

Capítulo 2

Conectados o enREDados en las exigencias del mundo virtual.

Configuración de subjetividades en el ciberespacio del chat

El propósito de este capítulo es caracterizar los intercambios simbólicos ciberculturales en la red de significados como práctica sociosemiótica multimodal y multimedial, al igual que en la constitución de sujetos y subjetividades, que den cuenta de las nuevas formas de relaciones e interacciones sociales en la sociedad global actual, a partir de los lenguajes de la cibercultura.

Es claro que las sociedades contemporáneas han experimentado profundas transformaciones en un lapso relativamente breve, si se compara con otras épocas de la humanidad, como resultado del proceso de globalización. Uno de ellos, el eje de estas reflexiones es el incesante flujo tecnomediado de la información y la comunicación que permea y modifica todos los ámbitos y prácticas sociales, en particular la cultura.

El ciberespacio confronta el mundo moderno objetivo, universal y verdadero con un mundo fronterizo, sin espacios ni tiempo, de donde sur-

ge una nueva presencia proyectada desde la virtualidad; aquí los lenguajes toman vida en el escenario de un nuevo medio expresivo.

Para entender y explicar estas transformaciones culturales relacionadas con el desarrollo de las tecnologías digitales e informáticas, diversos autores acuden a la noción de “cibercultura”, una noción difusa y ambigua que alude a múltiples fenómenos o manifestaciones de esta problemática de confrontaciones de espacios, tiempos y subjetividades.

Cibercultura: ¿dimensión de la fragmentación?

La noción de cibercultura implica una *cartografía*, una agrimensura, una apuesta al espacio que condense ese universo virtual; esta mirada no parte de la visión de cartografía como un mapa que limita y ubica lugares concretos, sino como una disposición de elementos heterogéneos y múltiples que se relacionan en red, configurando nodos de acción para producir subjetividades. De allí se desprende que cartografiar no sea representar una realidad, sino generar nuevas relaciones de una situación compleja que, en términos de Deleuze y Guattari (1997), adopta una posición rizomática a partir de múltiples creaciones y relaciones de conexión y heterogeneidad. Rupturas significantes donde no hay significados ni sentidos dominantes.

En busca de una respuesta a esta exigencia, Mayans (2003) plantea cómo el ciberespacio genera un espacio donde las lógicas basadas en lo físico no son válidas; es una dimensión más accesible económicamente que otros canales de difusión e información de utilidad comparable, lo cual hace posible que puedan ser millones sus “habitantes”. Por otra parte, Lévy (2007) ofrece una bienvenida a “lo virtual” según su manera de describir la cibercultura. Para este autor, la virtualización se ha extendido a distintos aspectos de la cultura contemporánea: el cuerpo, el texto, la economía y la inteligencia; describe su operatividad

y propone algunas alternativas para intervenir en las transformaciones culturales, actualmente en curso.

Este autor define el ciberespacio como “el espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Lévy, 2007, p. 70). Agrega que esta definición incluye:

El conjunto de sistemas de comunicación electrónicos [...] en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización. Insisto sobre la codificación digital pues condiciona el carácter plástico, fluido, finamente calculable y tratable en tiempo real hipertextual, interactivo y, para decirlo todo, virtual, de la información que es, me parece, la marca distintiva del ciberespacio. Este nuevo medio tiene por vocación poner en sinergia y en interfaz todos los dispositivos de creación de información, de grabación, de comunicación y de simulación. (Lévy, 2007, p. 70)

En la misma línea, Levis (2009) plantea que la configuración y el entramado de estas prácticas simbólicas son básicas en la interacción social.

Dicho fenómeno marcado por la sociedad de consumo, para Martín-Barbero (2002), responde a la “desterritorialización, desmaterialización y descentralización” de los procesos esenciales de la economía, la política y la cultura que se inscriben en el marco de la globalización, donde los dispositivos tecnológicos de la información y la comunicación determinan los modos de ser y aparecer no solo de lo virtual, sino de lo real, configurando nuevas subjetividades y nuevas formas de visibilización social y cultural, especialmente con los modos de interactuar en las sociedades red, particularmente en la web 2.0, al facilitar otras formas de producir comunicación e intervenir en los procesos que orientan la vida desde otros escenarios.

Por lo tanto, la cibercultura hace referencia a una gran variedad de discursos sobre las tecnologías digitales, no necesariamente científicos, pues integran “relatos de ficción, discursos teóricos, prácticas contraculturales, perspectivas utópicas, ansiedades posmodernas y estrategias de mercadotecnia dentro de una misma red de conversaciones” (Scolari, 2008, p. 133).

Tal situación denota que tanto la cibercultura como el ciberespacio se conciben no solo como ámbito de las comunicaciones mediadas por las nuevas tecnologías, sino como espacio “generador de discursos, un espacio enunciativo donde una variedad de intereses declama sus orígenes, mitos y tendencias futuras” (Žižek, 1993, p. 137). Espacios que configurados desde la perspectiva del sujeto de acción son etéreos, modificables e inciertos; por ello, el impacto social que tiene el ciberespacio no deriva directamente de la tecnología, sino que depende de la red de relaciones sociales que “genera automáticamente la ilusión de un espacio abstracto, con un intercambio, libre de fricción, en el cual se borra la particularidad de la posición social de los participantes” (Žižek, 1993, p. 137).

Algunos autores determinan cómo la cibercultura, al ser la comunicación de tercera generación (Lévy, 2007), es la que configura lenguajes de carácter universal que rompen las fronteras de la lengua, afianzando la importancia de acercarse a este mundo virtual desde la conectividad, la interactividad y la hipertextualidad, lo que conduce a una visión rizomática de la sociedad red, caracterizado por lo que Carrique (2005) denomina: “La suma y superposición de diversas esferas semióticas” (p. 113).

Esta intercomunicación desde las subjetividades⁹, que surgen ante la proliferación y necesidades creadas por la sociedad de consumo, es determinante en el paso de una sociedad moderna a un capitalismo cognitivo, lo que Joyanes (1997) analiza como los cambios sociales de la revolución informática que conducen a la cibercultura y, por ende, a la emergencia de un análisis profundo de la nueva sociedad: la ciber-sociedad. Con esto caracterizó la cultura digital o de la imagen como:

La cultura del último período de la modernidad, en donde el espacio se acorta, el tiempo ya no existe, es posible mirar más allá de lo que el ojo humano no mira. Es una cultura de la simulación, aparente último estadio del simulacro. (p. 73)

Desde este punto de vista, la mediación semiológica convierte esta red de relación en sentido, en el entendido de que el sentido es puramente semiótico ya que configura significado y valor, por cuanto existe intrínsecamente la relación yo-tú-mundo-otro en un contexto mediático que permite el desarrollo de la conciencia de un sujeto nómada, un sujeto corporizado, que piensa en otros espacios, desde donde crea nuevas formas de subjetividad e identidad¹⁰.

En esta construcción de sentidos, en correlación con el poder constituyente del sujeto, del lenguaje y de la realidad, *lo primero que constituye*

9 Roles y facetas creadas por los sujetos cibernautas en la búsqueda y proyección de su identidad. Este constructo personal, interactivo, hipermedial y simbólico busca proyectar una forma de ser y hacer en el mundo virtual, cuya construcción artificial le permite al sujeto asumir diversas personalidades de manera simultánea a través de sus identidades //Manifestarse como sujeto a través de determinadas posiciones que el yo contrae con el objeto, es decir con el simbolismo creado para configurar su identidad, en un flujo de incesante y permanente transformación (proceso). Es la necesidad de reinventarse, abriéndose a los innumerables deseos que se presentan en la red desde diversas manifestaciones simbólicas.

10 En esta investigación, la identidad, se asume desde la posición del sujeto nómada que, como ser histórico, político, ético, social, es el resultado de las experiencias y de la necesidad absoluta que tiene el ser humano de interacción con el mundo, con el yo y con el otro. La identidad no es otra cosa que la necesidad vista como *hibridación y paralelismo* (Yus 2010), en una amalgama o punto de encuentro entre lo físico y lo virtual, en un proceso transductivo. En el chat estas identidades se reflejan en los *nicks*, los avatares de segunda y tercera dimensión o los hipertextos, que son construidos con el propósito de ser identificados en la red.

el hombre como sujeto es el cuerpo (Weber, 2002) y a su vez el signo, que en esta dinámica rizomática de los lenguajes del chat público establece múltiples relaciones en una red de sentidos que facilita el manejo de la identidad plural, donde el sujeto no se identifica consigo mismo, sino con el otro o con los otros.

Así, el sujeto nómada favorece otras prácticas de interrelación, incluyentes y posicionales, que superan los límites, las fronteras, en un devenir de múltiples identidades que da prioridad a la pasión, a la emoción y al cuerpo. En términos de Braidotti (1994), la subjetividad nómada es “situada, posmoderna y culturalmente diferenciada del sujeto” (p. 30). Por tanto, hablar de sujeto nómada supone transducción, deconstrucción, proceso, es decir, corporalidad.

Al entenderse la construcción de identidad de los sujetos internautas como dinámica y múltiple, en esta posibilidad mediática ya no existe la permanencia sino la condición fugaz; el concepto de durabilidad se agota en este sinfín de mercados de oferta y demanda donde todo está hecho para ser reemplazado; en ese lugar, “la realidad cede a la simulación y se transforma en espectáculo que se *experimenta* y se *vive* como realidad subjetiva mucho más intensa que la realidad objetiva. Allí la experiencia se ha deslocalizado y desmaterializado” (Da Silva Moreira, 2004, p. 222). Esta vía conduce a ver en perspectiva los cuerpos *online*, configurados en el lenguaje multimodal creado y recreado por los sujetos mediáticos.

Ciberespacio e identidades online

Con la aparición del chat como conversación que se realiza en tiempo real entre personas que comparten un espacio de interacción (el de la pantalla), pero no un espacio físico, y lo hacen a través de la internet, por medio de diversos lenguajes y en sincronía, se producen cambios importantes en el plano de la relación interpersonal. Estos cambios

restringen y a la vez posibilitan modos particulares en que los participantes marcan y negocian sus posiciones, resuelven los malentendidos y definen interactivamente roles y facetas de su identidad en el marco de la interacción mediática.

Los caminos y constructos teóricos explorados conducen a ver un poco más allá de los análisis lingüísticos continuos que se hacen con respecto al lenguaje del chat y posibilitan ampliar las fronteras de dichos lenguajes, con múltiples posibilidades que permiten ser leídos desde otros horizontes orientados por el giro semiótico y la transducción: “horizonte desde el cual no solo interpretamos o nos formamos las imágenes mentales y sociales sobre nuestras sociedades, sino desde el cual actuamos, nos relacionamos y comunicamos con los otros” (Pineda, 2011, p. 2). Este proceso, nos permite configurar desde la pasión (narración), un estilo y formas de vida donde el sujeto construye su mundo subjetivo, intersubjetivo, objetivo, interobjetivo, como parte de sí mismo y el otro, desde la individuación-transindividuación, manifestado en todo un giro semiótico, que posibilita otras formas de ver, leer, interpretar, deconstruir y construir el mundo, la sociedad, la cultura, la educación.

El hecho de contemplar la configuración de sujetos y subjetividades en el entorno cibercultural hace que el tema de la(s) identidad(es) virtual(es) se constituya en objeto de numerosas investigaciones realizadas desde diferentes perspectivas. Una visión global de este amplio y complejo ámbito de estudio la proporciona el exhaustivo y riguroso estado de la cuestión elaborado por Ursúa (2008).

Para efectos de ampliar esta reflexión, también es importante revisar el concepto de identidad desde las miradas de Bell (2001), quien considera que esta última es “un constructo personal, social y simbólico muy complejo que consiste en parte de lo que pensamos que somos,

de cómo deseamos que los demás nos perciban y cómo ellos realmente nos perciben” (p. 114). Esta concepción vincula la identidad con fenómenos como la globalización, la incorporeidad, la tradición y la localidad temporal y espacial. Este concepto difiere de la concepción esencialista, “cartesiana”, que afirma la existencia de un yo real y de la identidad como algo fijo y estable.

Esta constitución de identidades y subjetividades mediadas en los chats *públicos* *posibilita* configurar un espacio de ficción en el cual surgen identidades en las que lo individual se vuelve una “construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro” (Baudrillard, 1994, p. 83). En este espacio predomina lo que Turkle (1995) denomina la cultura de la simulación, la cual permite a los cibernautas asumir diversas personalidades (subjetividades) que existen simultáneamente en un eterno presente, tiempo en el que se disuelven las fronteras entre lo real y lo virtual, entre el yo y lo colectivo, entre lo corpóreo y la apariencia. Espacio en el que el sujeto nómada ocupa un nuevo lugar, desde donde explora múltiples formas de subjetividad; este sujeto se piensa como proceso, se corporiza de manera fugaz y volátil y se constituye como tal, más allá de las fronteras impuestas por la modernidad.

Yus (2013a), plantea como desde la ciberpragmática¹¹ esta etapa es de total amalgama de interacciones físicas y virtuales que conduce a los internautas a una nivelación no solo en la forma en la que nos auto-presentamos ante los demás, si no en los espacios reales, que conlleva a un impacto en la vida física de las personas. Lo que invita a clarificar como desde la construcción de sujetos y subjetividades,

11 que se enmarca en la teoría de la relevancia, desde la pragmática cognitiva. Este análisis asume que: el oyente tiene que estar interesado en las inferencias necesarias de la comunicación para entender la intención del hablante, tomando como base el enunciado emitido y sus diferentes representaciones mentales que subyacen en los fenómenos desde los procesos cognitivos. http://www.researchgate.net/publication/251524051_Una_aproximacin_discursiva_a_las_identidades_en_linea

desde los planteamientos del giro semiótico y la transducción, los sujetos autónomos, como sujetos de acción, construyen y recrean las representaciones de sus propias realidades en el mundo virtual. Como se menciona más adelante en cuanto a una invisibilidad de la corporalidad-real.

Este espacio de ficción funciona como un espejo en el cual los cibernautas se piensan como sujetos “fluidos, emergentes, descentralizados, múltiples, flexibles y constantemente en proceso” (Turkle, 1995, pp. 263-264); espacio en el cual “se crea y se experimenta con la identidad humana” (Turkle, 1995, p. 10). Asimismo, Rhein Gold (1993) alude a una “gramática del ciberespacio”, la cual implica “una serie de juegos de identidades: nuevas identidades, identidades falsas, identidades múltiples e identidades exploratorias, disponibles en diversas manifestaciones en el medio” (p. 147), ya sea a partir de los *nicks*, los avatares o las interacciones hipertextuales.

Para algunos autores, este entramado simbólico funciona como un “workshop de identidad” (Bruckman, 2001) que permite a los cibernautas exponer diferentes manifestaciones de sí mismos en un mercado de oferta y demanda donde lo que se publicita se vende (ver bitácora 2), ya que su propia representación de identidades y subjetividades es influida por los internautas y, a su vez, recreada, aceptada o rechazada por ellos mismos.

Cuerpos atrapados en la red de sentidos del chat

La exigencia de la conexión en red implica superar los límites de la materialidad del cuerpo. Surge así un nuevo cuerpo, el cuerpo virtualizado, que acentúa la disociación entre el individuo (sujeto) y el cuerpo (que porta), cuya materialidad (corporalidad) se constituye en obstáculo o interfaz que conecta la actividad “perceptomental” con la pantalla; en esta configuración espacial, el cuerpo que porta se descarta por ser

impuro e imperfecto, en términos de Sibilia (2009), fatalmente limitado.

Por lo que ingresar a un chat permite constatar la omnipresencia de las manifestaciones corpóreas en la red, donde los participantes pueden optar por la posibilidad de verse o no verse o de mostrar sus avatares como mecanismo de aceptación cibernética.

Así, haciendo alusión a los aspectos anteriores, la cibercultura, propia de esta época, contribuye a “la producción de cuerpos y subjetividades” mediante un proceso de espectacularización del yo que consiste en “transformar nuestras personalidades y vidas (ya no tan) privadas en realidades ficcionalizadas con recursos mediáticos” (Sibilia, 2008, pág.223). Esta autora marca un derrotero conceptual y entiende por espectacularización:

El fenómeno por el cual tanto la vida pública cuanto la privada se convierte en una escenificación dramatizada, a través de los medios masivos de comunicación e internet. Se borran las fronteras de lo público y lo privado, el lugar de lo íntimo se exhibe y se ofrece como espectáculo a la mirada de los propios espectadores-actores. (p. 223)

En estas formas de presencialidad, la descripción del yo-personaje (se ajuste o no al cuerpo que teclea) suele ocupar una parte importante de las interacciones virtuales. Además, existen múltiples recursos (imágenes, memes, stickers, emoticones, onomatopeyas, audio, hipertextos, etc.) que los internautas utilizan para transmitir la parte no verbal que el cuerpo actualiza en la comunicación cara a cara (llanto, risa, emoción, acercamiento, alejamiento, roces, aceptación, valoración, etc.).

Así, la descripción del yo-sujeto (real-virtual) se actualiza en retratos corporales mediáticos despojados de determinantes históricos y es-

paciotemporales. Aquí el cuerpo se oculta, se disgrega multiplicándose, se transfigura, se implanta o trasplanta, se traviste a la vez que se expande en un *continuum* espacio-tiempo sin límites ni intersticios. “El individuo queda suspendido en el espacio de la computadora, el cibernauta deja la prisión del cuerpo y emerge en un mundo de sensaciones digitales” (Benedikt, 1993, p. 202). En esta interacción:

No hay índices que permitan establecer con certeza quién es aquel que está del otro lado. En tal sentido, opera una cuestión de fe en torno a creer o no aquello que dice el chatero con el que se establece contacto. (Ferrante, 2006, p. 3)

En el intercambio virtual hay una suplantación de la corporeidad física y de su particularidad; cambian las visiones, las miradas, las concepciones, las relaciones; hay un ocultamiento que permite decir, preguntar, ver y mostrar aquello que es indecible e inocultable a través de dispositivos que identifican la singularidad. Esto implica que no hay manera de verificar si aquel que dice ser realmente es, pues este es un no espacio habitado por múltiples identidades fugaces y etéreas, de presencia *versus* ausencia, donde el sujeto de acción se manifiesta subjetivamente a través de determinadas posiciones que contrae con el objeto, ya sea como espectador o como parte de su propio espectáculo.

De este modo, se anula la “percepción” de la diferencia entre ficción y realidad; bien lo señala Baudrillard, en el ciberespacio hay una permanente simulación:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es tener lo que no se tiene. Lo uno remite a la presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: [...] Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, solo que

enmascarada. Por su parte, la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo 'verdadero' y de lo 'falso', de lo 'real' y de lo 'imaginario'. (Baudrillard, 1994, p. 12)

Estas formas de simular muestran cómo la espectacularización enfatiza el carácter visual de los programas mediáticos de culto al cuerpo, en una especie de cruzada que garantiza la "salvación" a través del autoesfuerzo, mediante la dieta, el quirófano, el gimnasio o cualquier otra mercancía que haga creer a quien la usa que él mismo puede cambiar o arreglar lo que *a priori* parece condicionado por la naturaleza.

Este fenómeno, por su complejidad, se extiende a los distintos ámbitos de la sociabilidad, de la comunicación, de la interrelación de los sujetos-cuerpos (subjetividad). De hecho, este ciberespacio ofrece en su interfaz un espejo paradójico donde coexiste el cuerpo como mercancía en alza y que azuza el consumo promocionando la desilusión de la imagen corporal frente al "cuerpo modelo".

De esta manera, las intercomunicaciones de los chats públicos posibilitan un escenario para la emergencia¹² de los cuerpos. Pero ¿qué clase de cuerpos? Le Breton (2002) plantea que en Occidente el cuerpo opera como factor de individualización ya que "se convierte en la frontera precisa que marca la diferencia entre un hombre y otro" (p. 69); esta afirmación es discutible para Lucerga (2004), quien señala:

[...] en la era de las prótesis de cadera, la silicona, las técnicas de reproducción asistida, y la realidad virtual, resulta casi risible defender la noción de un cuerpo biológico con límites definidos y ajeno a la cultura de que forma parte. (p. 2)

Así que estos cuerpos, globalizados y mercantilizados por la sociedad mediática de consumo, se convierten en cuerpos-modelo que invitan a ser imitados y reproducidos en cadena, como reelaboración de nuestra

12 Desde el punto de vista epistemológico, la emergencia se define en relación con un modelo de funcionamiento de un sistema y se da para predecir su comportamiento adecuadamente. (Cariani, 1989).

propia identidad; en este ciberespacio proliferan cuerpos y discursos fragmentados que se articulan gracias a lo que Laurent (2002) llama “reglamentación por el espectáculo” (p. 13), donde todo puede ser producto de un artificio, donde la fascinación por la imagen (releva el texto, lo sustituye, lo supera) posibilita el engaño del yo y del otro.

En esta interacción entre usuarios del chat público, la producción de identidades y subjetividades, se da mediante procesos en los que lo material se diluye promoviendo la ilusión libertaria de prescindir de los determinantes históricos y espacio temporales del cuerpo, aunque se mantengan prejuicios, complejos y estereotipos en los que el sujeto como cuerpo físico desaparece y se maquilla un personaje donde el cuerpo se exhibe sin mediación simbólica, como subjetividad, en una pantalla de protección-proyección cuya identidad estaría condicionada por las nuevas formas textuales y audiovisuales de representación interobjetiva del sujeto.

Sin embargo, el hecho de que las identidades sean construidas y ficticias no quiere decir que sean acorpóreas ni anónimas, pues el ciberespacio está lleno de cuerpos que interactúan en una modalidad que Mayans (2002) denomina “tecnopresencia”.

Así, el ciberespacio, como se mencionó, constituye una dimensión imaginaria donde el cuerpo material, sus marcas, sus posibles estigmas dejan de contar en el encuentro, a diferencia de las interacciones cara a cara. La posibilidad de controlar y manejar la identidad, el amplio repertorio de lenguajes multimodales y las variadas estrategias de presentación permite que los usuarios de este dispositivo interjueguen con sus identidades corporales superando las limitaciones de un cuerpo único; esto es lo que Piscitelli (1995) anticipó como la emergencia “de un metahombre que trasciende el tiempo y el espacio” (p. 85), por lo tanto, construye sus subjetividades.

En el ciberespacio, “el sujeto fragmentado, diseminado, discontinuo, ese alter ego de aquel sujeto cartesiano, parecería estar emergiendo, no *a través* de las pantallas que forman parte de nuestro ecosistema, sino *a partir* de ellas” (Drenkard, 2011, p. 39), mediante un proceso de virtualización del cuerpo donde la corporalidad real de carne y hueso, se transmuta y asimila a su identidad, a partir de la creación de múltiples subjetividades en un sinfín de combinaciones que dependen del mercadeo de la red y del momento.

Este sujeto de acción, como ser-acontecer, en el ciberespacio no deja índice que dé cuenta de la corporalidad más allá de lo que se lee o se ve en la pantalla; es una manera no esencialista de ver al ser en esta ciberexperiencia que funciona como una prótesis, que no es otra cosa que las múltiples formas de manifestación de las corporeidades (virtuales-reales) en el mundo de la cibercultura, tal como afirma Baudrillard (2000): “La pantalla es una prótesis, el individuo sostiene con el ordenador una relación no solo interactiva, sino también táctil e intersensorial, como si se convirtiera en un ectoplasma de la pantalla” (p. 206).

Así, se destaca que el “desplazamiento de la subjetividad a distancia” (Piscitelli, 1995), producto del proceso de virtualización de la identidad, como fundamento de una hipótesis provisional —el chat—, posibilita construir sujetos sin corporeidad, esto es, se fundamenta en una invisibilidad de la corporalidad-real, haciendo que el cuerpo se virtualice mediante estrategias multimodales y multimediales de desplazamiento en una dinámica del no espacio, donde, con gran facilidad, se reinventan y reconstruyen múltiples identidades, generando de esta manera otras representaciones de las subjetividades, de forma que:

Tales representaciones pueden agruparse bajo el concepto de cuerpo interfase, entendido como un cuerpo narrado, una estructura ausente de personalidad y es otra forma de describir

esas nuevas y vagas formas de sentir que son los computadores, sensaciones que por demás aparecen seductoras. (Springer, 1996, p. 88)

Particularmente en el *chat* de última generación, el cuerpo es narrado a través de las múltiples estrategias de los lenguajes multimodales y multimediales, que incluyen el uso de distintos sistemas de signos y que definen el modo como se articulan en red los sentidos sobre la situación de interacción desde la cual el cibernauta construye la realidad mediática deseada.

Mediante el intercambio de estos lenguajes semióticos, los participantes efectúan distintos tipos de comportamientos sociosemióticos y semiodiscursivos, que dan cuenta de cómo “ese cuerpo del que hablamos en el lenguaje no puede identificarse sin más con el cuerpo que experimentamos” (Najmanovich, 2001, p. 3). Aquí, el poder constituyente del lenguaje tiene un doble valor: constituyente de realidad y constituyente de subjetividad, ya que el sujeto construye conceptos y objetos que a partir de su realidad subjetiviza, manifestando identidades plurisignificativas como sujeto nómada a través de la expresión de múltiples posibilidades cobijadas en el espacio virtual, dado por la multimedialidad.

Este espacio de interacción entre participantes anónimos, mediante textos multimodales y multimediales, permite que, como señala Mayans (2002), “en el chat para poder conversar tenemos que aprender a hablar con los dedos y escuchar con los ojos, es un espacio comunicativo con una elaboración narrativa, instantánea, fragmentaria, colectiva, efímera y vital” (p. 141). En este ámbito, las identidades de los participantes no reflejan tanto sus mundos interiores, sino más bien sus prácticas discursivas. “Es a través del lenguaje, sobre todo, que una persona realiza su identidad en el ciberespacio, la función discursiva

no solo describe, sino que también sirve para definir las identidades de individuos particulares y de grupos” (Bell, 2001, p. 115).

En resumen y como conclusión de este capítulo, es importante resaltar cómo estos aspectos permiten visualizar, construir y redimensionar, desde los lenguajes multimodales y multimediales, la proliferación de identidades corpóreas fabricadas por los internautas en sus relaciones con el cuerpo mediadas por el ciberespacio. Por ello, es pertinente caracterizar el mundo de la comunicación virtual como una trama compleja de permanencias, ausencias e incidencias que dan vida a discursos paralelos, sucesivos o inconexos (Liu, 1999; Rafaeli, 1997); como un “dispositivo de enunciación virtual” que permite construir realidades mediáticas variables a las que se asocian determinados sentidos colectivos, lo que hace que las redes sociales (caso particular ejemplificativo) se presenten como una serie de dinámicas rizomáticas que impactan los modos de subjetivación y de sentidos gracias a una praxis *del hacer ver y hacer hablar* (Ugarte, 2011) al cuerpo en una producción infinita de identidades corpóreas.

Así pues, desde la perspectiva de esta investigación, el mundo virtual que navegamos y que dialogamos cotidianamente, puede asimilarse a un “no- lugar” (Augé, 2000) por donde transitan sujetos nómadas, seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen, cuya territorialidad no permite a quienes los visitan la creación de vínculos permanentes; son espacios sin identidad que suponen un sinfín de conexiones cuyas transiciones favorecen las identidades múltiples. Fenómeno que Turkle (1997) destaca en su análisis sobre los efectos de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea cuando afirma:

Muchas de las instituciones que solían reunir a personas —la calle principal, el vestíbulo de un sindicato, un encuentro po-

pular— ya no funcionan como antes. Muchas personas pasan la mayor parte del día solas ante la pantalla de un televisor o un ordenador. Mientras tanto, como seres sociales que somos, tratamos, como dijo Marshall McLuhan, de retribalizarnos. Y el ordenador juega un rol central. Guardamos correspondencia por correo electrónico y contribuimos a paneles de anuncios y listas de correos; entramos a formar parte de grupos cuyos participantes incluyen personas de todo el mundo. Nuestro arraigo a un lugar se ha atenuado. (p. 226)

Es así como en el chat, entendido como no lugar, se producen infinidad de identidades corpóreas anunciando una imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo. Este espacio fronterizo en el que, mediante estrategias de desplazamiento, es posible borrar no solo las fronteras de espacio y tiempo, sino en el cual el individuo puede transformar, a voluntad, la materialidad misma de su propio cuerpo es lo que Augé (2000) considera abiertamente como “[...] la madeja, de las redes de cables sin hilos que movilizan el espacio extraterrestre a los fines de una comunicación tan extraña que a menudo no pone en contacto al individuo más que con otra imagen de sí mismo” (p. 85). Lo que conduce hacia lo que Yus (2007) denomina *hibridación* (p. 158), como una amalgama o punto de encuentro entre lo físico y lo virtual, estos dos procesos sociales que, aunque distintos logran llegar al mismo objetivo, no es otra cosa que la necesidad absoluta que tiene el ser humano de interacción con el mundo, con el yo y con el otro.

Estos espacios configurados como prácticas semióticas permiten estar presente o ausente, pues, de igual manera, el sujeto virtual (subjetivado), continúa conectado a través de la red, en el flujo mediático y económico de una sociedad globalizada, que le permite satisfacer su consumo exacerbado de identidades, de subjetividades y de bienes, así como contemplar su propia imagen, en la proyección virtual de su

yo. Lo que Yus (2010) ve como dos procesos paralelos, en tanto que, las virtualidades reales son la virtualización de las comunidades en espacios físicos y, las realidades virtuales se construyen desde lo virtual.

En este enriquecimiento de los sentidos, los lenguajes y las acciones de tipo multimodal y multimedial, fluyen las creaciones múltiples de identidades foráneas, fugaces e instantáneas en un sinnúmero de simbolismos, que son construidos a partir del engranaje de los lenguajes propios de los internautas, lo que constituye a su vez las subjetividades.

Esto permite valorar no solo la transdisciplinariedad de la semiótica como acción o giro semiótico, sino también su categoría como nodo transversal en la esfera de la comunicación en red; aquí los signos adquieren sentido mediante la transducción (Simondon, 2001), entendida como la transformación de los estados del mundo a partir de la acción, la intervención y la generación de procesos individuales y transindividuales, que involucran a los sujetos y a los objetos, modificando directamente al yo, al otro y al mundo, en un proceso de semiosis infinita, orientada a la producción de múltiples sentidos, sujetos y subjetividades.

Es un proceso de afectación del sí mismo y del otro. Así el sujeto nómada, a partir de las relaciones transductivas, construye formas autónomas en red de movilidad, intervención, recreación y acción, en las construcciones subjetivas de las prácticas multimodales sociosemióticas de los chats públicos (individuación-transindividuación).

Estas mediaciones semióticas cuya convergencia (comunicación-sociedad-usuario), se anticipan de alguna manera a la construcción de un mundo sin jerarquías evidentes, permiten el uso democrático de la información y la imagen, lo que permea de manera transversal la transformación en las variables sociales, cognitivas, políticas, educativas,

de producción de riqueza, etc.; así, desde el mercado de las TIC, como se verá más adelante, aparecen la inteligencia colectiva, el saber, la construcción del conocimiento, las subjetividades, las identidades y los cuerpos como medio de producción del sujeto autónomo, lo que pone en evidencia las necesidades de otras formas de acción y de lectura de la sociedad actual sobre las que bien vale la pena reflexionar desde el mundo virtual.