

03. Metáforas de la vida virtual

Metaphors of virtual life

FRANCISCO MATÍAS SCHAEER
Universidad de Buenos Aires
CABA, Argentina
franciscoschaer@gmail.com

Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada
Año VIII, #15, Primer semestre 2016
Buenos Aires ARG | Págs. 49 a 72
Fecha de recepción: 3/3/2016
Fecha de aceptación: 11/7/2016

A través de las relaciones teóricas entre diversos aportes de la semiótica, la Teoría de los Discursos Sociales y la teoría de la metáfora conceptual, el presente trabajo expone diversos cruces con el objeto de reflexionar sobre las redes sociales, especialmente sobre las modalidades en la construcción del usuario en la red social Facebook.

Una ilusión de horizontalidad en las relaciones sociales se propone hoy en el hacer de un “doble” que actúa (“como si”) en la Red, un usuario que se presenta como una identidad-otra. Las cualidades en la red social son las “huellas” de operaciones previas definidas por el propio dispositivo; “elige” a partir de una variedad de recursos limitados, con cierta representación del espacio y del tiempo, afectando la construcción y permanencia de los colectivos de identificación.

Este trabajo se centra en la exploración de las estrategias de construcción de colectivos de identificación en las redes sociales, no mediante un

análisis puntual o en el abordaje de un caso particular, sino más bien explorando las posibilidades generales que brinda el dispositivo a través de la interacción con/entre los usuarios y en el uso de sus recursos técnicos.

Palabras claves: redes sociales ~ metáforas ~ discursos

Through the theoretical relationships between various contributions of semiotics, the theory of social discourses and the theory of conceptual metaphor, this paper present various crosses in order to reflect on social networks, especially in the construction modalities the user in the social network Facebook.

An illusion of horizontal social relations now proposes doing a “double” acting (“as if”) in the network, a user is presented as an identity-other. The qualities in the social network are the “footprints” of previous operations defined by the device itself; “choose” from a variety of limited resources, with some representation of space and time, affecting the construction and permanence of collective identification.

This paper focuses on exploring strategies construction of collective identification in social networks, not through a specific analysis or addressing a particular case, but rather exploring the general possibilities of the device through the interaction with / between users and the use of technical resources.

Keywords: social networks ~ metaphors ~ speeches

“Una experiencia de pensamiento tiene
su propia cualidad estética”
(JOHN DEWEY, 1934)

I. Sujetos como “pasajes”

La evolución de las tecnologías de la comunicación se ha convertido en habitual objeto de reflexión desde distintas disciplinas, especialmente a partir del uso extendido de Internet. Nos interesa aquí una primera diferencia central que establece Eliseo Verón en relación a la perspectiva de Mc Luhan como punto de partida:

(...) “Considerar las tecnologías de producción de discurso como ‘extensiones del hombre’ a la ma-

nera de McLuhan, es olvidar el desajuste entre la producción y el reconocimiento y proyectar de modo mecánico, las innovaciones de los dispositivos de producción sobre el sujeto receptor: en el dominio de los discursos sociales, la utopía tecnocrática consiste en provocar una suerte de encuentro imaginario entre producción y reconocimiento, proyectando la primera sobre la segunda. El sujeto signifiante no es la fuente de sentido, sino punto de pasaje necesario, *relé* en la circulación de sentido. No es fuente porque, aún en el nivel de los intercambios personales donde la circulación discursiva no se halla mediatizada por dispositivos tecnológicos, más allá del equipamiento biológico de los individuos, el sentido de un discurso A, en virtud del desajuste entre la producción y el reconocimiento, sólo se realiza en el discurso B que constituye la respuesta.” (VERÓN 1998: 149)

Asumir la hipótesis que establece Eliseo Verón, supone entonces apartarnos de una visión holística, en la que se engloban elementos descriptivos en lógicas de proceso más amplias, sin poder analizar los discursos que engendran estas prácticas y/o representaciones.

Se trata de entender la comunicación como un “lugar conflictual, de juego de fuerzas con la verdad” (FABBRI, 2012), debemos advertir que “lo que interesa en las estrategias conflictuales no es el eje verdadero/falso, sino no equivocarse con los signos que invocamos como verdaderos, porque la verdad lleva a un número simple de enunciados, mientras que la guerra funciona con una diseminación de mentiras, una microsemiótica.” (FABBRI 2012: 39)

Al analizar diversas técnicas de *camouflage* en tanto estrategia, Fabbri sostiene que “durante la guerra, la regla fundamental es el *camouflage* generalizado, y el arte se pone al servicio de la guerra, es la estrategia de volverse invisible, es una lógica para engañar al otro con los líricas *visimasmities* de las naves, de los tanques, de los soldados, porque el *camouflage* sobre todo rompe el automatismo perceptivo” (FABBRI 2012: 39). Ahora bien, avanzar sobre el estudio de estrategias de *camouflage* conlleva una pregunta implícita sobre un estado previo que es modificado, alterado, transformado con el objetivo de no ser detectado.

Este recorrido nos centra en la noción de *verosímil*. Como afirma Kristeva, “todo texto verosímil se define por su negación, es lo que parece real, lo que “sin ser verdadero, sería el discurso que se asemeja a lo real” (KRISTEVA 1970: 65).

¿De qué modo se construyen estrategias discursivas que habiliten una “tensión” entre estos textos? Como punto de partida del análisis, abordaremos diversas intervenciones en el espacio público realizadas por el artista estadounidense Mark Jenkins, quién desde una propuesta centrada en el arte urbano, trabaja con figuras que operan como una “ruptura” del espacio preconfigurado por la misma ciudad.

Lo que nos interesa aquí es abordar la *experiencia estética* que se propone en estas intervenciones dado que, si bien podríamos decir que opera una táctica de *camouflage* de las esculturas en relación a un entorno urbano, las mismas son reconocidas como cuerpos significantes, parecen borrar las marcas del autor, para que funcionen bajo un *efecto de realidad*, como verdaderos cuerpos asumiendo un rol en una situación social.

Bajo ciertas condiciones esta ilusión de semejanza se abandona como argumento, generándose un descubrimiento por parte del espectador.

Imagen N°1. Intervenciones urbanas de Mark Jenkins.



Siguiendo el planteo de Eliseo Verón, en esta estrategia no se produce un “encuentro imaginario” entre producción y reconocimiento, por el contrario, se construye un *efecto de realidad* de estas figuras en el acontecer del mundo urbano, se pretende integrarlas, en una situación particular en la que se disponen, con una función determinada.

Lo que Jenkins logra en las intervenciones es *poner en conflicto los modos en que construimos el verosímil de lo real*, es decir, aborda críticamente las condiciones de producción de lo que definimos como “espacio urbano” y los discursos sobre los sujetos que circulan en este espacio, tanto como “autor/personaje” de sí mismos o como “observadores” pasivos o activos



frente a determinada *situación*, replantea el lugar del “sujeto” no como fuente de sentido, sino como *punto de pasaje necesario en la circulación de sentido*. En la obra de Jenkins se materializa una asimetría entre la instancia de producción y la de reconocimiento, es el mismo observador el que descubre este “desfase” en un segundo momento.

La noción de dispositivo resulta central en esta investigación, partimos de una definición en tanto “la articulación entre dos instancias: la correspondiente a la puesta en obra de técnicas de producción signica y de procesos que hacían posible la circulación discursiva, de manera que la suma de ambos recursos no resulta indiferente en lo que concierne a la producción de sentido”, para llegar a una pregunta sobre las “inflexiones”, entendidas como la “incidencia del dispositivo en las condiciones de producción de sentido” (TRAVERSA, 2009).

Siguiendo a Oscar Traversa, “se hace necesario prestar atención a las características de esas articulaciones entre las reglas *fundantes*, llamémoslas así (solo por el momento), y sus instalaciones *mediáticas*, en tanto que no accedemos a las primeras sino por las segundas; no nos ponemos en contacto nunca con la escritura o con la voz sino con una carta o un libro, una conversación o una réplica teatral. Estas condiciones de acceso determinan la naturaleza del vínculo —leer una carta personal o la página de un libro, aunque con identidad de sustancia, no son equivalentes, al igual que el susurro de un prójimo o una canción—, lo que no está exento de consecuencias si se deben analizar. Es decir, nos encontramos siempre con un *dispositivo* que determina las cualidades de la enunciaci3n (TRAVERSA 2014: 10-11)

¿Cuáles son las *cualidades* de la enunciación que determina el dispositivo? ¿Podemos pensar la noción de dispositivo sin abordar las estrategias en la construcción de distintos grados de observación del fenómeno analizado que inciden sobre la “puesta en escena” y en la experiencia?

Se trata de abordar la noción de *experiencia*, aquí preferimos asumir la posición de John Dewey,

(...) “La experiencia en este sentido vital, se define por aquellas situaciones y episodios que espontáneamente llamamos “experiencias reales”; aquellas cosas de las que decimos recordar “ésta fue una experiencia”. (DEWEY 1980: 42)

“La teoría se ocupa de descubrir la naturaleza de la producción de obras de arte y de su goce en la percepción. ¿Cómo es que la forma cotidiana de las cosas se transforma en la forma genuinamente artística? ¿Cómo es que nuestro goce cotidiano de escenas y situaciones se transforma en la satisfacción peculiar de la experiencia estética? Éstas son las cuestiones que la teoría debe contestar.” (DEWEY 1980: 13)

¿No hay en las intervenciones de Mark Jenkins una experiencia particular en la posición de observación que se plantea en la escena del fenómeno, nos sentiríamos sorprendidos si no existiera una estrategia de identificar las esculturas en tanto “reales”, en tanto hay alguien allí que reconozco como otro ser humano, que forma parte del mismo entorno? ¿Cuál es el contrato de comunicación que debe legitimar, pero luego pone en “suspense” Jenkins?

Las intervenciones artísticas de Jenkins nos llevan al problema sobre la construcción de una “otredad” a partir de los límites de las escenas: no hay una escena instaurada previamente o reconocible como experiencia artística, lo que pone en suspense son los criterios de semejanza que asumimos en esa construcción discursiva de lo “real”, sobre “nosotros” y sobre “otros” sujetos. Descifrar cómo se construye este observador: asumo una sorpresa, algo “extraño” a lo normal y ante el descubrimiento de este tipo de experiencia de la que estamos participando, nos preguntamos sobre estas “marcas”, una “indicialidad” de un “otro” que, sin saberlo o tenerlo presente inicialmente, “administró” la experiencia, asumir la inferencia entonces de que estas marcas han sido “borradas”

en la producción como estrategia intencional para que justamente en reconocimiento se realizaran cierto tipo de interpretaciones.

Pasar de un encuentro “imaginario” dado como “real” a pensar al *desfase* entre las condiciones en producción y en reconocimiento, abordar los discursos que gradualmente se instauran sobre determinada experiencia y de cómo, recién al asumir una ruptura, creemos poder clasificar este tipo de acontecimiento.

Sólo cuando consideramos las “figuras” como “esculturas” se habilita entonces una *metáfora conceptual*, parecemos *entrar* finalmente en este “juego” (las “esculturas” no son “personas” / “las figuras son esculturas”), el artista está construyendo un *autor/personaje*, una “otredad” anónima que se presenta a sí misma de forma autónoma en el espacio y que se define en los marcos de cierta temporalidad propia de la escena.

Así llegamos al problema que nos centraremos en este trabajo. Esta experiencia nos conduce a la tarea de poder diferenciar los *efectos* de/en los dispositivos, como decíamos nos acercamos a una pregunta sobre las *inflexiones*; de qué modo se construye una *sistematicidad metafórica* (LAKOFF Y JOHNSON, 1987) en la que se definen *condiciones de posibilidad* para la *simulación* de la presentación del sujeto y su interacción como usuario dentro de la red social en tanto “autor/personaje”: se construye la ilusión de un “otro” puesto en relación que “marca” y deja “huellas” de “nosotros mismos” [la pantalla como *límite*, la mirada y el accionar de las manos (teclado/mouse) como *contacto*].

Debemos salir de una perspectiva centrada en el “yo” como elemento aislado para asumirlo en sus roles en la interacción con “otros”, analizar cómo se construye un entorno; desde la semiótica preguntarnos sobre las estrategias discursivas que permiten cierta eficacia de estas construcciones en las redes sociales.

Nuestra hipótesis se centra en que la red social Facebook a través de diversas estrategias discursivas en el uso de metáforas construye un verosímil de lo “real” en lo “virtual” en el que interactúan distintos grados de observación.¹

1 Dado que el presente trabajo aborda determinados problemas de manera preliminar, centrándose en la descripción y análisis del dispositivo, aquí queremos mencionar la posibilidad de *pensar la construcción de estas “identidades-otras” en las redes sociales a partir del concepto de “heteronimia”* que Fernando Pessoa introduce en la poesía contemporánea. *¿De qué forma el dispositivo facilita al sujeto la construcción de estrategias enunciativas en las que a través de personajes heterónomos piensa, siente, dice y actúa?* Creemos que en parte esta respuesta puede explorarse en la tabla N°3 de este trabajo, dado que no pueden considerarse aisladamente estas estrategias sin contemplar las convenciones que están regulando, desde el mismo dispositivo en asumir como punto de par-

De este modo, podemos ahora sí plantear las 3 preguntas específicas sobre las cuales se centrará el resto del trabajo, a saber:

- > ¿De qué modo se construye discursivamente en el sitio *www.facebook.com* un dispositivo que determina *cualidades* en la enunciación?
- > ¿Cuáles son las estrategias en la construcción del verosímil que inciden en los límites de un entorno?
- > ¿Estas estrategias están incidiendo en las condiciones de posibilidad de diversos usos por parte de los usuarios?

A continuación exploraremos diversas metáforas que permitirán ir resolviendo algunos de estos interrogantes preliminares.

II. La construcción metafórica: el verosímil de “lo real” en “lo virtual”

GEORGE LAKOFF y MARK JOHNSON (1980) iniciaron su clásico libro “*Metaphors We Live By*” con la siguiente afirmación:

(...) “Nosotros hemos llegado a la conclusión de que la metáfora, por el contrario, impregna la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente metafórico.” (JOHNSON 1980: 39)

Desde esta propuesta abordaremos las distintas metáforas que se estructuran especialmente en la red social Facebook. A través de una siste-

tida su carácter de “usuario” de la red social. De acuerdo al *Diccionario Akal de Estética* a cargo de Etienne Souriau, (...) “Pessoa califica a estos personajes [N.A. Alberto Caeiro, Ricardo Reis y Álvaro de Campos] para distinguirlos de la categoría de pseudónimos, ya que para el autor portugués estos heterónimos poseían vida propia, biografía autónoma de su creador y una obra que se corresponde en cada uno de ellos con una poética y una existencia particular definida y verosímil. Pessoa quería que sus heterónimos fuesen leídos como poetas independientes aunque (de ahí su calidad de heterónomos) relacionados íntimamente con su figura, hasta el punto que el mismo Pessoa llegó a considerarse (como el resto de los heterónimos) un discípulo de uno de ellos: Alberto Caeiro. Lo que subyace en todo este complicado entramado de personalidades y creaciones es la ruptura, vivida trágica y poéticamente por Pessoa, de la unidad del sujeto que caracteriza la modernidad.” (2010: 645). Sobre este concepto se desarrollará una investigación posterior, estableciendo diversas modalidades en la expresión de esta “otredad”, de este “hacerse otro”, y al mismo tiempo, reconocerse como autor en el personaje que construye discursivamente.

maticidad metafórica, la plataforma de Facebook estructura diversos grados de observación en el uso del sitio, permite trayectos posibles y juegos en cada lugar que se habilitan.

El “juego” se inicia mediante el registro de datos “personales”. Este paso necesario para ingresar a la plataforma supone una primera metáfora central de LAS PERSONAS SON USUARIOS, es decir que existe una correspondencia entre ambos dominios que ponen en relación en la metáfora. Así como LAS PERSONAS SE INSCRIBEN, LOS USUARIOS SE REGISTRAN; LAS PERSONAS GUARDAN SECRETOS, LOS USUARIOS GUARDAN CONTRASEÑAS, LA MEMORIA HACE RECORDAR A LAS PERSONAS, FACEBOOK HACE RECORDAR A LOS USUARIOS.

Como vemos, en estas correspondencias de dominios, se estructuran otras metáforas en tanto FACEBOOK ES UNA MEMORIA o bien ESTAR CONECTADO ES ESTAR CONSCIENTE, bajo la acción de “seguir conectado”. “Recuperar” la conexión, “perder” la conexión y “mantenerse” conectado son claros ejemplos de qué modo se construye la metáfora de LA CONCIENCIA ES UNA CONEXIÓN.

Tabla N°1. Metáforas / Dominio Fuente y Dominio Meta

Dominio Fuente	Dominio Meta
PERSONAS/USUARIOS	USUARIOS/PERSONAS
USUARIOS	CUENTAS
SECRETO	CONTRASEÑA
MEMORIA	FACEBOOK (EMPRESA)
CONCIENCIA	ESTAR CONECTADO / INICIAR/CERRAR SESIÓN
ROSTRO	FOTO DE PERFIL
CUERPO	SECCIONES/BIOGRAFÍA
TIEMPO	CINTA / “TIMELINE”
ADELANTE/ATRÁS	ARRIBA/ABAJO
PROCESOS	ESTADOS
PENSAMIENTOS	ENUNCIADOS / ESTADOS
SENTIMIENTOS	ENUNCIADOS / ESTADOS
ESTADOS (TEXTOS/IMÁGENES/VIDEOS)	PUBLICACIONES

Ahora bien, esta metáfora inicial LAS PERSONAS SON USUARIOS tendrá un doble movimiento. Es decir, opera complementariamente de modo inverso. Si asumimos la metáfora LAS PERSONAS SON USUARIOS, la red social propone un espacio propio a la experiencia en tanto LOS USUARIOS SON ESPECTADORES, al momento de querer “abrir” una

imagen y el fondo convertirse en un segundo plano, se construye una escena en la que se amplía sólo la imagen o video para su proyección. El usuario se encuentra ante una imagen inmóvil o video pero apartado de todo el entorno de la red social, se encuentra en una función que destaca el contenido seleccionado. En este caso, la temporalidad de la línea de estados se detiene, se instaura una escena de exhibición de la forma. En tanto siguiéndose la metáfora LOS USUARIOS SON ESPECTADORES, los mismos pueden comentar en el borde derecho de la imagen.

Imagen N°2: Imagen destacada en función exhibición.



De modo inverso, LOS USUARIOS SON PERSONAS se construyen a la hora de dar la opción de “buscar personas” o en avisos con la siguiente consigna “tal vez conozcas estas personas” como sugerencias que brinda la misma red social (...) “Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida.”

Esta estrategia permite recuperar el dominio fuente de la primera metáfora, para ahora enunciarlo como dominio meta de esta segunda metáfora inversa, y de este modo hacerla operar como la denominación “interna”, a la propia red de los usuarios. Como se verá más adelante, esta estrategia de homologar “usuarios” con “personas” requiere de otros niveles de observación, dado que a partir de operaciones de juicio (“me gusta” / “ya no me gusta”) e interacciones se desarrollará un modo de comportamiento que busca plasmar las intencionalidades de un sujeto que está allí, pero al mismo tiempo responde a Otro que conduce sus elecciones.

Una vez realizado el registro del usuario, centrado en la opción “Inicio”, el usuario puede observarse a sí mismo como participante de la red social a través de sus propias publicaciones. Es decir, su foto de perfil se mantiene constante mientras este usuario publica en la serie infinita de

estados. LAS PERSONAS SON USUARIOS integra la cinta productiva, se observa a sí mismo desde una posición de segundo grado.

Este segundo grado de observación lo asume desde la Red, aquí la metáfora LOS USUARIOS SON PERSONAS es la que permite ir siguiendo la línea de tiempo y poder realizar varias operaciones (“Me gusta” / “Ya no me gusta” / “Compartir” / “Comentar”, u otros). Esta metáfora LOS USUARIOS SON PERSONAS opera como un nivel de observación de segundo grado, es observador de observadores.

En este movimiento la ilusión de construir un enunciador en “tiempo real” se integra en esta serie denominada “Timeline”, pasando ahora a convertirse en un enunciador más junto a otros, observado desde otra posición.

Para lograr este “efecto de verdad” en la interacción de los distintos niveles de observación, en la red se construye la metáfora del EL TIEMPO ES UNA CINTA. El nombre “línea de tiempo” en verdad no se corresponde con un avanzar o retroceder, sino que se presenta bajo otras coordenadas.²

Las *metáforas orientacionales* (Lakoff y Johnson, 1987) nos permiten comprender la relevancia de estos ejes, dado que están situando al sujeto como figura en un espacio y tiempo determinado, le brindan una espacialización al cuerpo y desde la mirada del usuario un horizonte de trayectos:

- > ADELANTE ES ARRIBA (LO NUEVO). La construcción de la actualidad.
- > ATRÁS ES ABAJO (LO VIEJO). La construcción de la memoria.
- > EFECTO DE REVERSIBILIDAD. Se puede volver atrás (abajo/arriba) en el tiempo.

Esta concepción del tiempo (ARRIBA/ABAJO) implica efectos significativos en el ofrecimiento que realiza la red social en “actualizar el estado”, siempre sobre el borde superior de la línea de tiempo. Esta “actualización de estados” no busca superar en diacronía una evolución, sino que tan sólo deja “abajo” estados anteriores, opiniones y materialidades de otros.

2 La metáfora EL TIEMPO ES UNA CINTA prioriza la disposición de los ejes verticales, mientras que la noción de línea de tiempo supone un acontecer en relación a dos momentos, pasado y futuro que tradicionalmente se ubican adelante o atrás en relación a la ubicación del cuerpo en el espacio. La dimensión temporal (arriba/abajo) construye determinados recorridos de la mirada “sin salir” de los marcos de la pantalla, propone una forma de “búsqueda” temporal y espacial en eje vertical, mientras mantiene la lectura tradicional de los estados de izquierda a derecha.

Este “subirse” al tiempo es posible dado que está operando una metáfora central en esta red social: LOS PROCESOS SON ESTADOS. Esta metáfora permite articular otras derivadas, en tanto que imprime una lógica sobre la temporalidad en la producción y reconocimiento de estados. Es decir, para estar “ARRIBA” se requiere actualizar “ESTADOS”, poder convertir PROCESOS en una materialidad determinada, en un PRODUCTO.

Como decíamos, a partir de la metáfora estructural LOS PROCESOS SON ESTADOS, en Facebook se construye las metáforas de LOS PENSAMIENTOS SON ESTADOS/SENTIMIENTOS. Al momento de describir un “estado”, la red social interpela al sujeto para que responda determinadas preguntas. Las preguntas advierten la metáfora en juego, dado que refieren a estados continuos, es decir, procesos; que el sujeto bajo las condiciones de producción que establece el dispositivo buscará responder:

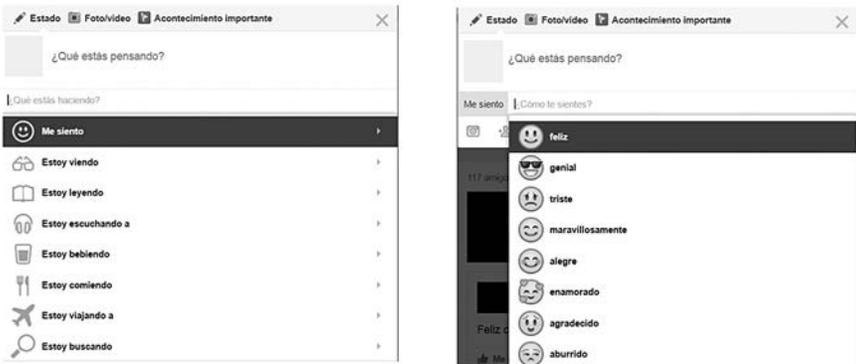
- > LOS PENSAMIENTOS SON ESTADOS (“¿Qué estás pensando?”)

Imagen N°3: Imagen sobre construcción de “Estado” / Facebook



- > LOS HECHOS / SENTIMIENTOS SON ESTADOS (“¿Qué estás haciendo?”, “Me siento”) El sentir en Facebook es una forma de “estar haciendo”.

Imagen N°4: Imagen sobre construcción de “Estado” / Sentimientos y Acciones / Facebook



- > LOS “HITOS” DE VIDA SON “ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES”. Esta opción permite categorizar experiencias subjetivas. Hay que destacar que Facebook clasifica las experiencias tipificándolas en función de cuestiones positivas y negativas, intentando construir un “modelo” de situaciones a ser vividas a lo largo de la historia de cualquier persona.

Imagen N°5: “Acontecimientos importantes” / Facebook

The screenshot shows the Facebook 'Acontecimiento importante' (Important Event) creation interface. The title is 'Fallecimiento de un ser querido' (Death of a loved one) and the date is 'Hoy' (Today). The form includes fields for 'Titulo' (Optional), 'Nombre', 'Relación' (Relationship), 'Ubicación', 'Fallecimiento' (Death), and 'Historia' (Story). A dropdown menu for 'Relación' is open, showing options: 'Ser querido', 'Madre', 'Padre', 'Abuela', 'Abuelo', 'Mujer', 'Mando', 'Hija', 'Hermana', 'Hermano', and 'Amigo(a)'. To the right, there are buttons for 'Elegir una foto...' and 'Subir fotos...'. At the bottom, there are buttons for 'Público', 'Guardar', and 'Cancelar'.

Es interesante analizar estos “hitos” como un *prototipo* ofrecido por la misma compañía, no sólo contemplando lo relativo a pensamiento o sentimientos, sino aquí ya en función de una terceridad, la historia que el administrador desea “marcar”.

Imagen N°6: “Acontecimientos importantes” / Facebook

The screenshot shows the Facebook 'Acontecimiento importante' (Important Event) creation interface. The title is 'Primera palabra' (First word) and the date is 'Hoy' (Today). The form includes fields for 'Titulo' (Optional), 'Primera' (First), 'Ubicación', 'Con', 'Cuándo', and 'Historia'. A dropdown menu for 'Primera' is open, showing options: 'Palabra', 'Café', 'Beso', 'Vuelo', 'Voto', 'Bebida', 'Nado', 'Paseo en bicicleta', and 'Otro'. To the right, there are buttons for 'Elegir una foto...' and 'Subir fotos...'. At the bottom, there are buttons for 'Solo yo', 'Guardar', and 'Cancelar'.

Los “hitos” están dados en función de una referencia que puede o no estar dada por eventos previos construidos en la red social, pero en cualquiera de los casos no puede quedar eludido de una relación a un objeto externo, que contiene información que la misma Red no dispone.

Es por ello que se busca categorizar y subsumir en categorías dadas las experiencias de lo más variadas, desde comprarse un vehículo hasta la muerte de un ser querido. La noción de acontecimientos se sitúa en oposición a los estados, aquí no hay una interpelación a lo que está pensando o sintiendo, sino más bien que se seleccionen por diferencia aquellos eventos, situaciones, hechos que pueden ser calificados de “acontecimiento importante”. El criterio de lo “importante” no viene dado por la misma Red, es el “administrador” el que debe guiar y completar toda la información en la construcción de estos “hitos”. En otras palabras, la narrativa no puede venir dada ni por el personaje ni por el editor, sino más bien por el “administrador”.

La ficción del “administrador” supone la construcción de un tercer nivel de observación, donde la ilusión de la referencia no está presente (se “administra” una Cuenta, aquí los usuarios son “cuentas”), este tercer nivel de observación siempre es construido en simultáneo (administra “entrar/salir”, “reportar un problema”, puede realizar una “comprobación rápida de privacidad”), en el “timeline” opera como interpretante del segundo nivel, es en la administración de los comentarios donde se podrá “reconstruir” una gramática propia del tercer nivel.

¿Quién *verdaderamente* está comentando? ¿Quién es el autor del loggeo del usuario? Bien, aquí este tercer nivel se construye siempre a través de sus “huellas”, en los estilos involucrados en la construcción del perfil y en las formas del decir en los estados. Desde este tercer nivel se tiene la capacidad de enunciar, de determinar configuraciones. Sin este tercer nivel de observación, el resto de la comunidad no validaría una correspondencia entre los dos primeros niveles y un referente que habilita el contrato de comunicación.

Esta incertidumbre entre producción y reconocimiento nos lleva como se puede ver al punto de partida. Sin embargo, en Facebook se construye discursivamente una metáfora que brinda la ilusión de probabilidad en el horizonte de expectativas, es decir, busca aparentemente controlar el “desfase” que plantea Eliseo Verón.

Esta ilusión de la “referencia” opera en vincular dos dominios, en la metáfora del EL ROSTRO ES UNA FOTO DE PERFIL.³ Así entendida, la red

3 La metáfora está reforzada por las operaciones puntuales con respecto a la identificación del usuario desde el mismo registro. Del mismo modo, en el plano de las interacciones al “etiquetar” usuarios también se construye y se legitima una escena de “nombrar”, de construir una referencia indicial sobre un sujeto que está allí pero que al mismo tiempo guía y conduce al usuario en la red social.

social construye la foto de perfil a través de una imagen que se “agrega” al perfil, pero sobre la cual el usuario puede realizar cambios. El ícono de la cámara fotográfica sobre uno de los bordes permite “anclar” una “indicalidad”, el usuario debe remitirse a una fotografía en tanto correspondencia con el rostro del usuario. También la “foto de perfil” puede asumir una propiedad diferente en función de una situación específica (celebraciones, homenajes, etc.). Estas circunstancias pueden ser del orden individual o bien social. Opera como un “lugar” privilegiado en la construcción de una *identidad-otra* dado que permanece invariable para cualquier publicación y está sujeta a resultados de búsqueda en metabuscadores. Puede reforzar la construcción de un perfil de usuario como “persona”, continuando la metáfora, (fotografías, imágenes realistas) en la que apela a un “autor”, o bien tener como estrategia presentarse como usuario en tanto “personaje” poniendo por delante este rol y haciendo “evidente” estrategias de ficcionalización de su propia imagen.

Resulta de interés vincular estas estrategias con la distinción que establece Charles Sanders Peirce entre los diferentes objetos e interpretantes. NATHAN HOUSER (2005) sostiene:

(...) “Peirce llegó a distinguir entre diferentes objetos e interpretantes. Todo signo tiene dos objetos, un objeto dinámico, “el objeto realmente efectivo pero no inmediatamente presente”, y un objeto inmediato, “el objeto tal como el signo lo representa”. Y cada signo tiene tres interpretantes, un interpretante final (o lógico), que “es el efecto que el signo hubiera producido en la mente tras un desarrollo suficiente del pensamiento”, un interpretante dinámico, que es “el efecto realmente producido en la mente”, y un interpretante inmediato, que es “el interpretante representado o significado en el signo” (8.343). Cualquier signo revela sólo parcialmente su objeto dinámico y esa revelación parcial constituye su objeto inmediato. Así mismo, el interpretante final de un signo es (o debería ser) el resultado de la historia de una interacción semiótica con el objeto dinámico dado, mientras que el interpretante dinámico es el resultado que el signo realmente produce (en un momento dado), y el interpretante inmediato es el significado inmediato del signo independientemente de toda la historia previa de su objeto.” (HOUSER 2005)

En esta instancia del análisis, nos interesa describir un *efecto de transparencia* que se construye en la plataforma, a través de la metáfora EL PENSAMIENTO ES UN PRODUCTO. Esta metáfora es central para la interacción dado que la construcción de la biografía y los desplazamientos en tanto “usuario” se habilitan con “estados” que son compartidos y revisados por “otros”. Los “estados” en la red social generan un movimiento necesario para la propia constitución del “usuario” con una utilidad específica, en una sensación de “reconocimiento” de otros.

Siguiendo la semiótica de Charles Sanders Peirce, la escritura en la biografía se construye a partir de la publicación de textos que operan como “objetos inmediatos” (“estados *de* pensamientos”) en los que el “usuario” debe suponer la existencia de un “interpretante dinámico” (“el efecto realmente producido en la mente”) de cierto “pensamiento” o “sentimiento” existente (hay una primeridad y segundidad de un signo que no está en la Red), efecto que está regulando un “objeto dinámico” que no está allí, pero que intentará “actualizar” en este signo, es justamente el que *imagina* “plasmarse” en tanto “objeto inmediato”.

Esta estrategia se construye en la modalidad interrogativa, opera al preguntar “¿Qué estás pensando?”, mantiene una apertura y un cierre en la escritura o en “agregar” cierto contenido (imágenes, videos, acontecimientos importantes), la red social no interpela activar una facultad del “decir” sino más bien *materializar* un “pensar”, trabaja en la *ilusión de conocer el resultado de sus propias operaciones cognitivas y de que el resultado de su escritura coincidirá con el objeto de sus pensamientos*, el verosímil de lo “real” se plantea desde una auto regulación de *lo verdadero validando una transparencia en el “pensar”*. En esta metáfora, el pensamiento se *produce* a partir de una pregunta inicial, e inicia un sistema productivo en el que los “estados” se vuelven “publicaciones”.

Resumiendo, la propia abducción se representa *virtualmente* dentro de la red social como resultante de sus propios “estados”, la red social construye la ilusión de una revelación total de los “objetos dinámicos” en “objetos inmediatos”, y en tanto ese “estado” de pensamiento es *pensado*, se vuelve un pensamiento que *ya no está allí*, se legitiman una escena donde el “pensamiento” es un “producto” de una serie, donde la imaginación surge espontáneamente de una pregunta originaria.

¿Podemos entonces afirmar que la red social construye la ilusión de una *revelación total* de los “interpretantes dinámicos” y de los “objetos dinámicos”, como si no existiera un “desfase” con los “objetos inmediatos”?

En otras palabras, ¿se construye el efecto de *estar ante* “pensamientos” que son causa de sí mismos? ¿Existe una metáfora del hombre como máquina que subyace a la posibilidad de enunciar estados “mentales” discursivamente con absoluta transparencia? Los grados de observación que construye el dispositivo son esenciales para comprender el motivo de que esta metáfora sea “interactiva”, que construya dos escenas internas de producción y de reconocimiento con otros y consigo mismo, se proponga como “dialogal”, construya un “escenario” de sí donde es posible “conversar”, “actuar” frente a otros y con otros, *la misma red va tejiendo “objetos dinámicos” en la interacción con otros usuarios, en el momento en que se instaura una escena de reconocimiento de una “otredad”*. Es este punto crucial el que se analizará a continuación, obtiene relevancia para que el sistema opere como una estructura no lineal, manteniendo “desfases” interpretativos en y por la red social, que se susciten malos entendidos y situaciones que dan cuenta de un *interpretante* que no está allí y que no puede ser revelado, sino a través de sus *efectos*.⁴

III. Observadores observados

Si bien a lo largo del trabajo hemos mencionado los distintos niveles de observación, resulta conveniente en esta instancia resumir las condiciones que supone cada nivel.

Tabla N°2: Detalle de operaciones según grado de observación

Primer grado de observación / centrado en usuarios
(Describir / escribir) lo que estás pensando
Agregar (fotos/videos/links)
Publicar
Etiquetar
Comentar
Crear (álbum)

4 Queda pendiente un trabajo de análisis sobre las formas de referir *lo sucedido* en *Facebook* en el discurso cotidiano, las representaciones “sobre” las redes sociales que se construyen en escenas cotidianas, de qué modo se construyen las “publicaciones” en “acontecimientos” para otros discursos. Esta clase de investigación situada en reconocimiento nos permitiría avanzar sobre lo “no dicho” de lo que sucede en la red social en otros espacios (es decir preguntarnos sobre las estrategias para *convertir* “objetos dinámicos” en los “objetos inmediatos” presentados en los “estados” de la propia red), dado que la legitimación en tanto dispositivo no se construye sólo en estrategias enunciativas de uso, sino también en *efectos posibles* relativos a “lo sucedido” en la red social. El análisis de conversaciones, el estudio de las representaciones en el discurso de los medios y sus “desfases” con la interpretación en el discurso “cotidiano”, entre otros, colaborarían notablemente en este objetivo.

Segundo grado de observación / centrado en vínculos (“TimeLine”)

Actualizar (foto de perfil)

Compartir

Comentar (otros usuarios)

Seguir

Dar (me gusta/ya no me gusta)

Subir / bajar

Tercer grado de observación / centrado en administradores

Entrar / salir

Administrar

Enviar (solicitud)

Buscar (amigos)

Iniciar (videollamada)

Reportar

Enviar (me gusta) situación chat

Elegir (Sticker) Situación de chat

Crear (anuncios)

El primer nivel corresponde a la representación del usuario como autor/personaje en un registro biográfico. Queda subsumido el personaje de un tiempo determinado, aunque pase el tiempo cronológico, su hora está vinculada a la fecha de publicación. Si bien también dispone de una fotografía referencial en los estados, su función es integrarse a una serie más amplia, es el autor/personaje de una narrativa. Como afirma JEROME BRUNER (2003), las historias tienen un “impulso metafórico” y que

(...) “las lenguas naturales ofrecen un magnífico instrumento para representar y expresar las cosas en forma de relato. Su gramática de sentido común (lo que usualmente los lingüistas llaman “gramática de casos”) capta con facilidad las distinciones narrativas esenciales, como: “quién le hizo qué a otro, con qué objetivo, con qué resultado, en qué situación, en qué sucesión temporal y con qué medios.” (BRUNER 2003: 56)

(...) “mediante la narrativa construimos, reconstruimos, en cierto sentido hasta reinventamos, nuestro ayer nuestro mañana. La memoria y la imaginación se funden en este proceso. Aun cuando creamos los mundos posibles de la fiction, no abandonamos lo familiar, sino que lo subjuntivizamos, transformándolo en lo que hubiera podi-

do ser. La mente del hombre, por más ejercitada que esté su memoria o refinados sus sistemas de registro, nunca podrá recuperar por completo y de modo fiel el pasado. Pero tampoco puede escapar de él. La memoria y la imaginación sirven de proveedores y consumidores de sus recíprocas mercaderías.” (BRUNER 2003: 103)

El segundo nivel opera como “editor”, es quien en un segundo plano observará fotos (figura/fondo) y podrá recorrer la “cinta”, es el usuario que está naturalmente en una posición de disponer un menú de opciones. Esta operación se legitima en la metáfora de LOS USUARIOS SON PERSONAS, en tanto mantiene un “*cuerpo*” de secciones, opciones establece en una de las columnas que presenta la configuración del dispositivo.

Imagen N°7: Pantalla con distintos órdenes de observación



Como señala Verón, “hay que subrayar que el modo de operación de la mirada es estructuralmente metonímico: la mirada es un sistema de deslizamientos, sólo puede operar bajo la forma de trayectos.” (VERÓN 1998: 146), es aquí donde se establece una corporalidad estable, un “perfil” de “secciones”, la mirada requiere dos bandas estables a los costados para deslizarse ARRIBA/ABAJO en la banda del medio, de acuerdo a la metáfora del tiempo como hemos visto.

Tabla N°3. Relaciones entre órdenes de observación y categorías de la semiótica peirciana

	Observador I	Observador II	Observador III
Icónico	Estado (Pensamiento)	Foto de Perfil (Persona)	Registro / Contraseña
Indicial	Fecha/ Hora	Secciones / Grupos	Chat / Amigos
Simbólico	Autor/Personaje	Editor	Administrador

Por último, el tercer nivel de observación se relaciona con el “administrador”, con una figura que está directamente relacionada con los requisitos para registrarse y mantener actualizado el perfil. La búsqueda de amigos en función de correos electrónicos así como el chat sólo puede abordarse desde una categoría de “administrador” como *interpretante*, opera como terceridad del “autor/personaje” y el “editor”, dado que fija los *presupuestos* de estas instancias. A modo de ejemplo, al seleccionar la opción de “personas que tal vez conozcas”, se abre un listado con usuarios para contactar que posiblemente sean conocidos, ahora bien en este momento desaparece el segundo nivel de observación y sólo queda el tercer nivel en la próxima pantalla, reforzando el vínculo entre los “amigos” y una entidad que construye un verosímil particular.

IV. Huellas del aprendizaje

Analizar las operaciones cotidianas en la construcción de una “identidad” requieren de una investigación de signos diversos, no sólo que preste atención a los antecedentes *tecnológicos* vinculados a la informática e Internet, sino también a las prácticas culturales tal vez menos referenciadas en los estudios pero que integran un repertorio más amplio, *trayectos de aprendizajes en los tres órdenes (icónico, indicial y simbólico)*.

A modo de ejemplo y de cierre de este trabajo, recuperamos la primera reflexión sobre la experiencia estética. Esta *metaforicidad* en la construcción del *Self* en Facebook debería ser puesta en relación a múltiples formatos y soportes, en donde también existen distintos planos de observación y en la que se destaquen operaciones de configuración de una materialidad de sentido en la que el propio individuo determine una forma y contenido a través de múltiples elecciones.

Pensar en que el espacio de lo virtual se construye como estrategia discursiva únicamente desde y en “lo tecnológico”, como si fuera una esfera social autónoma, supone descartar automáticamente que las operaciones de clasificación, de composición, de articulación entre elementos,

que se plasmen operaciones cognitivas de identificación y selección de elementos dados, formas aditivas de construcción de conjuntos con un estilo determinado, de formas y contenidos que, al estar allí dispuestos bajo alguna regulación, se están convirtiendo al mismo tiempo en una representación estable de intereses, valores, experiencias. La ubicación de los imanes se actualiza temporalmente, mantiene en superficie un “desfase” con sus condiciones de producción (incertidumbre sobre los mecanismos de reconocimiento y permanencia como soporte) y por último, está sujeta a distintos niveles de vinculación con otros miembros de la familia o bien cumpliendo funciones muchas veces inesperadas.

En esta tarea, la semiótica se constituye como un enfoque esencialmente cultural, en la que la producción, circulación y reconocimiento de los discursos sociales abre la pregunta sobre las condiciones de posibilidad en la construcción de explicaciones sobre “lo real”, “lo cotidiano”, “la presentación de sí” o bien de qué forma nos asumimos signo natural de nuestra propia existencia.

V. Conclusiones

Uno de los intérpretes actuales de los efectos del mundo virtual, Byung-Chul Han, quién estudió Filosofía en la Universidad de Friburgo y Literatura alemana y Teología en la Universidad de Munich sostiene de acuerdo a su perspectiva,

(...) la nueva masa es el *enjambre digital*”

(...) “al *enjambre digital* le falta un alma o un espíritu de la masa. Los individuos que se unen en un *enjambre digital* no desarrollan ningún nosotros. Esto no se distingue por ninguna concordancia que consolide la multitud en una masa que sea sujeto de acción. El *enjambre digital*, por contraposición a la masa, no es coherente entre sí.”

Byung-Chul Han afirma:

“La comunicación digital no solo asume la forma de *espectro*, sino también de *virus*.”

“El mundo no es hoy ningún *teatro* en el que se representen y lean acciones y sentimientos, sino un *mercado* en el que se exponen, venden y consumen intimidades.” (HAN 2013: 68) (*cursivas propias*)

Siguiendo a Eliseo Verón, si entendemos que “una gramática describe un conjunto de *invariantes discursivos*” (VERÓN 1998: 137), y la relevancia del concepto de fundación, “fundaciones” de una discursividad, (...) “una fundación no es más que un sistema de diferencias entre dos sistemas de relaciones.” (1998: 32). Verón sostiene que (...) “un proceso de fundación tiene la forma de un tejido extremadamente complejo de conjuntos discursivos múltiples, la forma de una red intertextual que se despliega sobre un período temporal dado.” (VERÓN 1998: 32)

En esta exploración, la semiótica nos habilita una pregunta central sobre los modos en que *se construye la propia legitimidad en tanto dispositivo*, de qué manera se convierte en el *garante* de la enunciación bajo las condiciones que el dispositivo está regulando.

Desde una perspectiva centrada en la Teoría de los Discursos Sociales y diversos aportes de la lingüística cognitiva, nos parece relevante el desafío de encarar estudios a futuro que trabajen sobre la *productividad de las metáforas en el aprendizaje cultural* de los dispositivos tecnológicos, así como también, de la forma que se sugirió anteriormente, analizar los diagnósticos de la sociedad, los que paradójicamente muchas veces, no escapan a la necesidad de construir *modelos metafóricos* en la generación de nuevas interpretaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNER, JEROME (2002) *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*. Buenos Aires, Ed. Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2013.
- (1986) *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona, 1ª edición, Ed. Gedisa, 1988.
- DEWEY, JOHN (1934) *El arte como experiencia*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2008.
- ECO, UMBERTO (1997) *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona, Editorial Lumen, 1999.
- FABBRI, PAOLO *Tácticas de los signos*. Barcelona, Editorial Gedisa, 2001.
- FABBRI, PAOLO. “Camouflage”, publicado en Revista DeSignis (2012), *Semióticas urbanas: espacios simbólicos* / Armando Silva (et.al) coordinado por Neyla Graciela Pardo Abril y Horacio Rosales Cueva. Buenos Aires, Ed. La Crujía, 2012. Pág. 37-43,
- KRISTEVA, JULIA (1968) “La productividad llamada texto”. En *Comunicaciones. Lo Verosímil*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970.
- JENKINS, MARK (2012) *The Urban Theater*. Berlín, Editorial Gestalten, 2012.
- HAN, BYUNG-CHUL, (2013) *En el enjambre*, Barcelona, Editorial Herder, 2014.
- HAWTHORN, GEOFFREY (1991) *Mundos plausibles, mundos alternativos*. University Cambridge, Cambridge, 1995.

- HOUSER, NATHAN (2005) "Introducción a C.S.Peirce". prólogo en "Ch. S. Peirce. Artikulu eta hitzaldien bilduma" (Ch. S. Peirce. Colección de artículos y conferencias). Editorial Klasikoak, País Vasco, 2005. Disponible versión online en castellano: <http://www.unav.es/gep/HouserPresentacionPeirce.html#nota1>
- IBARRETXE-ANTUÑANO IGNACIO Y VALENZUELA, JAVIER J. (2012) *Lingüística cognitiva*. Barcelona, Editorial Anthropos, 2012.
- LAKOFF, GEORGE Y JOHNSON, MARK (1980) *Metáforas de la vida cotidiana*. 9ª edición. Madrid, Editorial Cátedra, 2012.
- (2004) *No pienses en un elefante. Lenguaje y debate político*. Madrid, Editorial Complutense, 2007.
- SOURIAU, ETIENNE (1998) *Diccionario Akal de Estética*. Madrid, Editorial Akal, 2010.
- TRAVERSA, OSCAR (2009) "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse" publicado en Revista *Figuraciones. Teoría y crítica de artes*. N° 6. Diciembre de 2009. Editada por la Universidad Nacional de Artes, Área de Crítica de Artes. Enlace:<http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48>.
- (2014) *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires, Editorial Santiago Arcos editor / SEMA. 2014.
- VERÓN, ELISEO (1988) *La semiosis social. Fragmento de una teoría de la discursividad*. 1° ed., Ed. Gedisa, Buenos Aires, 1997.
- (1997) *Espacios mentales. Efectos de agenda*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1ª edición, 2001.
- (2004) *Fragmentos de un tejido*, Barcelona, 1° ed. 1° reimp., Gedisa, 2005.