

**NUEVOS CHATS EN LA RED<sup>1</sup>.**  
**Notas sobre sus condicionamientos dispositivos.**

**Abstract Castellano:**

Las incorporaciones tecnológicas realizadas en los últimos años al chat han transformado los condicionamientos de base que hacen a su producción de sentido. Chatear dejó de ser enviar y recibir mensajes escritos al instante por computadora sino que ahora, además, es intercambiar sonidos (en general voces), imágenes digitales 2D, 3D y de video.

Este artículo trata sobre los condicionamientos que introducen los nuevos dispositivos del chat a la construcción temporal, espacial y de operadores del intercambio discursivo.

**Abstract English:**

The technologic incorporations made to the chat in the last years, have transformed the base conditionings of its sense of production. Chatting changed from being only sending and receiving instantly written messages, to be an interchange of sounds (voices, in general), 2D and 3D digital images and video.

This article is about the conditionings that the new chat devices introduce to the temporal and spatial construction and interchange operators.

**Damián Fraticelli.**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Investigador de apoyo y profesor de primera en la cátedra de *Semiótica de los Géneros Contemporáneos* de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA.

damianfraticelli@yahoo.com

## 1. Introducción.

En los últimos años de la década del 90, por la combinación de nuevos dispositivos técnicos, el chat amplió la naturaleza material de los textos que soporta. “Chatear” ya no es sólo enviar y recibir al instante mensajes escritos por computadora sino que ahora, además, es intercambiar sonidos (en general voces), imágenes digitales 2D, 3D y de video. Hoy quien chatea en un chat de voz 3D, por ejemplo, puede ignorar a su interlocutor dándole la espalda con su *avatar*<sup>2</sup>; acción imposible en un chat de escritura, que no soporta sonido ni imágenes 3D y sus emisiones nunca son simultáneas. Es decir que las incorporaciones tecnológicas han transformado los condicionamientos de base técnica que hacen a la producción de sentido<sup>3</sup> del chat, introduciendo nuevos modos de vinculación entre los participantes de la comunicación.

En este artículo se describen algunas de las restricciones y posibilidades de construcción temporal, espacial y de operadores del intercambio discursivo que abre el funcionamiento de los dispositivos de los chats.

## 2. El estudio del dispositivo: la búsqueda de los condicionamientos específicos de cada chat.

La mayoría de los textos académicos leídos dedicados al chat privilegian un único tipo: el de escritura. De forma general, se concentran en tres áreas problemáticas. Están los textos preocupados por las consecuencias extra-discursivas del chat - las consecuencias en el contexto económico, sociológico, histórico, tecnológico, político, psicológicas, etc. (Negroponte 1995; Piscitelli 1998, Cebrián 2000; De la Guardia 1996). Luego, están los que tratan cuestiones vinculadas con la conversación y la escritura. Suelen interesarse por los mecanismos discursivos que se ponen en juego en una conversación sin cuerpo, como los emoticones o caritas y los componentes de oralidad en la escritura (Neyra 2000; Arenque 1999; Paolillo 1999). Por último, están los textos ocupados en los efectos de sentido y procedimientos de lectura. Dos son los motivos de interés más frecuentes: la conformación de comunidades virtuales y las operaciones de identificación que ponen en juego (Jacobson 1999; Mitra 1999; Shoemaker 2000; Liu 1999)

Todas estas áreas son de interés para el estudio social del chat, no obstante, sería prematuro decir algo de los nuevos tipos de chats que tenga que ver con esos problemas. La poca reflexión sobre la multiplicidad de materias significantes que soporta el chat puede deberse a la contemporaneidad e inestabilidad de sus dispositivos constituyentes, pero se torna inevitable desarrollarla si se quiere avanzar en el estudio del chat ¿Tienen, acaso, los mismos condicionamientos una conversación por un chat escrito que una por uno 3D o de voz? ¿Se construyen de la misma manera los integrantes de una comunidad virtual de un chat 2D que en un videochat? Suponemos que poco puede decirse sobre estas diferencias si no se atiende, previamente, a *los distintos modos de funcionamiento que se abren como diferentes modalidades de producción de sentido de la técnica del chat* (Carlón 2001).

Como señala Verón (1987) cualquier estudio empírico sobre la producción de sentido debe atender a su manifestación material. Manifestación que conlleva la constitución de un sujeto que interactúa con ella y de un mundo social que posibilita. Esa materialidad, que conceptualiza como materia significativa (Verón 1974), siempre es el resultado del funcionamiento de algún dispositivo técnico. La noción de dispositivo técnico, de la que Aumont (1992) ha trazado su genealogía, se ubica en un lugar intermedio entre la noción de técnica (base tecnológica) y de medio (las prácticas sociales de carácter público que se articulan con un dispositivo) (Carlón 1999). No nos dedicaremos, entonces, a las prácticas sociales (el hábito social de “chatear”) ni a los tipos de textos que se producen (conversaciones) sino a las posibilidades de construcciones temporales, espaciales y de operadores que abre el modo de producir e intercambiar textos, imágenes y sonidos de la tecnología del chat.

## 3. El sistema de chats.

Para realizar la tarea propuesta compararemos los condicionamientos dispositivos de los distintos chats<sup>4</sup>. En los textos teóricos y de divulgación los chats son clasificados según la presencia o ausencia de ciertos rasgos sensoriales en la materia significativa que permiten intercambiar. El sistema de chats estaría conformado por los siguientes chats:

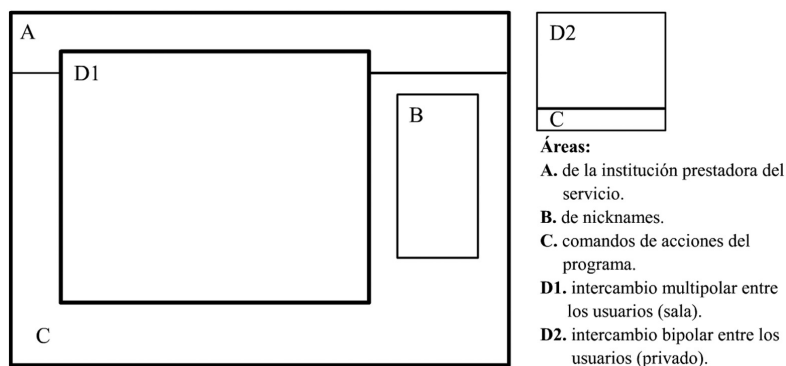
- chats de escritura: escritura
- chats 2D: escritura + imágenes digitales “semifijas”<sup>5</sup> 2D

- chats 3D: escritura + imágenes digital 3D móviles
- chats de voz: escritura + voz, o, escritura + voz + imágenes digitales móviles 3D
- videochats: escritura + imagen digital de video (con o sin voz).

#### 4. Una propuesta de sistematización de la interfaz gráfica de los chats.

Trabajos como los de Laurel (1990, 1991) o Norman (1988) han demostrado la importancia de atender a la interfaz gráfica para comprender el vínculo hombre-máquina/programa y las comunicaciones mediadas por computadoras. Los autores se refieren a la interfaz gráfica como la representación, en la pantalla, de las acciones que permite un programa. Esta imagen posibilita la interacción de los programas con sus usuarios y de los usuarios entre sí a través de ellos.

Para buscar características que permitan comparar los distintos chats seleccionados sintetizamos sus interfaces gráficas en cinco áreas:



La imagen de cada una de estas áreas sufre modificaciones durante el intercambio. Según la producción y recepción de estas modificaciones postulamos *cuatro tipos básicos de construcción de escenas vinculares*:

- **Dispositivo-usuario.** Se trata de una escena íntima de producción donde el operador se construye como un agente externo al medio -en tanto institución- que produce y recibe las modificaciones. La escritura de la frase a ser emitida como la selección de las modificaciones del avatar son ejemplos de acciones propias de este espacio. Las áreas C y B son las que de manera dominante hacen a este tipo vincular, aunque también comprende los sectores del área A que permiten vínculos con otras páginas -como seleccionar una publicidad.
- **Usuarios-usuarios.** El vínculo que se construye es multipolar con un productor externo al medio que se dirige a todos participantes del intercambio. El área D1 es propia de este tipo vincular; en la jerga, se la conoce como sala. En ella aparecen las imágenes de video, las 2D, 3D y las frases escritas que se intercambian.
- **Usuario-usuario.** Igual que en el anterior, el productor y el receptor de las modificaciones es construido como externo al medio, pero, esta vez, la recepción es singular; todas las modificaciones son “dirigidas” a un único receptor. En el área D2 se construye este tipo vincular; en la jerga se lo llama “privado”. Como en el espacio anterior, aquí también aparecen las frases e imágenes que se intercambian.
- **Institución-usuario**<sup>6</sup>. En este vínculo se construye un productor mediático, propio de la institución, que se dirige a todos los participantes del intercambio. En nuestro esquema está representado como el área A.

Discriminadas estas áreas de la interfaz gráfica puede distinguirse la que debemos observar para diferenciar los condicionamientos específicos de producción discursiva que abre la base técnica de cada uno de los chats: el área D.

## 5. Las tensiones temporales, espaciales y de construcción del operador.

Identificada el área de la interfaz que analizamos, compararemos los modos temporales, espaciales y operadores construidos por el chat, según sus dispositivos y materias significantes.

### 5.1. Las temporalidades del chat

Para describir los tiempos construidos atenderemos a las distancias temporales que se dan entre producción-emisión y emisión-recepción. Las primeras tienen que ver con la naturaleza de la materia significativa y las técnicas utilizadas en la “fabricación” del texto. Las segundas son efectos de sentido producidos por el saber del arché en recepción (Schaeffer 1990:32), es decir, el saber técnico-práctico referente al funcionamiento del paquete de materias significantes producido. Por otro lado, también atenderemos aquí a las distancias existentes entre la recepción, como percepción, y la “lectura” de las marcas de lo percibido.

- **Los tiempos de la escritura.** Las frases escritas que aparecen en el área D de la interfaz gráfica son previamente escritas en un sector externo a ella: el área C. En él, el productor podrá escribir, leer, corregir y configurar lo que luego emitirá. De esta manera, la producción de texto escrito y su emisión están desfasadas temporalmente. A su vez, no hay simultaneidad en la emisión sino sucesión: una frase aparece siempre luego de otra, aunque hayan sido emitidas en el mismo tiempo. El saber del arché en recepción le otorga a la frase un tiempo inmediatamente anterior al momento de percepción. Compartiendo este rasgo hay, al menos, dos modos temporales básicos de la escritura, que llamaremos, *permanente* y *fugaz*. El primero es el de mayor extensión en los chats mientras que el segundo es propio de los chats 2D. En el modo *permanente* las frases emitidas quedan en la pantalla habilitando su relectura. Los emoticones comparten este modo con la escritura. En el modo *fugaz*, en cambio, las frases emitidas aparecen en pantalla sólo unos segundos, siendo imposible su relectura.

- **El tiempo del sonido.** No existe distancias temporales entre la producción, emisión y recepción de las voces y sonidos emitidos.

- **El tiempo de la imagen del video chat.** Puede decirse que el estatuto semiótico de la imagen de videochat está emparentado con el de las imágenes producidas por la toma directa televisiva, es decir, son emitidas en el mismo momento en que son producidas y su estatuto semiótico es del orden de lo icónico-indicial (Schaeffer 1990). Carlón (1999), al diferenciar la televisión del cine, advierte que la primera está constituida por dos dispositivos que producen dos efectos, por el saber del arché, de distancias temporales: el directo y el grabado. En el directo no habría diferencia temporal entre producción, emisión y recepción mientras que en el grabado sí. La dimensión icónica de las imágenes cinematográficas o del grabado televisivo las hace imágenes *en el tiempo*, en tanto que producen un flujo perceptivo actual, pero su dimensión indicial las remite al pasado -esas imágenes son impresiones ya hechas, *han sido grabadas*. En cambio, la iconicidad de las imágenes del videochat, como en las del directo televisivo, está sincronizada con el tiempo presente de la dimensión indicial. Son imágenes que *están siendo producidas y emitidas* en el mismo momento. A partir de estas observaciones Carlón (1999) postula distintas construcciones de sujeto, el del directo televisivo es un testigo mediático: sabe que la imagen es *un real ahora*.

El otro carácter temporal que debe señalarse es que las emisiones se dan en copresencia y simultaneidad -los chats observados soportan hasta doce imágenes en la pantalla.

- **Los tiempos de la imagen digital.** Los avatares 2D y 3D con su espacio, comparten, en tanto fabricación, ser íconos puros, signos de esencia. Son el resultado de la ejecución de programas. No son retenciones visuales de ningún instante espacio-temporal físico, por lo que no son imágenes *del tiempo*, como las de la fotografía (Schaeffer 1990: 49), el cine o la televisión (Carlón 2001). El saber del arché de estas imágenes las presenta como *haber sido hechas* y no *haber sido grabadas* (tiempo grabado -imágenes fotográficas y cinematográficas) o *estar siendo producidas y emitidas* en el mismo tiempo (tiempo directo -imagen televisiva y de videochat). Por su dispositivo, estas imágenes son más cercanas a las de videojuegos que a las de la animación digital cinematográfica. La aparición y movimientos de un personaje en una película no dependen de la presencia de su productor. En cambio, la presencia y movimientos del avatar dependen del mantenimiento de la conexión y de la acción del operador. La aparición y movimientos del avatar implican la actualización de apariciones y movimientos ya programados, pero que tienen el carácter de suceso particular por la relación de contigüidad física entre ellas y las acciones de un agente externo al medio. El saber del arché posibilita

que un avatar esté en lugar de un participante del intercambio; en recepción, se sabe que la imagen ya fue hecha, pero su aparición y modificación son por una conexión y una acción presente.

Pero, ¿cómo se diferencia un avatar de una figura cualquiera, 2D o 3D, que pueda aparecer en la pantalla, como sucede con las publicidades que aparecen en la pantalla? Esta cuestión introduce el otro tipo de desfase: el que existe entre la recepción, en cuanto percepción, y la “lectura”. Ser un participante “pleno” del intercambio del chat implica el conocimiento de una serie de códigos coexistentes. Entendemos por código, una materia significativa investida por un conjunto de reglas constitutivas, más las operaciones que definen un sistema particular (Verón 1974:15).

Intentemos dar cuenta de algunos de los códigos que se ponen en juego como condicionamiento de producción y “lectura”. Al primer código lo llamaremos, *código de marcos*. Como mostramos en la sección 4, la imagen de la interfaz gráfica del chat de voz no es continua sino que es más bien la yuxtaposición de una serie de imágenes enmarcadas que delimitan distintas funciones del dispositivo y del intercambio. Así, hay un “espacio de la imagen”, en el que todo lo que aparece es percibido por todos los participantes del intercambio, otro permite seleccionar comandos para cambiar una tipografía, otro significa una conexión en privado, etc. Estos “espacios funcionales” se presentan delimitados por un dispositivo en particular: el marco. Como señaló Aumont (1992: 153), el marco define el campo de la imagen instituyendo un fuera de campo. En el caso de la interfaz que analizamos, cada marco delimita una función particular del intercambio siendo su fuera de campo otra función. Volviendo a la pregunta, es por el conocimiento de este código de marcos que en recepción puede identificarse una imagen como avatar o no. El ícono que esté dentro del espacio de la sala adquirirá la “carga indicial” que lo hace estar en lugar de un agente externo al medio. Sobre este código básico, se asientan, al menos, tres códigos más: el de la lengua escrita, el de los emoticones y el de los movimientos y gestos corporales de los avatares<sup>7</sup>.

No pretendemos agotar aquí los códigos que intervienen ni su naturaleza. Lo que intentamos señalar es que el chat implica, tanto para los productores como los receptores, conocer las convenciones específicas de construcción de los textos que se intercambian. Así, se instituye una frontera entre quienes tienen o no tienen acceso a ese saber. El chat es un medio que desde su base dispositiva presupone lenguajes específicos. Pero esta presuposición está en tensión con la imagen del videochat y las voces que se transmiten por él. Como han mostrado Schaeffer (1990: 66), con la imagen del dispositivo fotográfico y Fernández (1994:42), con las voces mediatizadas, estas materialidades no necesitan procedimientos de “lectura” que impliquen un aprendizaje en instituciones específicas.

## 5.2. Las espacialidades del chat

Descriptas algunas de las temporalidades que pueden resultar de los dispositivos del chat, intentaremos hacer lo mismo con los espacios posibles de ser construidos. La interfaz gráfica es el contexto específico por el cual es posible el intercambio chat pero en ella puede construirse<sup>8</sup>:

- **Espacio mediático:** Se trata del espacio cuya existencia se justifica por la existencia del medio.
- **Espacio extramediático:** Su existencia es previa y externa al medio.

Estas posibilidades no deben tomarse como excluyentes sino como grados de “inclusión” de un espacio extramediático en uno mediático.

Pasemos a las construcciones espaciales resultantes del funcionamiento de cada dispositivo:

- **Los espacios de la escritura.** Existirían dos modos de construcción espacial que se corresponden con los temporales, ambos plenamente mediáticos. Estos son el *modo guión* y el *modo historieta*. En el primero, las frases emitidas aparecen en la pantalla una debajo de la otra proponiendo un recorrido de lectura vertical. Las nuevas frases desplazan a las anteriores hacia arriba dejando de verse en la pantalla pero pudiéndose volver a ellas mediante la barra de desplazamiento. En el segundo modo las frases emitidas aparecen dentro de lo que serían globos de historieta. Las nuevas frases se superponen a las ya emitidas sin proponerse un recorrido de lectura ordenado. Este modo se corresponde con el *modo fugaz*, por lo que el operador no puede volver a las frases que han desaparecido.

A estas espacialidades habría que sumarles las propias de las configuraciones tipográficas que posibilita el dispositivo como la variación del tamaño de la letra -que en la jerga significa gritar.

- **La espacialidad del sonido transmitido.** Fernández al circunscribir los *modos específicos de construcción textual de lo radiofónico* (1994) señala, siguiendo a Arnheim, que el dispositivo técnico radiofónico hace que los sonidos frente al micrófono (como frente a *un oído*) no generen un efecto de

dirección sino de distancia. Este efecto de linealidad produce dos consecuencias en la construcción de textos radiofónicos: facilidad de saturación del espacio sonoro -se hace confusa la recepción de sonidos emitidos por fuentes múltiples- y necesidad de explicitación en el propio texto de la situación de las fuentes de emisión sonora -para que se produzca el efecto de enfrentamiento de posiciones necesario para un diálogo debe explicitarse la situación de los interlocutores sino el efecto es de aparición sucesiva de los hablantes en el mismo lugar, o a distintas distancias pero alineadas "frente al parlante". El chat de voz comparte estas restricciones tanto con la radio como con la mayoría de los medios transmisores de sonido. No obstante, debe hacerse una observación: en el chat de voz hay imagen y la construcción del contexto se sirve de ella. Todo participante que emita algún sonido por su canal aparece identificado mediante algún recurso en la interfaz gráfica, siendo el más común el resaltado de su *nickname* en el espacio identificado como B en el modelo. Así, sin necesidad de explicitación en el propio texto sonoro, el dispositivo asegura la identificación del emisor en el acto comunicativo. Los múltiples espacios sonoros extramediáticos que pueden construirse debido a los distintos lugares que ocupan las fuentes originarias de emisión se funden en un espacio mediático único de diálogo, limitado por la interfaz gráfica.

- **La espacialidad de la imagen digital del videochat.** Como señalamos, ésta imagen puede compararse con la del directo televisivo (Carlón 1999). Debido a sus dispositivos, ambas construyen, como la imagen fotográfica y cinematográfica, espacios casi perceptivos. El ícono resultante es un ícono especial, cuya información visual comparte el mismo principio constitutivo de la información visual humana, posee perspectiva y focalización (Schaeffer 1990:51). El espacio extramediático estaría conformado por las distintas tomas de la cámara, que puede ser la imagen desde el que se chatea, que aparecen enmarcadas en la pantalla. La disposición de esos espacios extramediáticos enmarcados -llega disponerse tres filas de cuatro imágenes- hace al espacio mediático del videochat.

- **La espacialidad de la imagen 3D y 2D.** Estas imágenes no son producto de una impresión, su posibilidad de construir un campo casi perceptivo (Schaeffer1990: 48-51) no es asegurada por el dispositivo como en la fotografía. Serán necesarias estrategias de configuración especiales para se una organización espacial analógica a de la "percepción común". En el chat 3D estas estrategias se llevan a cabo mientras que en el 2D no. Como observa Temperley (2000) sobre la animación digital 3D, en el chat 3D se produce el efecto de recomposición continua de la imagen sin que disminuya su estado de unidad espacial y sustancial. La imagen de animación digital se va modificando, total o parcialmente, de acuerdo a órdenes de reorganización de los bits que la conforman. Este proceso hace que el espacio virtual funcione como una "unidad dinámica en permanente proceso" que se transformará por los desplazamientos que realice el operador con su avatar. El espacio del chat 2D no se transforma. Sobre una imagen 2D de fondo, los avatares podrán desplazarse en un plano hasta los límites que imponga el marco. En algunos chats esta posibilidad se amplía con la disminución o aumento de la imagen produciendo un efecto de profundidad sobre la imagen 2D de fondo. Otro efecto que producen las imágenes 3D es el de cámara virtual a la manera de los filmes de base fotográfica. De esta posibilidad se dan *dos modos de construcción espacial según el punto de fuga de la imagen*:

-Subjetiva: El punto de fuga proyecta un punto de vista virtual fijado según el posicionamiento del avatar del operador. Esta modalidad de la imagen es la única que se presenta en el chat con capacidad de producir percepción cinética. En el cine, la televisión y en el videochat, también puede darse este efecto, pero en este tipo de chat se intensifica debido a que el enfoque depende de las acciones del operador, como en los videojuegos de rol. Estas características hacen que la posición espectral sea individual en el sentido fuerte: la imagen que ve el operador no sólo se le da únicamente a él -ya que es producto de su posición exclusiva en el espacio virtual de la imagen- sino que, además, la modificación de su punto de vista dependerá de su accionar.

-Objetiva: En ella el punto de fuga de la imagen no se proyecta en el punto de vista del avatar sino que es externo, como un plano general en una película. El espacio ya no se modificará según el lugar que ocupe el avatar.

La cámara del videochat puede llegar a adoptar puntos de vista similares con las diferencias señaladas pero lo que no logrará en su construcción espacial es que todos los operadores compartan el mismo espacio. Las imágenes tomadas por la cámara aparecen enmarcadas separando los espacios que cada una construye. En cambio, *el espacio construido por la imagen 3D y 2D del chat es plenamente mediático y compartido por todos los participantes del intercambio*. Esta diferencia hace a los

condicionamientos de producciones de sentido de índole proxémico, así, por ejemplo, un participante puede “acercarse” a otro acercando su avatar al del otro, cosa que no puede realizarse en el videochat.

### 5.3. La construcción de los operadores del intercambio.

En cuanto a la construcción de los operadores del intercambio atenderemos a dos cuestiones: a los grados de sustitución del cuerpo del emisor y a los “estados vinculares” en los que puede encontrarse los operadores construidos.

Hasta el advenimiento del teléfono, el fonógrafo y la radio los intercambios mediatizados excluían por completo el cuerpo del emisor (Fernández 1994). Esta posibilidad trajo consigo dos consecuencias inéditas que son compartidas por el chat de voz:

- **Ausencia de procesos de construcción discursiva del sonido:** En los medios que permiten el pasaje de sonido -entre los que está el chat de voz- existe una deconstrucción-construcción tecnológica del mismo pero, salvo efectos parasitarios, la voz o la música que aparecen es la misma voz y música que se produce del otro lado del micrófono. Esa voz o música no son signo de una voz cara a cara o de una música que se escucha frente al instrumento emisor, sino que son *esa* voz y *esa* música. En tanto que los mismos no son signo en este nivel no existe proceso de construcción del sonido. Distinto sucede con lo visible mediatizado. Su presencia en el intercambio se da necesariamente por procesos de construcción como la reducción en videochat o el aumento en el cine.

- **Presencia del cuerpo del emisor:** Por esta naturaleza no signica del sonido mediatizado, al hacerse presente la voz del emisor se hace presente parte de su cuerpo en el intercambio. Esta presencia sinecdótica del cuerpo del emisor abre dos posibilidades básicas en el campo de lo discursivo mediatizado: la posibilidad de erotización directa y de individualización del emisor. Así, como el cuerpo de cada individuo es único, única es su voz. En las imágenes del videochat la sustitución es parcial ya que es necesaria la presencia del cuerpo del sujeto del intercambio para que lo sustituya la imagen (los rayos fotónicos deben ser refractados por él para que se produzca la imagen). No sucede lo mismo con las demás materias significantes. En el chat escrito la sustitución es completa como en el chat 2D, 3D. Así, en una graduación de sustitución del cuerpo del operador la voz tiene que estar en el extremo de sustitución incompleta, en tanto que algo del cuerpo quedó. El chat de voz y el videochat, en este sentido, trae condicionamientos hasta este momento inexistentes en la producción discursiva que se daba en el sistema de chats: *introducen cuerpo en un sistema que se caracterizaba por no tenerlo presente*. Pero, el chat de voz, a diferencia del videochat, implica *un intercambio textual con contacto corporal*. La escucha sólo puede darse si el sonido penetra el oído del receptor, poniendo en cuestión la diferenciación entre el cuerpo del percibiente y su exterior. Distinto sucede con las imágenes de las que es necesario mantener distancia para percibir las. La vinculación con la percepción se construye en el afuera del cuerpo del percibiente<sup>9</sup>.

Pero además de estas distintas sustituciones del cuerpo del emisor, el dispositivo construye al operador en diferentes “estados de vinculación”:

- **Conectado a la sala:** El operador construido aparece conectado a la sala ubicándose como posible espectador de los intercambios que se realizan. En este “estado” el operador aparece como mera conexión. Su correlación con la presencia empírica de un agente externo al medio es una incógnita para todos los integrantes del intercambio, ya que éste puede estar recepcionando los mensajes, realizando un intercambio privado, o, directamente, no estar frente a la pantalla. El indicador de este estado es la aparición del *nickname* del operador en el área B -a la que puede sumarse la de su avatar o imagen de video sin mostrar su cuerpo.

- **Conectado a privado:** El operador se construye como conectado con un participante exclusivamente. En este “estado” la correlación con un agente extramediático también se da como incógnita ya que dos participantes conectados a privado, si no están emitiendo, pueden no estar presentes frente a la pantalla. La diferencia con el anterior está en que el receptor construido es únicamente el participante que comparte la conexión a privado y no todos los conectados a la sala. Por otro parte, existe una restricción según las materialidades que se intercambian. En los chat escritos un usuario puede intercambiar frases en la sala y, a su vez, en el privado -que pueden ser más de uno-. En las otras materialidades esto no es posible. Quien quiera intercambiar sonido o imagen en privado está imposibilitado a hacerlo, simultáneamente, en el espacio público de la sala o en otro privado. De esta manera, el operador construido en el chat escrito puede compartir, al mismo tiempo, distintas escenas

privadas con distintos participantes mientras que las otras materialidades aseguran su exclusividad en el vínculo de la escena privada.

- **Conectado emitiendo:** El operador se construye como un agente con presencia frente al medio al emitir alguna frase escrita, su imagen, algún sonido y/o realizar algún movimiento con su avatar. Este “estado” puede ser mantenido en el tiempo de manera diferente según el dispositivo que se ponga en juego. En el chat escrito es un instante casi inexistente, quedando la presencia efectiva del participante empírico siempre en suspenso. En el chat de voz el “estado” permanece mientras el sujeto emita sonido (acción que no puede realizar todo el tiempo ya que si lo hace sería “echado” de la sala por ocupar el canal de emisión de los demás participantes). En los otros casos, en cambio, el “estado” puede prolongarse en el tiempo

Estos “estados” pueden comprenderse como distintos grados de función fática que asegura el dispositivo, pero mientras los dos primeros construyen la presencia de la conexión pero no del participante empírico del intercambio, el tercero es prueba de la presencia del mismo frente al monitor -gracias al saber sobre el uso social del dispositivo.

## 6. Conclusiones iniciales

Lo planteado hasta aquí permite advertir que la combinación con nuevos dispositivos produjo un cambio cuali como cuantitativo de las posibilidades de construcción espacial, temporal y de operadores del intercambio discursivo del chat. Cada nuevo tipo de chat, por su particular articulación de dispositivos, aparece como un campo de posibilidades y restricciones en tensión en el que es inevitable situarse al chatear.

Dos vectores de fuerza parecen modelar esta tensión. Una es la orientada hacia la *transparencia* del intercambio. Son ejemplos de su presencia la individualización del operador a partir de la presencia del cuerpo del emisor, la incorporación de espacios extramediáticos y el aumento de indicadores de simultaneidad y con función fática que se dan en el chat de voz y el videochat. La otra línea se orienta hacia la *figuración* del intercambio. Se presenta en la sustitución completa del cuerpo del emisor y la construcción plenamente mediática del espacio del chat 2D y 3D.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARNHEIM, R. (1980) *La estética radiofónica*. Barcelona: G.Gili.
- ARENQUE, S. (1999) “Interaccional coherence in CMC”. JCMC, N°4. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue4/arenque.html>.
- AUMONT, J.(1992) *La imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- CARLÓN, M. (1997) “Construcciones del sujeto en medios gráficos a partir de transmisiones televisivas”. Presentado en el V Congreso Internacional de Semiótica Visual. Siena.
- \_\_(1999) *El lugar del dispositivo en los estudios sobre televisión*. Presentado en las II Jornadas de la Carrera de Ciencias de la Comunicación UBA. Buenos Aires.
- \_\_(2001) "Sobre la desatención del dispositivo. Estudios culturales". *Zigurat, N°2*, Bs. As: La Crujía.
- CEBRIÁN, J.L.(2000) *La red*. España: Suma de letras.
- DE LA GUARDIA, C. (1996). “El lado humano de Internet”. *Razón y Palabra*, N°2. <http://www.ascusc.org/razon/num2/issue1/delaguardia.html>.
- FERNÁNDEZ, J.L. (1994) *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires: Atuel.
- JACOBSON, D. (1999). “Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities”. JCMC, N°5. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>.
- LAUREL, B. (1990) *The art of human-computer interface design*. New York: Addison-Wesley.
- \_\_(1991) *Computers As Theatre*. New York: Addison-Wesley
- LIU, G. (1999) “Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting”. JCMC, N°5. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/liu.html>.
- MITRA, A. (1999) “Characteristics of the WWW Text: Tracing Discursive Strategies”. JCMC, N°5. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/mitra.html>.
- NEGROPONTE (1995) *Ser digital*. Buenos Aires: Editorial Atlántida.



- NEYRA, A. (2000) *Etude des signes graphiques dans les conversations Internet en temps réel*. Paris: EHESS.
- NORMAN, D. *The invisible computer*. Massachussets: MIT Press
- PAOLILLO, J. (1999). "The Virtual Speech Community". JCMC, N°4. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/paolillo.html>.
- PISCITELLI, A. (1998) *Post/Televisión. Ecología de los medios en la era de Internet*. Bs. As: Paidós
- SCHAEFFER, J.M. (1990) *La imagen precaria*. Madrid: Cátedra.
- SHOEMAKER, S. (2000) "Comunity Development among distance learners: Temporal and Technological dimensions". JCMC, N°5. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue1/shoemaker.html>.
- TEMPERLEY, S. (2000). "Animación computada en los filmes infantiles" Presentado en el Segundo Congreso de RED-COM-Argentina. Buenos Aires
- VERÓN E. (1974) "Para una semiología de las operaciones translingüísticas" en *Lenguajes 2*. Bs. As \_\_\_\_ (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa

### Corpus de chats analizados en la presente investigación.

Los siguientes fueron los chats que se circunscribieron para el análisis:

- chat de voz de escritura (trazados gráficos + voz): [www.paltalk.com](http://www.paltalk.com); [www.terra.com](http://www.terra.com); [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
- chat de voz 3D (trazados gráficos + voz + imagen 3D móviles): [www.onlive.com](http://www.onlive.com); [www.talkword-online.com](http://www.talkword-online.com), [www.nettalk.com](http://www.nettalk.com)
- chat escrito: [www.terra.com](http://www.terra.com); [www.ciudad.com.ar](http://www.ciudad.com.ar)
- chat 2D: [www.elfoco.com](http://www.elfoco.com); [onchat.com](http://onchat.com)
- chat 3D: [www.elsitio.com](http://www.elsitio.com); [spaceworld.com](http://spaceworld.com)
- videochat: [www.netmeeting.com](http://www.netmeeting.com); [www.cussemeworld.com](http://www.cussemeworld.com).

El corpus estuvo compuesto por grabaciones y notas de observación participante a lo largo del período Julio-Agosto del 2001.

<sup>1</sup> Este artículo fue publicado en la revista DeSignis. Volumen N° 5. Páginas: 107-116. Gedisa. ISSN: 1578-4223. Barcelona. 2004.

<sup>2</sup> Se llama avatar al ícono que representa al usuario en la pantalla. Estos íconos son básicamente de dos tipos: bidimensionales (2D) o tridimensionales (3D)

<sup>3</sup> Vale aclarar que se utiliza el concepto "producción de sentido" en los términos planteados por Verón (Verón 1987). Lo mismo haré en cuanto a las nociones de materia significante, texto y discurso.

<sup>4</sup> Suponemos aquí que por las distintas características de sus dispositivos y, en consecuencia, por las distintas restricciones y posibilidades discursivas que de ellos se derivan, los chats conforman un sistema diferenciado de otros medios.

<sup>5</sup> Se da la característica de "semifijas" a este tipo de imágenes porque los avatares que representan a los participantes del intercambio si bien no realizan movimientos a la manera de los 3D pueden ser desplazados en el espacio de la sala que aparece en la interfaz gráfica. Ver como ejemplo el chat de El foco.

<sup>6</sup> No se hace referencia aquí al nivel plenamente discursivo de esta relación, ya que las características del vínculo tienen mucho que ver con el estilo que adopte cada institución prestadora del servicio. Así, por ejemplo, los avatares de una institución serán más realistas que los de otra como la representación de los comandos será más o menos didácticas que otras. De lo que nos ocupamos aquí es de la construcción de éste vínculo a nivel del dispositivo.

<sup>7</sup> Se considera la posibilidad de postular un código corporal de los avatares, siguiendo las descripciones de Verón de las reglas constitutivas de un sistema analógico sometido a un principio de digitalización, bajo la forma de una regla que introduce discontinuidad (1974:20).

<sup>8</sup> Se aprovechan aquí las distinciones de espacios radiofónicos planteados por Fernández (1994:69). La consideración de los espacios construidos en el medio le permitió a este autor advertir la existencia de tres espacios diferenciados: un *espacio social* de existencia previa y externa a la radio -un concierto en una sala, un acto político, etc.-; un *espacio cero* construido como *no espacio* por el silencio absoluto

---

alrededor de la voz o la música presente y un *espacio mediático* cuya existencia sólo es posible por la existencia del medio -el estudio de la radio; los cruces entre distintos estadios, los vestuarios y la cabina de emisión en las emisiones deportivas, etc. Debemos advertir que la naturaleza de los espacios plateados en nuestro apartado es diferente de los formulados por Fernández. En la radio es lícito hablar de un espacio de existencia previa y externa a la radio en tanto que no existe, por parte del medio, una construcción discursiva del sonido transmitido. No es posible plantear eso con respecto a los espacios contruidos por el chat, en tanto que, la interfaz gráfica implica siempre una construcción discursiva del mismo. Por eso proponemos “grados” de inserción de espacios externos al espacio mediático del chat.

<sup>9</sup> En este sentido, el chat de voz abre una práctica hasta este momento censurada por la sociedad. No es hábito charlar con desconocidos por teléfono. Los contactos con voces –es decir, cuerpos- extraños a través de teléfono exige que luego del saludo se haga referencia al vínculo externo a ellos con el receptor -como la relación cliente potencial-firma que se explicita al comienzo de las ventas por teléfono. El contacto con voces (cuerpos) de desconocidos está inhibido por los hábitos sociales que lo regulan. El chat de voz propone *un tipo de contacto corporal* nuevo ya que las voces que se escuchan son comúnmente de desconocidos.