

## Capítulo 4

### Modalizaciones y subjetividades en el mundo virtual: visión multimodal

El propósito de este capítulo es proyectar y aplicar, a partir de los elementos teóricos fundamentados en los capítulos anteriores, una perspectiva de análisis transdisciplinar a las diversas formas de subjetivación que construye el sujeto de acción, pasión y deseo en su condición de cibernauta, a partir esta investigación. Ver [.Figura 10.](#)

Para ello, vamos a valernos de la configuración de los espacios particulares (espacios-red), cimentados en las múltiples construcciones semióticas, a partir del “entorno cognitivo multimedial y multimodal del chat público”. Allí, la transducción de los signos aporta sentidos a las múltiples configuraciones creadas por el sujeto nómada que, a partir de las relaciones transductivas, construye formas autónomas de movilidad en red, de intervención, de recreación y acción en las construcciones subjetivas en su proceso de interacción multimedial.

La transducción vista desde la sociosemiótica<sup>22</sup> se asume en esta investigación como la formación, transformación y relación entre nodos, en una cadena infinita de relaciones, “que transforma una señal o información en otra; su complejidad resulta de que, a la par que informa,

<sup>22</sup> La transducción es una individuación en progreso que convierte un tipo de señal en otra distinta en lo tecnológico, económico, social, biológico, etc., cuyas transferencias transforman al sujeto en el mundo físico, psíquico, colectivo y artificial, en una relación interobjetiva e intersubjetiva, sincrónica y compleja en relación con el yo, el mundo y el otro.

forma y transforma (y deforma) gracias a la mediación de los transductores” (Cárdenas, 2015, p. 13). Por lo tanto, debe ser mirada como el arte de pensar el mundo a través del otro y situada desde la diversidad y la plurisignificación que configuran los espacios virtuales del chat.

Estos espacios-red, por su carácter rizomático, en términos de Deleuze y Guattari (1997), establecen algunos principios que rigen el rizoma (conexión y heterogeneidad, multiplicidad, ruptura asignificante), que se verán en el acápite “Categorías de red-no lugar” y que conciben el rizoma como un conjunto de nodos interconectados que surgen de la interacción e interactividad en los espacios-red (desde las infinitas posibilidades de conexión construyen multiplicidad de sentidos). Este aspecto rizomático de las interacciones inmediatas, invita a leer el mundo del chat como un conjunto de elementos concatenados que expuestos de cualquier manera (sin orden lineal) permiten la creación de múltiples formas de presencialidad y de subjetividad.

Por ello, cada objeto previsto en la conectividad sincrónica, en su singularidad como signo, se transforma en una serie de relaciones rizomáticas (conexión múltiple de señales), donde el sujeto define su ruta y erige su autonomía, como sujeto singular de acción y decisión. Este sujeto autónomo (nómada) interfiere en el espacio-red construyendo nuevas formas de subjetividad, a partir de las cuales el cuerpo adopta otras dimensiones desde la especularidad que se concatena en la variada creación de *avatares Second Life (SL)*. Esta recreación y transformación continua de señales, donde claramente se transforman las nociones del cuerpo material en cuerpo-red (descorporeizado), se manifiesta en las múltiples dimensiones de sentido, construidas por los sujetos nómadas, y que, de acuerdo con lo dicho, comportan significado y valor por cuanto el sentido se configura, se construye y se dinamiza en red.

Por lo tanto, el sentido es la red y se configura a partir de la totalidad signica (señal, símbolo, ícono, indicio, lenguajes, subjetividades, identidades, tiempo, espacio, cultura) como fuente de la multimodalidad. ya que el sujeto nómada actúa, siente, interviene, se proyecta y se identifica a través del otro y, a la vez, es modificado por él; esto lo convierte en un sujeto reflexivo.

Así, las relaciones rizomáticas en su devenir establecen conexiones con el objeto-técnico que, en términos de Simondon (2001), está objetivado e interobjetivado a la vez; es decir, bajo la mirada de la transducción, no existe un objeto sin interobjetos, lo que convierte la acción del sujeto en actos reflexivos. Dadas estas condiciones, el cibernauta es visto como un sujeto nómada que construye su mundo en relación rizomática, donde su acción transductiva se da a partir de los vínculos que establece con la red social del chat como sujeto-sujeto (intersubjetivamente), donde se individualiza; como sujeto-objeto (interobjetivamente), donde transfiere sus subjetividades (interacción objetual), crea sus identidades y construye su avatar y otros mundos de relación.

Estas interacciones en las redes sociales y los chats tienen un objetivo primordial lúdico y la comunicación tiene tintes muy particulares, de acuerdo con Fabbri (2004), los nativos digitales han encontrado un nuevo placer de escribir al conectarse en la red y sentirse menos solos.

Entonces, el chat es una práctica que solo puede entenderse a partir de la configuración de un espacio particular (no espacio), el cual surge como práctica discursiva multimodal y multimedial de las comunicaciones hipermediales, gracias a la emergencia de un lenguaje híbrido que, de hecho, no se da en la "escritorialidad" no virtual. Allí, los signos adquieren determinación y sentidos, cuyo valor específico se da en el entorno cognitivo de las redes rizomáticas tejidas entre los cibernautas, es decir, en una serie de configuraciones sociosemióticas que las

relaciones entre signos, símbolos, señales e indicios aportan a la significación y a sus propias representaciones de sentido en red.

Este universo de sentidos del chat es “una articulación [...] significativo particular, que es al mismo tiempo cultural, psicológica, etc.” (Fabbri, 2004, p. 48), como resultado de los lenguajes emergentes<sup>23</sup> (multimodales) que surgen de la cibercultura. Esta construcción en red conoca múltiples interpretaciones de sentidos; en términos de Saussure (1985), la lengua se comporta a través del signo, lo que demuestra la naturaleza semiótica humana: “[...] por tanto, puede concebirse como una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” (p. 29). Esto, en términos de la acción comunicativa de Habermas (1989) permitiría observar cómo se proyecta esta postura formal saussureana como una postura frente al hecho social, pues “las capacidades del sujeto que actúa socialmente pueden investigarse desde el punto de vista de una competencia universal, es decir, independiente de ésta o aquella cultura [...] en el ámbito comunicativamente accesible de una realidad simbólicamente predeterminada” (p. 161).

Por lo tanto, este proceso de interactividad e interacción dado a partir de lo multimedial es un hecho social que permite manifestaciones libres de cualquier índole, donde precisamente no se impone un punto de vista, ya que la referencialidad del lenguaje (lengua) objetivo enmarcado en la modernidad muta hacia otros espacios-red, donde el lenguaje es multimodal y admite la diversidad.

Esta valoración del signo ubica al sujeto de acción en sociedad y en relación con el “otro” y con los otros (comunidad en red). Tal vez, desde el ciberespacio, en la comunicación mediada por computador, se

<sup>23</sup> Los lenguajes emergentes surgen a partir del código ASCII, que despliega alrededor de 128-156 símbolos gráficos, representados mediante un teclado, más la infinidad de recursos multimediales usados por los usuarios, como la imagen, los emoticones, la voz o el sonido. Estos lenguajes emergentes son creados y recreados por los cibernautas debido a la estrechez del código técnico, así que los usuarios buscan formas alternativas de representar y significar sus estados de ánimo, emociones y necesidades, en breve tiempo y con precisión.

alcanza la premisa habermasiana de lograr el consenso desde las múltiples verdades y relaciones de sentidos con el mundo. Es esa “verdad” como encuentro y relación de sentidos entre los signos la que en una mediación discursiva permite el encuentro con otros sujetos de acción; entonces, allí entran en contacto los puntos de vista que implican el estar frente al “otro”, lo que hace que, de alguna manera, se esté implicado por el “otro”. Así, en el mundo virtual, ese estar frente al otro es estar conectado con los otros en red, cuya representación sociosemiótica, tan plural y diversa, multiplica las narrativas y hace que afloren diversos tipos de sentidos como manifestaciones propias de las subjetividades.

### **Sujeto, subjetividades y nuevas formas de interacción**

El sujeto nómada como habitante del espacio-red abre múltiples posibilidades de exploración, de nuevas formas de subjetivación. Este sujeto autónomo crea sus propias formas de fluir en el mundo, convierte su propio cuerpo en lenguajes que le permiten crear múltiples identidades, que se construyen frente a lo colectivo; así confirma su relación y acción en el mundo de la virtualidad. De acuerdo con lo dicho, y acotando a Simondon (2001), el cuerpo que construimos se reconoce y existe a través del otro en un proceso de “individuación” del sujeto como realización del sí mismo y afincamiento de su singularidad. Este cuerpo como lenguaje señala, indica, transforma, dialoga, establece relaciones, es provocador, conduce a múltiples manifestaciones de sentido, que permiten entender cómo los signos transforman la realidad al intervenir unas señales o indicios en otros, como garantía transductora infinita, cuya transformación se hace evidente en los lenguajes del espacio-red del chat.

Estas subjetividades —que al ser elaboradas en un contexto dado para la simulación son la proyección de su yo— son complejas, en cuanto

que pueden ser auténticas o creadas; todo depende del papel que se asuma y se desee caracterizar a partir de un juego de roles e identidades construidas mediante los recursos semióticos interactivos que, como desarrollaremos más adelante en este capítulo, se evidencian en los *nicknames*, íconos, avatares, interacciones múltiples, etc.

Esta búsqueda del sentido conduce a comprender las infinitas maneras de estar en el mundo, de vivirlo, de transformarlo, de proyectarlo, de construirlo, de impactarlo. Así, el lenguaje visto desde una visión sociosemiótica transdisciplinar, desde lo virtual (como una disciplina que no obedece a los principios de la lógica), dimensiona y amplifica el mundo de los sentidos que proyecta al sujeto a la acción directa, inmediata y eficaz a partir de su ciberexperiencia.

Dicha relación erige la condición del sujeto de acción para establecer relaciones múltiples con el mundo (lo que significa), con el yo (expresión, acentuación, subjetividad) y con el otro (relación ideológica) ver (Figura 1) como elementos que en el proceso de significación y de construcción de sentidos establecen una relación tripartita del signo como la manifestación de un sinfín de relaciones rizomáticas constituidas a partir del sentido (señal, símbolo, ícono, indicio, lenguajes, subjetividades, identidades, tiempo, espacio, cultura, hipertextos), donde el sujeto se objetiva, se interobjetiva y se intersubjetiva, conectando la experiencia virtual del mundo con sus representaciones subjetivas cargadas de sentidos que los internautas crean y recrean a partir del hecho simbólico y de las libres manifestaciones, que permiten este valor constitutivo de los lenguajes múltiples y multimediales del chat.

Todo ello configura sus identidades en función de la sociosemiótica de una sociedad-red y de su individuación, a partir de una mediación<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> “La mediación es la disociación simbólica de la realidad para objetivarla; cuando esto sucede, la realidad se convierte en avistamiento de un sujeto que, gracias a su acción con lo demás y frente al mundo, la reduce y llena de contenido, transformándola en algo valioso dentro de la cultura”. (Cárdenas, 2015, p. 8).

simbólica, en la que entra en juego la relación de los sujetos con el yo, el mundo y el otro, en un proceso dialógico (transductivo), lógico (lineal), analógico<sup>25</sup> (sentido), ideológico (posturas), como se relaciona en la figura 1.

Figura 1. Relaciones sígnicas



Estos sistemas y procesos de significación semiótica no son otra cosa que una serie de simulaciones de interacción inscritas en el propio texto multimodal del chat mediante los estados de significación (imagen, texto, música, íconos, frases, emoticones, etc.). Como afirma Fontanille (2001), esta modelización podría dar cuenta de la articulación discontinua del texto y su narrativa.

La construcción de estas nuevas formas colectivas de interacción y de interactividad, de estas nuevas formas lingüísticas de comunicación, de normas y reglas de conducta en red, configuran y regulan una red

25 “La analogía cubre un vasto universo de sentido y entra en relaciones estrechas y diversas con lo lógico, estableciendo puentes dialógicos entre lo abstracto y lo concreto y lo real y lo imaginario que provocan nuevos modos de organización del conocimiento y del pensamiento” (Cárdenas, 2015, p. 6).

sin fronteras que conduce a la conformación de nuevas comunidades que ponen en circulación signos, códigos y textos, instituyendo con ello nuevas formas de red-relación social y de producción discursiva.

### **Hacia una teoría de la transducción: el giro semiótico**

Para dicho propósito se parte, por un lado, de que el sujeto de acción como sujeto nómada (individuación) es capaz de modificar los estados del mundo y, por el otro, de que el sujeto de acción como entidad colectiva (transindividuación) construye y reconstruye su mundo a partir de sus incesantes creaciones dadas en la consolidación social y cultural de un interior y un exterior de su *self*, lo que le da las condiciones para edificar y proyectar sus subjetividades y avatares.

Esta experiencia individual y colectiva cibercultural, en términos de Simondon (2001), afirma la individuación, es decir, el proceso humano mediante el cual el sujeto logra espectacularizar lo que utópicamente quiere ser. En este proceso de individuación, lo fundamental es que las subjetividades se construyen a partir de los otros, pues la individuación no puede darse sino en lo social, lo que conduce a procesar las identidades individuales a partir de la diversidad, construyendo con esto un proceso de transindividuación.

La transindividuación es vista como las relaciones y acoplamientos colectivos que surgen en las implicaciones mediáticas del sujeto con las tecnologías, como forma de existencia y reconocimiento en la red. Estas relaciones, procesos, actividades y acciones de transindividuación configuran un entramado que va más allá de la simple noción del uso de las tecnologías. Esta afectación directa permea una serie de mutaciones (colectivas) que dan lugar a la aparición de sujetos nómadas que entretujan modos de existencia con los objetos técnicos en una imbricación de sentidos, pasiones, emociones y corporalidades, en los que no se puede distanciar ese universo semiótico de la realidad técnica de las actuales dinámicas de las sociedades-red, donde la

“imagen invade los campos de la imaginación y de la representación” (Cárdenas, 2015, p. 11).

Esta constitución del yo colectivo hace que los cibernautas procesen su sentido de pertenecía, seguridad y, sobre todo, su identidad o identidades soñadas en un mundo donde la diversidad es unicidad. A partir de la [Figura 2](#) se ilustra cómo este proceso en red favorece las representaciones subjetivas que configuran una red de integración social con los otros “yo”, estableciendo una red transindividual, a partir de nodos, en la que ningún sujeto existe sin la convalidación y aceptación del otro. De esta forma, el internauta revalida su importancia y su posición en este mundo virtual con autonomía y libertad.

Figura 2. Individuación<sup>26</sup>



Fuente: Elaboración propia

Como se dijo anteriormente, este sujeto nómada es, a la vez, sujeto de interacción, de expresión, de acción-mediación y de conocimientos

<sup>26</sup> Es un proceso que hace de cada sujeto un ser singular, un individuo único, creativo, cuya individuación aflora en la transducción. Este proceso de transducción-individuación hace que el sujeto nómada se construya desde su subjetividad más allá de las fronteras.

cuya contribuye de manera significativa a la orientación epistemológica del giro semiótico no solo como acción, sino como pasión. Por lo cual:

El propósito de jugar a la ambigüedad a partir de la transducción o tendencia a buscar semejanzas, identidades, igualdades, homologías, proporciones o simetrías que enriquezcan el sentido a partir de la formación, información, transformación y deformación de las señales, lo cual garantiza el superar los límites positivos para favorecer la formación lógica, analógica, dialógica e ideológica y, a partir de ahí, asumir la tan esquiva y difícil formación integral. (Cárdenas, 2007, pp. 209-215)

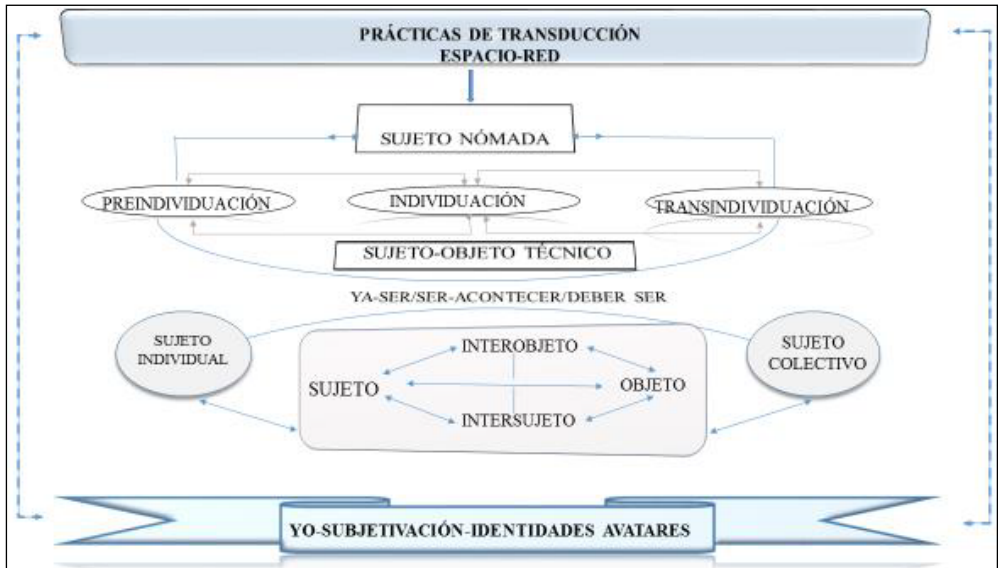
Estas configuraciones sígnicas, como red de significados en el chat, son comprendidas como un instrumento cognitivo con función socio-semiótica que favorece estas prácticas multimediales desde la transducción, que a su vez permite la subjetivación y la constitución del yo en los entornos ciberculturales del chat público.

Estas prácticas socio-semióticas incluyen el conjunto de saberes del colectivo, las formas de ser, de parecer y de hacer, así como las maneras en que los individuos se representan, se transforman y actúan (transducción) en los diversos escenarios de interacción, desde lo corpóreo hasta las manifestaciones del acto comunicativo mediado por un alto volumen de diversos sistemas sígnicos que obedecen a una manera de pensar y actuar el mundo.

Esto conduce, a su vez, a establecer patrones de interacción que facilitan el uso de los lenguajes múltiples en el entramado de la red de significados y sentidos que comportan los sistemas semióticos multimodales y multimediales del chat público, a través de la creación de múltiples identidades y avatares, con los que se busca posicionar su yo frente al otro. En la [Figura 3](#) se ilustra este proceso de transducción

que, como se explicó, fundamenta las prácticas sociosemióticas del chat público como un proceso de relación, transferencia y transformación de sentido.

Figura 3. Prácticas multimodales de transducción<sup>27</sup>



Fuente: Elaboración propia

Esta relación aporta a los intereses del giro semiótico en la forma en que los nuevos medios introducen nuevas prácticas y formas de significar desde los espacios en red que, como se dijo, fortalecen la constitución de sujetos e identidades, configuran otras formas de relaciones laborales, sociales, de interacción, de amistad, de conocimiento, de pertenencia y adecuación, frente al mundo actual; allí no podemos distanciar el universo semiótico de las TIC.

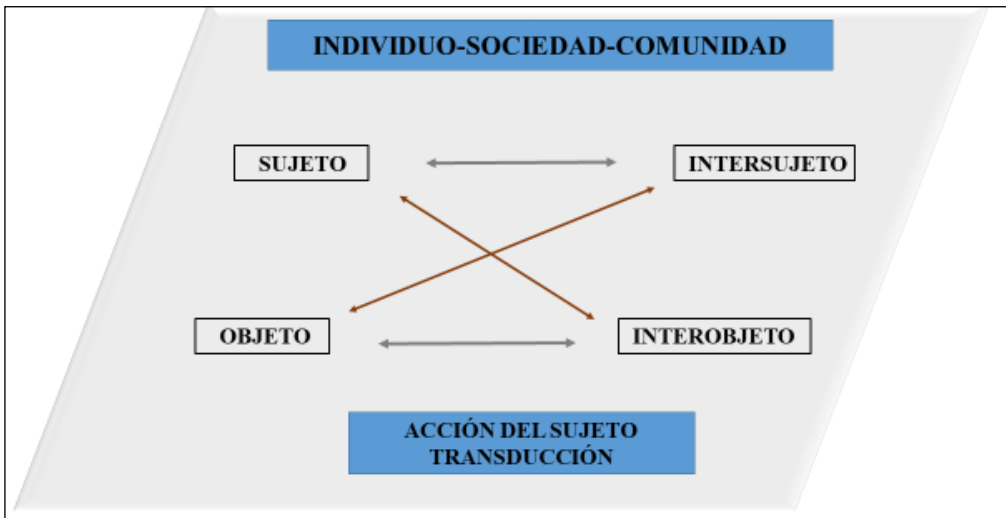
Es el dilema de entender la otredad en tiempos en que el otro no existe. Desde esta mirada, el objeto que ha reemplazado al otro se encuentra en el cenit de la vida social en red. Greimas y Fontanille (2002) establecen cuatro perspectivas semióticas respecto a cómo el sujeto

<sup>27</sup> Se evidencia el proceso de transformación, transferencia y relaciones de acoplamiento y de sentido en el espacio-red, de las prácticas multimodales sociosemióticas del chat público, a partir de las cuales el sujeto nómada constituye sus subjetividades.

se proyecta con el objeto, las cuales pueden ser entendidas a manera de transducción: 1) inferencial (valores prácticos del objeto), 2) mítica (valores simbólicos del objeto), 3) impresiva (valores hedónicos del objeto), y 4) técnica (valores críticos del objeto). Estas perspectivas sociosemióticas, como portadoras de sentido, construyen a su vez una metáfora tras otra, las cuales significan como resultado de la disposición del conjunto de los lenguajes multimodales rizomáticos: “[...] que hacen parte del discurso narrativo como resultado de un estilo semiótico” (p. 21).

Esta proyección del sujeto con el objeto se convierte en valor de significación en la medida en que el signo adquiere sentido en la interacción intersubjetiva e interobjetiva, lo que nos lleva a la transducción que, según Simondon (2001), es una “individuación en progreso” o en proceso que favorece el paso de lo individual del sujeto a lo transindividual; espacio en el que los sujetos trascienden su condición de sujetos para generar sucesivas individuaciones, de tal forma que el hombre, como un ser tecnologizado, realiza un juego de transducciones variadas, en cuanto a sus corporalidades, subjetividades e imágenes del yo.

Figura 4. Relación del sujeto y del objeto desde la transducción



Fuente: Elaboración propia

El poder de transducción de estos lenguajes (convertir un tipo de señal en otra distinta, ya sea en un nivel tecnológico, biológico, económico o social) es parte de un proceso y de unas transferencias cuya única finalidad es la transformación del objeto y el sujeto, en lo que refiere a las sucesivas transferencias del mundo físico, psíquico, colectivo y artificial, que les dan sentido y valor a las relaciones entre el ser y hacer del mundo: virtual (saber), real (querer) y actual (poder).

De hecho, este asunto conduce a un replanteamiento de las diversas maneras de pensar el mundo, en la representación de las múltiples construcciones de los sujetos frente a la transferencia, transmisión y traducción de la “individuación en progreso” (Simondon, 2001, p. 13) como una perspectiva semiótica de cómo el sujeto se proyecta con el objeto, ya sea a manera inferencial, mítica, impresiva o técnica.

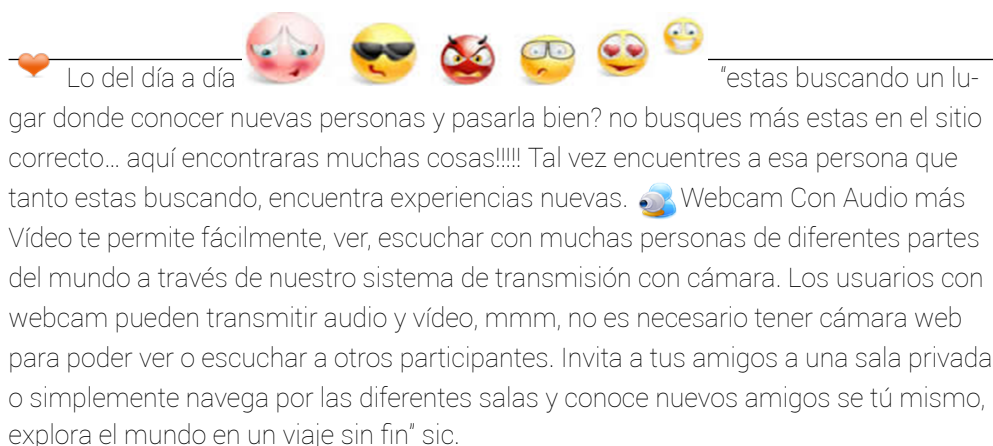
Así, el sujeto y la subjetividad son potencias activas capaces de incidir en el entorno social de manera significativa, a partir de la acción del sujeto (transducir); es decir, informar, transformar, deformar e interpretar el mundo como constructo decisivo para una definición de lo social que difiere de la postura tripartita clásica: individuo-sociedad-comunidad, como una organización cuya jerarquía debe cumplirse por orden natural, para asumir la posición de un ser-acontecer que abduce, hipercodifica, hipocodifica, transcodifica, crea y recrea el mundo en una dimensión de múltiples sentidos.

Desde estas perspectivas, es importante entender que: “El hombre como ser técnico realiza transducciones muy variadas: de materia, de energía, de capacidades corporales, de imaginación” (Simondon, 2000, p.13), dejando atrás la individuación, ya que el sujeto como ser autónomo y como sujeto de acción es capaz de auto-modificarse, es un sujeto creativo. Este proceso de individuación, no existe sin el otro ni el mundo, pues, la relación tripartita yo-mundo-otro es la que configura







la individuación como ser y hacer del individuo, para transportar los estados del mundo en una transindividuación del sujeto de acción en la sociedad. Por tanto, la individuación siempre tiene que transducirse en un colectivo; de tal forma que los cibernautas construyen sus mundos y sus identidades a partir de las transformaciones individuales que se tejen en el hecho colectivo.

Desde esta perspectiva, podemos ver que, a partir del chat público como lugar de encuentro, las expectativas generadas por la página son altamente motivantes para la conexión y “redconexión” de identidades, como se puede ver en la figura 5.

Figura 5. Redconexión de identidades



Fuente: Tomado de [www.elchatea.com](http://www.elchatea.com).

Vemos que, a partir de esta etapa de la cibernética, el sujeto de acción (usuario)       representado con su respectivo avatar, transduce su conciencia, percepción y acción, es decir, su intimidad en esa relación entre lo actual y lo virtual, observemos el ejemplo tomado de la figura 5 “Invita a tus amigos a una sala privada o simplemente navega por las diferentes salas y conoce nuevos amigos se tú mismo, explora el mundo en un viaje sin fin” sic.

Vemos como, al convertirse el objeto técnico en uno estético, este se evalúa respecto de la cultura y en relación con el otro, lo que encamina a una transducción sociocultural sin perjuicios antitécnicos, sino como el resultado propio de la era de las cibercomunicaciones: “[...] hoy la tecnicidad puede entonces convertirse en un fundamento de la cultura, a la cual aportará un poder de unidad y estabilidad volviendo adecuada la realidad que expresa y regula” (Simondon, 2001, p. 51). Esta transindividuación, se manifiesta en el propósito colectivo de pertenecer a la red al responder asertivamente a la invitación: “estas buscando un lugar donde conocer nuevas personas y pasarla bien? ¡no busques más estas en el sitio correcto... aquí encontraras muchas cosas!!!! Tal vez encuentres a esa persona que tanto estas buscando, encuentra experiencias nuevas” sic. **Así mismo, esta interdependencia del cibernauta con lo técnico determina la forma como el sujeto se ha interobjetivado, en un proceso en el cual no somos nosotros mismos sin el objeto técnico, el celular, la 📹 web-cam, el pc, el smartwatch, etc.**

De tal forma que la transducción, el carácter “tecno” del hombre, se basa en lo “técnico” como una relación social (individuación-transindividuación e interobjetivación); este giro semiótico permite observar las múltiples transformaciones en la indagación actual sobre el sentido, donde es notoria la desacralización de la capacidad de representar la realidad objetiva, por el poder constituyente del lenguaje ciberespacial, que se convierte en acción, en subjetivación y, por lo tanto, en transducción. De esta manera,

[...] podemos crear universos de sentido particulares para reconstruir en su interior unas organizaciones específicas de sentido, de funcionamientos de significado, sin pretender con ello reconstruir, al menos de momento, generalizaciones que sean válidas en última instancia. Solo por este camino se puede estudiar esa curiosa realidad que son los objetos, unos ob-

jetos que pueden ser al mismo tiempo palabras, gestos, movimientos, sistemas de luz, estados de materia, etc., o sea toda nuestra comunicación. (Fabbri, 2004, p. 41)

Todo esto es un despliegue de creatividad e imaginación que se manifiesta en los lenguajes híbridos, propios de la cibercultura, enmarcados por una semiótica del deseo, de las pasiones, de las emociones del individuo o sujeto que habita desde sus subjetividades, donde mantiene con lo técnico una relación sociocultural, en cuyo entramado el juego del lenguaje multimodal y multimedial siempre resulta transformado y expresado en su diversidad de sentidos.

De acuerdo con lo anterior, estas relaciones intersubjetivas manifestadas desde lo transindividual, que se establecen en la red de sentidos, generan vínculos afectivos, emocionales, sociales, familiares, laborales y académicos, con un carácter siempre situado desde la indexicalidad del yo frente al otro, a partir de múltiples referentes, los cuales permiten la valoración de un sujeto ubicado en un “no lugar”, en el que los deícticos *dónde, cómo, cuándo, quiénes, qué, cómo, para qué* ayudan a determinar y entender los propósitos dados en estos escenarios, propios de la interacción e interactividad *online*, que evolucionan conforme a la participación de los usuarios, que, a su vez, son transformados por las relaciones intersubjetivas a través de las cuales se comparten conocimientos o sentimientos. Como en el caso de “Linda” (figura 6).

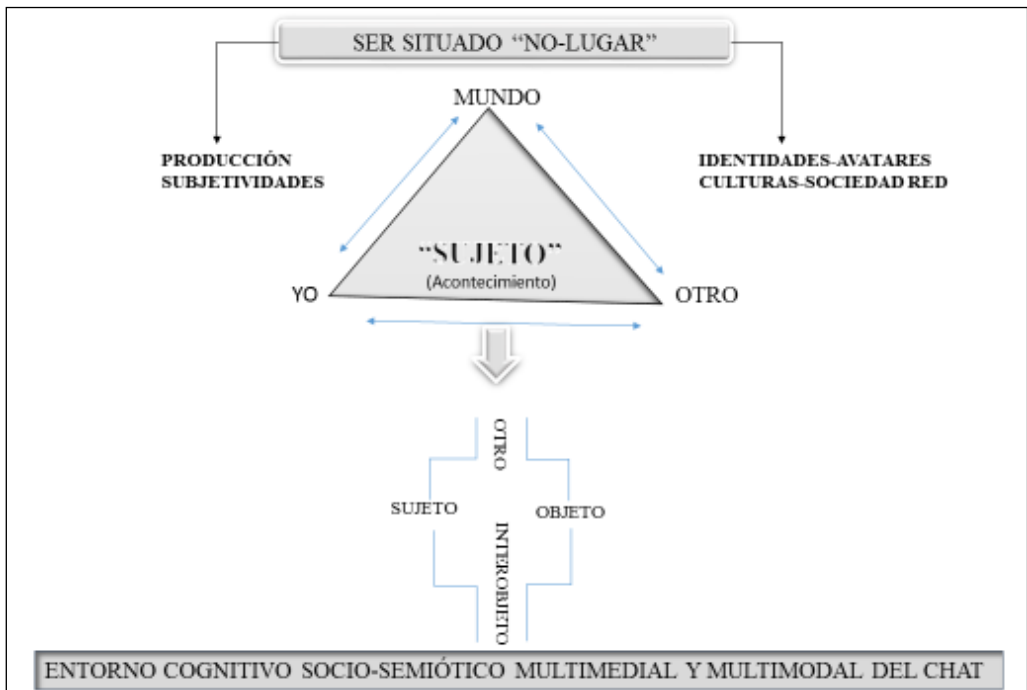
*Figura 6. Relaciones intersubjetivas*

“Me llamo Linda y soy de Chile y prácticamente vivo en este sitio. Me fascina chatear conocer a todas las personas que se unen al sitio para charlas divertidas y quizás para citas románticas, Estoy dispuesta a explorar todo todo todo tipo de aventuras y emoción, ¡pues por eso no dejes de comunicarte y de entrar a nuestra comunidad” [sic].

*Fuente:* Tomado de [www.elchatea.com](http://www.elchatea.com).

Esto demuestra que la vida cotidiana es el espacio y el objeto de las transacciones e interacciones en el mundo virtual que no es privado o aislado, sino un mundo intersubjetivo, común a todos los ciber, en el cual existen contactos interpersonales inmediatos, intereses comunes y expectativas mutuas. A manera de ilustración de la intersubjetividad se presenta el siguiente esquema (Figura 7) para mayor comprensión de este proceso cibercultural del chat público.

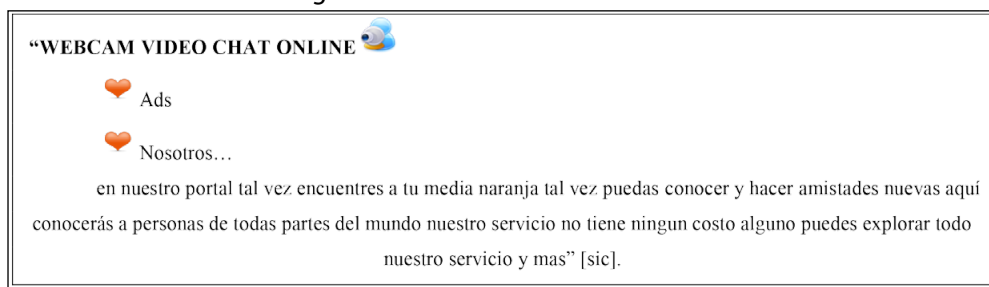
Figura 7. Intersubjetividad



Fuente: Elaboración propia




En la figura anterior "prácticamente vivo en este sitio", es evidente que los patrones de contextualización cibercultural (relación sujeta/objeto-técnico) han creado realidades socioculturales diferentes a las posturas y paradigmas sociales, tradicionales, a partir de las estructuras objetivas de las relaciones sociales y las subjetividades individuales, otros patrones de relación se ilustran y explican a partir de la figura 8.

Figura 8. Patrones de socialización



Fuente: Tomado de [www.elchatea.com](http://www.elchatea.com).

Aquí, vemos como los modos de relación que se instauran desde la página logran inducir y motivar las acciones y rutas que deben tomar los sujetos de acción en el espacio-red; pues es evidente el deseo y la pasión (narración) por conectarse para que; “tal vez encuentres a tu media naranja tal vez puedas conocer y hacer amistades nuevas aquí conocerás a personas de todas partes del mundo nuestro servicio no tiene ningun costo alguno puedes explorar todo nuestro servicio y mas” [sic]. Estos patrones de socialización se evidencian desde el mismo momento de la conexión (objetividad-interobjetividad-intersubjetividad). Ilustrada con la figura 5.

Esta ciberexperiencia hace que los internautas articulen de manera recíproca las relaciones ciberculturales como un patrón social interobjetivo, lo que reproduce la vinculación de las interacciones cotidianas en las prácticas colectivas recurrentes; prácticas que a su vez actúan como atractores sociales, ya que su uso en la interacción e interactividad posee una fuerte valoración social, afectiva y emocional en los roles de los sujetos y las interobjetividades, lo que conduce a la producción y creación de subjetividades e identidades, en relación con ese sujeto-objeto técnico multimedial. “  WEBCAM VIDEO CHAT ONLINE   
Ads  Nosotros...”

Al respecto Fabbri (2004, p. 64) tiene presente cuatro componentes de la dimensión pasional: el modal, el temporal, el aspectual y el estésico.

El *componente modal* se refiere a las modalidades clásicas (poder, saber, querer, deber), pero arguye otro tipo de modalidades como: cierto/incierto, posible/imposible. Igualmente, considera que en la pasión intervienen otros factores, como el *componente temporal*, se refiere a la configuración del espacio rizomático y del tiempo fronterizo, que se diluyen en un mundo sin límites y que es fundamental en el caso de las comunicaciones en red, en este caso en el chat público.

De igual manera, el *componente aspectual*, se refiere a los procesos de interacción de los sujetos que juega un papel muy importante en relación con la temporalidad, pues es el “proceso con el que se desarrolla la pasión vista por un observador exterior” (Fabbri, 2004, p. 66). El componente de lo sensorial, como transformación de la estesia, reconocido como una percepción de la expresión corporal, este *componente estésico* es crucial en la lúdica de la producción incesante de identidades corpóreas (avatares-second life) en la red, donde el cuerpo es visto como una metáfora que prescinde de lo físico, como elemento substancial de la pasión, como acción semiótica; por tanto, “[...] la semiótica debe concebir los signos como acciones, como transformación de situaciones, como planteamiento y modificación de autores, espacios y tiempos” (Fabbri, 2004, p. 62).

En este proceso virtual del chat, el sujeto pasa de ser un sujeto de enunciación, como afirma Najmanovich, a un sujeto meramente real, de cuerpo y formas físicas, “un sujeto abstracto y universal y de esta manera se escamotea la responsabilidad de quien habla por su propio decir” (Najmanovich, 2001, p. 1); a ser un sujeto de acción de las sociedades de la información, cuyas nuevas formas y modelos de representación de lo social hacen que este sujeto individual se transforme en un sujeto virtual-transindividual y, a su vez, en un agente del mundo desde la acción colectiva (véase [Figura 7](#)).

Esta amalgama de posibilidades de los lenguajes multimodales y multimediales permite adentrarse en el estudio de los lenguajes ciber-culturales del chat, que son todas las formas de comunicación: movimiento, texto, sonido, palabras, luz, gesto, íconos, espacios, tiempo, acción, pasión, cuerpo etc., donde los signos establecen múltiples relaciones y posibilitan la expresión subjetiva desde las diferentes reacciones emotivas sobre el mundo. Estas con frecuencia se manifiestan como modelos de comportamiento en situaciones específicas (salas), como “una instancia particular en virtud de la cual la intersubjetividad se inscribe en el discurso, aquí se concibe a los signos como acción, ya que esta dinámica transforma situaciones, así como planteamientos y modificación de actores, espacios y tiempos” (Fabbri, 2004, p. 62). Este flujo de sentidos aflora en el preciso momento en que se da la conexión y se verifica la interacción y la interactividad entre los cibernautas.

Con base en lo referido anteriormente, en este espacio, objeto de transacciones simbólicas, visto desde la concepción del signo como dinamizador de la cultura, los referentes del lenguaje no están en la realidad, están entre el mismo lenguaje como constituyente de realidad y constituyente de subjetividad (autorreflexividad), pues cuando se construyen conceptos, se elaboran objetos. En consecuencia, objetivamos la realidad y sobre ella establecemos un objeto de subjetivación, lo que implica esa manifestación como sujeto, a través de determinadas relaciones que el yo contrae con el objeto técnico, objetivándolo.

Esta conexión directa con los objetos técnicos (Simondon, 2001) hace que los sujetos se muevan en sistemas automatizados y altamente controlados, lo que los convierte en sujetos interdependientes de la comunicación mediada por ordenador, hasta el punto de llegar a desplazar sus propias creencias por las recibidas a través del internet. Por ejemplo, si la información obtenida por un objeto electrónico está

errada, al no percatarse de ella, la sociedad de consumo termina siendo manipulada; en términos de Vattimo (1992), el consumidor termina siendo consumido. Desde aquí se puede ver como:

El mundo del consumo parece inmiscuirse en nuestra vida diariamente y modificar nuestras relaciones con los objetos y los seres, sin que por ello, y a pesar de las críticas que se hacen en este sentido, se llegue a proponer un contramodelo creíble [...] no hay más remedio que constatar que su imperio no deja de crecer: el principio del self-service, la búsqueda de emociones y placeres, el cálculo utilitario, la superficialidad de los vínculos parecen haber contaminado el conjunto del cuerpo social. (Lipovetsky, 2006, p. 34)

Al respecto, Simondon (2001) ve a este sujeto como entidad colectiva que construye su mundo a partir de “[...] incesantes creaciones de un interior y de un exterior” (p. 18), mientras que Fontanille (2001) abduce que la frontera entre el “interior” y el “exterior” no está dada de antemano, sino es aquella que un sujeto traza cada vez que acuerda una significación a un evento o a un objeto, entre los cuales se instaura el diálogo semiótico.

### **Modalidades de representación en los chats públicos**

Es claro que la condición semiótica de los lenguajes con respecto al sujeto cambió en lo que concierne a su posición epistemológica tradicional y dio un paso importante de la descripción y referenciación positivista de la realidad a convertirse en una herramienta fundamental de seducción y simbolización de las realidades mediáticas, junto con la representación social del cuerpo, un cuerpo que enuncia, subjetiviza y vende, un cuerpo red, un cuerpo prótesis, un cuerpo *self*, cuya situación es la identidad profunda de las múltiples identidades creadas en la red, como principio analógico de identidad y diferencias, en el entendido de que “la analogía supera los límites del campo intelectual y profundiza

en otros sistemas donde se incluyen el cuerpo, los sistemas físicos y biológicos y los sistemas sociales y hablantes” (Cárdenas, 2015, p. 3). Estas formas de subjetivación se dan a través de los lenguajes multimodales y multimediales que abren distintas perspectivas para transindividualar la ciberexperiencia de los internautas desde las relaciones de redes de circulación con sistemas dinámicos (nodos). Estas permiten comprender la concepción semiótica, que da la posibilidad de revisar las múltiples relaciones que contraen los signos, relaciones que se conciben, no desde un enfoque formal, sino desde una concepción dada a propósito de la configuración transductiva de los lenguajes de la cibercultura.

Esta situación implica escenificar estos lenguajes desde su naturaleza proteica, polifacética, cambiante, evolutiva, como una relación en que el signo concibe el todo desde el signo mismo, cuya relación semántica, sintáctica y pragmática aporta múltiples sentidos de naturaleza híbrida, donde las partes constituyen el todo en este contexto multimodal de la realidad virtual del chat.

Entonces, al ser tan profunda la complejidad de los lenguajes de la cibercultura, es imposible analizarla si se la separa del contexto en que surge y es interpretada. Existen muchas formas de comprender el lenguaje o los lenguajes, pero ninguna se excluye de la relación tripartita del signo, ya que este siempre establece tres tipos de relaciones: con la realidad (cognitivo), con los signos (acción-mediación) y con los sujetos (expresión).

Esta mediación del signo se da a través del sujeto de conocimiento, del sujeto que conoce, un sujeto lógico, analógico<sup>28</sup> e ideológico. Así,

---

28 “La analogía mantiene el juego libre entre la unidad y la diversidad, precisa el dominio de la diferencia, da margen a la verdad, toma distancia de relativismo y pone las bases del pensamiento plural. Mediante estas actitudes, da lugar a las interpretaciones, precisamente allí donde el conocimiento se tiñe de simbolismos, imaginarios, valores, ideologías, acentos, actitudes, perspectivas y puntos de vista” (Cárdenas, 2015, p. 4).

el signo refleja, refracta, es decir, apunta a la deconstrucción y construcción de la realidad, lo que significa que genera el dialogismo, el carácter ideológico y ético y acentúa la expresión; por lo tanto, recoge matices emotivos y estéticos

Desde allí podemos demostrar cómo el carácter de signo como interpretación no se reduce a lo verdadero o a lo falso (representación), pues la verdad es un proceso que se evidencia en las actitudes, posiciones, posturas y puntos de vista del sujeto, en la medida que construye sentidos y apropiaciones de lo real-virtual y de lo virtual-real.

En consecuencia, en esta construcción colectiva ciberespacial se asumen las diferencias, mas no se regulan, lo que hace evidente que los universales dados como verdaderos sean cuestionables con el paso de una sociedad moderna a una cibernsiedad. Por lo tanto, no hay una interpretación verdadera de los hechos; por más uniformes que parezcan, las realidades se multiplican al ser creadas y, a su vez, interpretadas y reinterpretadas por otros, lo que conforma, según Morín (1991), un “tejido que comporta capas, agujeros, emergencias que son sublógicas, alógicas, extralógicas [...]” (p. 250).

Según lo dicho, el signo en la cibernsiedad no se representa, se actúa. Esto implica acción, interpretación, mediación y representación; por lo tanto, el sujeto es sujeto de conocimiento, de interacción, de expresión y de creación, pues siempre se está haciendo discurso en relación con el mundo, con el yo o con el otro, ya sea desde la estética (forma), la lógica o la ética. Así, “no hay imitación ni semejanza, sino surgimiento, a partir de series heterogéneas, de una línea de fuga compuesta de un rizoma común que ya no puede ser atribuido ni sometido a significante alguno” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 15).

Por ello, las modalidades de representación en el mundo del chat, que serán contempladas más adelante, desde las dimensiones sociosemióticas del chat público (Figura 10) están marcadas por los puntos

de vista, las perspectivas, las relaciones con los eventos, los espacios, los tiempos y los actantes, en un espacio-red.

Así, el sujeto al modalizar su discurso adquiere una posición enunciativa e interpretativa y una perspectiva sobre los hechos discursivos, lo que le permite asumir posiciones dadas por los modos de presencia en la configuración de subjetividades a partir de los entornos cognitivos virtuales, los cuales se manifiestan de manera multimodal. En el chat existen diversas formas de subjetivación, como son los puntos de vista, las metáforas como construcción de la simulación (que incluyen las dimensiones del cuerpo), la retórica, la acción, la pasión (efecto sobre el otro), la narración y el cuerpo. Veamos:

### **Dimensiones del chat**

Desde los lineamientos trazados a lo largo de la investigación, la necesidad de ver el lenguaje de la cibercultura desde el giro semiótico permite ejercer al internauta una acción donde el sujeto siempre está en relación con el otro o los otros en una red de sentidos en la que el ego y el alter ego están en continua transformación desde el espacio-red. Aquí vemos que el signo como generador de sentido comporta significados y valor en las relaciones de intersubjetivación e interobjetivación en el mundo-red a través de las relaciones de mediación construida entre sujetos y objetos mediáticos, es decir, como se explicó arriba, entre los sujetos nómadas y los objetos-técnicos, en un proceso de transformación, transferencia y relaciones de acoplamiento y de sentido, vistos en la [figura 28](#) y que se presentan en el chat mediante la creación de subjetividades, creación de avatares, creación de *nicks*, singularidades en los saludos (con íconos, frases reiteradas o prolongadas), de donde emerge o se particulariza la corporeidad.

Así, en esta propuesta, al concebir la semiótica como transducción, se comprende que nada está excluido del lenguaje; esta construcción

de la realidad aporta sentido en una red múltiple de relaciones con el mundo, con el yo, con los otros, en espacios y tiempos múltiples. Los sujetos y los objetos están entretnejidos en nodos a través del dominio de diferentes códigos que aportan similitudes y diferencias no solo a la cultura a nivel plural, sino a la sociedad digital.

Esta red heterogénea de sentidos conduce a determinar una valoración ética del sujeto, con respecto al otro y a los otros, en una relación de intercambio de valores que se justifica en el reconocimiento y autoajuste de los códigos y usos de los lenguajes de los cibernautas y, por ende, en la aceptación del colectivo en red al identificarse con los grupos o internautas conectados.

Estas comunidades virtuales son un lazo y un soporte interpersonal que propician la sociabilidad, la información, el sentido de pertenencia y la identidad social o de simulación. Dichas identidades se construyen con base en la relación de pertenencia a la red, mediada por los lenguajes, lo que constituye una identidad plural que, a su vez, se dinamiza en razón del otro como base de la interacción *online*.

Entonces, el lenguaje se actúa, se ejercita como acción y valoración en la interacción de los usos de las expresiones multimodales. De esta manera, el sentido marca un modo de relación que hace que surjan nuevos signos que dependen de la cultura del grupo social que los usa, produce y reproduce. En la práctica de la cibercultura, estos universos discursivos son creados y recreados por esas prácticas culturales y sociales del mundo virtual, lo que conduce a un enriquecimiento semiótico dado por sus características multimodales y multimediales, conjugadas en su expresión y contenido mediante un proceso de construcción simbólica legitimado como tal en el mundo virtual.

A partir de estos espacios-red surge un nuevo paradigma sobre la identidad humana; a su vez, estas redes sustituyen los lugares físicos en

ciberespacios sin límites ni tiempos definidos. En palabras de Cardoso (1998):

Estamos en presencia de una nueva noción del espacio, donde lo físico y lo virtual influyen lo uno en lo otro, sentando las bases para la aparición de nuevas formas de socialización, nuevos estilos de vida y nuevas formas de organización social. (p. 116)

En otras palabras, estas nuevas formas de organización social, en tanto que proporcionan sentido existencial de identidad y subjetividad, se convierten en formas simbólicas intencionales y comunicacionales de expresión de los sujetos conectados a la red (en la apuesta por la diversidad, en el respeto por las diferencias, en las posturas políticas y económicas). Estas formas simbólicas presuponen un sujeto de acción capaz de transformar, formar y modificar su entorno, en cuya transferencia multicultural el cuerpo adquiere valor de signo y, por lo tanto, se desglosa, se vuelve lenguaje, a partir del cual se construyen las múltiples relaciones de sentido constituidas desde la subjetividad.

Lo anterior supone que la interconexión en red, como se viene manifestando a lo largo de este trabajo, modifica o moldea la representación pública de la identidad de los individuos, a partir de la aparición de un nuevo contexto en el estudio de la interacción y de la identidad humana que aflora desde la cibercultura.

Esta construcción identitaria y subjetiva que se consolida a partir de las creencias y configuraciones del ser y el deber ser, unida a la percepción de lo que los otros creen que se debe hacer o ser, se asume desde la posición del sujeto nómada que, como sujeto histórico, político, ético y social, es el resultado de las experiencias de la relación del yo con el mundo y con el otro. A partir de este constructo de vida personal, social y simbólica, el sujeto cibernauta, que actúa como un

ser de acción, se manifiesta a través de los lenguajes microtextuales del chat, que se abordarán en el acápite “Los microtextos del chat: otra forma de multimodalidad” de este capítulo.

En este orden de ideas, al constituirse la realidad virtual como parte de la sociedad, igualmente se crean relaciones sociales en las que el sujeto de acción, desde su proceso de abducción, reconoce, decodifica, crea y simboliza lenguajes multimodales que, una vez compartidos en la red del chat, dan un sentido de pertenencia al sujeto desde sus singularidades(individuaciones).

Estos elementos de relación ciberespacial (transductivos) configuran una serie de identidades, como relación entre lo virtual y las subjetividades; estas identidades virtuales se manifiestan a través de las corporeidades o simulaciones creadas por el sujeto nómada, como forma de trascender las fronteras impuestas por la modernidad.

Esta identidad virtual funciona como una interfaz entre el sujeto real de carne y hueso y el sujeto virtual en un proceso de individuación: “En suma, la identidad de un actor social emerge y se afirma solo en la confrontación con otras identidades en el proceso de interacción social, la cual frecuentemente implica relación desigual y por ende luchas y contradicciones” (Giménez, 1997 p.4). Por ello, la identidad no existe sin la confrontación con el otro, a través de lo que se reafirman las diferencias y se construyen las subjetividades.

Este juego cibercultural establece, gesta y consolida grupos o comunidades virtuales con unos principios adecuados a la sociedad de la información y de la comunicación constituidos desde el capitalismo cognitivo como factor propio de la colectividad. Yus (2010) manifiesta esto con absoluta claridad cuando establece que “normalmente la interacción con otras personas pertenecientes a la misma comunidad constituye una importante fuente de identidad” (p. 40).

De hecho, la naturaleza sociosemiótica de los lenguajes conduce a diversas formas de lectura de los mundos virtuales, propios de la interacción del chat, donde el sujeto cibernauta, en sus creaciones y recreaciones multimodales, está en constante construcción de su identidad y subjetividad, en la manifestación de los lenguajes alternativos e híbridos que favorecen las redes sociales, lo cual crea, genera, proyecta y fortalece nuevas prácticas culturales en contextos plurales, diferenciados de los escenarios cotidianos y enmarcados en la modernidad. Así es el caso de “Madonna” quien se define así en la red (figura 9):


Figura 9. Construcción de identidades



“Soy Madonna de Argentina, quiero conocer i ligar con gente de todo el mundo..

Soy linda y sociable, tengo 25 años y rica como un BOMBOMMM#\*❤️❤️❤️❤️\*\*” [Sic].

Fuente: Tomado de [www.elchatea.com](http://www.elchatea.com).

La definición de la identidad del sujeto, en el caso de la figura 9, se da a través de una conocida y afamada cantante, la identidad y condición del usuario como sujeto de acción, le permite hacer una manifestación de su yo (individuación) identificándose con “Madonna” , quien a su vez es su avatar, para obtener un propósito transindividual (colectivo) de “conocer i ligar con gente de todo el mundo”, por otra parte, en los aspectos propios de la interacción del chat, el sujeto cibernauta (Madonna), en sus creaciones y recreaciones multimodales se caracteriza: “Soy linda y sociable, tengo 25 años y rica como un BOMBOMMM#\*❤️❤️❤️❤️\*\*”sic. Este lenguaje híbrido utilizado por “Madonna” invita a la acción y a la pasión. Vemos nuevamente la necesidad de los sujetos de interobjetivar en la relación individuación-transindividuación, lo que conduce a la subjetivación.

Asimismo, estos entornos cognitivos multimediales ayudan a formar y a mantener vínculos con la red y a valorar el prestigio social y la acep-

tación del sujeto nómada ante la comunidad virtual, lo que lo determina y le da sentido de autoafiliación con el medio ciber (Nicolle, 2000). Aquí vale la pena destacar la distinción que establece Goffman (1987) entre los papeles que desempeñamos en “la sociedad” y “la realidad personal” que se oculta tras “la fachada” de lo social, caso de “Madonna”, que, sin duda, es aplicable a las comunidades virtuales en las que la identidad de los cibernautas es invisible, pero a su vez visible desde lo corpóreo, en la manifestación intersubjetiva de sus yo.

En otras palabras, todo lo que se convoca desde la perspectiva socio-semiótica del chat no implica solo enfrentarnos a los signos que producimos, sino al reto de construir otros signos en otros universos e interpretar sus múltiples sentidos en otros contextos discursivos, como práctica humana, lo cual coadyuva a valorar y subjetivar los enunciados desde lo que Fairclough (1995) denomina “prácticas discursivas”. Desde esta perspectiva, Goffman (1987) justifica que el posicionamiento de la imagen personal del ser humano “Madonna” se da como una construcción interactiva, en la que los sujetos negocian su imagen personal (*face*) con los miembros de ese colectivo ciberespacial.

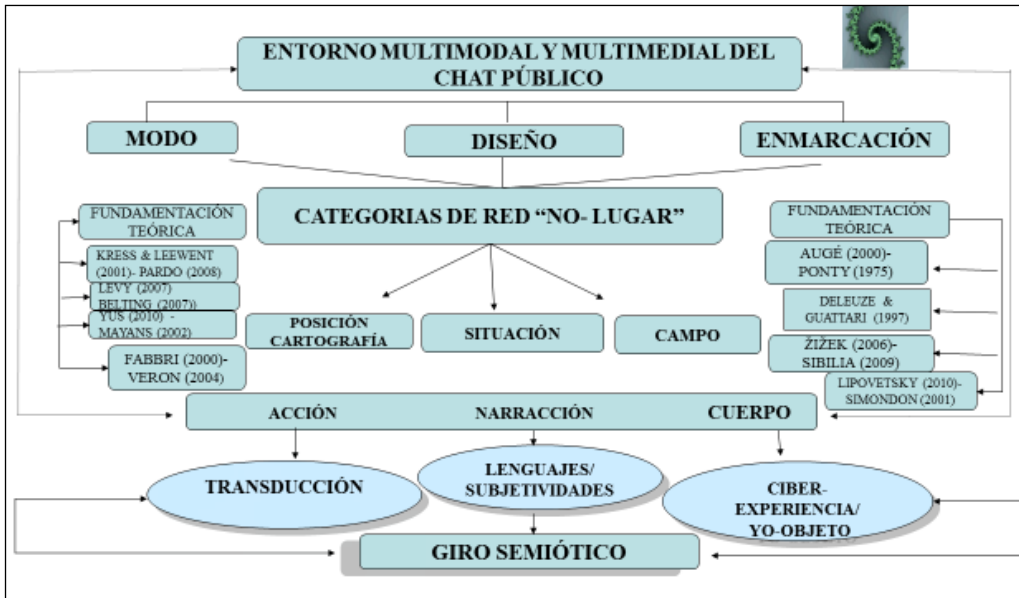
Por todo lo anterior, la multimodalidad, desde el alcance de esta investigación, es vista desde la sociosemiótica como un proceso de transducción, en cuyo recorrido se establecen relaciones del sujeto nómada con el sí mismo, el otro y el mundo; por lo tanto, la propuesta multimodal y multimedial para navegar por los chats públicos asume no solo los elementos aportados por Kress y Leeuwen (2001), sino que se dinamiza desde la transducción, el espacio-red, el cuerpo y las subjetividades.

El siguiente diagrama ([figura 10](#))<sup>29</sup> ilustra la propuesta sociosemiótica del chat público, bajo la perspectiva de los lenguajes multimodales y

<sup>29</sup> Esta figura representa la configuración sociosemiótica multimodal y multimedial del chat público como una red de transducciones y sentidos que comportan rizomáticamente estos lenguajes.

multimediales como constructores de los nuevos sujetos y subjetividades, bajo una lente transdisciplinar, donde se tejen los elementos base del giro semiótico, con las categorías de red-no lugar, desde tres categorías básicas: el engranaje multimodal y multimedial a partir del modo, el diseño y la enmarcación; las categorías del espacio-red; la acción, la narración y el cuerpo.

Figura 10. Configuración semiótica multimodal y multimedial del chat público



Fuente: Elaboración propia

Este esquema configura los elementos orientadores que se desarrollaron en los capítulos anteriores y cuya postura dinamiza el enfoque multimodal y multimedial, considerando también los modos de presencia, desde lo corpóreo, la transducción, los lenguajes ciberespaciales y las subjetividades, como dijimos atrás.

Desde la sociosemiótica, para el interés de esta investigación, el entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat público es entendido como la clave del funcionamiento del lenguaje en el núcleo rizomá-

tico de la interacción y de la interactividad discursiva del chat. Estas formas simbólicas de comunicación dadas en el ciberespacio y construidas por los internautas significan y son objetos de proceso de valoración y sentido en cuanto son transducidas y transformadas por los individuos que las construyen, producen y/o co-recrean,

Estos elementos ilustran cómo los signos construyen una sintaxis multimodal en red, convocando semióticamente una forma de aproximarse a estas relaciones simbólicas no exclusivamente relacional con los otros signos, sino a partir de toda una construcción de disposición de los signos en cuanto al espacio, al tiempo, a la situación y a las imágenes proyectadas, con una clara tendencia del cibernauta de establecer vínculos con entornos cognitivos multimediales, a partir de los cuales se provee el efecto de nuestras acciones y la posible continuidad de las interacciones, con base en los supuestos hipertextuales y multimodales dados en la red, desde la multimodalidad (modo, diseño y enmarcación) (Kress & Leeuwen, 2001), como veremos más adelante.

**El modo.** Son los sistemas de signos multimediales y multimodales actualizados en el discurso (híbrido). Ellos constituyen presencia por cuanto hacen que el sujeto de acción dinamice el plano de la realidad objetiva y el plano de la intersubjetividad, donde el sujeto es ser acontecer y se potencializa para ser virtualizado. Por ello, como se establece en este capítulo, los modos de presencia son una forma de configuración de subjetividades e identidades múltiples a través de la red.

Esta construcción y organización de efectos de sentido en las prácticas discursivas del chat son utilizadas como mecanismo de los usuarios para generar significación (Kress & Leeuwen, 2001). El modo garantiza la contextualización de la interacción y se refleja en las subjetividades creadas a través del entorno cognitivo en el ambiente del chat, como se analizó en el acápite “Modalidades de representación en el chat”. Esta actualización del discurso de manera transductiva, se da en la modalización del sujeto autónomo en relación con los otros, quienes actualizan la interacción discursiva a través de los lenguajes híbridos.

Estos modos de presencia configuran las subjetividades, ya que son la múltiple manifestación del sujeto a partir de la creación de sus identidades variadas. Por ello, los modos de presencia/ausencia se dan a partir de los lenguajes multimodales, imágenes, (guiños caritas, emoticones, fotos avatares), recurrencias estilísticas (“xfaaa”, “iiiiiii”, “kampliss”, “????????”), retórica, onomatopeyas (“eoooo”, “pissss priviiii”, “aha”, “mmmm”), metáforas (“me pso a vlarrrrr”), lo que a su vez define la subjetividad a partir del estilo como unidad de sentidos construida por el valor de la totalidad de los otros sujetos virtuales.

Dichos procesos se observan en los modos en que los cibernautas juegan roles y facetas de su identidad, es decir, a través de aquellos recursos semióticos (lenguajes) que se despliegan en el chat como manifestación de pasiones, emociones y deseos, aunque es claro que estas manifestaciones, responden también a las posibilidades de combinación en el texto tecleado, con lo que el cibernauta, significa, expresa y comunica cualidades de la voz y de la imagen. Se ilustra este punto en la figura 11, [www.canalchat.org](http://www.canalchat.org), sala para encuentro de parejas, cuya propuesta es adivinar el futuro y buscar pareja según la lectura del horóscopo o la carta astral

Figura 11. Juego de roles



Fuente: Tomado de [www.canalchat.org](http://www.canalchat.org)

A partir de este chat, vemos como el rol que asume este sujeto nómada, hace parte de los juegos identitarios virtuales, en los que representa una o múltiples identidades como parte de su *alter ego*. La configu-

ración de este espacio particular “Descubra su futuro” y “gratis”, hace que el ciberespacio, se constituya en una serie de escenarios sin fin que supone unas prácticas mediáticas, que solo pueden entenderse a partir de la constitución de nuevos sujetos y subjetividades que son valorados de manera transindividual, mediante la visión rizomática que permiten las nuevas tecnologías. Estos espacios virtuales forman nodos de identidad, que se validan en el deseo de conseguir pareja gracias a la adivinación y la lectura de las cartas.

Así, fácilmente se puede entrar al mercado virtual, construyendo cualquier tipo de identidad, a partir de un juego de roles (subjetividades) que permiten identificar al otro de acuerdo con el perfil que manifiesta en la red, como se ilustra en el anterior ejemplo.

Estos recursos semióticos (modos) también se manifiestan con *nick*, foto/avatar, divertidos emoticones interactivos que manifiestan deseos mediante gestos, tonos de voz (gritos, escritos en mayúsculas), etc. Por otra parte, el cibernauta, con el propósito de confirmar la presencia del otro o de los otros, utiliza preguntas reiterativas o formas enfáticas con el propósito de exhortar al otro. Este valor intensificador de la interacción, por lo general, se acompaña de guiños, gestos, interrogaciones, como formas de actualización del discurso. Veamos otros ejemplos en la figura 12.

Figura 12. Recursos semióticos. Confirmación de identidades

```

<lola > “tas ahiii”
<lola > “hay alguien”
<lola > “taaas. Holaaaaaaaa”
<lola > “contéstamee”
<lola > ☹
??????????
<lola>:(
<salao> sip,
<lola > “bueno”
<lola > “podes hablar.....”
<salao> “oyeeeeee”

```

Fuente: Tomado de: [www.gentechat.net](http://www.gentechat.net).

La reiteración se manifiesta a través de la repetición del mismo grafo, de signos de interrogación o de exclamaciones, ejemplos que se muestran en la figura 13.

Figura 13. Reiteraciones de confirmación

<la rica> “hola a todos!!!!!!”
<la rica> “qte pasa juli!!!!!!”
<juli> “ZZZZZ”

Fuente: Tomado de [www.canalchat.org](http://www.canalchat.org).

Estas reiteraciones pueden manifestar sueño o fastidio, como lo ilustran los ejemplos tomados de [www.softonic.com](http://www.softonic.com): “ayayayay”, “uffffffff”, “uupaaaa”, “muaksssss”, “zzzzz”, cuya sintaxis fluida, dinámica, fragmentada, elíptica, espontánea es altamente efectiva en la cibercomunicación instantánea. A pesar de su modo fragmentado, aparentemente disperso y rizomático, el valor del sentido es orientado por los cibernautas, ya que presenta cierto orden que se da en función, por una parte, del *nick*, y, por la otra, de la pragmática y de la semiótica. Nótese que la ausencia de los signos de puntuación no impide que las interpretaciones de los textos del chat sean efectivas, pues utilizan otros mecanismos multimodales de atención y orientación.

Algunos recursos modales son convencionalizados, como las marcas de entrada y salida de los internautas o el envío de flores, risas y guiños que los usuarios deciden usar para modalizar sus lenguajes. A estos recursos se le suman otros elementos modales y multimediales que enmarcan estas acciones, como las caritas tipografiadas o los elementos de audio o visuales, recursos creados por los cibernautas.

De la misma forma modal, la presencia del nombre (*nickname*) establece una necesidad de confirmar la presencia del otro, a través de indicios que hacen parte de la dinámica interactiva del chat, la cual precede la conexión y la entrada para iniciar la interacción mediática.

Se puede afirmar que este apodo condiciona y constituye una fuente importante de discernimiento de la identidad (construcción simbólica) que puede describir y dar sentido a ese cuerpo presente tras la pantalla; este recurso se da ya sea por procedimientos de control de carácter administrativo, que dependen del servidor, ya sea automáticamente según la situación que establece la relación “disponible” o “abandono de sala”, ya sea por los supuestos o inferencias que desencadena el *nick*. Veamos un ejemplo en la figura 14.

Figura 14. Construcción simbólica de la identidad

< Sexo>	“hola”
< Pasionaria>	“hola”
< Sexo>	“eres rebelde”
< Pasionaria>	“porq lo decís”
< Sexo>	“x tu nombre”.
< Sexo>	“q tonto:(
< Sexo>	“ha....”

Fuente: Tomado de [www.terra.es](http://www.terra.es).

Este ejemplo muestra que al constituir el nombre un sello de identidad, esta a su vez se asocia con la corporeidad, un cuerpo mediático que asume diversas subjetividades, lo que provoca una relación entre el sujeto que chatea y que, a la vez, se ve reflejado en su *alter ego*. Esta provocación mediática induce al sujeto a manifestar reiteradamente sus “yo”. Esta forma de materialización, configurada en la interfaz, constituye sus subjetividades, es decir, su representación como sujeto de acción en el mundo virtual. Por lo tanto, el *nickname* orienta los marcos de interpretación de la posición del sujeto, su rol o la actitud de respuesta frente a ese chat, de tal forma que, en concordancia con Fairclough (1995), la modalidad da cuerpo a las variadas identidades sociales y personales de los internautas.

Esta construcción identitaria, de la que se viene argumentando, se logra a partir del perfil (creado por los cibernautas), de fotos, comen-

tarios, avatares, imágenes alusivas a películas, fotos de personajes famosos, memes, *animés*, y de las múltiples interacciones en la red. Aquí, la utilización de un *nickname* favorece notoriamente la creación de identidades en la red, pues este no cumple una función referencial, ya que es una prótesis, una impostura del yo, una impronta del sujeto de acción, que, una vez aceptado, proporciona la sensación de pertenencia y de seguridad.

Desde esta perspectiva, al desvincularse la presencia física del internauta, su identidad se convierte en un fragmento o “microtexto”, cuya subjetividad termina siendo un símbolo de pertenencia y reconocimiento en el espacio-red, delimitado en un espacio del chat, pero que posee la capacidad de interacción y de construcción (transducción) de la imagen alrededor del sujeto creador y de los otros sujetos que afianzan su significación y valor, es decir, el sentido.

El *nickname*, al dar la sensación de invisibilidad, aceptabilidad y seguridad, permite que el ciberespacio del chat sea utilizado de manera libre, espontánea e íntima. A su vez, el *nickname* cumple una función connotativa y los usuarios lo crean según la sala que visiten. Veamos algunos ejemplos en la figura 15.

Figura 15. Construcción simbólica de la identidad (continuación)

<p>&lt;Liberal&gt; “hy soi chico simpatiko de ligue”                  &lt;veleta&gt; “uyyy algún liberal para.#\$%”*&amp;%###!(::)°°***”                  &lt;yogurt&gt; “me dio ganas de hacer la niña soy maternal”                  &lt;ardiente&gt; “órale hagámole”</p>
--

Fuente: Tomados de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org), chatligar.

Como es claro, la identidad desde el *nickname*, en este caso, es construida por los internautas desde el entorno cognitivo de las salas y sus perspectivas e intercambios modales con otros internautas. Bajo este elemento identitario, el usuario puede construir y reconstruir varias fa-

cetas de su perfil, asumiendo múltiples identidades fragmentarias, que en conjunto configuran sus subjetividades, a través de esa máscara facilitada por las comunicaciones multimediales que invisibiliza por completo al sujeto y donde, en términos de Yus (2010), “el género, la orientación sexual, el color, incluso la especie, todo puede cambiar al instante y a voluntad” (p. 48).

Este sujeto de acción establece sus construcciones identitarias con los modos de existencia de los objetos técnicos previstos en las comunicaciones ciberculturales. El objeto técnico (Simondon, 2001) funciona como un engranaje en cuya posición el sujeto nómada está en relación constante de individuación, que también envuelve en la creación y recreación de los avatares, como fuente de identificación y singularidad de los sujetos de acción.

La proximidad, como otro elemento modal, es el aspecto que resulta de la interactividad de la comunicación, lo que da la posibilidad de ser presencia/ausencia (Ponty, 1975), como elementos de aceptación y reconocimiento. Esta presencia sensible, en términos de Fontanille (1999), se identifica en el “campo de presencia”, que es considerado como el entorno espaciotemporal en el que se desarrolla la percepción; es allí donde vemos cómo “toda presencia identificada en el campo está dotada de una posición con respecto a la posición de referencia (el yo)” (Fontanille, 1999, p. 30). Allí se pasa de ser un sujeto carnal a convertirse en un sujeto virtual, con múltiples presencias y modos de constitución de sus subjetividades, donde “el campo social ya no es más que la prolongación de la esfera privada” (Lipovetsky, 2006, p. 25), que también hace parte de la espectacularidad prevista en la sociedad mediática de consumo.

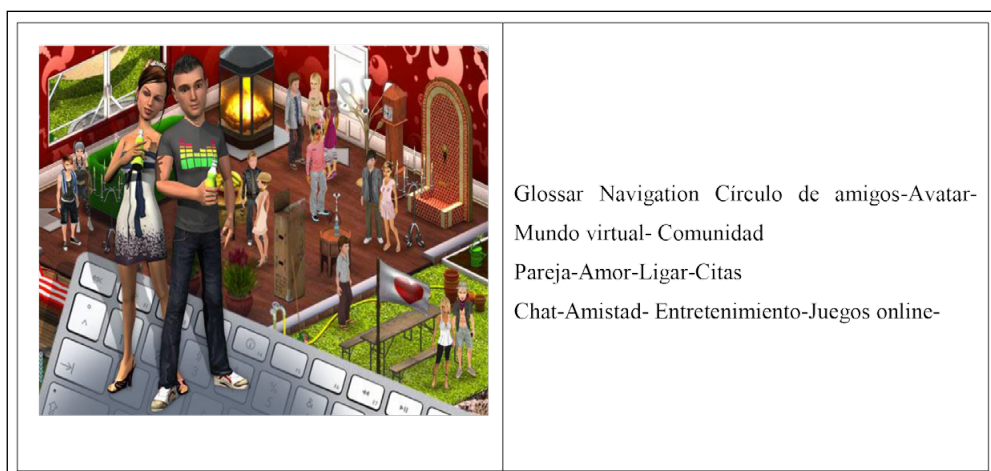
Esta interactividad, vista como la relación entre varias personas que en un momento dado adaptan sus acciones o roles a los del otro, son

modos que, una vez aceptados, contribuyen a seguir el juego discursivo y comunicativo en la red. Dicha proximidad virtual está marcada en lo corpóreo a partir de la construcción que los cibernautas hacen de su yo.

Por lo tanto, este marco modal construye los sentidos que se darán a lo largo de las interacciones según las múltiples significaciones cognitivas otorgadas por cada uno de los cibernautas del chat, lo que activa los movimientos, intereses y secuencias desde el punto de vista de la interacción y de la interactividad puesta en escena en el espacio red.

**El diseño.** Parte de este entorno virtual se condensa como el escenario (conexiones y estética de la página web) que permite la puesta en escena de los sujetos de acción; allí se dan todas las manifestaciones de interacción comunicativa y, por tanto, el manejo de las subjetividades. A partir del diseño se otorga un nuevo sentido al sujeto de acción que enuncia o es enunciado; es decir, un valor y un significado correlacional respecto de la dimensión discursiva, como se muestra en la figura 16.

Figura 16. Entorno virtual



Fuente: Tomado de [www.es.smeet.com](http://www.es.smeet.com).

Se aprecia cómo esta integración de los lenguajes múltiples para construir un nuevo discurso, centrado en la composición digital, es un fundamento clave para comprender estas dimensiones semióticas del chat en la proyección social de los sujetos. Vemos como la escenografía montada en este chat está cargada de avatares second life y es precisamente la enmarcación de un juego de roles. Esta página es visitada, por lo general, por cibernautas que quieren jugar en línea y tener relaciones sociales de amistad, amor, sexo, de manera espontánea y rápida, pero equiparable a un juego de roles, es decir, cada avatar asume su identidad y ejerce sus propias acciones.

**La enmarcación.** Es la forma en que los elementos de una composición visual están conectados. También puede ser llamada líneas marco que a su vez denotan continuidades, discontinuidades, líneas rizomáticas, espacios vacíos; el marco como principio multimodal, no solo existe en la composición visual sino en la escritura formal y en todo lo que constituye significado. La búsqueda de este principio desde la antropología de la imagen, con respecto al chat, puede ser tomada en diferentes modos multimodales, ya que la multimodalidad incluye los procesos que combinan el uso de distintos sistemas de signos que pueden ser leídos desde lo multimedial y multiespacial.

Dicha composición visual y sus nodos se pueden ejemplificar desde la página [www.neofull.com](http://www.neofull.com) que, igual que [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org), ofrece sus servicios completamente gratuitos y es muy atractiva para el usuario, ya que lo atrapa desde el entorno cognitivo que ofrece. Allí, las múltiples posibilidades de conexión son muy seductoras y con diferentes y variadas tecnologías permiten una mayor y efectiva interacción: Ajax, Flash, HTML, con multitud de webchats basados en la tecnología Ajax y en la tecnología Flash, los cuales son unos de los más avanzados en la tecnología de internet.

Veamos en el siguiente ejemplo (figura 17) cómo se juega con la interactividad, es decir, con la voz, imagen y chat. Los colores son atractivos y armonizan con la página y su dinámica jovial; igualmente se presenta una serie de hipertextos que al ser enlazados permiten toda clase de experiencias, desde juegos hasta todo tipo de relaciones sociales.

Figura 17. Composición visual del entorno del chat



Fuente: Tomado de [www.neofull.com](http://www.neofull.com).

Los elementos de esta composición multimodal están conectados (enmarcados) a partir de toda una amalgama de creación de textos, desde el tamaño, fondo, colores, posición de los símbolos visuales, auditivos, lingüísticos, semánticos, hasta todos los aspectos que favorecen las dinámicas de los espacios-red y hacen efectiva su interacción e interactividad.

Desde la página ChatZona (figura 18), se permite registrar el *nick*, el canal y diferentes opciones, las cuales se pueden implementar en las páginas personales de todos los usuarios, de una manera mucho más directa y con una interfaz más limpia, es decir, minimalista, menos saturada, más práctica y con más espacio. De tal forma que, si los internautas poseen conexiones lentas o pocas posibilidades de conexión, se garantiza la rapidez de navegación, ya que se basa en HTML y funciona en cualquier tipo de navegador y red.

Esto hace que el entorno cognitivo multimedial y multimodal del chat sea un escenario, un marco construido para que el sujeto se posicione frente a sus multiversos, desde donde la transductividad da la posibilidad para transformar, formar y deformar, transferir su individuación como una característica propia del sujeto nómada, que hace de cada sujeto de acción un ser singular.

Así, en este campo de presencia/ausencia se visiona una naturaleza rizomática que ubica en el mismo espacio una multiplicidad de relaciones, interacciones, intereses y puntos de vista; elementos heterogéneos que deben ser vistos desde un paradigma no tradicional, pues esta interacción en nodos corresponde y adopta una naturaleza rizomática que debe ser mirada desde la complejidad y la diversidad.

Veamos la (figura 18) que muestra la página de inicio de ChatZona. En su encabezado, en la parte superior izquierda se encuentra el nombre del sitio y la versión del chat, que para este caso es 3.0; en la parte superior derecha se observan cuatro íconos, cuya elección permite ser miembro o seguidor de las redes sociales. Debajo se encuentra un buscador de salas que el usuario visita según sus intereses, mientras que en la parte inferior hay un menú de opciones del sitio que facilita la ruta que el internauta desea realizar.

Figura 18. Espacios red



Fuente: Tomado de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org).

En la parte izquierda se encuentran varias secciones, la primera es “Te ofrecemos...”. En esta sección se encuentra una variedad de productos que el sitio ofrece, entre los cuales están el chat, juegos, horóscopo, etc., que hacen parte del ocio. En la segunda sección se encuentran las salas, que se clasifican por categorías en un listado; si se abre una de ellas, se encuentra con que cada una tiene subcategorías y luego salas, lo que invita a toda una diversión interactiva y nunca se sabe lo que se va a encontrar.

Esta enmarcación y diseño de las páginas presenta las interacciones en movimiento; allí las líneas se suceden unas tras otras en un aparente orden; las imágenes, variadas y de colores alternativos y llamativos, se superponen a los textos; las ventanas se adicionan y generan otra serie de hipertextos que configuran la composición visual y su conexión rizomática.

En la tercera sección se encuentra “Salas más visitadas” en la cual se puede observar un *rating* de las salas más solicitadas cada día.

La cuarta sección se llama “Conoce ChatZona” y muestra una lista de páginas, todas relacionadas con el funcionamiento y el equipo que conforma el sitio; es una sección que contextualiza al usuario y lo exhorta a participar como miembro activo de la red.

En la quinta y última sección de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org), denominada “Actualmente”, se muestra el número de usuarios que tiene el sitio y la cantidad de canales que se han creado en el transcurso de vida de la página, desde marzo de 2007, lo cual motiva a sus seguidores a continuar conectados (figura 19).

Figura 19. Redconexión



Fuente: Tomado de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org).

La figura 20 muestra la parte central de la página de inicio.

Figura 20. Redconexión (continuación)



Fuente: Tomado de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org).

En la parte izquierda se encuentra la publicidad de un sitio dedicado a la venta de servicio de horóscopo y en la parte derecha se encuentra la sección de logueo desde la cual con un *nick* se entra al servicio de chat. En la parte inferior están las opciones de “Me gusta” para la cual se necesita estar inscrito en *Facebook*; también hay un enlace al formulario para poner el chat en la web personal y el formulario para enviarle una invitación a un amigo para que conozca este chat, con lo que el colectivo cada vez es mayor.

Posteriormente, en la página de inicio se encuentra una sección dedicada a las salas que se encuentran disponibles; estas se clasifican por países y por chats temáticos, mostrando así una multiplicidad de posibilidades para satisfacer las necesidades de los otros “yo” (figura 21).

Figura 21. Mis opciones rizomáticas

**Chat por países:**

-  **Chat España**  
Encuentra nuevas amigas y amigos de todas las comunidades españolas!  
[Madrid](#) - [Barcelona](#) - [Euskadi](#) - [Galicia](#) - [mas...](#)
-  **Chat Latino**  
El Latin Chat mas divertido donde conocer gente de todo el continente.  
[Colombia](#) - [Paraguay](#) - [Peru](#) - [Venezuela](#) - [mas...](#)
-  **Chat Mexico**  
Conoce y encuentra amigos en Mexico y [Chat de Mexico](#) las provincias de este pais.  
[Puebla](#) - [Acapulco](#) - [Nuevo Leon](#) - [Merida](#) - [mas...](#)
-  **Chat Argentina**  
Hay miles de argentinos y argentinas como tu chateando ahora, conectate!  
[Chaco](#) - [Bs Aires](#) - [Corrientes](#) - [Santa Fe](#) - [mas...](#)

**Chats temáticos:**

-  **Chat Ligar**  
Encuentra pareja, liga y mucho mas con gente de todas partes.  
[Amor](#) - [Contactos](#) - [Lesbianas](#) - [Gay](#) - [Ligar](#) - [mas...](#)
-  **Chat Amistad**  
Encontrar nuevas amigas y amigos nunca ha sido tan divertido!  
[Amigos](#) - [General](#) - [Chatear](#) - [Gitanos](#) - [mas...](#)
-  **Chat de Ocio**  
Divertete, juega al trivial o comenta tu programa de television favorito!  
[Trivial](#) - [Series TV](#) - [Tarot](#) - [Conquerors](#) - [mas...](#)
-  **Chat con Musica**  
Escucha y chatea con tus grupos favoritos, encuentra radios online...  
[Chats con Radio](#) - [Grupos](#) - [Club de Fans](#) - [mas...](#)

**Mostrar mas salas...**

Fuente: Tomado de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org).

Por último, en la parte inferior de la página se encuentra el *footer* o pie de página en el cual se puede apreciar una serie de links que enlazan a páginas especiales del sitio, cuyo propósito es invitar a conocer más a fondo las normativas, la publicidad, otros servicios que presta la red, y el equipo que hace parte de la creación y mantenimiento de ChatZona (figura 22).

Figura 22. Espacio-red-rizoma



Fuente: Tomado de [www.chatzona.org](http://www.chatzona.org)

Esta ciberexperiencia muestra cómo los elementos de enlace y nodos interactivos de las páginas citadas modalizan la interacción de los sujetos, lo cual se logra a partir del diseño, el modo y la enmarcación (intersubjetividad-interobjetividad), en la integración de los múltiples sentidos otorgados a ese sujeto de acción, que modifica, modula y decide la integración de sus rutas y las puestas en escena de estas prácticas multimodales sociosemióticas.

No cabe duda que el diseño, el modo y la enmarcación, como mecanismos de los modos de enunciación de los sujetos y como acto de presencia/ausencia, regulan y motivan la creación de múltiples identidades “como una fabricación intelectual descorporizada y fácil de manipular” (Yus, 2010, p. 49), ya que son un escenario, un marco construi-

do para la producción, el uso y el consumo de identidades corpóreas, sexo, amistad, recreación (juegos, música), etc., que adquieren valor y reconocimiento en la red: “Sin duda, un medio rico en el sentido de que ofrece al usuario opciones variadas e inmediatas de gratificación” (Yus, 2010, p. 85).

Esta forma multimodal de búsqueda e interacción, favorece en alto grado el consumismo y la configuración de sujetos y subjetividades, en un entorno propicio para ello, ya que no permite la distracción y el aburrimiento, pues es toda una experiencia de transducción que, en términos de Simondon (2001), es una realidad que obedece a múltiples maneras de pensar el mundo, mediante el cual el sujeto logra espectacularizar su identidad soñada.

Así veremos abajo cómo la ventana de opciones del chat desde una visión cartográfica (cartografía, situación, campo) se constituye en un foco fundamental en la creación de subjetividades y en los modos de presencia. Este conjunto de herramientas de la interfaz ayuda a utilizar todas las opciones del chat, desde donde se observa la lista de usuarios conectados, así como un menú de opciones para aplicar en la interacción: ignorar, mandar, privado, buscar usuarios, o simplemente salir de la sala.

### **Una visión cartográfica del mundo virtual del chat**

*El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye. Contribuye a la conexión de los campos, al desbloqueo de los cuerpos sin órganos [...] Forma parte de rizoma. El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones.*

Deleuze y Guattari. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia.*

Volviendo al diagrama que ilustra la propuesta multimodal de la investigación (figura 10), vemos cómo esta lectura cartográfica del mundo de las comunicaciones instantáneas se da a través de tres puntos de

congruencia que se denominan, para este estudio, categorías de red-no lugar (cartografía, situación y campo, que serán retomadas más adelante), vistas como una red de circulación con sistemas dinámicos (nodos), que, en el ejemplo anterior, son las múltiples conexiones rizomáticas que presenta la página y que se reconstruyen en la mediación simbólica de los usuarios (interacción e interactividad mediática).

Estas categorías de red-no lugar, que se ilustran en la [figura 23](#), permiten la lectura de la presencia de una cartografía, entendida como la denominación del espacio en el cual surge y se desarrolla la cibercultura, donde el cuerpo y el espacio están en relación de interacción y que ponen en contacto al sujeto de acción con su espacio-red, lo que a su vez le permite construir, desde diversos ángulos, el sentido y la posición de los cibernautas como sujetos nómadas.

Por ello, esta cartografía es un espacio que se resignifica en relación con los sujetos y el campo, en el cual se significan y representan multimodalmente las relaciones intersubjetivas en un campo analógico de construcción de sentidos. Aquí, la corporalidad se convierte en un elemento imprescindible para la configuración de los espacios cartográficos, en tanto que el sujeto se determina, se posiciona y asume en relación con el sí mismo y el otro. En este campo el sujeto se ausenta del cuerpo físico, para reinventarse en un espacio virtual, donde asigna a su corporalidad múltiples identidades como posiciones intersubjetivas. De allí que la relación acción-narración y cuerpo sea fundamental en la dimensión cartográfica y multimodal de los chats públicos.

A continuación, se retomará cada una de ellas (cartografía, situación, campo, acción, narración, cuerpo) con el propósito de dimensionar las conexiones rizomáticas que, desde el giro semiótico y la transducción, determinan la configuración de toda clase de facetas identitarias en el chat público.

**Categorías de red-no lugar.** Estas categorías de red-no lugar se definen como espacios cuya territorialidad no permite a quienes los visitan la creación de vínculos permanentes. Estos no lugares configuran una nueva presencia construida desde la virtualidad, aquí los lenguajes toman vida en el escenario de un nuevo medio expresivo, un mundo fronterizo, sin límites. Al respecto, Augé (2000) define los no lugares como espacios sin historia y sin identidad; un “no lugar” por donde transitan seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen; un “no lugar” sin historia que afecta las relaciones con la realidad y con los otros.

Ahora pasemos a dilucidar cada una de estas categorías, ilustradas en la (figura 23) que, con base en lo descrito, convocan a ver la complejidad de los lenguajes de la cibercultura como parte fundamental de las categorías propuestas y evidenciadas a lo largo de este capítulo.

Figura 23. Categorías de red-no lugar



Fuente: Elaboración propia

**La cartografía = posición (estar en...).** Es un espacio virtual en el que todo fluye; permite al sujeto mediático localizar, explorar, delimitar, administrar, comerciar, apoyar, ofrecer y proyectar su imagen, a partir de la conceptualización y representación de sus entornos cognitivos multimediales, favorecidos por la arquitectura del formato chat, que no solo es una elaboración cartográfica del mundo, sino todo un proceso de connotación fundamental para dar las bases de cómo el sujeto se despliega de diferentes formas para relacionarse con muchos otros sujetos en red. Por lo tanto, es un elemento fundamental en la organización funcional del espacio ocupado por los grupos humanos, en la comunicación, comprensión e interpretación de las sociedades y sus interacciones espaciales (intersubjetividad).

Este principio denominado “de cartografía y de calcomanía” establece la relación de elementos heterogéneos que se unen entre sí para producir subjetividades. Dicha condición hace que la cartografía, en estos términos, no responda a ningún paradigma de tipo estructural o generativo, sino a un proceso que se construye y reconstruye en la múltiple conexión de las corporalidades como representación continua de la condición humana a manera de un *performance*. En términos de Deleuze y Guattari (1988):

Un rasgo intensivo se pone a actuar por su cuenta, una percepción alucinatoria, una sinestesia, una mutación perversa, un juego de imágenes se liberan, y la hegemonía del significante queda puesta en entredicho. Semióticas gestuales, mímicas, lúdicas, etc., recuperan su libertad [...] y se liberan del “calco”, es decir, de la competencia dominante de la lengua del maestro —un acontecimiento microscópico altera completamente el equilibrio de poder local—. (Deleuze & Guattari, 1988, p. 20)

Así que, como se venía afirmando, a partir de la ventana de opciones que ofrecen los chats se observa un despliegue del espacio-red y ve-

mos cómo, paso a paso, en la estructuración de la dinámica interactiva, el sujeto ya es un sujeto de acción y de posición, lo que configura una serie de posibilidades que, vistas desde la pantalla, como mecanismo de enlace con los sujetos, (interfaz-enmarcación), modalizan la representación de la configuración de sentidos; la ventana de opciones (espacio-red) ya es el foco fundamental del entorno cognitivo y multimedial del *chatlar* como modo de presencia y de asunción de subjetividades.

Desde esta herramienta básica posicional (carácter situado, indexicalidad del yo frente al otro) se observa un menú de opciones (matriz simbólica) que dan la posibilidad al sujeto de acción de seguir su propia ruta y de decidir, con base en la lista de usuarios, con quién se conecta, así como los modos de interacción en la red para ignorar, mandar o establecer una relación en privado y el tiempo que desea estar conectado.

Por ello, las modalidades de representación en el ciber mundo están marcadas por los modos de presencia, desde los puntos de vista, las perspectivas, las relaciones con los eventos, los múltiples contactos, los no espacios y el no tiempo (como marca transductiva, sincrónica). En una cibersociedad marcada por lo simultáneo y fugaz, esta construcción interactiva multimedial se comporta como un bucle, un sinfín, cuyo efecto *scroll*<sup>30</sup> hace que muchos mensajes no sean visualizados y pierdan su vigencia en segundos, de tal forma que el usuario en determinado momento no sabe cuál fue su inicio ni sabrá cuál será su final, pues es un infinito sin retorno, y simplemente se entra al juego haciendo conexión en cualquier punto del chat de manera creativa.

Como afirma Mayans (2002, p. 43): “en esta peculiar forma de construcción de un discurso intervienen las opiniones y comentarios de la

---

30 Efecto del desplazamiento múltiple, del movimiento de los mensajes que conforman la interacción y la interactividad en los chats. Desplazamiento de la ventana que muestra una aplicación informática.

audiencia, interrumpiendo al ponente, apremiándole, pidiéndole explicaciones o contradiciéndole o, incluso, hablando en paralelo de otra cosa que nada tenga que ver”.

Se evidencia cómo su estructura o eje principal desaparece en una especie de rizoma que no empieza, ni termina, solamente establece un tejido en red de múltiples sentidos y de interacciones, que pueden ser reconectadas desde cualquier punto del chat como una puesta en escena, cuyo “mapa es siempre asunto de performance” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 17).

Al respecto, Deleuze y Guattari (1997) plantean este ciberespacio cartográfico como la creación múltiple y generación de nuevas relaciones sociales que afectan los hechos humanos de cara a la posición del paradigma moderno que caracteriza la cartografía o mapeo como interpretación histórica y evidente de lo “real” cuya representación es fiel a la “realidad”, pues es la única disponible.

De hecho, y en concordancia con Deleuze y Guattari (1997), la “realidad” es una creación individual o colectiva, dada en la producción cultural, donde se multiplican las singularidades y se generan nuevas relaciones como construcción de diferencias en la individuación. Estas construcciones de carácter rizomático permiten la aleatoriedad y la hiperconectividad ([figura 34](#)). Puntos a la “N” son conectados en un sinfín de nodos en el mismo instante y desde cualquier punto

de la red o *rizoma*<sup>31</sup> en una continua y perenne reconstrucción. Justamente lo que sucede en las categorías de red-no lugar de los chats.

Veamos ahora otro ejemplo, tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com), de la configuración paso a paso del chat público, desde el momento mismo da la

31 “El rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga [...]” (Deleuze & Guattari, 1997, p. 25).

conexión, con el propósito de ilustrar, desde la perspectiva multimodal, la calidad rizomática e interactiva de los chats, desde los modos de presencia que se orientan a partir del momento en que se entra a la página y donde son primordiales las competencias de los cibernautas en el conocimiento y manejo de los lenguajes hipermediales.

La serie de comandos que se dan a los usuarios para iniciar el proceso interactivo de conexión ubican al internauta en un escenario cognitivo multimodal y multimedial (espacio red) que lo conducen por rutas hipermediales que facilitan el posicionamiento del sujeto, adoptando modos de presencia Ver bitácora 1, (figura 24).

Figura 24. Modos de presencia

1. Buscar la página del chat

2. Dar clic en el enlace para entrar en el chat

3. Logearse

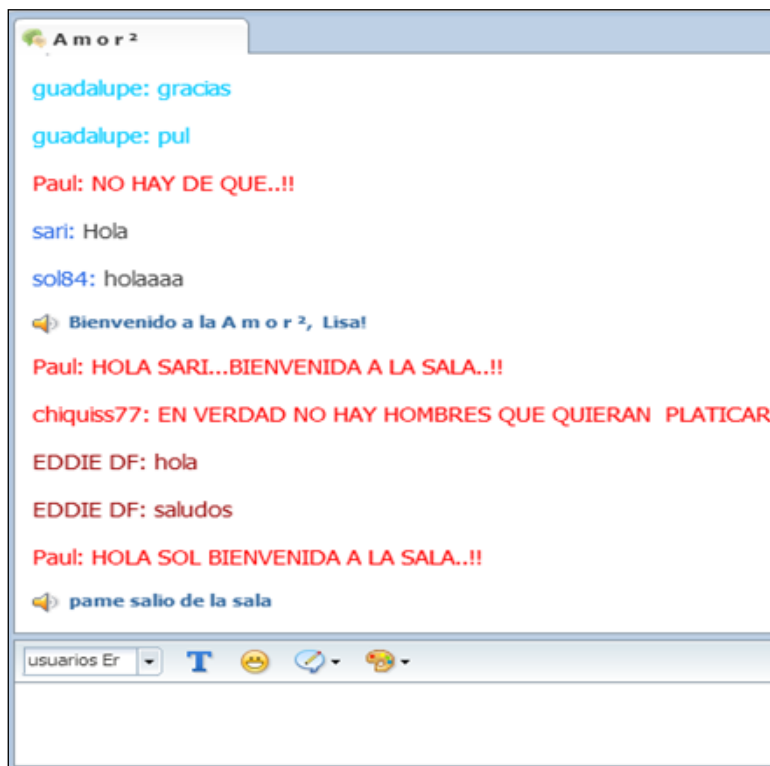
4. Seleccionar la sala

Detailed description of Figure 24: The figure is a composite image illustrating the steps to access a chat. Step 1 shows a browser address bar with 'www.elchat.com'. Step 2 shows a 'chat' page with a 'Nuevo El Chat' button. Step 3 shows a 'Login/Regístrate' window with fields for 'Usuario', 'Clave', 'Re-type Password', 'Email', 'Lugar', 'Edad', and 'Sexo'. Step 4 shows a list of chat rooms: 'Amigos', 'Amor', 'Amigos 2', 'Amor 2', 'De Ligue', and 'Cybersex', each with a brief description.

Fuente: Tomado de www.elchat.com.

En la sala seleccionada se pueden leer abiertamente los comentarios de los usuarios conectados y participar en ella, con la dinámica y competencias requeridas por los internautas, haciendo uso de los códigos o gama de sistemas equivalentes que estimulan los modos de presencia (figura 25).

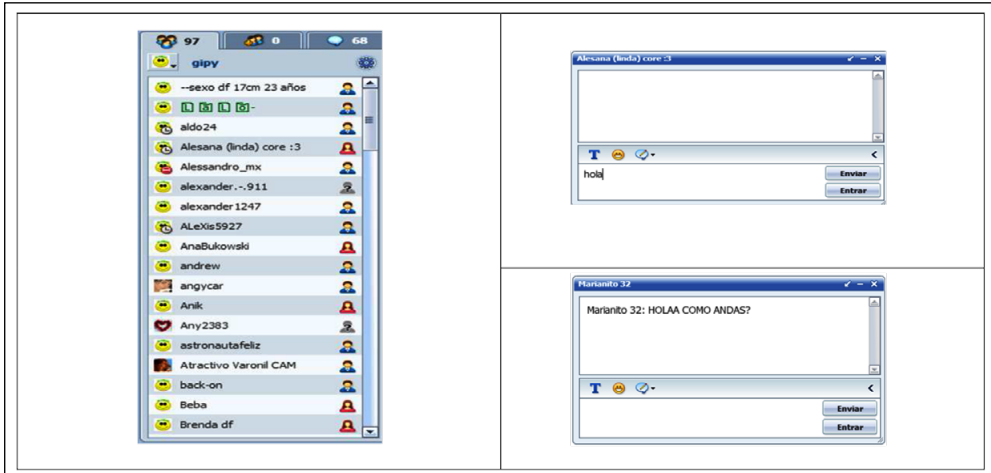
Figura 25. Competencias ciber



Fuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com).

De hecho, en esta interacción, dependiendo de los fines de cada sujeto conectado, también se puede seleccionar a un usuario o varios y elegir una conversación privada (figura 26).

Figura 26. Redalimentación



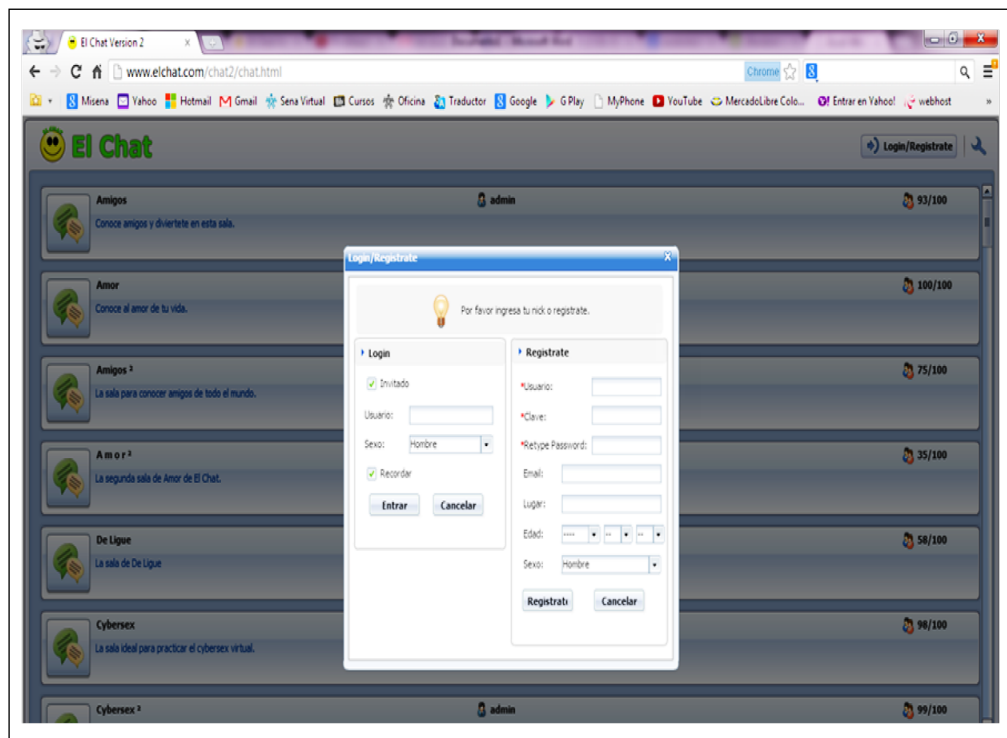
Fuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com).

Para lograr el proceso de adaptabilidad a la sala y de respeto por las normas, en las salas públicas se encuentra un moderador o moderadores quienes son los encargados de vigilar el cumplimiento de las normas del uso del chat por parte de los usuarios. Algunos participan activa y proactivamente en las conversaciones y otros solo observan en detalle los enlaces, con el propósito de mantener el equilibrio. Si un usuario no cumple con las reglas es expulsado de la sala.

Estas relaciones, que se podrían denominar primarias desde el punto de vista del contacto básico del chat, son un entramado que rige y orienta los puntos de vista, las perspectivas, la relación de sujetos-objetos, del espacio-tiempo, como dinamizador de un escenario cuyos modos son vistos como la forma de articulación de un conjunto de representaciones (nodos)<sup>32</sup> sobre la situación de interacción que integran sistemas híbridos de este tipo de comunicación hipertextual (figura 27). Ver bitácora 2.

32 Redes de circulación con sistemas dinámicos *ad infinitum*.

Figura 27. Tejido ciberespacial



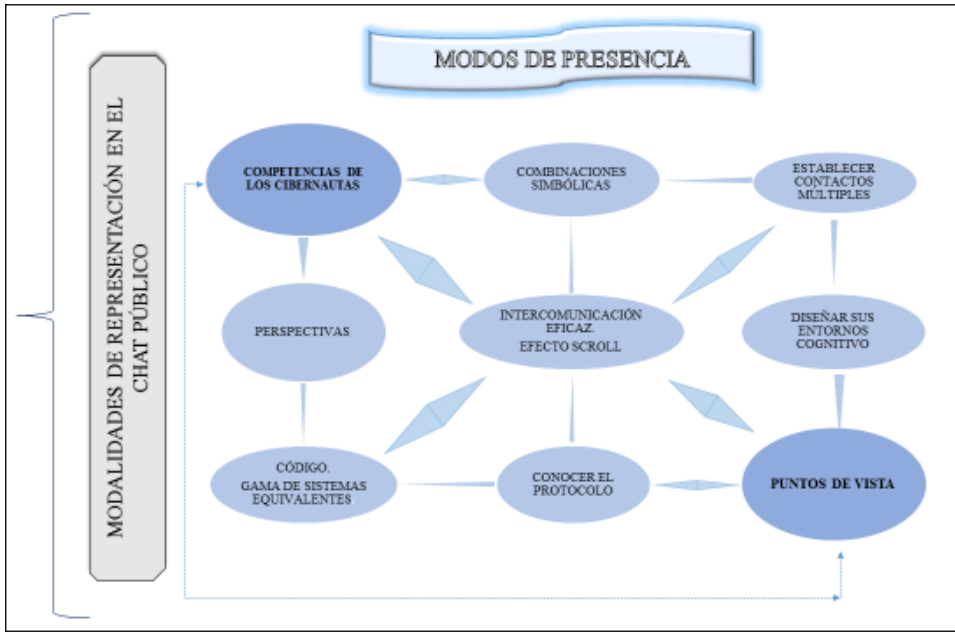
Fuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com).

Así, los modos de presencia en el espacio red (figura 28) se orientan desde variados sistemas de comunicación, a partir del código en tanto signo, vistos como una gama de sistemas equivalentes, cuyas posibilidades de sentidos son infinitas. En el caso de los emoticones, estos en el chat poseen una significación de compresión universal; igualmente a partir del código se puede leer una gama de posibilidades de sentidos, para referirse a un hecho, a partir de un agrupamiento de comportamientos donde los cibernautas modalizan sus lenguajes con base en sus competencias ciberculturales de comunicación en red.

El siguiente diagrama, “Modalidades de representación en el chat público”, esboza los elementos percibidos en el entorno cognitivo y multimedial del chat público. Estos modos de presencia, relacionados a

lo largo de la investigación, se orientan, en gran medida, gracias a las competencias creadas y adquiridas por los internautas, según las exigencias del espacio cartográfico en la red, en el uso de los lenguajes multimodales y multimediales ciberespaciales.

Figura 28. Modalidades de representación en el chat público



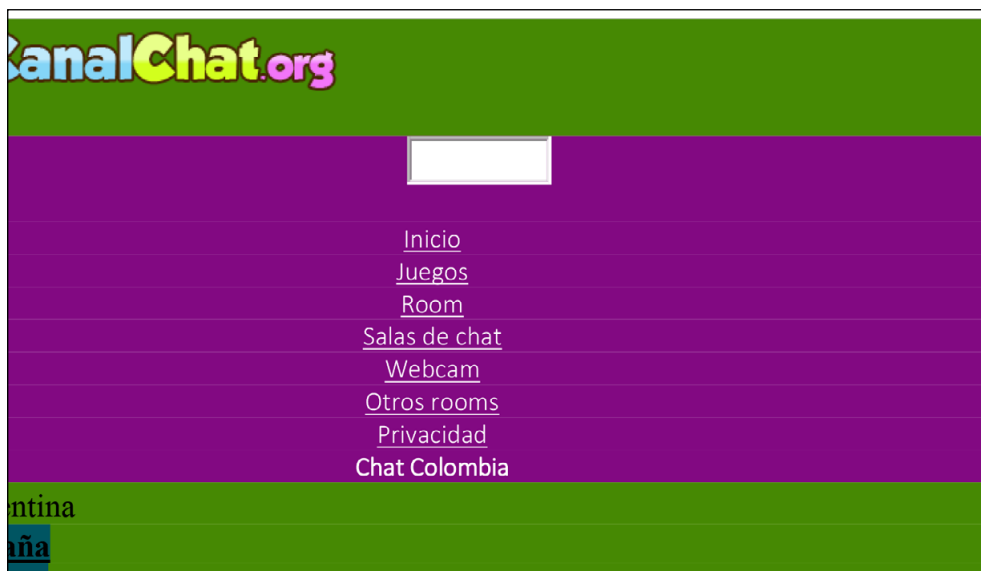
Fuente: Elaboración propia

En el entendido de que las competencias son usadas en situaciones que exigen determinada actuación, algunas competencias observadas a lo largo de esta investigación en once salas de chat públicas (www.elchat.com; www.latinchat.com; www.chatzona.org; www.terra.es; www.softonic.com; www.gentechat.net; www.canalchat.org; www.neofull.com; www.es.smeet.com; www.chatnet.com; www.elchatea.com) muestran cómo las actitudes, las habilidades y los conocimientos de los cibernautas se destacan en una dimensión interactiva ciberespacial que escanea todo un escenario hipermedial al instante. Las competencias ciberculturales percibidas dan muestra de una cultura

que hipercodifica con extrema habilidad (estas competencias se evidencian en los ejemplos anteriores desde el mismo momento en que se tiene contacto con la página).

Veamos cada una de las competencias que favorecen los modos de presencia de los sujetos en la red. a) Mapear. En este proceso, el sujeto de acción busca establecer contacto con el entorno cognitivo (contexto-escenario) del chat de forma cartográfica y simultánea; esta acción de vincularse y conectarse en red hace que se genere de entrada una relación rizomática en la búsqueda de las salas y de los usuarios conectados, lo que requiere de cierta habilidad en el desplazamiento de los diferentes sitios, como lo ilustra la figura 29.

Figura 29. Yo mapeo, tu mapeas



Fuente: Tomado de CanalChat.org.

b) Comunicar sus intereses particulares con habilidad para establecer contactos de forma instantánea. Este aspecto ya evidencia el manejo de la competencia multimodal del chat, lo que genera múltiples vínculos en un espacio y un tiempo indeterminados. El éxito de la co-

municación e interacción depende del conocimiento de estos lenguajes multimodales, que se evidencia en la habilidad para comunicar y tener amigos; de lo contrario, se es un fraude en la red y el sujeto será invisibilizado por los internautas que navegan en la sala (figura 30).

Figura 30. Construcciones en red



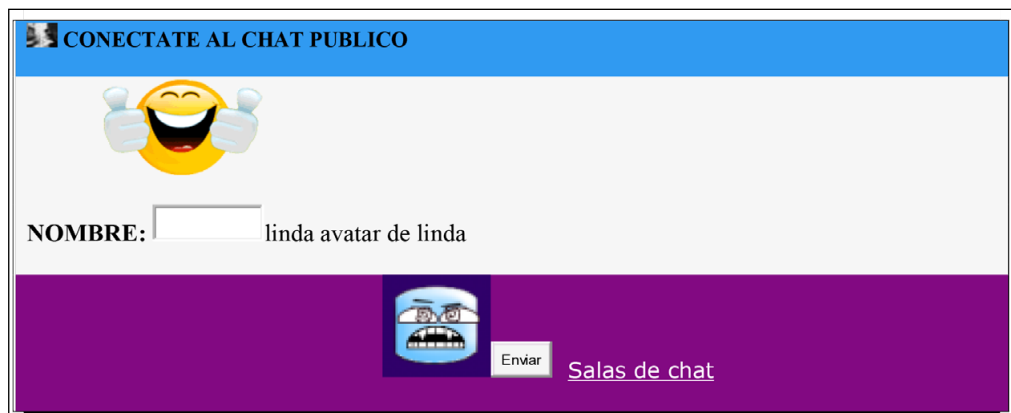
Fuente: Tomado de CanalChat.org.

c) Diseñar y enmarcar los entornos cognitivos virtuales del chat para lograr el esbozo o proyectos del perfil deseado, con el propósito de ser aceptado e individualizado en la red. Este diseño del perfil y del entorno del sujeto puede ser reconstruido de manera infinita y recreada según los gustos y estilos particulares de los cibernautas. Ello permite, a partir del *nickname* o del *avatar Second Life (SL)*, configurar todas las identidades posibles y, a su vez, crear sus avatares u otros modos de representación multimodal de su identidad, ya sea con fotos, íconos, imágenes de toda índole a partir de los cuales los internautas pueden explorar el mundo virtual, establecer relaciones sociales, culturales o de negocios a través del mercado de la red o de cualquiera otra actividad transductiva, que construya otras formas simbólicas de movilidad en red.

Se evidencia, entonces, cómo este sujeto autónomo (nómada) interfiere en la construcción, no solo de su espacio-red, sino que constru-

ye otras nuevas formas de subjetividad, desde las cuales el cuerpo toma otras dimensiones. Aquí vemos claramente que se concatena la creación de avatares como una recreación y transformación continua de señales, donde se transforman las nociones de cuerpo material en cuerpo-red (transducción) (figura 31).

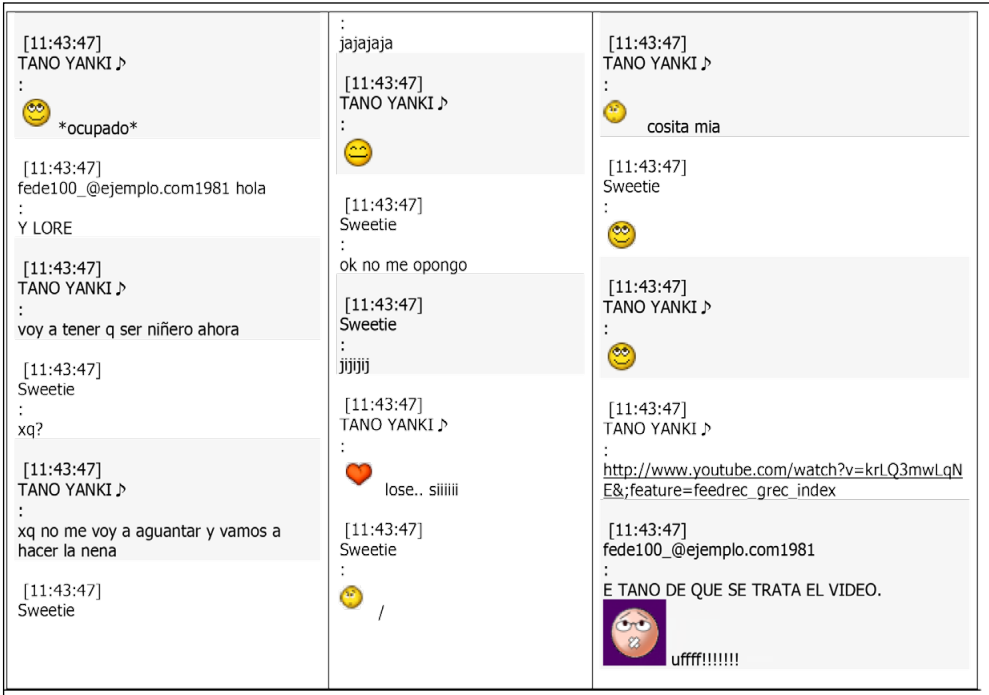
Figura 31. Construcciones en red (continuación)



Fuente: Tomado de CanalChat.org.

d) Interpretar ágilmente la interacción comunicativa para dar respuesta a ella de manera inmediata y multimodal. En el siguiente ejemplo, se ilustra la agilidad y fluidez de los sujetos de acción que visitan las salas de chat, para usar los emoticones, los videos, las onomatopeyas, la sintaxis abreviada, las abreviaturas, etc. Estas convenciones de la comunicación virtual del chat público están cargadas de sentido, lo que garantiza el dominio de los modos de uso de los lenguajes multimodales que se dan desde el momento en que los sujetos de acción recrean y combinan en un juego simbólico los lenguajes ciberculturales del chat, logrando con ello la individuación (figura 32).

Figura 32. Juegos simbólicos. Individuación



Fuente: Tomado de CanalChat.org

Con este ejemplo vemos cómo, a partir del manejo de las competencias de los lenguajes virtuales, se recrean formas para que el sujeto de acción sea visibilizado y aceptado. Por ello, e) diseñar y construir su propuesta interactiva, a partir de los lenguajes multimodales, con emoticones, frases, avatares, sonido, imágenes y todo lo que favorece a estos lenguajes híbridos, hace que los cibernautas alcancen sus propósitos en la red. Igualmente, como se mencionó arriba, f) interactuar en simultáneo con diferentes sujetos y en diferentes salas, con la habilidad requerida en cuanto al manejo de lo multimedial y multimodal de los lenguajes del chat, hace que los sujetos nómadas edifiquen sus identidades, con el propósito de g) obtener flexibilidad y adaptabilidad para la comunicación en red desde múltiples escenarios que permita el desplazamiento de espacios y corporeidades.

Según lo dicho, la interacción multimedial de los chats con programas que incluyen imágenes, animaciones o sonidos es parte de la esencia del protocolo de conversaciones múltiples y simultáneas de los actuales ritos conversacionales en red. Asimismo, “las webcams abren ventanas indiscretas en los sitios más diversos, lo que permite espiar en tiempo real ambientes, paisajes, personas y animales durante las 24 horas del día” (Búrdalo, 2000, p. 107), o proyectar deseos, emociones, pasiones y anhelos y hacerlos parte de las ficciones de los cibernautas, en salas privadas o públicas.

Como vemos, allí se encuentran elementos visuales y sonoros que convierten este escenario en un espacio lúdico, llamativo e integrador, cuyas particularidades se dan en el uso de la multimedia; por ejemplo, con emoticones que cada vez son más variados y muchos con movimiento o con avatares (*alter ego*), los cuales manifiestan esa producción continua de identidades corpóreas que adoptan los cibernautas y que se verán más adelante.

Estas competencias de interacción e interactividad de carácter simultáneo permiten que el cibernauta aborde el código comunicativo virtual como un modo de presencia significativo y plagado de sentido, no solo como un equivalente formal de contacto y referencia, ya que en los chats se juega a partir de las combinaciones simbólicas que les dan valor y sentido a estas conexiones. La combinación de voz, sonidos digitales e imágenes dinámicas e interactivas enriquece el contexto virtual y remite a una presencia anudada en la invención y, a su vez, en la invisibilización del otro, quien solo es reconocido debido al entorno cognitivo que los internautas crean a partir de sus *nicknames*, avatares (*second life*), juegos de imágenes, juegos de lenguajes, etc.: “su genuinidad específica se va descubriendo a medida que dejamos de pensarlo como sustituto de algo y lo vemos como un medio con un estilo y unas particularidades propias y singulares” (Mayans, 2002, p. 41).

Como parte de este escenario, los “modos de presencia” (Fontanille, 1999) serían imposibles sin las salas o cuartos de chat; estos espacios virtuales son los cómplices de esa construcción simbólica que pauta y legitima a los usuarios y, a su vez, a ese mundo virtual. La opción de múltiples canales hace que los contenidos sean diversos, que los sujetos que entran a chatear encuentren sus intereses y gratificaciones inmediatos, ya sea en:

Chats sobre cuestiones comerciales, culturales, políticas, de filantropía o ecológicas, pero lo real es que tampoco son de interés mayoritario. Si bien no todo es sexualidad en los chats, es cierto que tampoco los de corte científico proliferan. Lo lúdico, la seducción por la amistad, es lo que tiene mucho más cabida. (Sánchez, 1997, p. 10)

Estos escenarios hipermediales (figura 33) tienen sutiles variaciones; dependiendo de la clase de chat, por ejemplo, puede variar el menú de emoticones o las imágenes que acompañan su entorno cognitivo.

Figura 33. Referentes simbólicos



Por ejemplo, en los chats de *Amigos*, es evidente que la interacción e interactividad se da sin restricciones de edad o de temáticas. Allí confluyen todos los usuarios que simplemente quieren charlar a diferencia de las salas específicas, como entre 25 y 35 años, donde el punto de encuentro se convierte en un referente simbólico que indica un aspecto etario, con respecto a salas como *Fantasía* que se caracterizan por la dinámica de encuentros altamente emocionales y cerrados; no se permite el acceso a un sujeto “desconocido” para el grupo.

Lo dicho deja ver que la pantalla es la matriz, el escenario, la enmarcación, donde con diversos diseños en su interior se conjugan todas las estructuras visuales en su expresión y contenido, dándole sentido mediante un proceso de “red-construcción” que surge en la configuración semiótica de los lenguajes multimodales que legitiman el mundo virtual como tal.

Es básico comprender cómo este intercambio de posibilidades interactivas rizomáticas de los microtextos del chat, como veremos más adelante, está soportado en estructuras técnicas que no son otra cosa que la base de la articulación para la construcción de diversos intercambios sociales, simbólicos, emocionales, originados en las salas de chat.

De allí que, para que se dé la conexión efectiva en la red, en el ciberespacio también existen los códigos propios del software y el hardware, que no son otra cosa, sino los protocolos establecidos para lograr la interacción e interactividad de los cibernautas.

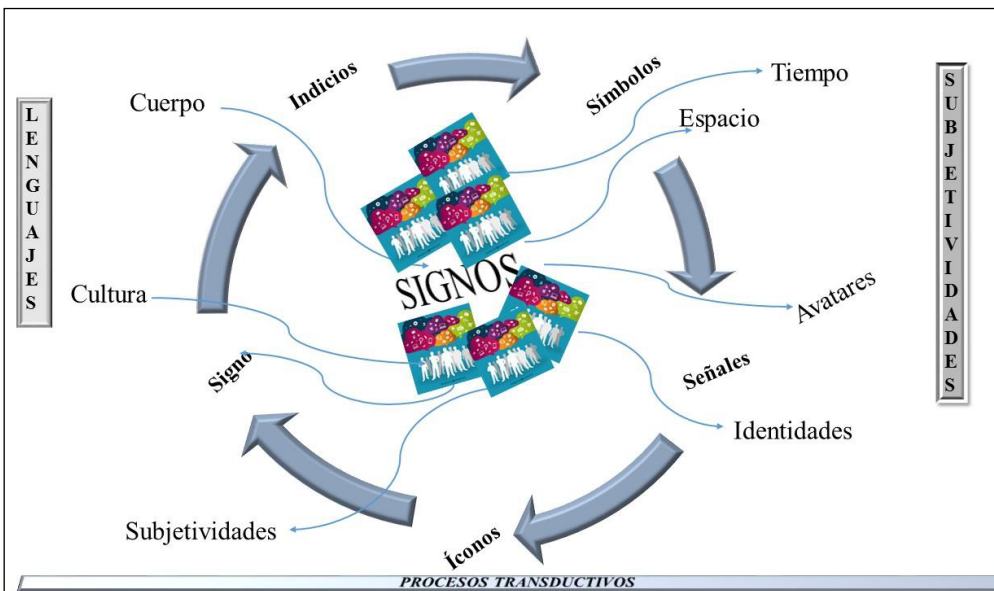
En este aspecto es importante reconocer las premisas dadas por Lesig (2000) quien, apropia varios factores que establecen la conducta, la ley, las normas sociales, el mercado y su arquitectura, con el propósito de regular las condiciones ciberespaciales en las que los cibernautas puedan navegar, entrar o existir en el chat. Asimismo, la arquitectura del chat determina y cualifica su uso bajo las premisas de sus condicionamientos.

Estas dimensiones globales de los chats favorecen la multiplicidad de singularidades, de pasiones, de deseos, de identidades, de modos de vida, dejando en libertad al sujeto para construir su propio mundo o mundos posibles. Es así como “la noción de unidad solo aparece cuando se produce en una multiplicidad, una toma de poder por el significante, o un proceso correspondiente de subjetivación” (Deleuze & Gua-

ttari, 1988, p. 13). Esta naturaleza rizomática evidencia una situación altamente compleja que ubica en el mismo espacio una multiplicidad de relaciones, de procesos, de acontecimientos, de intercambios, de intereses, de modos de ser, de subjetividades; estos elementos heterogéneos, contingentes que en definitiva no responden a ningún paradigma tradicional adoptan una naturaleza de rizoma.

Desde las perspectivas de los chats públicos, analizados a lo largo de esta investigación, a partir de las relaciones de sentido construidas por los sujetos de acción se logra una representación rizomática de los modos de relación, interacción e interactividad constituidos en estos espacios virtuales, como se ilustra en la Figura 34.

Figura 34. Representación rizomática del signo



Fuente: Elaboración propia

Esta noción de espacios mentales (vida cotidiana, actual, real, virtual) corresponde a formas de significar y modalizar los discursos, lo que dinamiza los espacios virtuales poniéndolos como eje en la construc-

ción simbólica de los sentidos en la “red-construcción” de las subjetividades y modos de presencia mediática en el chat.

A este respecto, Verón (2001), en concordancia con Deleuze y Guattari (1997), plantea la idea de un sujeto (nómada) que se desplaza en un tiempo y en un espacio que sigue trayectorias formadas por varios puntos en una configuración dinámica de operaciones semióticas, lo que constituye el espacio mental como espacio social y lo que aquí se denomina cartografía o espacio-red.

Para ello, es importante destacar los principios que rigen el rizoma, propuestos por Deleuze y Guattari (1997). Estos son: 1) el principio rizomático de conexión y heterogeneidad; 2) el principio de multiplicidad; y, 3) el principio de ruptura asignificante. Estos principios, a su vez, son compatibles con las posturas asumidas en esta investigación, lo que da lugar a un proceso de resignificación de las formas de percibir y ver el mundo, fenómeno que se destaca en el uso de las nuevas tecnologías que definitivamente han cambiado las posturas y los principios que regían el conocimiento.

Efectivamente, el chat muestra una serie de relaciones cuyos principios rizomáticos de conexión y heterogeneidad hacen que exista una comunicación global, fronteriza, abierta y simultánea, donde se comparten espacios topológicos múltiples, diversos y flexibles, que invitan a conocer de otras formas, con diversos modos de acercamiento a las ciencias y a la cuestionada verdad. Esta deconstrucción del conocimiento, de la realidad empírica y objetiva, cuestiona el mundo jerárquico, autoritario, moderno y capitalista.

Estas transformaciones “territoriales” invitan a otro de los principios del rizoma, el de la multiplicidad, como la no existencia de un orden jerárquico que domina una dimensión superior; punto determinante en el conjunto de los elementos expuestos en los chats públicos, pues cualquiera que sea su naturaleza, su red o nodos de interconexión e

intercomunicación establecen múltiples lecturas y posturas de los cibernautas ante el mundo.

Así, desde la heterogeneidad, se visibiliza a un sujeto de acción en igualdad de condiciones humanas, con una riqueza simbólica que permite proyectar su realidad con otras posturas en pro de sus singularidades y subjetividades.

Este quiebre epistemológico nos conduce a otro de los principios del rizoma, el de la ruptura asignificante, visto como la posibilidad de múltiples cortes en un plano, sin importar dónde se haga la ruptura, pues no existen significados dominantes. Así, en el caso del chat público, visto como una construcción rizomática en un no lugar, vemos que cada rasgo no necesariamente remite a una categoría propiamente lingüística, ya que en los lenguajes multimodales del chat encontramos relaciones multimediales semióticas de todo tipo y sin estructura jerárquica (imágenes, emoticones, video, audio, conexiones en 3D, etc.). Dichos anclajes construyen formas comunicativas muy diversas “poniendo en juego no solo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 13).

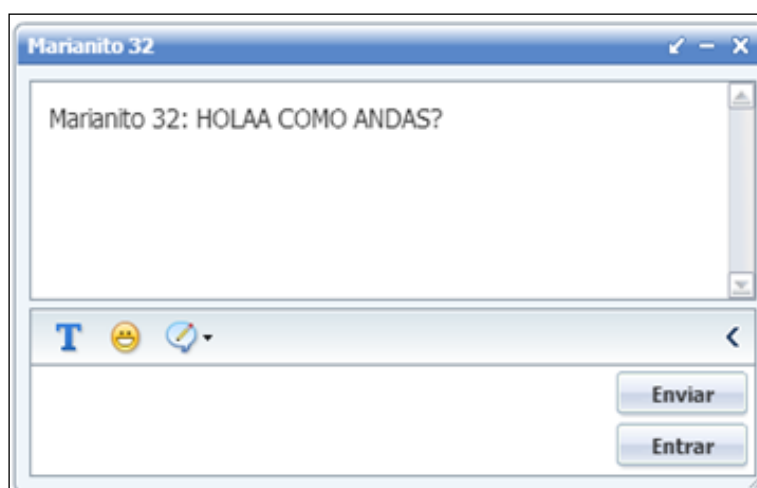
Esta red cognitiva multimedial y multimodal, según lo anterior, permite considerar los ciberespacios como espacios transversales con todos los efectos mediáticos del mundo actual, que hacen que lo que tenía límites se desborde y que se desdibuje el espacio-tiempo concebido tradicionalmente. En consecuencia, el espacio virtual y el espacio social-real son una configuración inherente a la concepción misma del signo y, por ello, a la “red-construcción” del sentido.

**Situación. (*Estar en relación con*)** La situación está constituida a partir de los conceptos y las representaciones que los usuarios comparten en la red; en esta relación, el sujeto de acción efectúa prácticas multimodales, en las que manifiesta y construye diversos y variados modos de subjetivación en interacción directa con la cartografía o espacio-red.

Estas situaciones permiten la manifestación del yo como sujeto nómada, a través de determinadas posiciones (carácter situado) que el cibernauta asume dentro del mundo de las relaciones de sentido, donde el sujeto y el objeto contraen relaciones de intersubjetividad e interobjetividad. Este reflejo mutuo favorece una apertura significativa en cuanto a la transformación, mediación y acción, que se logran a partir de las modalizaciones del sujeto, lo cual le permite estar situado siempre “en relación con”.

El carácter vinculante entre este mapeo del entorno cognitivo del chat y las dimensiones sociosemióticas se vislumbra a partir de la posición ciberespacial que permite establecer las fronteras del ser en situación (estar “en relación con”), desde el sujeto de acción que configura sentidos desde el cuerpo, la gestualidad, la música o la imagen. Como se ha demostrado a lo largo de la investigación, en el chat, las conexiones en línea están determinadas por los sujetos en situación con la red de chateadores; de allí que un sujeto que no esté en situación jamás se encontraría “en relación con” (yo-otro) en un espacio-red (figura 35). Ver bitácora

Figura 35. Sujeto en situación



Fuente: Tomado de [www.chatnet.com](http://www.chatnet.com).

En el siguiente ejemplo, figura 36, se aprecia la posición del sujeto de acción con respecto a su interlocutor y se lanza a hacer una proposición que está mediada y convalidada por las representaciones que los usuarios establecen en la red. Es claro que el usuario fue aceptado en la charla, lo que se evidencia en las interacciones que parten de la invitación y que luego Ares Gabriel conduce llamando la atención con estrategias multimodales (íconos, avatares, repeticiones de fonemas, audio, imagen, etc.) a lo largo del chat (figura 36).

Figura 36. Posición del sujeto



Fuente: Tomado de www.chatnet.com.

**El campo. (Relación de conflicto presencia-ausencia)** El campo es un espacio aglutinador (entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat- interface) de relación de conflicto y de diferencia, el cual se configura, en sus dimensiones virtuales, como un campo de presencia/ ausencia y como un campo posicional. Este campo constituye una serie de valores de interconexión que dotan de posición al sujeto con respecto a las posiciones de los otros, que se da a través de las manifestaciones de las subjetividades. La noción de campo soporta la

concepción del sentido como mediación dialógica de oposiciones, de diferencias y de interacción e interactividad.

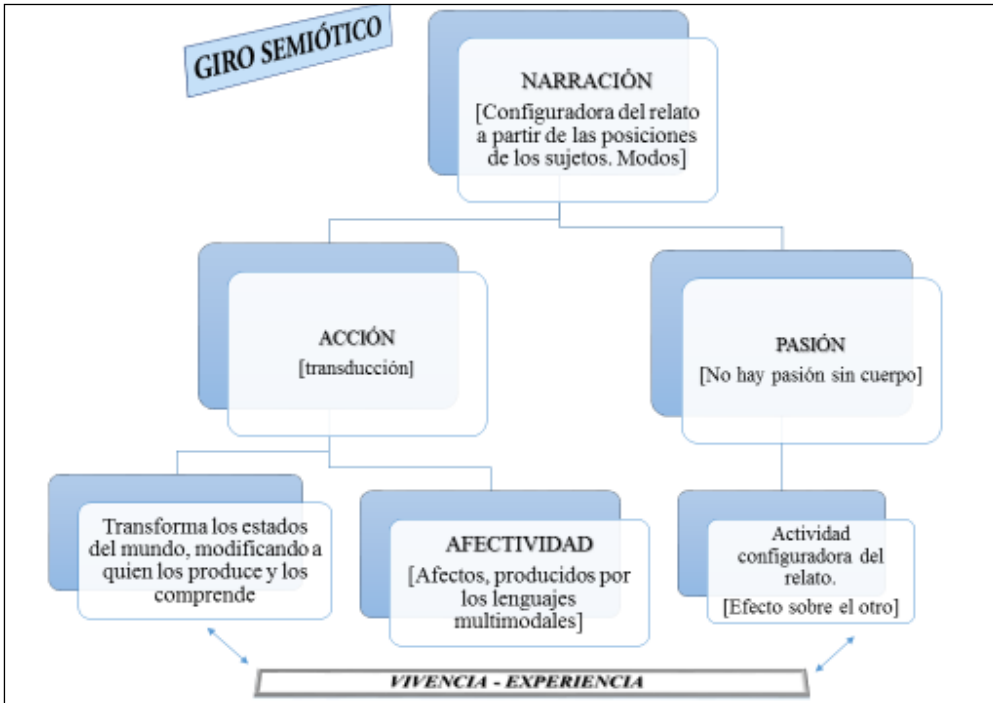
Entonces, tanto el campo como la situación están en unidad con la visión cartográfica como interacción e interactividad, que supone posiciones, situaciones, relaciones y redes de interconexión de los sujetos con los objetos técnicos. En la perspectiva del discurso multimodal del chat y, en concordancia con Fontanille (1999), “el campo del discurso es a la vez un campo de presencia y un campo posicional. Toda presencia identificada en el campo está dotada de una posición con respecto a la posición de referencia (el yo)” (p. 30), mientras que para Merleau-Ponty (1975) la concepción del campo es una noción de conflicto, de diferencia, en relación con el sujeto, y el tiempo y el espacio son categorías de presencia/ausencia.

Así, desde lo virtual y en esta investigación, se ha pasado de concebir el mundo no desde el tiempo, sino desde el espacio; en este modo de presencia aparece el cuerpo y su corporeidad que percibe y que se reconoce en los otros dándole valor y sentidos. Es todo un giro semiótico que reconoce el cuerpo como narrador y configurador de sujetos y subjetividades.

### **Acción, narración y cuerpo (avatares y corporalidad).**

Como veníamos diciendo, al igual que Fabbri (2004), es importante entender que “la relación narrativa entre acción y pasión puede servirnos, de alguna manera, para introducir la dimensión de la afectividad, ausente por completo en el análisis semiótico anterior” (Fabbri, 2004, p. 49), puesto que modifica los presupuestos teóricos clásicos de la teoría semiótica. A continuación, se ilustra la propuesta evidenciada desde el giro semiótico o semiótica de la acción y su importancia en los chats públicos (figura 37).

Figura 37. Giro semiótico



Fuente: Elaboración propia

Como vemos, el giro semiótico posibilita la expresión de múltiples sentidos (narración, acción y pasión) por medio de los lenguajes multimodales y multimediales, cuya lectura invita a tomar en consideración su carácter sincrético como productor de sentido, configurando diversas formas de expresión de sentidos de la realidad significada en lo ciberespacial. Esta hibridación de signos, símbolos, emoticones, sonido, “escritoralidad”, audio e imágenes, sitúa al internauta como un sujeto de acción, que a su vez proyecta, transforma o produce estados o situaciones determinadas, cuyo proceso de semiosis infinita (transducción) hace que la interacción e interactividad de los cibernautas confluya junto con otras finalidades y efectos para producir sentidos orientados a las subjetividades, sin separar los distintos significantes multimodales del chat.

Este giro semiótico posee un doble nivel de enunciados: por un lado, un enunciado modal de acción, referido al sujeto que actúa, que puede ser individual (individuación) o colectivo (transindividuación), figurativo o no figurativo, virtual o real; y, por el otro, un enunciado de estado, que remite al estado que la acción produce o transforma. Estas estrategias semióticas y la intención pragmática discursiva del chat son algo que cuenta con el sujeto y su deseo y, además, con la acción pragmática de un conjunto de significados y sentidos modalizados por los sujetos, con base en la posición de aceptación y valoración que el cibernauta ocupa en la red del chat.

**Acción.** Diferentes posiciones o asunciones del sujeto en red. Este proceso de acción y transferencias cumple con la función transformadora del objeto y el sujeto, lo que les da sentido y valor a las relaciones simbólicas del ser, el hacer y el querer como modalizaciones de los lenguajes del ciberespacio. De hecho, este asunto conduce a un replanteamiento de las diversas maneras de pensar el mundo desde la sociosemiótica, valores que se proyectan a la vida económica, social, política y educativa (véase el capítulo 3). Entonces, de acuerdo con lo dicho, la perspectiva multimodal y multimedial, vista desde el giro semiótico, como uno de los aportes de esta investigación, se fundamenta básicamente en el poder de transducción (Simondon, 2001) (véase el acápite “Hacia una teoría de la transducción: el giro semiótico” de este capítulo) como transformador de los efectos del otro y de los otros en red.

Así, Fabbri (2004) afirma que “al poner en evidencia la dimensión de la acción también introducimos la posibilidad de reflexionar sobre la pasión del signo, una cuestión que había sido eliminada del paradigma semiótico racionalista, cognitivista y representacional” (p. 62). Así que, desde la acción, como perspectiva multimodal, se reconoce al sujeto

como transformador en las dinámicas de cambio de los lenguajes y las corporeidades.

Desde la virtualidad, la acción o ser del cibernauta es un acto configurador de sentido del sujeto nómada, desde el momento en que el sujeto se conecta a la red e inicia su movilidad asumiendo diferentes posiciones o puntos de vista como sujeto, desde la constitución de sus identidades (creadas a partir de las interacciones multimediáticas), hasta la configuración de las relaciones sociales, la relación con los modos de trabajo y las maneras como, desde la perspectiva en red, se configuran los modos de ser y hacer en el mundo.

Dadas estas condiciones, surgen las múltiples posibilidades de representación de los internautas a partir, por ejemplo, del uso del *nickname* y de sus avatares puestos en circulación en estas prácticas socio-semióticas multimodales, lo cual hace que simultánea y recíprocamente se creen y recreen arquetipos de los cibernautas conectados a la red. En este sentido, la autorrepresentación de la imagen y la deconstrucción y reconstrucción de la misma por los otros sujetos internautas determina estos entornos virtuales como una clase de exorcismo donde afloran todo tipo de facetas identitarias.

Este acto semiótico performativo, en el que se cumple la acción del sujeto en relación con el hecho social de proyectar el signo como provocador de múltiples sentidos, es una estrategia semiótica de acción pragmática donde las conexiones múltiples establecen esa performance. Así Fabbri (2004) plantea que: “[...] Al igual que la lingüística performativa, la semiótica también debe concebir los signos como acciones, como transformaciones de situaciones, como planteamiento y modificación de actores, espacios y tiempos”. (p. 62)

Al contemplar la semiótica como “teoría de la acción o giro semiótico”<sup>33</sup>, Fabbri (2004) considera que el discurso multimodal del chat es radicalmente un acto de configuración de sentidos variables de acciones y pasiones, que puede estar organizado desde el punto de vista de la forma de su contenido, de su semántica, y diversas formas expresivas múltiples (verbal, gestual, musical, etc.). En términos de Fabbri (2004):

Creo que la verdadera novedad de la semiótica actual es precisamente la insistencia, no solo en el carácter performativo del lenguaje, en los actos lingüísticos y de signos, sino en el hecho de que estos actos siempre están relacionados —como decía Descartes— con sus efectos sobre el otro, es decir, con las pasiones. (p. 62)

**Narración.** Desde la narratividad, es importante replantear la idea que los signos son meras representaciones y por ello Fabbri apela a la concepción del signo como transformación, como acción, y acude a “la noción de narratividad como lógica de las acciones, un estudio de las *pasiones*, también presentes con fuerza e insistencia en la actividad configuradora del relato” (p. 48). Por lo tanto, desde la perspectiva del giro semiótico, la narratividad es un “acto de configuración de sentido” que se manifiesta a partir de formas expresivas distintas, en el caso que nos ocupa, desde la multimodalidad y la multimedialidad de los lenguajes y, por ende, desde los sujetos y las subjetividades.

Entonces, la narración como configuradora de sentidos concatena las acciones, las pasiones y la afectividad, por cuanto las acciones le permiten al sujeto de acción transformar los estados del mundo, modifi-

<sup>33</sup> Fabbri se refiere a la teoría de la acción o giro semiótico, desde la narratividad, donde “según esta idea el lenguaje no sirve para representar estados del mundo sino, para transformar dichos estados, modificando al mismo tiempo a quien los produce y los comprende” (p.48) desde la acción del sujeto como agente que dinamiza y transforma el mundo y a su vez es transformado de manera transductiva. Cabe aclarar que no se hace alusión a la teoría de la acción comunicativa de Habermas.

cando a los sujetos que las producen y a su vez las reciben. Esta actividad configuradora del relato, al producir efectos sobre el otro y los otros en red, es generadora de pasiones: “la pasión es el punto de vista de quien es impresionado y transformado con respecto a una acción” (Fabbri, 2004, p. 61); aquí el efecto es un afecto, pues la acción es una pasión construida desde la narración semiótica.

Aquí, la noción de narratividad convierte la semiótica en una teoría de la acción, permitiendo decir que el lenguaje no solo representa estados del mundo, sino que, a su vez, interviene, transforma y modifica a los sujetos en situación. Para entender este planteamiento es necesario partir de la siguiente hipótesis: “Pensar que existen objetos, no cosas, y que las cosas, en tanto que formadas, dichas, expresadas, puestas en escena, representadas, son objetos, conjuntos orgánicos de formas y sustancias” (Fabbri, 2004, p. 41).

De este modo, Fabbri (2004) ofrece varios aportes desde lo semiótico y plantea el “giro semiótico” como alternativa para acercarse a la semiótica de las pasiones, donde el sujeto se orienta desde la acción, la narración y el cuerpo. Bajo esta perspectiva, el cuerpo adquiere la condición de descorporeizarse, de desvanecerse, de transformarse, de desencarnarse, de virtualizarse. Así vemos cómo, desde el engranaje del entorno cognitivo multimodal, el modo, el diseño y la enmarcación, configurados en las categorías de red-no lugar, el cuerpo constituye esta ciberexperiencia como transducción, es decir, como acción y narración transformadora.

**Pasión-cuerpo.** La pasión está íntimamente conectada con el cuerpo. La imagen como producción multicultural puede leerse con su propia retórica y gramática (enmarcación)<sup>34</sup>, lo que admite cierta variabilidad

---

34 Forma en que los elementos de una composición visual están conectados: líneas, marcas, puntos, imágenes superpuestas, colores, espacios, emoticones estáticos o en movimiento, campo, etc. (Kress & Leeuwen, 2001).

en sus perspectivas de lectura. Esto le da valor de texto, desde la perspectiva multimodal y multimedial, pues:

Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse, así como una imagen, o transformarse en una imagen. (Belting, 2007, p. 14).

Hans Belting (2007), en su texto *Antropología de la imagen*, nos orienta hacia una interesante relación tripartita dinámica entre el cuerpo, las imágenes y los medios. Esta relación tríadica y a su vez dialéctica hace que el cuerpo sea un medio vivo que piensa y crea imágenes mentales, las recuerda y las reconoce, pues el propio cuerpo se convierte en lenguajes cuando actuamos, usamos cierta ropa, utilizamos un estilo de peinado, gestos, etc. En otras palabras, el cuerpo es el arquetipo de las imágenes; debido a su fugacidad puede convertirse en imágenes materiales o ser solo imágenes mentales (avatares), siendo imágenes que reconocemos, actuamos, proyectamos, vendemos, pues estas son generadas por nosotros mismos como construcciones de sentido con una finalidad determinada.

Aquí el cuerpo, desde la antropología de la imagen, no es solo un medio de la imagen, sino productor de la misma, para lo cual los medios y las mediaciones virtuales (posibilidades de enlaces y de manifestaciones semióticas) son el elemento clave en la construcción de las subjetividades creadas a partir del simbolismo de las imágenes, que por medio de la tecnología proveen al internauta de un cuerpo utópico, con la posibilidad de aportarle al sujeto aquello que no es y que de alguna manera conforma a partir de la creación de sus múltiples avatares, provistos de toda clase de interacciones móviles y expresivas, valorados desde el yo, el otro y el mundo, cuya integración, permite

dilucidar que no existe sujeto sin intersujeto, no hay sujetos por fuera de la sociedad.

Belting considera que se rompe la relación entre medio y cuerpo para orientarse hacia la autoexpresión del medio sobre el sujeto, que escapa del cuerpo para existir en un espacio mediático, y determina que “la historia de la representación humana ha sido la de la representación del cuerpo y al cuerpo se le ha asignado un juego de roles, en tanto portador de un ser social” (2007, p. 111); de esta manera, cuerpo, medio e imagen son una unidad que trasciende en el mercado global actual.

Este hecho, como veremos en los ejemplos ilustrados abajo, genera una proliferación de diseños e identidades que se desean promover y busca imitar las corporeidades diseñando una prótesis de su cuerpo proyectado en la pantalla, lo cual produce múltiples sensaciones, motivaciones y exaltaciones, para autoalimentar el ego.

Desde estas perspectivas, los avatares son simulaciones (virtuales) creadas por los sujetos nómadas, a partir de sus subjetividades. Dicha proyección de la corporeidad nos sitúa en un espacio-red de múltiples posibilidades de ubicuidad. Este avatar es la representación de sentido de un sujeto de acción que configura su cuerpo en una situación de frontera, lo cual le permite todo tipo de conexiones y representaciones de sus identidades y subjetividades, configuradas a partir de personajes de películas, de animé, de personajes de ficción, de la creación de sus perfiles, de los *nick-names*; es decir, estas creaciones se dan a partir de todo lo que posibilite, a través de los lenguajes ciberculturales, la proyección de su yo.

Estos elementos audio/visuales son un modo particular de orientar las representaciones o modos de presencia a través de las subjetividades que se manifiestan en el entorno de la red. El avatar, como imagen o second life, que representa al sujeto que chatea, es la forma más

segura de interactuar en las cibercomunicaciones; estos van desde personajes famosos hasta recreaciones infinitas de su propia imagen, ya sea en un ícono fotográfico dinámico o en las manifestaciones de diversas formas que moldean y adecuan las corporeidades según los intereses particulares de los cibernautas y del entorno cognitivo del chat del momento. Veamos algunos avatares utilizados en los chats o en *Facebook* (figura 38).

Figura 38. Mis avatares



Fuente: Tomado de <http://www.faceyourmanga.com/>.

De esta manera, los usuarios conectados hacen de esta interacción algo mucho más complejo, pues el chat ya no es solo texto; esta conexión multimedial en los diferentes canales permite a los sujetos tener otros elementos para construir la imagen e identidad del otro en una especie de transducción, entendida como el arte de pensar el mundo a


través del otro, que conduce a la identificación con el otro yo que es su propio yo, en un proceso de transformación continuo.

Esta identificación del yo hace que se construya todo un capital simbólico como configurador de un nuevo rol del sujeto, de sus subjetividades y del espacio social, con una nueva visión cartográfica o posicional del mundo, cuyos modos de presencia hacen que el internauta reoriente ese plano de la realidad objetiva a un plano que obedece al mundo de la acción, del ser-acontecer, que en la conexión rizomática se potencializa para proyectar mundos virtuales adaptables para todos los usuarios de la red.

Así hemos visto cómo el avatar se edifica como un lenguaje del cuerpo, habla por ello, lo define, lo proyecta; a partir del avatar el sujeto de acción, de pasión y deseo, transforma a voluntad su cuerpo físico. Por ejemplo, los avatares de “miGUE”, Keira y Penrryl (ejemplificados abajo) evidencian en estos procesos de transformación la manera como se impostan las corporalidades, convirtiendo el avatar en una continuidad de su yo (prótesis) y a su vez logrando la efectividad en el proceso de información y comunicación que requieren los usuarios de esa página.

Estas prótesis son extensiones del cuerpo físico que, en un proceso de transducción, se transforma y se proyecta con base en los intereses individuales y colectivos, donde afloran deseos, pasiones y sensaciones. Esto confiere un peso específico a la importancia del cuerpo desde lo virtual, “lo cual permite a los usuarios asumir diversas personalidades 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” (Ortiz, 2013, p. 304). Veamos algunos ejemplos relacionados con las explicaciones anteriores (figura 39).

Figura 39. Subjetividades y avatares

	miGue
“colaboro en la formación de nuevos moderadores de la red, soy el encargado de ofrecer soporte al usuario en los canales oficiales de la red”.	
	Keira
“dirijo el canal #Ayuda. Además, brindo mis conocimientos del sistema iRCap en el canal dedicado a ese efecto, ya que cuento con una amplia experiencia en el uso de ese script”.	
	Penrryl
“yo modero y gestiono los canales de chat mexicanos de la red, ofrezco soporte al resto de canales y usuarios que puedan necesitar sus servicios. Mantengo el control en las largas noches espaNotas ;)”.	
	Gandalf
“Formo parte del equipo de la red, cuento con una amplia experiencia en el campo de la seguridad informática. Dedico parte de mi tiempo a ofrecer soporte a los usuarios que tengan problemas de conexión a nuestra red”.	

*Fuente:* Tomadas de chatzona.org.

Los avatares presentados son del equipo de coordinadores de esta red.

Como vemos, estas formas de transducción posibilitan un escenario donde el cuerpo opera como un factor de individuación. En el ejemplo anterior, sus avatares, son una forma no solo de motivar la comunicación interactiva, sino de manifestaciones de acciones y pasiones, cuya

relación yo-otro-mundo es complementaria. En términos transductivos los sujetos de acción se piensan desde lo virtual como sujetos nómadas, fluidos, descentralizados, múltiples, es decir, en constante cambio y transformación, el equipo coordinador de la red, efectivamente, está trabajando y asume su espacio laboral como un red-espacio de simulación que no exige su presencia corporal física.

Es la auto expresión del sujeto en un medio virtual que le permite existir en un espacio mediático, donde puede crear las identidades que dese promover, como una prótesis de su cuerpo proyectado en la pantalla con lo que consolida su yo, en un ejercicio transductivo de individuación-transindividuación (sujetivación), manifestándose como un sujeto real-virtual y colectivo en la red.

Esta cibersociedad de producciones simbólicas, inmersa en la cultura de la simulación de Baudrillard (1994), cuya esencia es la producción de presencias, conduce con gran éxito al anonimato; es decir, al sustituir el sujeto su marca de identidad por una simulación virtual (*nickname-avatar*), su verdadero nombre se disuelve, se dispersa en una situación que abduce al sujeto a realizar transducciones corpóreas, en un proceso de transcodificación que lleva a su avatar al mundo de las simulaciones, manifestadas en la pluralidad de identidades en la red, en la ausencia de límites, en la invisibilidad de las fronteras. Así, “la cultura de la simulación anima a interpretar lo que ve directamente en la pantalla el valor de la interfaz. En la cultura de la simulación, si algo funciona, quiere decir que tiene toda la realidad necesaria” (Turkle, 1995, p. 33).

Estas nuevas construcciones mediáticas cuyas relaciones transductivas construyen nuevas formas simbólicas de movilidad en red hacen que estas infinitas conexiones de multiplicidad de sentidos permitan las reconexiones y recreaciones de diversas formas de presencialidad

que promueven, en parte, la generación de la actual crisis de identidad, disgregada en los mundos virtuales como mercado de bienes y servicios, producida y moldeada por estereotipos contruidos en la sociedad de consumo. Esto conduce a entender, en términos de Touraine (1996), la disolución entre los “universos de las técnicas y los mercados y el de las culturas, el de la razón instrumental y el de la memoria colectiva, el de los signos y el del sentido” (p. 33).

Estos avatares (simulaciones), vistos como la producción incesante de identidades corpóreas, hacen que el signo signifique desde la realidad el lenguaje y los agentes discursivos como sujetos de acción, narración (sociosemiótica) y cuerpo (pasión), que representan diversas y múltiples posiciones frente a la manifestación de su yo (subjetividades).

Así, los avatares resumen todas las formas posibles de manifestaciones que tratan de dotar al cibernauta de un cuerpo y expresiones reales, de manera que subviertan la pantalla del ordenador; se trata de ir más allá de la simple representación de la imagen, se busca traspasar no solo las fronteras, sino las pantallas. Lo que en esta investigación se contextualiza en el diagrama denominado “Entorno multimodal y multimedial del chat público” (figura 10).

La creación de estos *alter egos* virtuales, por una parte, pretenden mantener el anonimato, autodefiniéndose como lo que no son, como una especie de representación iconográfica lograda a partir del diseño, desde el cual se logra generar movimientos, gestos, miradas y miles de variaciones arquetípicas a través de la imagen visual. Es lo que a partir de la antropología de la imagen se concibe como el estudio de las condiciones en que se crean las imágenes, se utilizan y se relacionan; esto tiene que ver con lo que hacen los sujetos con las imágenes en la cotidianidad proyectadas en el mundo social, es decir, cómo este

juego simbólico puede convertir las imágenes en ícono de un hecho estético, comercial o mental. En términos de Yus (2010):

Los usuarios suelen crear los cuerpos de sus avatares siguiendo patrones culturales o sexuales arquetípicos de la comunidad (en sus dimensiones más concretas o amplias) que están almacenados en forma de esquemas mentales o estereotipos de gran fortaleza y fácil acceso y, por lo tanto, de poco esfuerzo mental en su reproducción en el proceso de “corporización” del avatar. (p. 232)

Entonces, las imágenes en el escenario del chat público son un generador de pasiones, acciones y sentimientos, por cuanto establecen una relación directa e inmediata con los deseos y la memoria que se activan desde las mismas relaciones de percepción, producción y simbolización humana y que, a su vez, conducen a la construcción, producción, uso y consumo de subjetividades.

Estos principios de construcción propios de la imagen, ligada a la dimensión de la cultura simbólica, abren todas las posibilidades de conocimiento sobre el anclaje que la cibersociedad ha tejido en las redes de la comunicación y la información, lo que a su vez despeja no una estructura fija del mundo, sino el resultado de una serie de relaciones complejas-rizomáticas que se manifiestan en las interconexiones en red y que necesariamente conducen al desplazamiento de otros intereses ligados al conocimiento y al consumo.

Una vez destacados los aspectos anteriores, vemos cómo estas dimensiones multimodales de los chats están generadas a partir de “microtextos”; esta es una de las propuestas fundamentales de esta investigación que se desarrolla adelante y que consiste en asumir la estructura rizomática de los chats públicos como un tipo de microtexto que condensa los sentidos en una imagen, en una onomatopeya, en

un ícono, en un sonido, en una palabra, o en una reiteración fónica, etc. El siguiente chat ilustra este punto (figura 40).

Figura 40. Microtextos

Bienvenido a la Amor, ρяяцѳре_еяяаѳѳаѳѳя_ѳѳм_ѳѳяяк! Esse Piinchee Guaroo salio de la sala. pumprum . " ♥♥. ☆* * àññℓ ★ℓ " . ☆: murooo Rich': a mira ya llego a quien buscabas Bienvenido a la Amor, sexy pero amoroso! . " ♥♥. ☆* * àññℓ ★ℓ " . ☆: hola
--

Fuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com), sala de cibersex.

Por esta razón, se consideran los microtextos del chat como otra forma de multimodalidad.

### Los microtextos del chat: otra forma de multimodalidad

Las manifestaciones discursivas multimodales y multimediales del chat público, constituidas a través de lo simbólico, ayudan a vislumbrar con claridad que estamos inmersos en una cultura de la inmediatez y la brevedad; esta ejerce un gran poder de seducción en el mundo mediático que, a su vez, hace que la vida global-actual sea más proactiva y mucho más ágil. Tal condición obliga a los internautas a proyectar sobre dicha situación sus subjetividades.

Este fenómeno de naturaleza mediática, como otros de los elementos de subjetividad encontrados en estas formas de comunicación, está condensado en los microtextos virtuales del chat, producto de los usuarios conectados a la red. Este aspecto (microtextos) lo asumo y recreo desde la perspectiva de la teoría de la minificción, como uno de los géneros literarios que han surgido en el siglo XX. Zavala (2005) afirma que la minificción:

Se distingue por su extensión, que afecta dramáticamente el empleo de recursos literarios específicos (la elipsis, la condensación, la alusión, la anáfora y otros) [...]. Este último determina

la naturaleza fractal del género, es decir, la posibilidad de que cada texto pueda formar parte, alternativamente, de varias series textuales. (Zavala, 2005, p. 10)

Partiendo de estas premisas, una de las propuestas fundamentales de esta investigación consiste en mirar el chat como un tipo de microtexto. Desde dicha perspectiva se puede caracterizar el chat público con base en los puntos que siguen a continuación.

**El chat es más que la suma de las partes.** Bajo estas premisas, se encuentra igualmente que la extensión de los discursos de los chats (microtextos) está ligada a su temática y usos de los lenguajes de carácter híbrido<sup>35</sup> con manifestaciones multimodales; estos textos de naturaleza breve pero con alto contenido simbólico se asumen en esta propuesta como microtextos. Veamos algunos ejemplos (figura 41).

Figura 41. Microtextos (continuación)

```

"Bienvenido a la Amor, (♥_♥)φ1739f81(♠♥♥)!
chio1824: ise tepasa
Rich': ya entro de nuevo muro!
, °♥♥. ✨* àllyl ★ღ °. ✨ MANDE
, °♥♥. ✨* àllyl ★ღ °. ✨ MUROOOO
emmanuel 777 salio de la sala
roberto07: ?????
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
, °♥♥. ✨* àllyl ★ღ °. ✨ YA LLEGUE
Rich': n.n ves
streeperlindo salio de la sala
Bienvenido a la Amor, francito!
ряццрс_сяяаdфста вом_оаяк salio de la sala
, °♥♥. ✨* àllyl ★ღ °. ✨ n.n*
paulina salio de la sala
Rich': hola como te llames moro no esta
Rich': pero aorita viene
Rich': muro
Rich': perdon
mar26: hola
PRECIOSA: busco novio df 30 +++ quien dice yooooooooooooooooo?
::(DãNielitã)::: hola ^^
Rich': hola Dani
Bienvenido a la Amor, "desp kon l" (después con él)
PRECIOSA: ahaa hooo!!!"
    
```

Fuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com), sala de cibersex.

35 Lenguaje que se entremezcla y se confunde entre la imagen, el sonido, la música y los silencios: toda una metáfora creada a partir de los juegos de los lenguajes semióticos.

Como se puede observar, esta condición microtextual, desde la mirada de la cibercultura, permite comprender cómo el paso entre la modernidad y la cibernsiedad, tema abordado anteriormente, con respecto al lenguaje, es el paso de las estructuras extensas a la condensación y síntesis del lenguaje, que se refleja en los lenguajes del chat, en una escritura fronteriza (lenguajes sintéticos, de carácter híbrido, a partir de un ícono, una imagen, una reiteración, etc., [bonita: HOLA -Rich': =D. ° ♥♥ ° ☆°\* àlìèl ★♡- ° ☆-aver dime como te buscoo", "Ahaa hooo!!!"] [Sic]). Se puede ver entonces que el relato de los lenguajes de la cibercultura adquiere características propias debido a su inmanente hibridación entre oralidad, escritura, imágenes, sonidos, música, íconos y todo tipo de lenguajes que confieren un peso específico a este tipo de comunicación.

Esta escritura fractal-virtual, propia del mundo de las culturas multimediales, se manifiesta precisamente en que la escritura básica de estos lenguajes se repite en diferentes escalas de la comunicación por chat, como elementos fractales generados debido a los procesos recursivos e interactivos que son capaces de producir estructuras autosimilares.

Dichos elementos fractales, aparentemente aleatorios, tienen un orden emergente, cuya estructura no afecta la coherencia ni la cohesión, ni mucho menos la conexión, pues se pueden leer en cualquier orden y siempre serán comprensibles debido a los elementos indicadores de las interacciones, como ya se había mencionado en lo referente al efecto *scroll*.

En este sentido, se asume el término fractal acuñado por Mandelbrot (1975), quien determinó que el fractal es un objeto geométrico cuya estructura básica se repite aleatoriamente. Asimismo, el fractal en el chat es un fragmento que hace parte de la totalidad y que aparentemente conserva su autonomía. Al ser este una parte de una unidad

global íntegra e indivisible (imagen, ícono, emoticón), contiene rasgos genéricos, estilísticos, metafóricos o temáticos, que comparte aleatoriamente con los otros fragmentos, participando interdependientemente en la conformación del todo discursivo; aquí cada fragmento dinamiza como atractor<sup>36</sup>, lo que constituye una unidad total del microtexto integrado como unidad-diversa.

La dispersión uniforme (comprensión de la totalidad) de los lenguajes multimodales, vistos desde la construcción dinámica (rizomática) de los microtextos, conduce a la comprensión de este fenómeno como un sistema complejo compuesto de partes interconectadas, cuyos vínculos contienen información adicional que permite ser interpretada y subjetivada por los cibernautas a partir de la activación de todos sus sentidos, pues en esta dinámica discursiva el sujeto es un ser pleno de acción, pasión y emoción, como lo denota el ejemplo anterior.

Del resultado de estas conexiones e interacciones surgen propiedades nuevas que no pueden ser explicadas como elementos aislados, ya que estas propiedades emergentes (imagen fractal) poseen una mayor información que la de sus partes aisladas, en un todo discursivo. Partiendo del entorno del escenario cognitivo del chat, la relación de estos fragmentos muestra cómo esta complejidad de lo microtextual en el chat, acotando a Morin (1994), supone irreversibilidad, temporalidad, no linealidad, aleatoriedad, fluctuaciones, bifurcaciones, autoorganización, probabilidad. Todo un sistema caótico caracterizado por su inestabilidad y, en consecuencia, por su adaptación al cambio; características propias de la cibercultura.

Así, los microtextos multimodales producidos por los internautas de los chats, como textos fronterizos, fragmentarios, sintéticos, seriales,

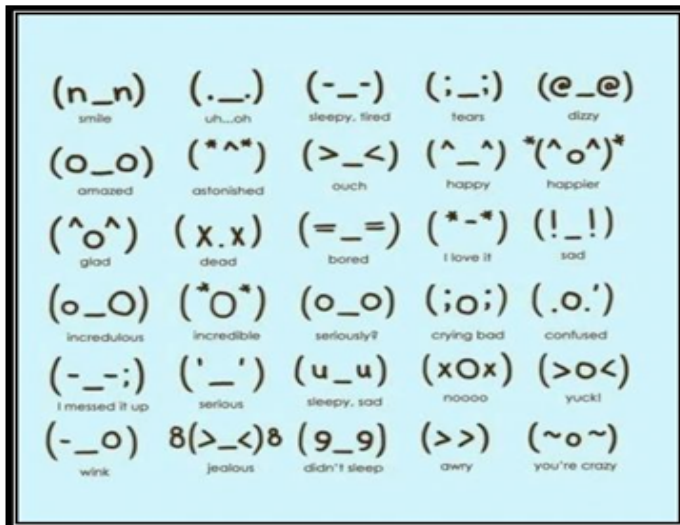
---

<sup>36</sup> Fenómeno que determina el comportamiento de un sistema dinámico, después de un largo tiempo de evolución, sin importar cuáles fueron las condiciones iniciales de dicho fenómeno o comportamiento; hace las veces de fractal, pues, va generando otros simbolismos a partir de ese sistema, que hace que se mimetice debido a su entorno o contexto, a partir del cual se logra la convergencia en un solo punto, en este caso el chat, la unidad diversa del microtexto multimodal.

no lineales y autoorganizados, invitan a la reflexión a propósito de las formas de percibir el mundo, así como a la revisión crítica de los cánones de lectura y escritura genéricos tradicionales (también se escribe y se lee en otras plataformas, en otros medios, en otros modos), con el fin de acercarse a las múltiples posibilidades de interpretación de los mundos virtuales de la globalización actual que, con base en esta investigación, confluyen a partir de las construcciones manifiestas en los microtextos discursivos del chat, bajo su visión transductiva, desde el giro semiótico y todo lo que ello implica.

Esta aproximación reformula las fronteras existentes entre la marcada división moderna del todo y las partes, ya que estos lenguajes integrados constituyen un todo que coexiste con los juegos del lenguaje y con la reformulación del universo discursivo de la cibercultura. Este punto puede ilustrarse mediante el ejemplo presentado en la figura 42.

Figura 42. Microtextos y fractalidad



Fuente: Tomado de [www.chatnet.com](http://www.chatnet.com).

Vemos cómo en este ejemplo el universo simbólico del chat determina diversas formas de sensibilidad ante el lenguaje y el mundo, ya que cada sujeto de acción pone en juego sus estrategias de interpretación, de sentido y de creación de sentidos, a partir de sus propias competencias ciberculturales y de su visión de mundo, una visión del internauta claramente definido con base en sus lógicas y sus contextos. De ahí que los microtextos multimediales sean una fuente directa de la infinita producción de sentidos, como se verá en el siguiente acápite.

**Marcadores discursivos<sup>37</sup>, pilares de la subjetividad.** En concreto y de acuerdo con lo anterior, los procedimientos que se evidencian en la construcción de estos marcadores de los lenguajes ciberculturales del chat son la metáfora (semejanza) y la metonimia (condensación-contigüidad). La metáfora como estrategia discursiva hace que todo chat funcione metafóricamente cuando establece comparación o analogía y la metonimia cuando el internauta toma una parte para representar el todo, como se vio atrás.

A su vez, la metonimia es un procedimiento referencial, ya que establece relaciones entre un elemento y sus partes; causa-efecto, parte-todo, continente-contenido, estas figuras evocan o designa algo con el nombre de otra cosa, tomando el efecto por la causa o viceversa, el signo por la cosa significada, el todo por las partes, las partes por el todo, lo que favorece el anonimato de los usuarios (nickname).

Los elementos metafóricos (fragmentos del discurso que son sustituidos por elementos disonantes o inesperados) requieren que el otro, el sujeto de acción, participe proactivamente en la construcción de los sentidos que arrojan los microtextos virtuales, conferidos y superpuestos para darle una continuidad-discontinua-interactiva al chat.

---

<sup>37</sup> Construcciones de los sujetos ciber que a partir de los lenguajes multimodales crean signos que cohesionan y conectan, de modo rizomático, las interacciones de los usuarios del chat, a partir de la deixis en una relación del yo, el otro y el mundo.

En esta medida, es importante destacar los planteamientos de Vilches (2011), en cuanto a que, en esta nueva forma de construcción de los lenguajes del chat, como nueva forma de comunicación, abundan más los signos que las letras, más las consonantes que las vocales, como lo ilustra la figura 43. Estos marcadores discursivos juegan un papel fundamental en la construcción de los microtextos virtuales del chat, cuya escritura fragmentaria de interacción e interactividad contribuye al dinamismo, la agilidad y la condensación de estos lenguajes proteicos.

*Figura 43. Síntesis y creatividad*

(“xq”-porque; “qndo”-cuándo; “xika”-chica; “bn”-bien; “k”-que, “pis pis”, ☺, ☹, ♥, :( ) [Sic].

*Fuente:* Tomado de [www.chatnet.com](http://www.chatnet.com).

Los cuales se manifiestan en la configuración híbrida de estos lenguajes, ya sea con palabras abreviadas, caritas, avatares, memes, o cualquier tipo de lenguaje multimodal que refiera sentidos. Estos elementos rizomáticos de carácter microtextual, chats sintéticos y plagados de creatividad, hacen que allí no aparezcan grandes textos; son multitextos condensados que se fusionan a partir de la creación de microtextos que otorgan significado y sentido a la interacción en red.

Por tanto la comunicación en los lenguajes de la cibercultura, del ejemplo anterior, es una muestra de cómo los microtextos del chat son los múltiples sentidos que caben en una imagen, como una fragmentariedad de la escritura hipertextual, propia de los medios electrónicos (brevedad, fractalidad, complicidad, creatividad, fugacidad, hibridez, diversidad), cuyas características se ilustran en la [figura 48](#).

Otra forma de presentar estos marcadores discursivos, según Mayans (2002), es a través de la tercera persona narrativa. Veamos ahora otros

ejemplos en la figura 44.

*Figura 44. Construcción microtextual*

[Alguien kiere hablar konmigo. [Sic]-[no hay hombres k kieran platikarr] [l kiere mmm], [sic].

*Fuente:* Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com), chat *Amigos*.

Aquí las emociones se proyectan mediante códigos textuales como un conjunto de enunciaciones acerca de un usuario para expresar qué hace, qué siente o qué piensa. Esta acción-pasión se da en tercera persona narrativa que otorga a los lenguajes del chat una mayor capacidad expresiva; según Fabbri (2004), la comunicación adquiere mayor riqueza debido a la incursión de la figura del narrador dada en la interacción del chat.

De hecho, el capital simbólico y cibercultural del internauta (competencias) hace que se pueda efectuar, en el menor tiempo posible y simultáneamente, una lectura metafórica y elíptica de estos microtextos, lo que favorece las lecturas y escrituras de carácter fronterizo, simbólico y dialógico, acción que visibiliza la necesaria reconstrucción de un nuevo paradigma sociocultural.

A partir de estos elementos de unidad y fragmentación discursiva (emoticones, avatares, íconos, entre otros), es posible reconocer la metáfora y la metonimia como el mecanismo de anclaje y unidad que, de alguna manera, estructura las dimensiones semióticas del chat, visto desde su propio entorno cognitivo; sus dinámicas de uso (modo, diseño, enmarcación), en términos de Zavala (2005), son “la condensación de toda una vida, lograda gracias a la capacidad de comprimirla en una imagen paradigmática” (p. 41).

Esta comprensión es muy clara en el uso de los emoticones, cuya función, vistos metafóricamente, como se mencionó atrás, no es solo representar afectos, sino establecer otros juegos de roles o funciones

que vuelven el texto más relevante (Yus, 2014) u otras funciones que apunten al acompañamiento del texto desde la emoción y la pasión; están constituidos en todo un giro semiótico que busca transformar los estados del mundo modificando a quien los produce y los comparte. Estos actos de ser, hacer y proyectarse se hacen visibles frente a los otros usuarios a partir de las acciones que reflejan los emoticones. En la figura 45 se ilustran y conceptúan algunos de los emoticones de texto más usados.

Figura 45. Emoticones más usados

Emoticono	Significado	Emoticono	Significado	Emoticono	Significado
:)	Sonrisa	:D	Risa	:-(	Tristeza
(-:					
:)					
:)					
:)	Llora	=O	Susto o asombrado	:)	Muy asustado o muy asombrado
='		:)	Guiña un ojo		
:_(:		:7	Relamiéndose	=8-O	
:X	No dice nada, se ha quedado mudo	+:-)	El Papa	8-)	Lleva gafas/sabiondo
X-:		:	Vampiro	(-8	
'x'		:	" _ _ "	' _ _ _ '	: \
:o	Sorpresa	:B	Mostrando los dientes	/-:	\
o-:		:	" _ _ "	' _ _ _ '	
:O		:B	Osama	~<:-)	Payaso
o-)	Santo, inocente	Q:)	Sorprendido	-m	Pensativo
{:-)	Con boina	O.o	Mirando con ojos entrecerrados	^^	Ojitos felices
ô_ô_Y_Y	Enfado	'o'		Mirando con ojos entrecerrados	ñ_ñ
YY					
YoY O.ó					
o_ó		~ ~		ñ_ñ	
		~ ~'		ñ_ñ	

Fuente: Tomado de <http://es.slideshare.net/AndreaVanessa/presentacion-íconos-emoticones>.

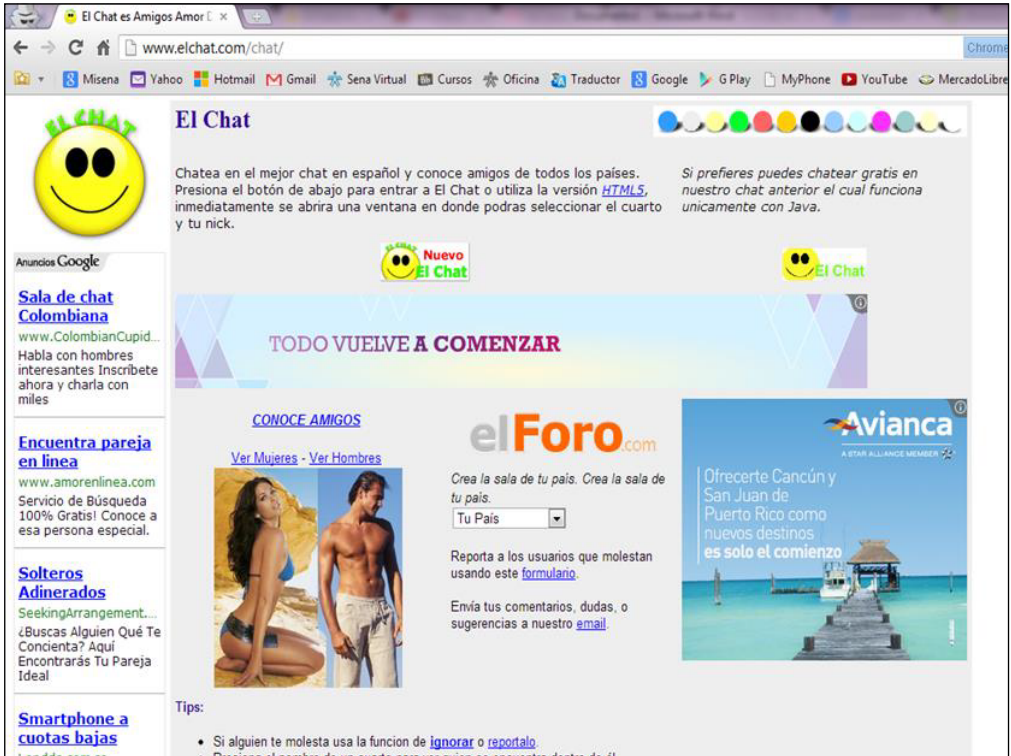
Estos marcadores discursivos se configuran a través de la combinación de caracteres ortográficos, tales como dos puntos, paréntesis, punto y coma, letras o números, los cuales vistos de costado forman una carita que comunica una acción, ya sea de alegría, de tristeza, de desilusión, etc.

Algunos producen movimiento y de la misma manera reproducen acciones de afecto, refuerzan contenidos, sustituyen palabras, contribu-



través de las relaciones simbólicas en red, los cuales podrían determinar los hiperónimos, es decir, el tema abarcador y totalizador de la sala de chat. Veamos el siguiente ejemplo en la figura 47. Ver bitácora 2.

Figura 47. Cuerpo, elemento totalizador



Fuente: Tomado de [www.chat.com](http://www.chat.com).

Desde el entorno o escenario cognitivo del chat ilustrado, el hiperónimo es el elemento central y motivador que construye simbólicamente un campo hiponímico como elemento regulador de las emociones y las pasiones. En el caso del chat *Amigos*, de [www.chat.com](http://www.chat.com), el hiperónimo es el “cuerpo” y los hipónimos son las sensaciones que ese cuerpo produce; son las pasiones que se despiertan a partir de la construcción simbólica que cada uno de los cibernautas recrea, lo que constituye una serie de subjetividades e identidades sin límite.

Aquí, las presuposiciones (el cuerpo como instrumento que induce y proyecta el deseo y el estereotipo de la sociedad de consumo) de estos marcadores son un mecanismo que activa el interés y la motivación de cada internauta por el deseo de encontrar pareja, conocer amigos o tener sexo virtual o físico. Esto se prevé, con base en el diseño o escenario determinado por la temática de la sala y recreado y alimentado por los cibernautas a través de sus avatares, memes, emoticones y demás lenguajes multimodales y multimediales que hacen del chat, las características virtuales apropiadas para conducir una invitación mediática certera y efectiva.

Entonces, a partir de este elemento (cuerpo) se construyen múltiples sentidos tan abarcadores como el hombre mismo y su imaginación: “donde los cuerpos no están físicamente presentes (invenciones), pero aparecen por todos lados, realizando todo lo realizable e, incluso, lo irrealizable” (Mayans, 2002, p. 56). Es innegable que este escenario cognitivo invite a los usuarios a interactuar a partir de la información presupuesta desde la imagen y el entorno que configura esta página. Así, tanto la información del sexo como la apariencia física ayudan a enmarcar y modalizar adecuadamente el desarrollo interactivo de la charla y, por supuesto, de las acciones de los sujetos en un escenario cartográfico, de tal forma que “las relaciones sociales en los chats y en el ciberespacio, en general, permiten la creación dramática de un personaje y una elaboración narrativa que mezcla lo espontáneo” (Mayans, 2002, p. 56). Esta puesta en escena se da a partir de las presuposiciones, lo que propicia un entorno confiable, creativo y atractivo para el usuario del chat público, sin las cuales no sería posible ese *continuum* de interacciones mediáticas.

De antemano, dichas presuposiciones o implicaturas convencionales son provocadas por determinados marcadores discursivos de contextualización o enmarcación (nombre de la sala, *nickname*, saludo, las

imágenes, simulaciones, emoticones, etc.). La integración e imbricación de estas presuposiciones —en imagen, audio y sonido— en construcciones más amplias hacen que estos mecanismos de proyección vuelquen la mirada paradigmática de los diálogos construidos en los chats hacia el plano de la simultaneidad, de la convergencia, de la profundidad, de la indeterminación; lo que denota la existencia de una ruptura-coherente determinada por la dinámica del chat (rizoma), mas no por sus límites.

Desde luego, el abordaje desde la perspectiva de los microtextos del chat permite dilucidar la pasión de los sujetos en la construcción rizomática (Deleuze, 1997) de los discursos multimodales, lo que favorece una lectura intersubjetiva de los chats: ágil, versátil, abierta, y multimedial, que produce una multirriqueza en el uso y las interpretaciones de este entorno cibercultural semiótico.

Pero ¿qué hay en ese rizoma o cartografía virtual del chat? Ante todo, encontramos una comunicación plurisignificativa donde, en ese universo de valores, la cooperación de los internautas constituye una importancia magna en la creación de imágenes, de corporeidades, de íconos, de signos y de símbolos, en un espacio diverso y multiverso cuyo proceso le permite al sujeto la autogestión de su propia imagen corporal.

Estos espacios existenciales o cronotopos<sup>39</sup> encontrados en el entorno cognitivo del chat multiplican las singularidades, los afectos, la expresión; el sujeto muta, se emula hacia unos órganos sin cuerpos (Žižek, 2006) que correlacionan, de manera encadenada, la constitución de subjetividades, de múltiples identidades, así como de avatares,

<sup>39</sup> El carácter de cronotopo (Bajtín, 1989) hace que el tiempo se visibilice en el espacio, lo que permite artísticamente evidenciar un hecho, con cierto grado de abstracción, que, a su vez, transforma drásticamente las formas de escrituras tradicionales: “los *chats* son, por lo tanto, lugares de tránsito en los que las personas muestran su disponibilidad para interactuar entre sí de forma eminentemente casual. Este es un indicio de la cualidad intersubjetiva del chat” (Yus, 2010, p. 178).

en un acto de libertad, donde se escapa el dominio de lo simbólico y se constituyen los modos de presencia ([figura 28](#)).

**Del todo a las partes en los microtextos del chat.** De las estrategias acotadas en la construcción y reconstrucción de los microtextos del chat, como elemento nuclear de esta intercomunicación, la compleja relación entre el todo y las partes en esta serie de interconexiones breves y rápidas no necesariamente contiene una serie de textos que conservan una lógica secuencial. Por el contrario, la persistencia de elementos simbólicos, genéricos o temáticos, mediados por las salas y por el entorno cognitivo del chat, garantizan la coherencia, la cohesión y la conexión simbólica, a partir de la creación de estos textos rizomáticos que despiertan los sentidos para la interrelación virtual.

La construcción por parte de los internautas de las secuencias dadas por los microtextos del chat hace que los cibernautas tengan una dimensión de la parte en el todo; aquí, el modo, el diseño y la enmarcación semiótica ([Figura 10](#)) forman parte de una totalidad preexistente, sin la cual no habría relaciones, ni sentidos.

Esta complejidad, donde el todo es más que la suma de las partes, es la concepción holística de la cosmovisión que abarca esta realidad mediática como una manera de pensar el mundo, en tanto que, en términos de Prigogine (1997), “los problemas de difusión son fenómenos irreversibles: la difusión corresponde a una aproximación a la uniformidad en el futuro y produce entropía (desorden)” (p. 45).

Aquí, la suma de las partes forma el colectivo de un conjunto de elementos que da como resultado de sus interacciones un sistema complejo. En este sentido, la transducción (Simondon, 2001), donde el otro, el mundo, el yo, la identidad y la cultura están en el campo del no lugar (Augé, 1975), hace que estos intercambios simbólicos de los lenguajes en red construyan sujetos de acontecimiento que forman un todo convalidado globalmente.

Prigogine (1997) hace referencia a un universo donde los objetos están menos definidos que en la física clásica. Se trata de fenómenos sumamente ricos que presentan comportamientos periódicos en el tiempo, rupturas espontáneas de la homogeneidad espacial o temporal o fenómenos más complejos aún, pues prometen comportamientos inesperados que presentan una amplia gama de posibilidades, de interpretación, que no es otra cosa que la dimensión semiótica de los lenguajes virtuales que adquieren, en su múltiple devenir, infinidad de sentidos.

Este sistema complejo, visto como una red de circulación de sistemas de lenguajes dinámicos, hace que en el mundo global actual se reconozca el papel primordial de las fluctuaciones y la inestabilidad en los fenómenos humanos, con lo cual el todo adquiere nuevos sentidos y otras perspectivas en la cibersociedad. Así, desde la mirada de la complejidad, tanto la teoría del caos como los modelos de autoorganización “han abierto una brecha en el pensamiento científico de los últimos años, ya que todas estas teorías tienen en común el trabajar con modelos matemáticos no lineales” (Najmanovich, 2001, p. 15).

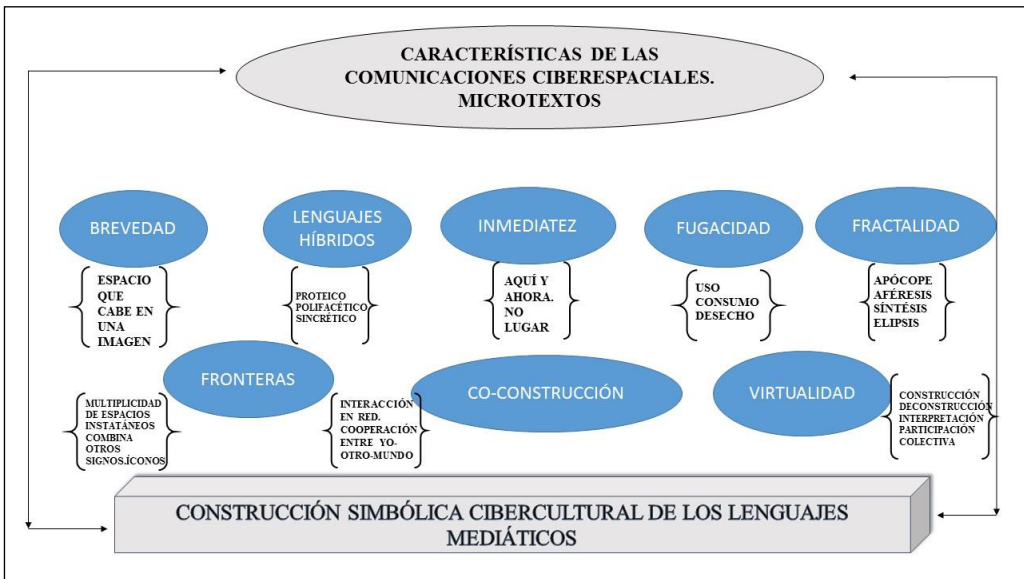
Entonces, la ciberexperiencia de los sujetos define sus subjetividades precisamente en la incertidumbre; es decir, en un espacio que favorece la cibercultura: fronterizo, liminal, paradójico, ambiguo, indeterminado, consumista, productivo, alegórico, en el que se borra la linealidad, la jerarquía, la estabilidad, la uniformidad, para generar “entropía” (desorden), al incorporar las múltiples formas posibles de escritura y reescrituras simbólicas.

Así, los cibernautas, al escribir, reescribir y darle sentido al mundo simbólico virtual del chat, logran un efecto de totalidad a partir de la diversidad. Aquí las partes son constitutivas del todo; en términos de Zavala (2005), la tendencia de la fragmentación de una totalidad de

sentido hace que “cada uno de los fragmentos resultantes tenga una autonomía formal y semántica que permite interpretarlo en combinación con otros, independientemente de su lugar en una secuencia original” (p. 80).

Estas comunicaciones ciberespaciales evidenciadas a partir de los microtextos de los chats estudiados, tienen características específicas, dado su carácter virtual y un alto grado de importancia en la cibersociedad, ya que hacen parte de su capital simbólico y su entramado cultural. A partir del estudio de los microtextos del chat se dilucidaron las siguientes características (Figura 48).

Figura 48. Características de las comunicaciones ciberespaciales. Microtextos



Fuente: Elaboración propia

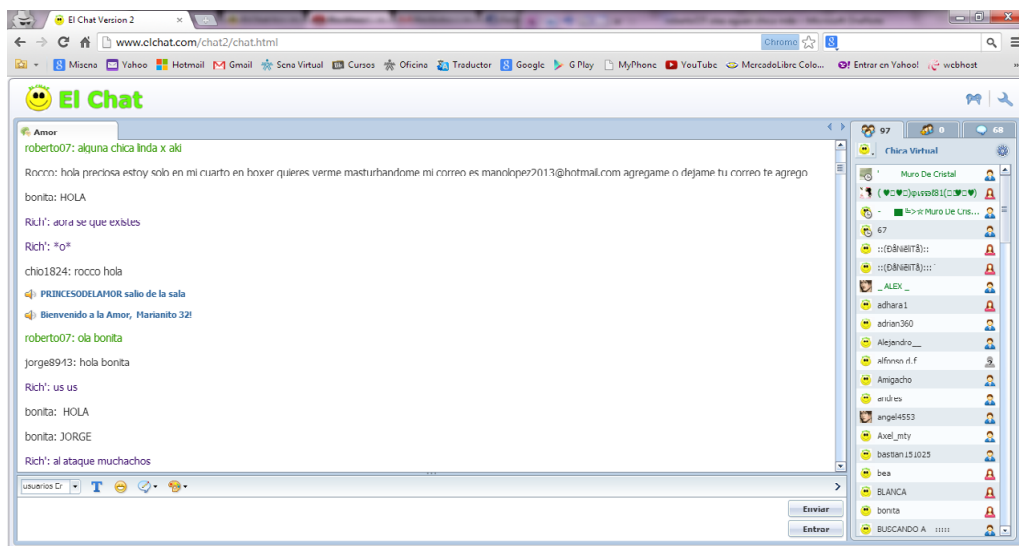
A partir del entramado relacionado en la figura anterior, se pasará a explicar cada una de sus características en relación con el proceso semiótico de los microtextos del chat. Veamos. 1) Brevedad: punto clave en la comunicación ciber cultural del chat, es el espacio que cabe

en una imagen; con ello, se logra mayor complejidad en el lenguaje virtual a partir de una extensión mínima de palabras, signos, símbolos e íconos. Estos espacios son valorados como bienes inmateriales, ya que la síntesis como atisbo de una totalidad mayor ejerce una función reguladora en la sociedad de consumo. 2) Multimedialidad y multimodalidad: lenguajes de naturaleza híbrida que aportan múltiples sentidos (lenguaje proteico, polifacético, cambiante, evolutivo y variable) con alto grado de significación. 3) Inmediatez: es una cultura que en sus lenguajes denota el aquí, el ya y el ahora, en un contexto virtual, en el que el tiempo y las fronteras son inexistentes. 4) Fugacidad: el todo se diluye cuando se logra el efecto deseado en los internautas, este mundo simbólico se consume y se desecha; así la idea, la imagen, el ícono y el cuerpo son elementos fortuitos para un momento dado, justo y preciso, que no traspasan fronteras, pues estas no existen. 5) Fractalidad o parataxis: es una de las formas de la construcción de subjetividades que genera un espacio virtual de microtextos multimodales, lo cual permite leer lo que está presente de manera elíptica; estos microtextos no generan relación de dependencia. 6) Co-construcción: producto de la creación y de la eficacia de la inteligencia colectiva, los microtextos del chat no existirían sin la relación de interacción entre el yo/el mundo/el otro (Cárdenas, 2001); tal situación discursiva genera narrativas plurales y nuevas formas de modalizar. 7) Virtualidad: los microtextos multimediales y multimodales, según características acotadas en este trabajo, son las formas de los lenguajes de la cibercultura que satisfacen las necesidades del mundo global actual.

Estos juegos intertextuales constituyen y construyen un sinfín de microtextos dinámicos que, a su vez, son enriquecidos por cada internauta a partir de una infinidad de metáforas que conducen a una comunicación esporádica, inmediata, audaz, que enmascara diversos fines enmarcados en el entorno o escenario cognitivo de cada una de las

salas que conforman la red de chateadores, pues cada una tiene su enfoque, sus características y sus encuadres respectivos. En el ejemplo citado abajo el hiperónimo es el amor y sus hipónimos son los tópicos que surjan de la interacción (figura 49). Ver bitácora 2.

Figura 49. Chat amor-elemento totalizador.



gFuente: Tomado de [www.elchat.com](http://www.elchat.com).

Estas creaciones colectivas, a manera de microtextos fugaces, instantáneos y de gran inventiva, son contundentes para el efecto buscado y deseado en la sociedad de consumo utilitarista, mediática y fugaz; asimismo, esta múltiple proliferación de espacios virtuales y las variantes en la lectura que se presentan sin espacio y sin tiempo son facilitadores de la cultura consumista, en la que las nuevas formas de comunicación hipermedial hacen que la brevedad sea un mercado útil y productivo en la cibersociedad, como se determinó en el capítulo 3.

En conclusión y como resumen de este capítulo, estos aspectos conducen a dilucidar, entender e interpretar, cómo los lenguajes virtuales de los chats públicos están cargados de múltiples sentidos que son generados e interpretados por sujetos multiculturales, lo que les otor-

ga una perspectiva y dimensión a los lenguajes desde la semiótica de la acción; por esta razón, no pueden ser vistos desde un enfoque monomodal.

Es importante considerar, cómo estas prácticas multimodales socio-semióticas, en el marco de estos entornos cognitivos —escenario global que favorece las lecturas multimodales en el contexto del chat—, permiten una lectura crítica y propositiva de las dimensiones y dinámicas que favorecen el uso de estos lenguajes multimodales y sus proyecciones socio-semióticas, en tanto que establecen una distancia de la representación lógica del signo para “red-construirlo” como acción, pasión, sentido, es decir, como una variedad sígnica, en sus múltiples representaciones, multifunciones, multicódigos, multitextos e hipertextos.

Esto implica otra forma de abordaje desde la investigación transdisciplinar y un cambio de mirada del lenguaje semiótico, donde ya no se debe considerar la imagen exclusivamente como parte del texto, ligada a la cualidad lingüística, sino la imagen funciona como texto independiente, como elemento autónomo, productivo, único, que tiene significación y sentidos propios, cuyas creaciones múltiples, de técnicas, contextos, avatares, espacios, tiempos, contornos, diseños, etc., son creados, recreados, imaginados, soñados y compartidos por los internautas en las redes sociales.

Por tanto, la complejidad de los lenguajes del chat, hacen que estas formas múltiples y diversas de almacenamiento de imagen sean un conglomerado visual de todo tipo, desde las de arte hasta los artefactos más exóticos, cuya interpretación debe concebirse desde su proceso como acción creadora.

Este proceso de reinterpretación de la imagen como parte de la cultura simbólica que asume vida propia, “como acto generador de sentido”,

de alguna manera toca la intencionalidad fija y unívoca de las miradas del mundo moderno, permitiendo replantear desde lo epistemológico otras formas de lectura y valoración del signo, lo que a su vez genera una serie de preguntas que no pueden ser respondidas por una sola disciplina. Como se dijo anteriormente la imagen, como producto pluricultural, puede leerse desde la enmarcación con su propia retórica y gramática, pues, la imagen releva al texto, lo sustituye o lo supera, lo que permite múltiples perspectivas de lectura, como lo plantea (Belling, 2007), al concebir que la imagen se manifiesta como el resultado de la simbolización individual o colectiva.

Este entorno cognitivo es visto como el intercambio simbólico emocional de los lenguajes en red, de ahí que la postura de Fabbri (2004) desde el giro semiótico sea de interés para esta investigación, al pensar una semiótica que va más allá de la lingüística, donde los signos se construyen como acciones, como “actos de sentido”; es decir, “al igual que la lingüística performativa, la semiótica también debe concebir los signos como acciones, como transformaciones de situaciones, como planteamiento y modificación de acciones, espacios y tiempo” (p. 62).

Este planteamiento del giro semiótico tiene un marcado sentido antropológico, ya que se orienta hacia una semiótica que estudia el comportamiento como “una ciencia descriptiva de la realidad” (p. 14) y cuyo proyecto antropológico es orientador en los “estilos semióticos de la vida” (p. 16). En este sentido, los signos se leen y se interpretan no a partir del funcionalismo sistémico del lenguaje, sino desde el giro semiótico, es decir, desde el sujeto de acción y de cuerpo que porta valor y significado dándole sentido a los hechos transductivos.

Además, pone en evidencia, como se dijo anteriormente, el papel esencial de la corporeidad en unos juegos de avatares ciberculturales que correlacionan de manera encadenada la constitución de subjetivida-

des, de múltiples identidades, así como de sentidos, que afectan directamente al cuerpo. Esto conforma, a manera de catarsis, la liberación del yo y de las pasiones, de cara a una sociedad consumista que exige el valor de la transformación como acto de libertad y de intercambio de subjetividades.

Desde esta perspectiva, la configuración de la sociedad actual global difiere de la postura clásica del individuo-sociedad-comunidad como una organización jerárquica, para asumir la posición de un sujeto de acción que abduce (hipercodifica, hipocodifica, transcodifica), crea y recrea el mundo *online*, en una dimensión cibercultural, en la que esa ciberexperiencia es toda una actividad configuradora de sentidos, relatos y narrativas, los cuales, a partir de los microtextos del chat, ejercen la función reguladora de los lenguajes multimodales y multimediales desde su construcción simbólica.

Esta base conduce a entender otras formas de multimodalidad que enriquecen de manera significativa la comprensión e interpretación de estos universos discursivos multimediales, constructores de otras formas de vida. Por esta razón, es importante resaltar cómo durante el tratamiento teórico-pragmático de esta investigación surgió este interesante punto a tratar sobre los lenguajes multimediales y multimodales del chat público, como una creación y recreación de “microtextos” que, en su condensación, denotan todos los sentidos posibles —como otra forma de construcción de los marcadores sociosemióticos del chat— y que contribuyen a su enriquecimiento conceptual desde el giro semiótico o la semiótica de la acción, como proceso de transducción, en el espacio red, cuyo protagonista es el sujeto nómada como transformador y productor de la sociedad y la cultura.

Igualmente, se proponen otras formas multimodales de lectura de los chats a partir de la recreación del término (microtextos) desde la

perspectiva de la teoría de la “minificción” como uno de los géneros literarios surgidos en el siglo XX. Lo que evidencia cómo los lenguajes de la cibercultura construyen otras formas de subjetivación que deben verse más allá de una práctica lectoescritora.

Dichos aspectos se desarrollaron desde el entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat público, la investigación permite observar las múltiples transformaciones en la indagación actual sobre el significado, los sentidos, la constitución de identidades y subjetividades, donde es notoria la desacralización de la capacidad de representar la realidad objetiva por el poder constituyente del lenguaje de la cibercultura, que se convierte en acción, en subjetivación y, por lo tanto, en transducción<sup>40</sup> (véase el diagrama general de la propuesta en [la figura 10](#)).

---

40 Transducción (Simondon, 2001): Realidad que obedece a una manera de pensar el mundo a través del otro; este proceso de acción y transferencias (formar, informar, transformar y deformar) cumple con la función transformadora del objeto y el sujeto, lo que les da sentido y valor a las relaciones simbólicas del ser y el hacer y el querer como modalizaciones de los lenguajes del ciberespacio, para asumir la posición de un ser-acontecer que abduce, hiper-codifica, hipocodifica, transcodifica, crea y recrea el mundo en una dimensión de múltiples sentidos.