrollo de la Písiue, Madrid, Grupo Machado.
- Wiszniewski, D., & Coyne, R. (2002). Mask and identity: The hermeneutics of self-construction in the information age. In K. A. Renninger & W. Shumar (Eds.), Building virtual communities: Learning and change in cyberspace (pp. 191-214). Cambrid
- Wiszniewski, D., & Coyne, R. (2002). Mask and identity: The hermeneutics of self-construction in the information age. In K. A. Renninger & W. Shumar (Eds.), Building virtual communities: Learning and change in cyberspace (pp. 191-214). Cambrid
- Wiszniewski, D., & Coyne, R. (2002). Mask and identity: The hermeneutics of self-construction in the information age. In K. A. Renninger & W. Shumar (Eds.), Building virtual communities: Learning and change in cyberspace (pp. 191-214). Cambrid



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico



Proemio

Prefacio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Índice
temático

Índice
onomástico