



Revista Latina de Comunicación Social

E-ISSN: 1138-5820

jpablos@ull.es

Laboratorio de Tecnologías de la Información

y Nuevos Análisis de Comunicación Social

España

Tabachnik, Silvia

Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual

Revista Latina de Comunicación Social, vol. 10, núm. 62, enero-diciembre, 2007, p. 0

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Canarias, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81906201>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Revista Latina de Comunicación Social
62 enero – diciembre de 2007

Edita: LABoratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820

Año 10 – 2^a época - Director: Dr. José Manuel de Pablos Coello, catedrático de Periodismo

Facultad de Ciencias de la Información: Pirámide del Campus de Guajara - Universidad de La Laguna 38200 La Laguna (Tenerife, Canarias; España) - Teléfonos: (34) 922 31 72 31 / 41 - Fax: (34) 922 31 72 54

Investigación *

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS, SEGÚN LA APA

Tabachnik, S. (2007). Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. Recuperado el x de xxxx de 200x de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200701TabachnikS.htm>

[**Revisora / revisor:** El artículo es una visión multidisciplinar sobre las implicaciones ocultas en los contenido de las nuevas plataformas tecnológicas con aplicación de postulados semióticos que pueden considerarse válidos para una reflexión con punto de vista personal sobre las implicaciones del acto y el proceso comunicacional.]

Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual

Secrets Portraits. Figurations of Identity in the Virtual Space

Artículo recibido el 13 de octubre de 2006

Sometido a pre-revisión (Comité de Redacción) el 16 de octubre de 2006

Enviado a revisión el 18 de octubre de 2006

Sometido a segunda revisión el 27 de noviembre de 2006

Aceptado el 4 de enero de 2007

Publicado el 7 de enero de 2007

Lic. Silvia Tabachnik © [C.V.]

Profesora-Investigador

Universidad Autónoma Metropolitana - México

silviatabachnik@prodigy.net.mx

Resumen: Inéditas experiencias del cuerpo, los lenguajes, el espacio y el tiempo, conducen a reformular, más allá de la lógica de la identidad, las preguntas sobre las operaciones que intervienen en los procesos de constitución y de transformación de la subjetividad en el nuevo dominio de lo virtual. En tanto garantiza ciertas condiciones de anonimato, el régimen virtual favorece la suspensión de la identidad establecida para la "vida civil" y propicia diversos procesos semióticos de refiguración identitaria,

Dichos procesos son abordados en este trabajo mediante una aproximación analítica a los procedimientos de "presentación de sí" que regulan el ingreso de los sujetos a las comunidades virtuales.

Palabras clave: anonimato - autorretrato - semiótica - figuras retóricas - anamorfosis

Abstract: Unlived experiences of the body, languages, space, and time lead us to restate questions regarding the operations involved in the processes of constituting and transforming subjectivity in the virtual domain, beyond the logic of identity. While it guarantees certain conditions of anonymity, the virtual regime favors suspension of the identity established for "civil life" and propitiates various semiotic processes of identity reconfiguration. This work discusses these processes by making an analytical approximation of the procedures of "presenting oneself" that govern the entry of subjects to virtual communities.

Key Words: virtual - self-portrait - semiotics - rhetorical figures - anamorphosis

Sumario: 1. Subjetividad e identidad en el dominio virtual. 2. La "presentación de sí" en las comunidades virtuales. 3. Catálogo de avatares. 4. Anonimato, sustracción y anamorfosis. 5. Bibliografía citada

Summary: 1. Subjectivity and Identity in the Virtual Domain. 2. "Presenting Oneself" in the Virtual Communities. 3. Catalogue of Phases. 4. Anonymity, Subtraction and Anamorphosis. 5. Works Cited

"Miénteme mucho. Después de todo, estamos aquí para desconocernos."
mensaje colgado en un tablón de citas de la red.

1. Subjetividad e identidad en el dominio virtual

La problemática del sujeto y de la identidad, de por sí compleja y controvertida, parece haber cobrado otras significaciones e inflexiones y un relieve particular en la investigación sobre las nuevas formas de intercambio simbólico que se están gestando en el dominio virtual. Constituye en efecto, uno de los capítulos cruciales en buena parte de los estudios sobre el impacto social y cultural de las nuevas tecnologías de comunicación, tanto desde una perspectiva etnográfica o sociológica como en enfoques de impronta filosófica.

La actualidad de esta reflexión teórica se debe tal vez, entre otros factores, a los nuevos interrogantes y dilemas suscitados por la dislocación de la espacio-temporalidad y la consiguiente condición –casi espectral– de los sujetos en el régimen virtual

"Ya no es fácil estar presente. Y hacerse cada vez más presente parece imposible. Hay un límite fundamental, en cierto modo análogo al principio de incertidumbre. En cambio, parece más fácil hacerse cada vez menos presente. La evolución de la civilización contemporánea incita cada vez más a repartirse, a diseminarse, a delegarse, a hacerse representar (...) ¿En qué se convierte la noción misma de 'presencia' en un mundo sobrecogido por la síntesis y lo virtual?"

Inéditas experiencias del cuerpo, de los lenguajes, del espacio y del tiempo, conducen a reformular, en este nuevo escenario, las preguntas sobre las diferentes lógicas que intervienen en los procesos de constitución y de transformación de una subjetividad que –tal vez hoy más que nunca– exige ser pensada por fuera o más allá de las lógicas de la identidad y de la representación.

Las concepciones esencialistas y sustancialistas del sujeto como unidad primordial, inmutable, centro y origen de sentido –que han dominado la tradición filosófica occidental desde Platón a Hegel culminando en el modelo del sujeto cartesiano– revelan claramente su inadecuación cuando se trata de abordar en su dimensión antropológica estos nuevos procesos tecnológicos de virtualización de los sujetos y las identidades. Por el contrario, estas mutaciones parecen encontrar una suerte de adecuación o de idoneidad en el plano conceptual en los postulados filosóficos de las diversas corrientes posestructuralistas en su proyecto común de deconstrucción de los fundamentos de la metafísica del sujeto. En la imagen múltiple y diseminada de la subjetividad que postulan esas teorías críticas parece reconocerse la condición existencial de los sujetos en las sociedades contemporáneas, donde el desarrollo de las tecnologías de la comunicación estaría abriendo la vía para una efectiva experiencia de la diferencia y la multiplicidad.

Entre otros factores, es tal vez la inquietud que suscita el predominio en el espacio virtual de un régimen relativamente generalizado de anonimato, tanto por las limitaciones que impone como por las experiencias que favorece, lo que conduce a reexaminar críticamente, a la luz de estos nuevos procesos de mediación tecnológica, las nociones cardinales de identidad y subjetividad en sus vertientes lógica, ontológica, filosófica, antropológica. La idea misma de sujeto –y su respectiva constelación conceptual– requiere ser revisada y reformulada para dar cuenta de las nuevas experiencias de construcción / deconstrucción de identidades en el dominio de lo virtual.

Algunas teorías actuales sobre lo virtual, en continuidad con ciertas tesis de Bergson retomadas por Deleuze (1988, 1994), conciben el proceso mismo de virtualización como una problematización que pone en entredicho la noción clásica de identidad, basada en definiciones y exclusiones. En esta línea de pensamiento y rechazando la identificación de lo virtual con lo falso o lo ilusorio, Pierre Levy (1999:14), por ejemplo, define la virtualización como "el movimiento de "convertirse en otro" o " heterogénesis de lo humano ". Similar en algunos aspectos al "devenir-otro" deleuziano, la heterogénesis consiste básicamente para este autor en un proceso de "recepción de la alteridad".[\[1\]](#)

Así, la teoría de lo virtual se compone con una noción de subjetividad que incluye la alteridad en su propia definición y privilegia la diferencia en lugar de la mismidad, el fragmento en lugar de la totalidad, la multiplicidad en lugar de la unicidad, el devenir y la duración en lugar de la invariabilidad.

2. La "presentación de sí" en las comunidades virtuales

En tanto garantiza ciertas condiciones de (relativo) anonimato el régimen virtual favorece la suspensión provisoria de las identidades establecidas para la vida "civil" al tiempo que propicia experiencias – por lo general de carácter lúdico - de mutación identitaria. Estas experiencias donde la identidad de los sujetos resulta objetivada en un primer movimiento autoreflexivo y luego - literalmente - puesta en juego pueden ser indagadas y analizadas en las diversas formas de interacción que se desarrollan en el seno de las "comunidades virtuales". [\[2\]](#)

En este trabajo propongo algunas líneas de análisis sobre ciertos procedimientos que –a modo de "pequeños rituales de presentación de sí" – regulan el ingreso de los sujetos en estas nuevas sociedades de conversación. Se trata de unos requisitos formales que se traducen en un trabajo de composición –en varios registros semióticos– de una o más figuras de sí que el sujeto propone a la comunidad virtual para ser admitido, reconocido y poder así participar bajo seudónimo en el juego conversacional. Esta labor queda plasmada en un hipertexto que se identifica bajo el rubro de "perfil" u otros similares.

A diferencia de las estrategias de presentación de sí analizadas por Goffman (1972, 1979) particularmente por lo que se refiere a los conceptos de "cara " y "trabajo de la cara"), en estos procedimientos los sujetos no apuestan –o no imaginan apostar– su destino y proyecto en el "escenario" antagónico de la vida social (particularmente laboral o profesional) y en consecuencia no buscan satisfacer determinadas expectativas del entorno en que desean ser reconocidos y valorados. [\[3\]](#) Lo que se apuesta en cambio en este nuevas formas de interacción simbólica corresponde al orden del imaginario y trabaja con su materia prima: las fantasías, las fabulaciones, los sueños, los fantasmas individuales y colectivos. En esta escena "otra" de la vida virtual, el juego consiste en la elaboración y montaje de figuraciones de sí con fragmentos extraídos de diferentes acervos culturales en un ejercicio de imaginación donde predomina el componente lúdico-ficcional. [\[4\]](#) Productos de esta operación semiótica, los hipertextos de presentación de sí inscritos bajo el rubro predeterminedo de "perfil" (u otros similares), son incluidos y conservados en el archivo virtual de las comunidades, permiten a menudo el acceso directo (mediante un hipervínculo) a los mensajes enviados por el sujeto en cuestión y pueden ser consultados por los paseantes de la red para acceder a un conocimiento inicial de los miembros que las componen y, eventualmente, establecer un diálogo privado con alguno en particular.

Disenado a modo de un formulario que debe ser completado por el usuario, el "perfil" [\[5\]](#) determina el formato hipertextual , distribuyendo los rasgos de identidad figurada según un conjunto mínimo de rubros encabezado por el seudónimo, primer elemento de invención que a menudo funciona como disparador del acto auto-ficcional. El producto de esta operación de escritura es una auto-descripción condensada, compuesta por un conjunto escueto de "biografemas" . [\[6\]](#) Se configura así un instrumento económico de pistas e indicios que permiten recomponer una especie de autorretrato escrito de cada uno de los integrantes de la comunidad virtual.

Así por ejemplo el formato de "perfil " de Planeta Foros incluye, además de la imagen bajo el título de "Avatar" (concepto en el cual nos detendremos más adelante), un seudónimo escogido por el participante, la fecha de registro en la comunidad virtual, la cantidad de mensajes enviados por el usuario, un hipervínculo para acceder a dichos mensajes; ubicación geográfica y ubicación virtual (sitio web), ocupación e intereses. La información sobre ubicación, ocupación, intereses no es obligatoria y resulta llamativo el hecho de que sólo un porcentaje visiblemente mínimo de participantes responde a ese formulario con datos cuya autenticidad, si bien en última instancia es siempre indeterminable, cuando menos parecen obedecer a una estrategia de verosimilitud y a una lógica de convergencia; así, el seudónimo escogido pertenece al universo

ficha de registro, etc.

A veces, sin embargo, en este tipo de auto-descripción orientada a producir "efecto de real" se produce una discrepancia que fisura la verosimilitud del texto identificatorio, alguna incongruencia, a veces casi imperceptible, entre los datos consignados (entre el género y el seudónimo, entre la edad y los intereses, la ocupación y la edad, etc.) que produce conjunciones estrañafarias y afecta en su totalidad la verosimilitud textual. Esta intromisión del disparate en el rígido formato de una ficha de identificación denuncia –no sin cierta ironía crítica– las connotaciones casi prontuariales y, en última instancia, los efectos de sujeción implicados en los procedimientos formales de identificación. La consignación obediente y puntual de los datos solicitados, como señalaba, se da en muy pocos casos, en cambio, la abstención y la opción por el anonimato y la seudonimia parecen ser la regla general.

Esto puede relacionarse con la fuerza perlocutiva de un texto que puede ser interpretado como consigna y en tal caso obedecido (respondiendo así a la demanda de identificación) o incumplido, sustrayéndose a esa demanda de diversas maneras y en diverso grado, desde la completa abstención (equivalente al espacio en blanco) hasta la negación explícita (incluso airada) de respuesta. Aquí nos limitamos a citar algunas de las estrategias elusivas que se han podido identificar en diversas incursiones en las comunidades virtuales: [7]

a.- Illegibilidad completa, con combinación azarosa de grafemas

Ubicación: uaoc,

Ocupación: jduysa
ksjfugt

b.- Figuras de reticencia, enunciados deceptivos

Ubicación: nada
Ocupación: poca
Intereses: Ninguno
Ocupación: pz....
Intereses: pz....

Ubicación: --èL Mi§mÖ LuGáR dè §ièMpRè--
Ocupación: "Lá MísMá Dè §ièMpRè"
Intereses: "Lø§ Mi§mÖs Dè §ièMpRè"

Ubicación: la nada
Ocupación: nada!
Intereses: nadal:

Ubicación: nmnm
Ocupación nmnm :
Intereses: mnmm

Ubicación: Nosé.
Ocupación: Nosé.
Intereses: Pocos.

c.- Operaciones de ficcionalización y/o metaforización fantasiosa

Ocupación: forjador de leyendas
Intereses: la vida..

Ubicación: Donde los pájaros siempre cantan

Ubicación: Whoville
Ocupación: ha ninguna.....
Intereses: me gustan las flores y los ojos verdeazul

Ubicación: allá donde me busques
Ocupación: soy un ángel

Ubicación: aire
Ocupación: volar
Intereses: amar a los que me aman

Ubicación: El espacio interestelar
Ocupación: Bruja blanca
Intereses: El resplandor de Dios

Ubicación: la isla de la fantasía
Ocupación: habitante de este mundo
Intereses: vivir la vida al máximo

4. Humor, disparate

Ubicación: La Tierra del Tomate Rojo.
Ocupación: Todo el día.
Intereses: 20% anual

Ubicación: en medio del mar
Ocupación: Tú lo sabes mi negra

d.- Auto- parodización

Ocupación: Vivir de mis Tíos hasta que pueda vivir de mis Hijos...
Intereses: ... narrar juegos de Domino por radio!!!...

Ocupación: desmadroso*
Intereses: hacer lo mismo de siempre
Ubicación: la ciudad de los narcotúneles y el mejor clamato del mundo...Tijuana la Pecaminosa!
Intereses: Depende del préstamo!

Ocupación: estar wena, con lo ke cansa

e.- Modalidades de autodenigración /autodevaluación

Ocupación: Indeseable
Intereses: lo más superfluo

Ubicación: Estado Vegetativo
Ocupación: Vago de profesión
Intereses: No morirme en los prox 55 años

Ubicación: perdido
Ocupación: vago
Intereses: sobrevivir

Ubicación: cerca
Ocupación: traer y llevar
Intereses: bajos

Ubicación: Como siempre, lejos.
Ocupación: Fastidiarlo todo.
Intereses: Ahora, ninguno.

f.- Interpelación airada con rasgos injuriosos o insultantes

Ubicación: que te importa cabrón jjjjjjjj
 Ocupación: vago
 Intereses: joder

Ubicación: En el séptimo círculo del infierno
 Ocupación: Por ahora estudiante
 Intereses: Tu vieja

Otros formatos de "perfil" –como el de MSN Groups– incluye también información sobre la edad, estado civil, el papel que despeña el sujeto en el grupo (miembro activo / participante/administrador), un hipervínculo para acceder a la lista completa de los participantes, otro para acceder a la pagina web personal y, además, un conjunto de "biografemas" –"Algunos datos sobre mí", "Preferencias", "Aficiones e intereses", "Cita favorita– que configurarían una suerte de autorretrato espiritual –y a veces moral – del sujeto en cuestión [8]:

Algunos datos sobre mí

Me gusta la formalidad, la honestidad y sobre todo aprecio en el ser humano, la inteligencia.

Preferencias

Me gusta leer, de todo, pero prefiero la novela histórica, amo mis costumbres, mi cultura y tradiciones, amo la naturaleza y a mis hijos.

Aficiones e intereses

Leer, caminar, cocinar y tejer.

Cita favorita

Mi trabajo

Mi página principal

Echa un vistazo a mi sitio web personal (hipervínculo)

Algunos datos sobre mí

SOY UNA PERSONA SOCIAL, AMISTOSA, CONFIAL, PERO NO ME GUSTA LA INJUSTICIA DE NADIE NI PARA NADIE.

Preferencias

EL LIBRO PREFERIDO ES "LA BIBLIA" LOS LUGARES FAVORITOS ES TODO LO QUE TIENE QUE VER CON LA NATURALEZA

Aficiones e intereses

CONOCER NUEVOS AMIGOS APRENDER DE ELLOS Y A LA VEZ PODERLES BRINDAR MI AYUDA O CONCEJO SI FUERE NECESARIO O MELO PIDIESEN.

Cita favorita

UNA VELADA , UNA CENA, UN LUGA TURISTICO.

Como puede advertirse, cada uno de los espacios en blanco del formulario abre una zona de juego según una gama de alternativas que van desde la omisión completa o parcial de información, pasando por formas de verosimilitud también total o parcial hasta llegar a ejercicios de simulación y ficción también más o menos marcados, en ocasiones con alguna expansión narrativa. [9] A veces, como ya hemos señalado, estos textos mínimos, supuestamente auto-referenciales presentan zonas de ambigüedad patentes y no neutralizables que pueden afectar el estatuto mismo del nombre propio, la nacionalidad, la edad, y, en especial, como lo han demostrado diversos estudios sobre el tema, el género de los sujetos que intervienen la conversación virtual.

El producto semiótico de esta composición hipertextual constituye lo que entre los habitantes de la red se conoce como "Avatar", [10] palabra del sánscrito que significa "encarnación terrestre de alguna deidad": de ahí, por analogía, en la cultura informática se designa con ese término a la "encarnación" de una persona (o de un colectivo) en uno o varios personajes que hablan y actúan en su lugar en el universo virtual. En su expresión mínima un avatar puede consistir solamente en un seudónimo y un personaje construido a su alrededor, pero también puede ser objeto de un ejercicio de elaboración literaria.

A veces, y en comunidades virtuales no consagradas a la escritura literaria, como ya se señaló, el seudónimo opera como una suerte de embrión para el desarrollo de una escritura auto-ficcional o incluso asigna al avatar un lenguaje, una retórica, un tono y un acento, un particular estilo de decir. [11]

3. Catálogo de avatares

Por lo general, el texto de presentación suele completarse (o complicarse) con la inclusión de una imagen visual tal como se requiere en los documentos oficiales de identificación, pero con la crucial diferencia de que en este caso el espacio destinado a la imagen de sí –en lugar de ser el adusto registro frontal de un rostro “fichado”– se convierte en un reactivador de la imaginación, abriendo el juego para la fantasía, el humor, el acertijo, las ficciones...

Esa imagen, producto de una labor semiótica particular, es la que originalmente se designó con el término “avatar” en su acepción restringida. [12] Cada cual puede escoger su insignia en los copiosos y heterogéneo catálogos que ofrece la red a partir de los avatares enviados por los propios usuarios. El catálogo de MSN (IMÁGENES - M S N - M E S S E N G E R - 6 - 7) [13] por ejemplo, a modo de la disparatada enciclopedia china imaginada por Borges, incluye entre sus rubros : insectos, actores y actrices, animales, amigos personales, comidas y bebidas, banderas, animales de agua, amor, arte, astrología, caricaturas, dibujos animados, terror...

Como ha destacado Edmon Couchot (1987) [14] se está produciendo un cambio radical en la morfogénesis de las imágenes que no sólo afecta a sus componentes formales y a los modos de su percepción, transmisión, conservación o reproducción sino también a la manera en que trabaja el pensamiento figurativo. Señala este autor que se está gestando una nueva modalidad conversacional, interactiva, de relación con las imágenes: éstas se dejan manipular, “tratar” como la más dúctil de las materias. La imagen ya no es un espacio cerrado e impenetrable –afirma– sino un universo abierto en cuyo seno se puede penetrar, ir y venir, y dejar también la huella de nuestro paso. Es una imagen con la cual se puede conversar, y que nos responde.

El “avatar” es producto de este tipo de interacción; el usuario lo fabrica a partir de una imagen base mediante una serie de operaciones técnicas y semióticas de trucaje: fragmentación, extracción de partes, aumento o disminución, borramiento, redefinición de contornos, retoque, tratamiento por capas, aplicación y modificación de fondos, etc. [15] En este procesamiento de la imagen pueden intervenir diferentes soportes (gráficos, pictóricos, fotográficos, digitales, etc.) y - como ya se observó - una vasta diversidad de universos culturales (las mitologías clásicas, el imaginario gótico, el comic, el punk, la cultura del rock, el dark, el rap, el efecto alucinógeno, los tatuajes, los manga, las obras pictóricas, el erotismo y la pornografía, el cine, la tarjeta postal, la ciencia-ficción, el dibujo infantil, las imágenes digitalizadas de los video-juegos, el graffiti, la caricatura política, etc.)

Así plasmado, el avatar (variación libre -paródica, químérica, fantasmática- del autorretrato y de la autobiografía) es el producto de un doble trabajo –casi onírico– de condensaciones y desplazamientos: en el orden de la palabra escrita, como selección/ invención de rasgos descriptivos y narrativos y en el de la figuración icónica, como lugar de sustituciones metafóricas y de deslizamientos metonímicos.

Los criterios que predominan en la selección de rasgos descriptivos tanto en el orden verbal como en el de las imágenes, no parecen obedecer a una finalidad informativa de intención identificatoria sino, por el contrario, a esa particular lógica del juego, del acertijo, del rebus que ya mencionáramos y que propendería más bien al desdibujamiento –aunque no a la cancelación total – de esos rasgos en un proceso semiótico de cifrado, o bien de desfiguración y refiguración. Enigmáticos en su aparente simplicidad, los avatares parecen destinados más empañar el reconocimiento que a propiciarlo

4. Anonimato, sustracción y anamorfosis

Las descripciones que anteceden dan fundamento a nuestra hipótesis sobre la productividad semiótica del anonimato en las nuevas condiciones de interacción virtual. El anonimato constituye un principio de engendramiento de formas a nivel de las materias significantes: produce variantes textuales, estilos y modalidades enunciativas, géneros de escritura dialógica, diversos modos de figuración (desfiguración, transfiguración) verbal e icónica. Lejos de consistir en una sustitución –de por sí nunca trivial – del nombre propio y consiguiente auto-asignación de seudónimos, el anonimato conlleva un complejo y delicado trabajo con el lenguaje, con la propia subjetividad, con la Inter-subjetividad y con las identidades individuales y colectivas. Un trabajo de figuración que conjuga de diversas maneras lo visible y lo enunciable, o más precisamente, dispone grados y zonas de transparencia y de opacidad tanto en el orden de la imagen como en el de la escritura. Juego ficcional de exhibición y ocultamiento, del rostro, del cuerpo y del nombre donde sin embargo –como en los sueños– siempre se deja entrever algo – como rastro, indicio o vestigio– de la identidad de un sujeto.

En tanto trasciende la omisión del nombre propio, el anonimato marca su impronta en el trabajo de figuración icónica determinando el predominio de una retórica sustractiva que opera por reticencia, elipsis, suspensión. El espectro de representaciones posibles parte de una especie de grado cero, omisión total de la imagen y de toda marca de escritura auto-referencial. En estos casos (que son muy frecuentes) el único rastro de subjetividad que se conserva –puesto que es requisito reglamentario para ingresar al juego– es el seudónimo, significante que –como ya se señaló– resulta entonces simbólicamente sobredeterminado, como la cifra o la clave de una totalidad (biográfica, existencial, corporal...) enigmática. El seudónimo puede operar entonces como un acertijo ofrecido al desciframiento de los pares en la comunidad virtual, puesto que el silencio que lo rodea lleva a suponer la existencia –a modo de una motivación a-posteriori entre signo y referente– de algún lazo referencial entre ese nombre auto-asignado y una presunta “auténtica” identidad del sujeto en la “vida real”.

Por lo que concierne específicamente a las imágenes visuales incluidas en los textos de auto-presentación, la operación más inmediata y visible consiste en la intervención de procesos de orden metafórico y metonímico que implican la completa cancelación de la imagen facial o corporal y la sustitución –según principios de analogía o de contigüidad– por otras imágenes de diverso origen y tipo.

Sin embargo, en razón de los procedimientos técnicos que intervienen a menudo en la elaboración del avatar –consistentes en la yuxtaposición de “capas” icónicas– en ciertos casos la imagen deja ver el trabajo mismo, inacabado, de desplazamiento / condensación, (Metz, 1979) [16] produciendo figuraciones de impronta onírica.

FIGURACIONES POR CONDENSACIÓN Sobreimpresión



Ojos en cielo morado



Bajo la ola



DEJA LOS PORROS ANDA



I love you

En estas operaciones de sustitución –en la que están implicados como es evidente procesos más o menos primarios de identificación– resulta virtualmente disponible –como ya se comentó con relación a los catálogos de avatares que ofrece la red– la totalidad inagotable del archivo visual de las culturas: las figuraciones de la memoria, los mitos, las quimeras, las utopías, los ídolos, los monstruos y los espectros, una galería interminable de rostros y cuerpos objetivados y des-subjetivados, disponible para ser reapropiados e incluidos en nuevas composiciones que a menudo desordenan las grillas y alteran las lógicas clasificadorias mezclando los “reinos” (lo humano y lo animal o lo vegetal) y los géneros (figuras andróginas), las palabras y las cosas, los iconos y las letras. El producto de estos procesos es identificado por la retórica visual en términos de “interpenetración icónica”. [17] Por efecto de esta operación, señala el Groupe Mu, “la imagen presenta una entidad indecisa”. (Groupe Mu, 1992: 272, subrayo yo).

INTERPENETRACION ICONICA

Devenires, Trans-Figuraciones



ombre mujer dragon



Butterfly...»



hombre perro??=S



coche-tetas



yegua



Centaura



bob marley lion



Nubes :::

Es evidente la compatibilidad del anonimato con los procedimientos de figuración por supresión y reticencia. Se trata de formas de tratamiento de las imágenes que si bien por un lado dificultan su plena legibilidad, tornando casi irreconocible un rostro, un cuerpo, una silueta, por el otro ponen en juego la ductilidad y la plasticidad de las imágenes digitales configurando en su conjunto una retórica –y una estética– del cifrado y la desfiguración. En su reverso estas operaciones constituyen ejercicios al límite de la representación, figuraciones paradójicas de la ausencia y del silencio. Las operaciones básicas de supresión son las que describen las retóricas visuales, en particular la elipsis en diferentes modalidades: espacios vacíos en blanco o en negro, figuras de espaldas, tomadas desde una proximidad o una distancia excesivas, siluetas a contraluz o difuminadas por efectos de iluminación, etc.

FIGURACIONES POR SUPRESIÓN

Elipsis



MyCIOne



privado



También es frecuente el recurso a otra figura clásica por supresión: la sinécdoque, figuración del todo por la parte. Así , un ojo, una boca, una mano, un pie, unos zapatos, un sombrero , como fragmentos que remiten a una totalidad ausente:

FIGURACIONES POR FRAGMENTACION Sinécdoques



-(A)-



nunca m dejes



ojos

La proximidad con la labor del sueño y de la fantasía se hace evidente también en los artificios de enmascaramiento (rostros velados, encubiertos, disimulados mediante el antifaz o intervenciones gráficas sobre la superficie facial, etc.)



faces



Dark...

Estos procedimientos de des-figuración y re-figuración operan asimismo en los diferentes códigos que intervienen en la imagen: el cromático, mediante la intensificación o reducción del color; el tipográfico (rupturas en el sintagma, inclusión de grafemas en el interior de íconos visuales); el fotográfico (selección de planos, ángulos, encuadres, iluminación etc.) y morfológico (construcción focalizada, axial, en profundidad, etc.)



Gaviota

BUGSY

Conjunto de figuraciones, desfiguraciones y transfiguraciones de la imagen corporal y particularmente facial que podrían agruparse –ampliando y alterando considerablemente el sentido técnico del término– bajo el género de la anamorfosis, para nombrar y aislar una retórica ambigua de la distorsión, el velamiento, la disimulación. La anamorfosis, como se sabe, es un procedimiento óptico o geométrico –empleado en el arte pictórico desde el temprano Renacimiento– que transforma la visión de un objeto y lo torna irreconocible a menos que se recurra a algún artefacto (por lo general un espejo) que restituya la perspectiva habitual o bien que el observador cambie de posición con relación al cuadro. Juego casi mágico con la perspectiva, la anamorfosis produce una ilusión óptica que sólo puede rectificarse por una suerte de mirada oblicua.

Tanto Barthes (1975) como Lyotard (1979) han señalado el efecto corrosivo de la anamorfosis con relación al modelo clásico de la representación. Barthes la define, precisamente por contraste con la copia espectral como un procedimiento reglado de transformación o deformación que en la experiencia artística –tanto literaria como pictórica– permitiría escapar al “demonio de la analogía” con su consiguiente “efecto de natural” (1975: 56)

Lyotard, por su parte, analizando los retratos clandestinos de Carlos I, que circularon en Londres después de la decapitación del rey, observa que “cuando miramos de frente el cuadro, nuestro deseo de instalarnos en la escena nos lleva a ignorar la pantalla puesto que lo cruzamos como si fuera un cristal permeable...” pero “si miramos la obra lateralmente, devolvemos al soporte su consistencia de soporte material, (...) la tela pintada ya no se desvanece en la representación, será la representación la que estalle y se resuelva en trazados enigmáticos, insensatos, rayando la tela” (1979: 371)

La transformación que opera en la anamorfosis, pone en entredicho la identidad de objetos y sujetos, en última instancia –al igual que los simulacros en la interpretación de Deleuze– impugna la postulación misma de un original, como forma primigenia y fundamento de la representación.

En artes plásticas, la anamorfosis constituye un artificio para dar a ver y ocultar en el mismo gesto. Mostrar, como en la célebre obra de Holbein, [18] un más allá de lo visible: algo que se sustrae a la clásica mirada frontal de la perspectiva renacentista, pero que se ofrece fugazmente a un a mirada tangencial o invertida.

Si en el contexto de esta reflexión concebimos la anamorfosis como uno de los principios activos en la producción de imágenes de sí (verbales o icónicas) es precisamente porque este artificio remite desde su mismo origen –técnico y poético– al juego de las apariencias, juego que en el régimen de interacción virtual que aquí nos interesa, se proyectaría también en la metamorfosis del nombre propio y en la invención y asunción de seudónimos.

La anamorfosis además constituye un procedimiento doble, o más precisamente, ambivalente porque se formula en la tensión entre decir y omitir, dejar ver y encubrir. Así, el rostro transfigurado no resultaría sin embargo totalmente irreconocible: desde el ángulo adecuado se ofrece a una visibilidad fugaz. La fórmula precisa e inquietante de “Los retratos secretos” (tomada del título de un cuadro de Edward Schon [19] compuesto en anamorfosis) podría resultar particularmente fecunda, para intentar aprehender algunos aspectos de las complejas e inéditas relaciones entre lenguaje y subjetividad que se están gestando en esa otra escena del espacio virtual.

- Barthes, Roland, 1997: *Sade, Fourier, Loyola*. Madrid: Cátedra.
- , (1975): *Roland Barthes por Roland Barthes*. Monte Ávila: Caracas.
- Couchot , Edmond, 1984, "Image puissance image ". Texto originalmente publicado en la *Revue d'Esthétique*, 7, juin 1984, pp. 123-133. Versión digital disponible en <http://www.olats.org/livresetudes/livresetudes.shtml>
- Deleuze, Gilles, 1988: *Diferencia y repetición*. Júcar Universidad: España
- , 1994: *Lógica del sentido*, Paidós, Buenos Aires.
- Duvignaud, Jean, 1980: *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, 2^a ed: Bogota.
- Goffman, Erving, 1972: *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu: Buenos Aires.
- , 1979: *Relaciones en público*, Alianza Editorial: Madrid.
- Groupe 1992: *Traité du signe visuel / Pour une rhétorique de l'image*, Seuil: Paris.
- Levy, Pierre, 1999: *¿Qué es lo virtual?*, Paidós: Barcelona.
- Lyotard, Jean-Francois, 1979: *Discurso, figura*, Ed.Gustavo Gili: Barcelona.
- Rheingold, Howard, 2004: *Multitudes inteligentes / La próxima revolución social*. Gedisa: Barcelona.
- Queau, Philippe, 1995: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Paidós: Barcelona.

* El presente texto se incluye en el marco de una investigación sobre "Lenguaje y subjetividad en la red. Juego, escritura y conversación en las comunidades virtuales", que la autora está desarrollando en el Área de Investigación Básica y Documental – Departamento de Educación y Comunicación – Universidad Autónoma de México – Unidad Xochimilco.

6. Notas

[1] Como puede percibirse en la siguiente descripción: " de repente, una entidad real, adherida a su identidad y a su función, encubre otra función, otra identidad, entra en nuevas combinaciones, entra en un proceso de heterogénesis"(Levy, 1999: 85).

[2]Dentro del vasto y heterogéneo universo de comunidades que coexisten en el espacio virtual, la presente investigación delimita su alcance solamente a aquellas cuya constitución no está supeditada a la existencia de un proyecto común, ni de una temática o consigna convocante, ni de afinidades o intereses comunes (políticos, corporativos, culturales, de género, o de cualquier otra índole). Los sujetos que participan en estas "sociedades de conversación" no se reconocen en alguna identidad colectiva pre establecida. Si nos atenemos en principio a las motivaciones explícitamente declaradas por los participantes o por los administradores , o enunciadas en las designaciones de las comunidades, el objetivo perseguido no sería otro que el de "conocer gente" , dialogar– y ulteriormente establecer vínculos amistosos o afectivos - a distancia mediante un intercambio discursivo que se supone y pretende, exclusivamente regulado por unas normas contractuales básicas.

[3] En su texto Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social , Howard Rheingold (2004:25), desde una perspectiva muy diferente a la de este trabajo, analiza detenidamente los "nuevos sistemas de reputación en red" (2004:25)

[4] En otro artículo incluido en el marco de esta investigación se ha desarrollado la hipótesis según la cual las comunidades virtuales configuran "nichos lúdicos" en el sentido que le confiere Duvignaud (1980)a este concepto.

[5] El perfil de un usuario está formado por un conjunto de datos que lo definen y representan en el "mundo online". Por lo general incluyen : formas de contactar con él (email, ICQ, MSN messenger, sitio web, etc.), ubicación, ocupación, intereses, e incluso un "avatar" o imagen gráfica que el usuario puede elegir para ser identificado. Cada usuario dispone de una opción en el menú superior llamada "Perfil" donde puede editar en cualquier momento dichas características, de forma que sólo se mostrará la información que él deseé. Incluso aunque el email es obligatorio para los usuarios registrados, se puede escoger hacerlo público o no. En la sección Perfil se pueden además definir características como si se desea ser avisado en el caso de que haya respuestas a nuestros temas, si se desea que los demás sepan que el usuario está online , etc.

[6] Según el concepto formulado por Roland Barthes, (1975, 1997) para dar cuenta de ciertas unidades biográficas mínimas, rasgos móviles , detalles, inflexiones , "destellos de sentido" que conforman algo así como la " historia pulverizada" de una vida.

[7] Nota bene: Los textos ilustrativos se transcriben de manera literal , sin alteraciones, puesto que la trasgresión – a veces deliberada -de las reglas sintácticas, morfológicas, ortográficas , de puntuación, etc . es un aspecto fundamental de las nuevas formas de escritura que se están experimentando en el espacio virtual.

[8] Por razones que conciernen a la condición y características mismas del corpus de esta investigación estos formatos se han "copiado" sin ningún tipo de modificación en cuanto a la diagramación, diseño, tipografía, eventuales errores de tipeo o de ortografía , sintaxis, etc.

[9] No analizamos aquí los textos de presentación, autodescriptivos, que se elaboran sin atenerse al formato establecido. Esto será objeto de ulteriores trabajos.

[10] Los "avatares" surgieron en los llamados MUD (Multiuser Dugeon) , particularmente en los juegos de rol donde los participantes eligen un personaje que los representa y que actúa en un entorno habitado por seres fantásticos Sobre el tema de los avatares y sus implicaciones en la cultura digital. A continuación se presentan las principales líneas de investigación:

[11] Nos ocuparemos de la escritura auto-ficcional y de la expansión narrativa que se genera a partir del seudónimo y o del avatar escogido en próximos desarrollos de nuestra investigación.

[12] En efecto, en principio el termino “avatar” se empleó para designar las imágenes de cuerpos , apariencias físicas que los usuarios asumían en sus diversas actuaciones en el espacio virtual. La instrucción referida a los “avatares” en Planeta foros contiene las siguientes indicaciones:

“Muestra una pequeña imagen bajo sus detalles en los mensajes. Sólo puede mostrarse una imagen, su ancho no puede ser mayor de 80 píxeles, su altura no puede superar los 80 píxeles, y el tamaño del archivo no puede exceder los 6 KB.”

[13] El catálogo MSN permite diversas entradas: se puede ordenar por descargas en cada sección, por tipos, por nick. Interesante notar que para los avatares rige la categoría de “autor”.

[14] Couchot , Edmond, 1984, “Image puissance image ”. Versión digital disponible en <http://www.olats.org/livresetudes/livresetudes.shtml>. Visitado el 20 de septiembre de 2005.

[15] El detalle técnico de las operaciones implicadas en la composición de un avatar puede consultarse en “Manual para hacer tus propios avatares” en foros.softonic.com/showthread.phtml?t=7596 - 57k o en sitios similares.

[16] Aquí resulta pertinente la distinción que formulara Christian Metz (1979:199-208) para la imagen fílmica entre condensación y metonimia, reservando la categoría de condensación – en el sentido originalmente freudiano - a los procesos de “fundidos superpuestos” o de sobreimpresión.

[17] ” Groupe Mu ,1992. Equivalentes en el lenguaje verbal a los mot-valise . El ejemplo clásico de este tropo visual es el de la “chafetiére ”, imagen que muestra un objeto compuesto, a la vez cafetera y gato.

[18] Los embajadores de Hans Holbein el Joven (1533, Galería Nacional, Londres).

[19] En 1525, Edward Schon, un discípulo de Durero, pintó una cuadro donde se percibe “a simple vista”, desde una perspectiva frontal, una superficie irregular, estriada , con nudos , hendiduras, tal vez similar a un fragmento - visto en detalle - de una corteza de árbol. Se trata en realidad de una figuración anamórfica de cuatro personajes ilustres : Carlos V, Paulo III, Fernando I y Francisco I. Los dos primeros deben ser mirados desde la izquierda, los otros dos, desde la derecha con un ángulo de 135 grados.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS, SEGÚN LA APA:

Tabachnik, S. (2007). Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. Recuperado el x de xxxx de 200x de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200701TabachnikS.htm>