

**Postales de la ciudad virtual
Dispositivo de enunciación e interfaz gráfica en la red social Facebook**

Bernardo Suárez*

Resumen:

El rápido crecimiento de las redes sociales en internet como el aumento exponencial de los usuarios que las utilizan y la cantidad de tiempo que allí habitan amerita un abordaje que permita dar cuenta de esas nuevas modalidades de interacción. En este sentido resulta interesante observar cómo muchas de las cuestiones que antes se dirimían en el espacio del encuentro interpersonal han pasado a formar parte de los intercambios virtuales. Para ello, los sujetos construyen representaciones de sí mismos a partir de las posibilidades y restricciones que permite la interfaz gráfica y el dispositivo de enunciación. Luego, los usuarios dejan las huellas de su subjetividad en el lienzo del espacio digital. A partir de ciertas características que permiten plantear una analogía de lo que sucede en el ciberespacio es que puede pensarse ese tipo de interacciones conformando una ciudad virtual. En el presente trabajo nos proponemos dar cuenta de algunos procedimientos semióticos que conforman el dispositivo de enunciación en el ámbito de las redes sociales como también de algunos efectos de sentido producidos. Para que el corpus de análisis resulte abarcable es que enfocamos el estudio en la red social *Facebook*, en su modalidad “perfil personal”.

Palabras clave: Interfaz –Enunciación –Facebook

* Bernardo Suárez es Magister en Análisis del discurso (FFyL-UBA). Docente de la materia Semiología, Cátedra Arnoux, Ciclo Básico Común, Universidad de Buenos Aires. E-Mail: bersuarez@yahoo.com.ar

Trazado preliminar del mapa general

El rápido desarrollo de las redes sociales digitales en internet parece avanzar en forma irreversible. Cada vez más personas pasan una importante cantidad de horas conectadas a distintos dispositivos móviles, puertos de acceso, por distintas razones. Gente que encuentra a otras personas de las cuales no tenía noticias por largo tiempo, o porque se encontraban en un extremo distante del planeta. Gente que comparte recuerdos, imágenes, canciones, noticias, Gente que se nuclea en torno a críticas feroces o apoyos incondicionales hacia algún partido político o ideología. Gente que comparte pedidos solidarios. Cada vez más gente. Y las interacciones delimitan también ciertas especificidades: se produce determinada cotidianeidad que termina por dejar fuera de algunas situaciones a otros que no suelen frecuentar las redes sociales. Sin lugar a dudas una cultura, una *cibercultura*. Tal vez resulte gráfico imaginar cada puerto, cada usuario conectado a la red como una pequeña luz y los distintos intercambios como haces de luz que se convierten en una gran telaraña que, vista en perspectiva, delinean los límites de esa otra ciudad, la ciudad virtual.

Podrían enumerarse algunos de los múltiples factores que terminan por producir este fenómeno: el crecimiento de las grandes ciudades, la concentración urbana, la reducción del tiempo y el espacio público para esparcimiento, movimientos migratorios tanto en busca de mejores oportunidades como de descanso y aventura, el acortamiento de las distancias, la creciente velocidad en la transmisión de datos como el aumento en las posibilidades de almacenamiento, la reducción del tamaño de los dispositivos y las múltiples posibilidades que ofrecen, las problemáticas sociales vinculadas con la inseguridad y el aumento en el tiempo de trabajo como también el de pasatiempo domiciliario. En resumidas cuentas, los dispositivos digitales ofrecen cada vez una mayor concentración de posibilidades (leer el diario, mirar películas, conversar, jugar, trabajar, etc.); y los sujetos pasan más tiempo frente a las pantallas que circulando por la vía pública. En este sentido, hay una frase atribuida a Marshall McLuhan pero que en realidad se sostiene afirmó Culkin, maestro del investigador canadiense: “primero modelamos nuestros instrumentos, después ellos nos modelan” (Culkin, 1967: 51). Esta idea que

sintetiza parte del pensamiento de Mc Luhan, fue elaborada mucho antes del avance de los dispositivos digitales y a propósito de la interacción entre hombres y máquinas, sin embargo resulta útil al menos para comenzar a esbozar una explicación.

Los estudios que abordan la interacción del individuo con las máquinas digitales se han multiplicado en los últimos años y como el fenómeno adquiere cada vez mayor complejidad, los trabajos que intentan explicarlo recurren a las herramientas metodológicas provenientes de distintos campos. La Informática, el Diseño web, como también la Comunicación social, la Semiótica, la Sociosemiótica o el Cognitivismo son algunos de los emplazamientos científicos desde donde se toman conceptos que permitan describir un emergente que parece expandirse en forma rizomática.

Algunos autores como Carlos Scolari (2004), proponen investigar la interfaz a partir de elementos provenientes tanto de la Semiótica, la Sociosemiótica y el Cognitivismo. Si bien esta mirada integrada incluye en el análisis elementos que permiten describir con amplitud y profundidad tanto la dinámica de la relación individuo-ordenador como cuestiones vinculadas con las interacciones digitales, nuestro interés a los efectos de este trabajo se centrará en aquellos conceptos que configuran el campo de una Semiótica de la enunciación. Para ello se procurará dar cuenta de algunos de los procesos semióticos que el dispositivo de enunciación produce en las redes digitales sobre la superficie de la interfaz. Si bien son numerosas las redes vinculantes que conforman la ciudad virtual, y que también los sujetos eligen combinar las formas de inscribirse y hacerse visibles, en este análisis se focalizará en la red social *Facebook* y la modalidad "perfil personal". Allí veremos algunos funcionamientos particulares del dispositivo como la figuración del avatar, representación del sí mismo del usuario en la red, para luego detenernos en algunas de las modalidades de interacción que se realizan entre distintos usuarios. Volviendo sobre la imagen de la ciudad digital, Aneschi (1993: 40) plantea que:

La interfaz es el lugar de la interacción (...) el autor del dispositivo de interacción y de su interfaz es el urbanista de este lugar, el que la plasma y hace posible frecuentarla (...) el usuario es el visitante, o mejor, el habitante. (En Scolari, 2004: 70).

A continuación, algunas postales de esa ciudad.

Postal 1: La arquitectura de la ciudad. De los dispositivos a las interfaces (y viceversa)

Dispositivos e interfaces son dos conceptos que aparecen en la mayor parte de los trabajos sobre el entorno digital. Con el propósito de caracterizar la arquitectura de la ciudad digital, vamos a especificar particularidades de ambos términos y algunas de sus aplicaciones posibles.

La interfaz es un concepto que encierra un aspecto material y uno conceptual. Si bien el término se utiliza, como también el de “dispositivo”, para explicar distintas situaciones de contacto entre personas, agentes, instituciones (interfaz laboral, escolar, etc.), la particularidad que se le otorga —superficie de contacto, de articulación entre dos espacios— se traslada a su aspecto material.

Según Scolari (2004) la interfaz tendría una doble función: la transmisión de información y la traducción. Quisiéramos detenernos en este último aspecto. La función de traducción en este caso es doble: traducción del diseñador a la configuración, traducción de las indicaciones del usuario en la pantalla. “La interfaz gráfica crea en el usuario la ilusión de manipular directamente objetos en la pantalla; sin embargo, la interfaz no hace otra cosa que *traducir* sus gestos y acciones en lenguaje inteligible para el ordenador” (Scolari, 2004: 80). Esta traducción, nos parece, puede entenderse en tanto proceso semiótico, como la operación lógica que Peirce llama “interpretante” y que permite el proceso sígnico de la semiosis.

Un signo, o *representamen*, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel

signo que crea lo llamo *interpretante* del primer signo. (En Restrepo, 2003: 2.228)

Es decir, el interpretante sería otra representación que refiere al mismo objeto que el representamen. De este modo se entiende al interpretante como una operación lógica, un proceso de traducción de un signo en otro signo que puede asumir diversas formas; por ejemplo: la definición de un término en la entrada de un diccionario es el interpretante de ese término, la traducción de un término de otra lengua, un signo equivalente de otro sistema semiótico, etc. (Deladelle, 1996: 126). Pierre Lévy (1992) agrega que en el caso puntual de las interfaces digitales, se produce el paso de un código a otro “de lo analógico a lo digital, de lo humano a lo mecánico (198). Si sostenemos junto con Bettetini que la interfaz “es el lugar simbólico de las transacciones” (1991: 26, en Scolari 2004: 77), entonces se construye la idea de traducción en tanto proceso semiótico. La semiosis se produce en primera instancia desde el diseñador al ordenador, y luego del usuario al ordenador; en ambos casos, intervienen los signos para traducir esos procesos y para ponerlos en funcionamiento. La pantalla del ordenador es la puerta de acceso y la superficie de contacto del proceso semiótico. El dispositivo tecnológico, en este caso la pantalla como interfaz y el software diseñado para tal fin, funcionan como “dispositivo de traducción entre el mundo real exterior y el mundo virtual interior” (Scolari, 2004: 89).

Ahora bien, resulta importante detenerse en la situación de interacción más básica: la relación entre el hombre y la máquina. En este sentido, Scolari puntualiza que “no estamos en presencia de una relación sujeto-objeto, sino en un intercambio simbólico entre dos entidades simuladas” (2004: 77). Esta distinción entre sujeto empírico y entidad creada por el discurso fue oportunamente señalada entre otros por Ducrot (2001) quien establece la figura del enunciador para diferenciarla del sujeto empírico y plantear así, el carácter polifónico del lenguaje; es decir que detrás de un enunciado puede haber distintas voces y puntos de vista, algunos de ellos, incluso, distantes del sujeto empírico en tanto realidad física. Es el caso del discurso distanciado en la ironía. Retomando lo que ocurre en el plano digital, esta figuración del diseñador, del usuario y de los contactos, y su

representación sobre la materialidad significativa en el soporte digital nos lleva al concepto de dispositivo de enunciación; este concepto puede ser pensado básicamente, como la representación del intercambio que se produce en el plano del discurso entre una fuente, un destino y un contenido que circula. Esta figuración se produce en ambos extremos de la interfaz; es decir en la vinculación del sujeto-diseñador en la elaboración del software, como en las indicaciones que el sujeto-usuario realiza para operar con la interfaz digital. Pero para arribar al concepto específico de “dispositivo de enunciación”, detengámonos primero en la idea de “dispositivo”.

Muchos autores han intentado distintas definiciones y desarrollos de este concepto. Deleuze (1990), por ejemplo, siguiendo a Foucault, detalla que el concepto de dispositivo hace referencia a la naturaleza del vínculo que se mantiene entre elementos pertenecientes a lo dicho y a lo no dicho (discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, medidas reglamentarias, etc.), como también al juego de los cambios de posición que se produce dentro de esa formación (1990: 155). El dispositivo conformaría entonces los límites de un espacio dentro del cual se producen una serie de intercambios y posiciones que se traducen en procesos de subjetivación. En cuanto a la función mediadora o de contacto que se realiza en ese intercambio, Oscar Traversa, sostiene que los dispositivos “permiten pensar que entre medio y técnica se abre un espacio que requiere ser precisado – el del dispositivo, a nuestro entender –, lugar soporte de los desplazamientos enunciativos” (Traversa, 2001).

Eliseo Verón (2004), siguiendo los conceptos liminares planteados por Emile Benveniste en los albores de la teoría de la enunciación, retoma el carácter figurativo asignado a las personas que aparecen inscriptas en el discurso. Así entendido, el enunciador, fuente del discurso como el enunciatario, el destino, son figuras creadas por el mismo discurso a partir de elementos léxicos –pronombres personales, adverbios, entre otros– que marcan las coordenadas básicas de persona, tiempo y espacio. Si bien la corriente semiológico-lingüística focalizó el

desarrollo de la teoría sobre las marcas de la subjetividad que permiten reconstruir el momento evanescente de la enunciación, la semiótica se preocupa por la producción de sentido y los efectos que se producen a partir de esos procedimientos. Desde esta mirada, Oscar Steimberg (2012) define a la enunciación como: “al efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto *se construye* una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico” (53). Esta definición abarcadora permite incluir en el dispositivo de enunciación, otras manifestaciones semióticas como las icónicas, cromáticas, sonoras, cinéticas, etc., y su conformación como texto en tanto paquete significante investido de sentido.

Pueden extrapolarse estos conceptos y revisar el modo particular de funcionamiento del dispositivo de enunciación en las redes sociales digitales y, en particular, en la red *Facebook*. Como señalamos en un trabajo anterior (Suárez, 2013) el dispositivo configura dos niveles enunciativos bien definidos. El primero se desarrolla a partir de la vinculación producida entre la figura del enunciador, el dispositivo técnico, y el usuario, que se prefigura en el soporte como enunciatario. Este nivel representa el espacio de los procedimientos y funciona como marco enunciativo dentro del cual el dispositivo prevé o prefigura al ordenador en tanto enunciador (inscripto en la interfaz gráfica). De este modo, el enunciador-ordenador guía, orienta, facilita y restringe determinados procesos requeridos por el usuario en tanto enunciatario. Entre ellos, la configuración del *avatar*, figuración que permite representarse como enunciador en la superficie significativa de la red. Luego, el enunciador-ordenador habilita un segundo nivel, donde se produce otro juego de posiciones enunciativas que termina por ubicar al usuario, figurado por su avatar, en tanto enunciador que establece una suerte de interacciones con sus contactos; esto últimos ocupan la posición de enunciatarios usuarios. En las próximas postales daremos cuenta de las posiciones del enunciador para representarse a sí mismo y para interactuar con la representación de otros usuarios.

Postal 2: Representaciones del sí mismo. Del “ethos” al “avatar”

Si bien existen trabajos que dan cuenta de los modos de configuración de *avatares* en la red social *Facebook*, nuestro estudio apunta a especificar los procedimientos semióticos que terminan por construir esa figuración. Para ello y a modo de herramienta teórico explicativa, recurrimos al concepto de “ethos”.

El *ethos* es un término de larga tradición en los estudios sobre el lenguaje. Ya en la retórica antigua, Aristóteles delimitaba tres tipos de pruebas técnicas tenidas en cuenta en miras de la persuasión: el logos, el pathos y el ethos. Sobre estos dos últimos detalla que son pruebas que se circunscriben a la disposición emotiva del auditorio y al carácter del orador, respectivamente. Sin embargo, aclara que el ethos posee un mayor poder de convicción (Retórica, I, 2, 1356a). Ya en el campo del análisis del discurso, Dominique Maingueneau realiza un aporte importante al estudio del ethos al detallar que:

Está ligado a la enunciación y no a un saber extradiscursivo sobre la enunciación (...) se despliega en el registro de lo ‘mostrado’ y, eventualmente, en el de lo ‘dicho’. Su eficacia reside en que éste envuelve la enunciación sin estar explícito en el enunciado. (Maingueneau, 1999: 76 y ss.)

En efecto, el *ethos* en tanto representación del sí mismo se configura a partir de lo que se va inscribiendo en el discurrir enunciativo. En este mismo sentido, Amossy (2006) plantea que “toda toma de palabra implica la construcción de una imagen de sí mismo”. Y agrega que no es necesario que el locutor realice su presentación de sí mismo de modo explícito sino que la figura que resulta deviene a partir de “su estilo, sus competencias lingüísticas y enciclopédicas, sus creencias implícitas alcanzan para dar una representación de su persona” (ibíd.). Así, el ethos podría considerarse, como lo hacían los antiguos en la tradición retórica, una especie de “retrato”. Amossy recuerda que para Roland Barthes, se trata de:

Los rasgos de carácter que el orador debe mostrar al auditorio (poco importa su sinceridad) para dar una buena impresión [...] El orador enuncia una información y al mismo tiempo él dice: yo soy esto, yo no soy eso otro. (Barthes, 1970: 315)

Maingueneau aclara que “la noción de ethos reenvía a cosas muy diferentes según se lo considere desde el punto de vista del locutor o desde el del destinatario: el ethos ambicionado no es necesariamente el ethos producido” (ibíd.). En efecto, todo despliegue del ethos por parte de un enunciador produce determinados efectos de sentido que no necesariamente coinciden con los que habían sido buscados.

Si nos enfocamos ahora en el campo de las redes sociales y las formas en que se representa el sí mismo en la superficie digital, arribamos al concepto de “Avatar”. Para ello, Machado recurre a la precisión terminológica y sostiene que este término proviene de la mitología hindú que lo utiliza para designar al cuerpo que utiliza temporalmente un dios cuando visita la tierra. (2009: 194) En el caso particular de la representación que el usuario construye de sí en *Facebook* para figurarse como enunciador, podría pensarse en una operación metonímica; así, las características seleccionadas se condensan y trasladan a la representación icónico-lingüística (una imagen y un nombre) que no necesariamente coinciden con aspectos vinculados a lo real. Esta afirmación se basa, al menos, en dos determinaciones; en tanto signo icónico indicial, y siguiendo a Peirce, el avatar no puede más que tomar algunas características del objeto que intenta representar e indicar. Por otro lado se acerca también a la condición de “no necesaria sinceridad” que Barthes sostiene para el ethos. En el caso de las representaciones utilizadas en *Facebook*, pueden tratarse de distintos recortes, ya sea de la representación de una parte del cuerpo (rostro, un ojo, la boca, una cabeza vista desde atrás, etc.) que buscan el efecto de sentido de una totalidad; también, la operación metonímica puede trasladarse hacia alguna propiedad o característica (un instrumento, un objeto reconocible como un sombrero, un par de anteojos); o incluso hacia la representación de otro con distintos grados de reconocimiento público (un músico,

un escritor, pintor, etc.) En este caso, el efecto de sentido que se busca apunta a la identificación con un estilo o una ideología.

De lo expuesto se pueden destacar dos propiedades importantes asignadas al avatar: su carácter dinámico y su constitución como “máscara” de la subjetividad. Respecto de la primera, debemos mencionar que se trata de una propiedad que comparte con el ethos. En efecto, Maingueneau sostiene que, en el caso del ethos: “No se trata de una representación estática o bien delimitada, sino sobre todo de una forma dinámica, construida por el destinatario a través del movimiento mismo de la palabra del locutor” (2012:56). Es decir que si pensamos el *avatar* como un signo, y observamos su inscripción en la red, notaremos que en la mayoría de los casos, la representación sufre modificaciones —generalmente en el plano icónico—; por otra parte, y como ya hemos señalado, la representación de *si mismo* se construye también desde el discurso que se dispone y acompaña al avatar. Este “irse haciendo” nos lleva al acto constante de la enunciación:

El ethos se muestra en el acto de la enunciación, no se dice en el enunciado. Se queda por naturaleza en el segundo plano de la enunciación: debe ser percibido, pero no [debe ser] hecho objeto del discurso (Maingueneau, 2012: 56).

Entender el avatar como un ethos significa abordarlo más allá de la representación icónica-lingüística estática; en efecto, construye una configuración de representación del sí mismo que incluye otros elementos; entre ellos: la portada del perfil personal, los enunciados propios que, inscriptos en la superficie significativa del “muro”, prefiguran al enunciador a partir del léxico utilizado (técnico/coloquial), el registro (informal/formal) o las temáticas elegidas. Otro tanto puede decirse de los enunciados ajenos que se replican a través de los links: “compartir” o bien “me gusta”. Por ello, Maingueneau sostiene que: “La enunciación juega con el ethos sobre el cual se apoya (El registro, las apelaciones construyen la imagen de un mundo del enunciador)” (ibíd.). Observado entonces en perspectiva, el avatar resulta un proceso dinámico de representación donde

cada elemento cumple su función semiótica-enunciativa en la producción del efecto de sentido buscado. En tanto, el dispositivo enunciador (a través de su interfaz gráfica) colabora y orienta en la configuración del avatar. Por ejemplo, en la constitución del perfil personal, produce enunciados que interpelan los gustos del usuario. De este modo, le propone que elija películas, obras de la literatura, programas de televisión, etc. Una vez que el usuario elige, el dispositivo genera los íconos correspondientes y los replica en los muros (espacio signifiante de inscripción de novedades) de los usuarios, dicha información.

Posdata. Postal 3: Modalidades de interacción (el diálogo infinito)

Para finalizar nos detendremos en algunas de las posibilidades de interacción como en las modalidades específicas que se producen en el ámbito de esta red social.

Mijaíl Bajtin (1992) entiende al discurso como un diálogo, un gran diálogo que conforma una cadena donde cada enunciado representa un eslabón: procede de uno anterior y se continuará en uno próximo. El dispositivo de enunciación en las redes sociales, a través de la interfaz gráfica, brinda al usuario la posibilidad de adquirir —a través de su inscripción— una porción de espacio virtual; se trata, efectivamente, de un efecto de sentido producido semióticamente. En el caso de *Facebook*, a esa porción se la denomina “muro”. Paradójicamente, si bien el muro cumple con una de sus acepciones en tanto que sirve para delimitar espacios en la red, al mismo tiempo representa también un continuo donde confluyen las novedades de todos los contactos de un usuario. Por esta particularidad, el usuario puede navegar y vincularse a través de porciones de texto (entendido aquí en su acepción más amplia: paquetes significantes). Por ejemplo, cuando ingresa a *Facebook*, puede hacerlo a través de la función /inicio/ y enterarse así de las novedades que cada uno de sus contactos —como enunciadore— inscribieron en sus muros. El usuario navega por ese espacio uniforme como enunciatario de esos enunciados y, puede a su vez inscribirse como enunciador al contestar

efectivamente —es decir, produciendo un enunciado propio—, o a través de modalidades polifónicas (Ducrot, 2001). De este modo, utilizando el botón interactivo “me gusta”, o el de “compartir”, el enunciador hace suyo el enunciado ajeno a modo de un discurso referido en estilo directo. El dispositivo envía a los contactos la información del enunciado compartido y la visualización del avatar del usuario.

El muro en tanto proceso semiótico, produce un efecto de sentido acerca de la temporalidad y la espacialidad. Sobre este particular puede afirmarse que una de las características del emplazamiento de la ciudad virtual es justamente su “desterritorialización” (está en todas partes y en ninguna); este efecto lleva a asignar, en forma metonímica, el puerto de acceso a la red como delimitación espacial. Cabe destacar que, recientemente, la interfaz gráfica ha dispuesto junto con el avatar de cada contacto el detalle del puerto de acceso; así, el usuario puede determinar si uno de sus contactos se introduce a la red por su teléfono móvil o por su computadora. Otra muestra de la apropiación por parte del usuario de esa porción de espacio virtual es la tendencia cada vez mayor a acumular allí fotos, recuerdos, imágenes, música, videos, etc. Estos elementos digitales se ordenan en álbumes como si se ubicaran en cajas; o en el estante de una biblioteca desde donde puede observarse la imagen más saliente.

Respecto a la cuestión de la temporalidad, el discurso va enunciando lo que ocurre como una ecografía de lo cotidiano. El ordenamiento cronológico de los enunciados que el dispositivo realiza en la “biografía” del usuario da cuenta de ello. Pero también podemos preguntarnos para quién un usuario da cuenta de su acontecer cotidiano. Podría contestarse que a un “otro”, a un gran otro, a la mirada de un otro (que puede ser uno mismo en tanto mecanismo de objetivación que permite poner afuera —en la superficie significante—) Sin embargo, y más allá del nivel de alteridad, hay un efecto de sentido que permite prefigurar a ese otro como un ser omnipresente —u omniconectado— en el ciberespacio.

Si retomamos la analogía planteada al principio del trabajo según la cual nos proponíamos pensar las interacciones como circuitos de luces que iluminan como una red la ciudad digital, podemos completar esa idea e incluir en ese flujo el

discurrir del discurso que termina por conformar un murmullo incesante plasmado sobre la superficie del ciberespacio.

Referencias bibliográficas

Amossy, R. (2006): *La noción de ethos: de la retórica al análisis del discurso*. Traducción de Juan Miguel Dothas para el Seminario "Introducción al Análisis del Discurso" de la Dra. María Marta García Negroni, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Aristóteles (1979): *El arte de la Retórica*. Eudeba: Buenos Aires.

Batín, M. (1992): *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

Benveniste, E. (1997): "El aparato formal de la enunciación", en *Problemas de lingüística general II*, México: Siglo XXI, pp. 82-91.

Culkin, J. (1967): "Guía de un Maestro de Marshall McLuhan". *Saturday Review*, pp. 51-53, 71-72. Obtenido de <http://www.unz.org/Pub/SaturdayRev-1967mar18-00051>.

Deladalle, G. (1996): *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa.

Deleuze, G. (1999): "¿Qué es un dispositivo?". En AA. VV. *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona: Gedisa.

Ducrot, O. (2001); "La noción de sujeto hablante", en *El decir y lo dicho*, Buenos Aires: Edicial, pp. 153-164.

Lévy, P. (1992): *La technologie dell' intelligenza*. Boloña: Synergon.

Maingueneau, D. (2002): "Problèmes d'ethos", en *Pratiques N 9113/114*, junio de 2002, pp. 55-67. (Traducido y seleccionado por M. Eugenia Contursi para uso exclusivo del Seminario "Análisis del discurso y comunicación").

Machado, A. (2009): *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador del deseo a la acción*, Barcelona: Gedisa.

Restrepo, M. (2003): *Fundamento, objeto, interpretante, Charles S. Peirce*, Texto tomado de MS 798 [On Signs] c.1897, 5 pp. Fue publicado como CP 2.227-229 y 2.444n1. En línea:

<http://www.unav.es/gep/FundamentoObjetoInterpretante.html>. Consultado el 24-9-2013.

Scolari, C. (2004): *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Barcelona: Gedisa.

Steimberg, O. (2013): *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*, Buenos Aires: Eterna cadencia editores.

Suárez, B. (2011): "La enunciación en las redes sociales", ponencia presentada en *XIV Congreso REDCOM. Investigación y extensión en comunicación: sujetos, políticas y contextos*, Universidad Nacional de Quilmes, Buenos Aires.

Traversa, O. (2001): "Aproximaciones a la noción de dispositivo", En *Signo & Seña*, N 12, Instituto de lingüística. Universidad de Buenos Aires.

Traversa, O. (2009): "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse", en *Estéticas de la vida cotidiana / Recorridos*, Figuraciones N 6, Diciembre de 2009, Buenos Aires: IUNA. Disponible en: <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idr=48&idn=6>. Consultado el 16 de julio de 2013.

Verón, E. (2004): *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa.