

ENSAYO

LA COMUNICACIÓN, PROYECCIÓN Y EXTENSIÓN DEL LENGUAJE HUMANO

06/12/2010
UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
YURY STELLA MESA LÓPEZ
ID: 000041179

LA COMUNICACIÓN, PROYECCIÓN Y EXTENSIÓN DEL LENGUAJE HUMANO

*La manera de conocer una cultura es
Fijarse en sus instrumentos de conversación”*

NIEL POSTMAN

¿La comunicación produce lenguajes?

¿Los lenguajes revelan la transformación de la comunicación?

Con las transformaciones de la comunicación cambia la cultura y la identidad.

¿Las transformaciones de la comunicación han generado un malestar en la cultura?

Los medios de comunicación se revelan como un despertar de los sentidos y un cambio de percepciones.

¿Cómo la comunicación se transforma a partir del espacio que generan los medios entre los destinatarios y destinatarios y se ha llegado a hablar de virtualización de la memoria y el cuerpo?

¿Existe comunicación en el Messenger?

Pensar en el fenómeno de la comunicación me ha llevado a formular los anteriores interrogantes los cuales son el puente para desarrollar el objeto de estudio que como se evidenciará en el siguiente apartado, se propone en el presente ensayo.

UNA VISIÓN PRELIMINAR DE LA COMUNICACIÓN



Hoy por hoy, la existencia de la comunicación emerge a través de mundos insospechados. Ya no sólo se habla de comunicación humana, la proliferación de herramientas y técnicas no han llegado para reemplazar al ser humano, si no, para adherirse a su existencia, así pues que los medios, como se les denomina hoy, se caracterizan por ser extensiones de la comunicación humana. De modo que se ha construido un mundo que ha traspasado la retórica clásica, y se proyecta a través de escenarios virtuales, subjetivos y contruidos no a partir de un consenso, si no para ser aprendidos y heredados.

La comunicación recurso inacabado, apéndice de la raza humana, devela sensaciones, emociones, ideas, creencias e ideologías, como construcción de sociedades y civilizaciones enteras, además pese a su producción de nuevos

lenguajes no ha dejado de ser humana, en esencia son los lenguajes reveladores de su identidad y transformación.

La comunicación es un fenómeno que se ha transformado en el espacio y en el tiempo; los sonidos, los símbolos, los signos, las palabras y el discurso han sufrido diferentes tratamientos a nivel cultural y social. La tecnología ha sido un elemento de dicha transformación, pues ha estado presente desde las técnicas ancestrales que han permitido el nacimiento de la palabra hasta la tecnologización de la misma con la imprenta, con la cual ha sido posible llevar la palabra a la inmortalidad. Sin embargo, hoy la palabra se ha transferido a un mundo que navega por diferentes mares.

Por consiguiente, la evolución y existencia de los diferentes medios de comunicación ha suscitado entre emisores y receptores cambios pragmáticos. Del signo icónico artificial se ha pasado al signo electrónico, de la comunicación verbal a la comunicación electrónica, del esplendor del libro y la prensa al hipertexto, del mito a la historia y de las narraciones de Homero a las narraciones cibernéticas, del mismo modo el ser humano de ser un homo – sapiens pasa a ser un homo- videns, términos acuñados por Giovanni Sartori, (1924) Es por esto que la imagen como símbolo gráfico y representativo de una realidad se ha despertado del pasado, pues su concreción permite representar los fenómenos de la vida de una forma más ágil, no obstante este despertar ha llegado con transformaciones, permitiendo así una hibridación de símbolos gráficos y signos verbales.

Asimismo, se han evidenciado los procesos de la comunicación a nivel lingüístico, paralingüístico y kinésico, pues de una comunicación cara a cara, con el fenómeno CMC (Comunicación Mediada por Computador), es posible una comunicación virtual, accesible desde cualquier parte del mundo. Es así como hoy la comunicación ha encajado en escenarios audiovisuales, pues el lenguaje ha desmitificado el paradigma de la lengua y ha creado nuevos referentes de significación, el cómic, la fotografía, el cine, la televisión y la

internet. Estos elementos van más allá de lo impreso en el papel y se proyectan a partir de una perspectiva sociocultural de un mundo contemporáneo y globalizado. De modo que, las nuevas tecnologías de la comunicación han logrado que la cultura genere nuevas posibilidades de significación, que permiten crear nuevos lenguajes y nuevos escenarios.

En este orden de ideas, este ensayo pretende como objetivo principal, caracterizar el proceso y las transformaciones de la comunicación mediadas en el Messenger en lo referente a aspectos verbales y gráficos, siendo éste un escenario donde los signos han sufrido una mutación e hibridación, que hacen de la comunicación una transposición cultural. Para ello, se hace un recorrido desde la evolución de la comunicación, involucrando aspectos técnicos, culturales y perspectivas lingüísticas que subyacen al fenómeno de las transformaciones de la comunicación, de modo que se involucrarán los postulados de autores como Raymond Williams, que explica de forma detallada los antecedentes de la comunicación, Patrice Flichy, devela una enmarcación evolutiva de la existencia del ordenador, Pierre Levy, en lo referido a la virtualización del cuerpo y la memoria, Mark Kanap y Fernando Poyatos realizan una descripción del lenguaje verbal y no verbal, Daniel Cassany y Ángel Rodríguez Cervera con un análisis de la lengua a nivel copresencial y tecnopresencial, MAK Halliday con una perspectiva sociolingüística de la lengua y otros autores que a la luz del trabajo se irán descubriendo. Así pues, con todo esto, se da inicio a un breve recorrido por los fenómenos que han suscitado las transformaciones de la comunicación.

EL ORIGEN DEL SIGNO, EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN



Considerando los aportes de Williams (1992) los estudios del origen de la comunicación han registrado que sus antecedentes, se remontan a partir de la evolución del ser humano y su adquisición del lenguaje. La primera manifestación se evidenció cuando el ser humano primitivo (homo – sapiens) comenzó a construir herramientas que con su perfeccionamiento le fueron facilitando la vida y al mismo tiempo sus procesos cognitivos lograron un mayor grado de madurez, de modo que dicha construcción sensorial táctil es uno de los elementos que caracterizan las primeras manifestaciones de comunicación.

Así pues la maduración del ser primitivo, en cuanto a la estructuración de sus órganos biológicos de carácter sensorial y motriz, dan paso a la existencia de una comunicación verbal y no verbal de una forma interactiva entre individuos. Los primeros seres humanos se comunicaban a través de gestos, gruñidos, señales y también con la utilización de herramientas como conchas, tambores y cuernos, elementos que fueron mezclados, después de un largo periodo de evolución con signos lingüísticos, los cuales fueron dotando al ser humano de habla y dieron paso a la cultura oral.

Teniendo en cuenta las anteriores circunstancias se infiere que, el lenguaje no surge como una necesidad de comunicación, sino que éste logra su existencia en la comunicación, es decir, en la medida que el ser humano se comunica representa, abstrae, relaciona y construye pone en función su facultad de lenguaje y por ende crea nuevas proyecciones del lenguaje dotadas de símbolos, signos y códigos que le permiten, aún sin proponérselo, el desarrollo de la comunicación dentro de una comunidad, y al mismo tiempo van logrando ser transformadores de una cultura. Con el paso de la historia los símbolos y signos han sido elaborados con diferentes herramientas, de carácter manual y tecnológico con una construcción de significaciones, primero de forma intersubjetiva y luego de forma objetiva, como se evidenciara en los párrafos que siguen.

En primera medida el hombre primitivo empezó a desarrollar un proceso de comunicación a partir de su cuerpo, el cual le permitió señalar todo lo que había en el mundo, y elaborar símbolos pictóricos en las paredes de las cuevas (pinturas rupestres) que representaban dichas señalizaciones que además eran una forma de significar la vida, la existencia y los fenómenos propios de ésta; así dichos elementos parten de la intersubjetividad, debido precisamente al consenso que se propició en las comunidades existentes.

Los referentes para dicha creación simbólica fueron en primera instancia la naturaleza y los animales, estos artefactos le permitieron la creación de

símbolos que representaban sabiduría, fuerza, pureza, debilidad...fueron considerados como tótems pues, se les atribuían también poderes en torno a fenómenos naturales y aquellos que se consideran de un más allá, de ahí que fueran la representación sintáctica del género narrativo de la época: el mito. En suma, dichas pinturas como formas de representación simbólica han sido denominadas: escritura pictórica, caracterizada por un periodo de transición oral con características mnemotécnicas que utilizó como canal de comunicación las paredes de las cuevas, las cortezas de abedul y el pergamino.

De modo que, dicha construcción de símbolos pictóricos permitió el nacimiento y evolución de los signos, hecho con el cual el hombre comenzó a expresarse con palabras y con ellas pudo de una forma objetiva nombrar cada cosa en el mundo. Además logró ser consciente de dos cosas: primero, la arbitrariedad que hay entre el significado (concepto) y del significante, (imagen acústica) luego que un símbolo tiene signos y necesita de un código para ser interpretado, el cual debe ser conocido por una comunidad. Sin embargo respecto a estas características del signo designadas en primera instancia por Ferdinand de Saussure han surgido nuevos aportes lingüísticos que han ido de la mano con la evolución y transformación de la comunicación, los cuales se evidenciarán más adelante, permitiendo así caracterizar la comunicación en el Messenger.

Por otro lado revelando algunos aspectos históricos, el signo que permitió la construcción del lenguaje verbal escrito, fue originario de las culturas maya y del oriente: América, Asia y África y surge no con propósitos lingüísticos o comunicativos, sino con fines administrativos y económicos. No obstante la escritura considerada con mayor trascendencia evolutiva es la Cuneiforme (Mesopotamia) pues elaboró sistemas logo-gráficos y logo-silábicos en tablillas de madera, para ello, no tomó como referencia el objeto sino el sonido de las palabras, es aquí donde se empieza a ver el signo como un elemento abstracto y arbitrario hecho que permitió que otras culturas logaran apropiarse y transformar este sistema.

Respecto a éste florecimiento de la escritura, Canán fue la región que observó de cerca los experimentos que dieron origen al alfabeto, por estar en medio de las civilizaciones Mesopotámica y Egipcia. Las regiones costeras de Canán son las que se conocen como Fenicia. Es por esto que en el año 1100 a.c. Grecia reimporta la escritura de esta región y le impone su marca especial; le agrega las vocales. Así se consolidó un alfabeto con más componentes comunicativos, que debido a las conquistas e invasiones, que se propagaron en la época hacen que el alfabeto y con éste la lengua se impongan y generen cambios y variaciones lingüísticas por todo el mundo: de Grecia a Roma, de aquí a los pueblos barbaros, luego a España en la transición de dos culturas árabe y cristiana, y de esta última cultura a las tierras americanas con el descubrimiento.

Resumiendo, el primer signo visual que se originó fue el numérico y éste dio las pautas para el nacimiento del signo lingüístico, además los símbolos fueron importantes para la creación del signo, debido a que éste existió cuando se le comenzó a atribuir una letra o señal a cada imagen. Al mismo tiempo símbolo y signo fueron los artefactos que dieron paso a la escritura. Es así como de la palabra se pasó al mensaje y de este al discurso, de modo que éstas transformaciones dan por hecho el surgimiento de una cultura caligráfica, que prefiere pensar en las palabras como signos, porque el signo es percibido de forma visual, de esta manera se revela la transición de la cultura oral a la cultura escrita. En contraste traigo la siguiente cita con el fin de dar más créditos a lo dicho. *“la escritura es la más trascendental de todas las invenciones tecnológicas humanas, es mucho más que solamente un apéndice del habla, puesto que traslada al mundo oral y auditivo a un nuevo mundo sensorio; el de la vista, transforma el habla y también el pensamiento “El alfabeto: este reductor despiadadamente eficaz del sonido al espacio” En el libro la oralidad y la escritura 1994 de W Ong, (Como se cita en Martínez Ojeda, 2006).*

La escritura surge como una forma de tecnologizar la palabra y a partir de ésta se logran invenciones extraordinarias en la sociedad Europea caracterizada por un espíritu humanista y renacentista, es aquí donde se transforma el proceso para plasmar y lograr una impresión de la escritura y también una completa revolución tecnológica de fondo y de forma con el asentamiento de la revolución industrial. Surge el libro, los panfletos y el periódico el más conocido y popular de la época: New York Times, como transformadores económicos, políticos y sociales; todo un negocio de editores y vendedores. La diferencia es que lo que se iba a publicar en estos medios era censurable, mientras que hoy los medios llevan y traen cualquier tipo de información.

LA IMAGEN; UN IMAGINARIO.



Por otro lado, siguiendo esta evolución que permite evidenciar las transformaciones de la comunicación, la invención de la imagen fue una

técnica que incursionó muy pronto en los libros y en la prensa, además permitió el surgimiento de nuevas formas de comunicación, las cuales se evidenciaran a lo largo de este apartado. Las imágenes que hoy podemos observar en los libros, en los panfletos publicitarios, en revistas y por supuesto en las fotografías, como representación de un recuerdo detenido en el espacio, son el resultado de varias técnicas que hicieron posible el perfeccionamiento de la imagen. Las primeras técnicas que se utilizaron para el grabado fueron sobre arcilla, sobre metal y en madera, los mensajes eran de carácter religioso y político como es el caso de las monedas que llevaban imágenes de dioses, reyes y gobernantes, y así con estas técnicas se difundió la imagen en los medios de comunicación existentes.

A medida, que se iban perfeccionando las técnicas de grabado, se originaron nuevos códigos visuales, creados por los grabadores a partir de su subjetividad, de modo que la construcción y representación del mundo de forma subjetiva de varias personas, pasa a ser sólo de una persona que manifiesta una imposición de significaciones para un público. En consecuencia, dicha proliferación de imágenes provocó el nacimiento de un público lector nuevo, las ilustraciones se transformaron en elementos esenciales de la narrativa escrita. Se creó la cultura del estereotipo visual y la imagen pudo ser vista como el reflejo o molde de la sociedad.

Igualmente, con la proliferación de la fotografía, como producto final del intento de muchas personas por capturar la imagen, se han obtenido imágenes naturales y además se han logrado capturar permanentemente en el papel gracias a los rayos de luz, de este modo las anteriores técnicas pasaron a un segundo plano. Las imágenes fotográficas, más que dar paso a la evolución de la cámara y de empresas como Kodak, fueron un medio que difundió nuevos elementos comunicativos en los medios ya existentes como el fotorreportaje, las fotorrevistas y el fotoperiodismo. En este mismo sentido, la fotografía, fue el principal actor de un nuevo medio de comunicación: El cine.

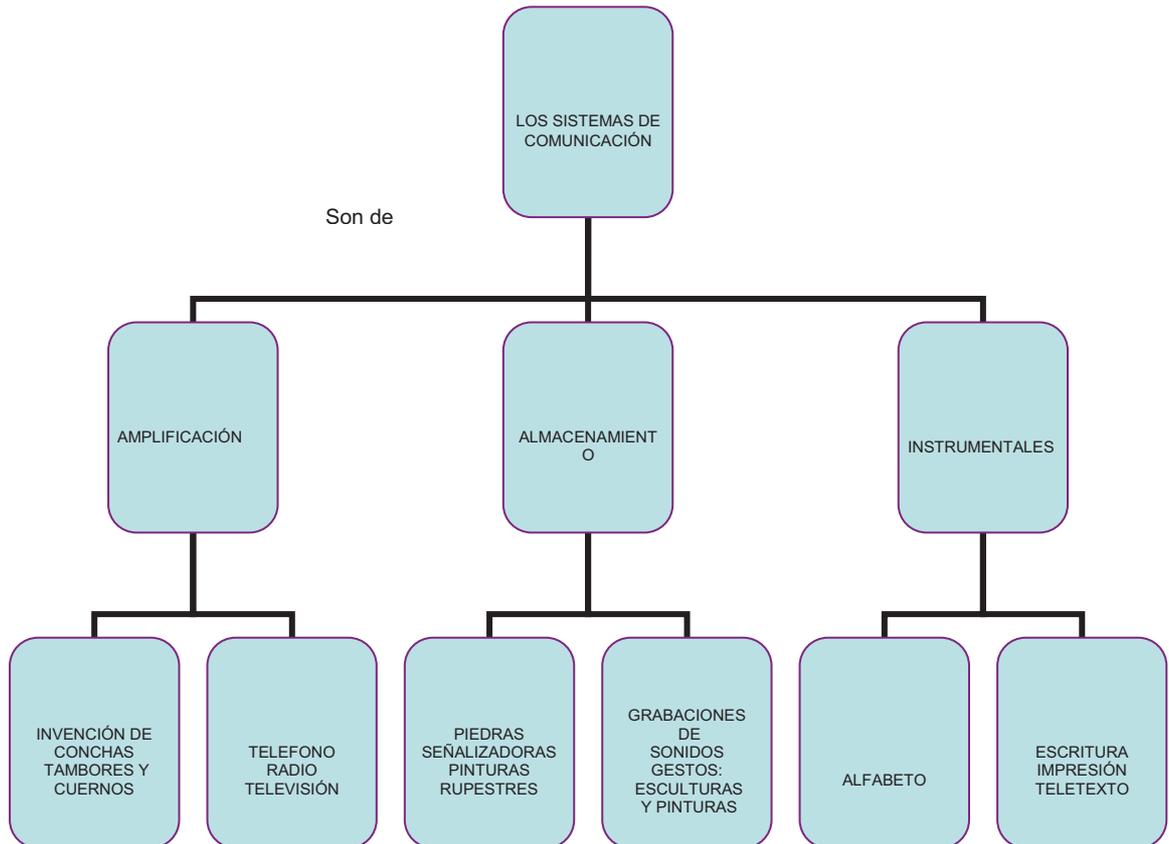
El cine se consolidó a partir de elementos fotonarrativos. Éste medio fue una invención de los hermanos Lumière que dependió de un fenómeno fisiológico; de la persistencia de la visión, “*retener una imagen en el tiempo suficiente para crear la ilusión de movimiento*” (Raymonds, 1992, V2, p.140) Desde esta perspectiva, la historia de la comunicación cobra un giro, que se adapta de forma definitiva al espectador, pues es la primera invención que conecta a una máquina con el ser humano; involucra el sentido de la visión, para hacer posible una invención tecnológica.

Con el advenimiento del cine, también se difunde la televisión, medios que incursionaron de forma vertiginosa en la sociedad, engendrando la existencia de lo que se ha denominado, una “cultura global de masas”, situación que evidencia la forma como la imagen transfiere al ser humano a una nueva cultura, en este caso visual, como prototipo y reflejo de unos cuantos editores y productores, que cada vez más transforman las mentes de una sociedad y hacen que, según visiones apocalípticas¹, fluya una sociedad vertiginosamente incomunicada, pues cada imagen representa para el espectador lo que él quiere ver, situación que se debe a que su mirada es ideológica, es decir interpreta las cosas de acuerdo a lo que le dicta su mente, ya no es de acuerdo a un consenso. Es así como según ésta visión cada nuevo medio o tecnología involucra una nueva transformación o degradación en la comunicación.

A modo de conclusión, los símbolos y los signos en un contexto de guerras e invasiones, permitieron un intercambio cultural y por ende el surgimiento y perfeccionamiento de la primera herramienta que logró tecnologizar la palabra y a partir de ésta el paradigma de la lengua culminó con el nacimiento de otras extensiones del lenguaje, como son la existencia del teléfono, la radio, el cine, la televisión el celular, la internet y todo lo que confluye en este medio como los chats, estos medios se han caracterizado por representar o llevar a escena de

¹ El término apocalíptico se refiere a la visión de autores como Giovanni Sartori, que están en desacuerdo con el mundo que converge a partir de las transformaciones de la comunicación.

forma particular la comunicación verbal y no verbal con la finalidad de comunicar. Para finalizar este apartado, el siguiente esquema permite evidenciar las características de los sistemas de comunicaciones antiguas y modernas de los que se ha hecho referencia.



“COMUNICACIONES DE MASAS”



Para el desarrollo del siguiente apartado se toman como referencia a J. Martín Barbero y Silva (1997) los cuales compilan artículos de Marshall McLuhan como “*El medio es el mensaje*” y de Raymond Williams “*La comunicación como ciencia cultural*” importantes para el desarrollo del siguiente interrogante ¿Las transformaciones de la comunicación han generado un malestar en la cultura? Así pues en búsqueda de la solución a la pregunta parafraseando los autores en mención se plantea lo que sigue.

En el siglo XX (años sesenta y ochenta) la revolución industrial, encara un paradigma hacia una nueva y revolucionaria proyección de la comunicación y alienación cultural, pues es una transición donde el ser humano empieza a sufrir una deshumanización, debido a que la maquina se dibuja ante él como un ente que transporta sus emociones hacia un mundo imaginario. Según visiones apocalípticas la radio, el cine, la televisión y el internet construyen imaginarios y en la mayoría de los casos atrofian la creatividad y los procesos abstracción del individuo, ofreciendo un mundo instantáneo y plástico para moldear mentes y transformar sensibilidades y percepciones incomunicando a las generaciones, fragmentándolas a la visión de la realidad a partir de una pantalla.

Respecto a la euforia tecnológica, Marshall McLuhan desarrolla la siguiente premisa “el medio es el mensaje” la cual quiere decir que las técnicas como prolongaciones (el martillo es una prolongación de la mano empuñada, el carro de las extremidades) del ser constituyen un mensaje; la luz es un medio de comunicación que por sí sólo no tiene mensaje, pues éste es concebido en la utilidad que el ser humano ejerce, en este caso, por mencionar un ejemplo, el mensaje sería: leer. Por lo dicho se infiere que los medios por sí solos no tienen mensaje, sino solamente cuando son utilizados se convierten en mensajes.

En el cine lo que constituye el mensaje es la secuencia y proyección de imágenes que dan al espectador la ilusión de totalidad, pese a que muchos movimientos no son captados por el ojo humano. El medio es el mensaje también quiere decir que todo medio constituye un mensaje. Un libro contiene un mensaje para quien tiene la habilidad de descifrar el significado que en éste se encuentra, sin esa habilidad el libro sería un medio muerto, sin mensaje, es por eso que una tecnología se constituye con la estructuración de habilidades aplicables a un medio o técnica.

En estas circunstancias, la proliferación a gran escala de los medios ha suscitado controversias y malestar entre el mundo oral y escrito o entre lo auditivo y lo visual, pues los sentidos han sido la proyección más inmediata de los medios, siendo estos artefactos que atrapan al mundo en su vertiginosa evolución y le roban el espacio a las culturas preestablecidas, desarraigando de ellas su identidad y suscitando la prolongación de nuevas identidades, las cuales se adhieren al ser humano a lo que ya es.

Los medios no le dejan otra salida al usuario, sino adherirse al cambio, pues de no ser así las culturas existentes estarían limitadas a sólo unas técnicas, de este modo sus sentidos también se verían limitados, es por esto que a los medios se les atribuye el despertar de los sentidos y la transformación de la comunicación hacia un mundo multimodal y simultáneo. Así pues, queda claro que el medio es el mensaje y que los medios de hoy viajan a través de

contenidos (una novela, una película) y efectos que como ya se ha dicho anteriormente evidencian un cambio de percepción en los sentidos.

A modo de comparación los seres humanos de las cavernas, los del siglo XVIII y un homo – videns divergen en diferentes modos y cambios de percepciones debido a la transformación cultural, pues ésta .no se transmite de forma pura, cada generación le impone su sello. De ahí que, la proliferación de medios o técnicas generen desarrollo y progreso en las ciudades y logren hacer la vida del ser humano más fácil, por consiguiente los medios pueden ser un mal o un bien necesario, que depende de quien y como los utilice.

En consecuencia el estudio de la comunicación se ha deformado o transformado al estudio de” las comunicaciones de masas” revelando un malestar cultural para el mundo clásico, pues si bien, con el advenimiento de las nuevas tecnologías se han despertado los sentidos del ser humano que antes estaban dormidos, también desde una visión apocalíptica la memoria, la abstracción y la concentración son habilidades cognitivas que en las generaciones de hoy se encuentran en un profundo sueño.

Al respecto cabe la concepción de Marshall McLuhan (2007) a cerca de la definición de medios fríos y medios calientes. Los cuales de forma correspondiente difieren de un mayor o menor grado de participación por parte de sus destinatarios. Por ejemplo entre la literatura y el cine la literatura es un medio frio porque permite más abstracción, mientras que el cine es un medio caliente por que genera más concreción, es decir que el medio caliente le da todo al espectador y que el medio frio hace que el espectador construya sus imágenes en la mente a partir de su propia subjetividad.

En palabras Raymond Williams en su artículo “*La comunicación como ciencia cultural*”, enuncia lo siguiente: El estudio de la comunicación implica por un lado las acciones del ser humano en la interacción y por el otro lado la evolución de elementos tecnológicos, situaciones que han permitido la construcción y transformación de una cultura. De modo que la comunicación giró hacia un

nuevo sentir con el surgimiento de los medios, pues de algún modo los medios traen consigo implicaciones, los nuevos medios que subyacen a la escritura arrebataron el mundo literario que primaba; no es que hayan destruido la literatura, sino que le mostraron al público otras formas de leer, por lo tanto la palabra escrita se alejó de su primacía, pues los medios en auge lograron llevar a escena una hibridación de lenguaje verbal, no verbal y kinésico, para ser digerido en un tiempo inmediato. En efecto según Raymond Williams esta cultura precedente fue calificada de forma errónea como una “sociedad de masas” situación que deformó el estudio de la comunicación a la terminología de “comunicación de masas” la cual se ha encargado de relegar el discurso escrito presente en los libros.

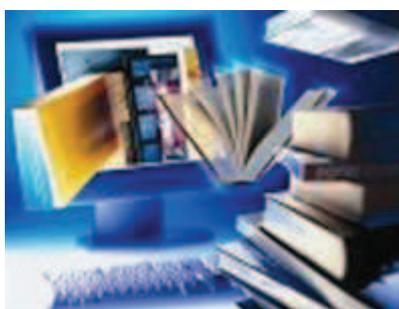
En este sentido, teniendo en cuenta al autor en mención, el estudio de la comunicación debe ir más allá de la concepción de una “comunicación de masas” pues el ser humano es más que una masa estúpida e inestable, es un ser que vive e interactúa en un contexto que le ha mostrado y transmitido nuevas formas de comunicar.

Siguiendo este paradigma de la comunicación de masas Raymond Williams anota que cuando se empezó a interesar por el estudio de la comunicación lo que más le llamó la atención fue que en la siguiente fórmula: “Quién dice que, cómo, a quién, con qué efecto” no se encontraba involucrada la pregunta ¿Con qué propósito? es decir la intención de la comunicación parecía estar excluida o inmersa en el qué. Situación que no se revela como pertinente a lo que compete a un estudio riguroso de la comunicación, debido a su importancia como transformadora de ideologías y sentires. Otra carencia de los medios como la televisión, es la poca existencia de debates, los cuales podrían ser abordados y estudiados desde un análisis del discurso (análisis de la interacción verbal y no verbal).

Para finalizar este apartado, es importante resaltar que un estudio de la comunicación, para ser visto más allá de una comunicación de masas puede

ser estudiado a partir del análisis del discurso, ésta es una de las razones por las que más adelante se dará un espacio en este ensayo para realizar un análisis del discurso de las comunidades virtuales en lo referido a un canal del chat: el Messenger, en este sentido se analizarán las conversaciones como elementos de comunicación.

CREACIÓN DE UN CIBERMUNDO



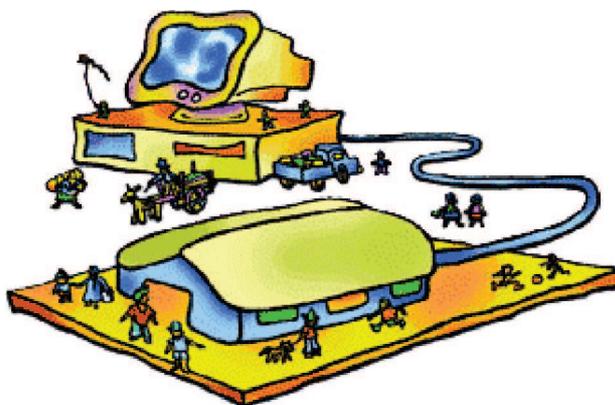
Los símbolos y los signos antes elaborados en las paredes de las cuevas, en papiro y en tablillas de arcilla y luego con la imprenta lograban una permanencia existencial en el tiempo y el espacio. Hoy se atribuyen los términos de cibercultura, ciberespacio y cibersociedad como una metáfora que denota las transformaciones culturales de los símbolos y los signos que navegan en un tiempo y un espacio virtual.

La escritura y las informaciones electrónicas reducen el signo a equivalentes visuales, estas formas hacen que la palabra por ser un sonido quede suspendida en el espacio. Hoy no sólo se piensa en signos para hablar, para escribir sino que estos se encuentran suspendidos en el espacio, no solo el signo, sino también su imagen acústica que se evidencian en la Comunicación Mediada por Computador y los escenarios que allí se encuentran.

Según Manuel Castells *“varios sistemas de comunicación se integran en una red interactiva, que es capaz de desarrollar un hipertexto con un lenguaje universal, completamente nuevo, que integra la escritura, la oralidad y lo audiovisual en un mismo sistema comunicativo. Esta fusión de texto, sonido e imagen en un mismo sistema interactuando desde lugares diversos, difíciles de precisar y en tiempos instantáneos, a lo largo de una red global, con acceso libre, transforma no solamente la comunicación, sino las culturas y en ellas como corolario, las identidades”* (Martínez, 2006, p. 47).

La Comunicación Mediada por Computador (CMC) no crea una nueva cultura, sino que abarca y fusiona todas las expresiones culturales como lo son las tecnologías de la palabra y la imagen, ya que la cultura está basada en la comunicación y los dos sistemas se han transformado, con la internet, allí se construyen nuevos lenguajes aunque en ocasiones contradictorios y anárquicos debido a la libertad generada por su producción y distribución de códigos. El no tener acceso a estos lenguajes convierte a las personas en extranjeros de su propia sociedad, por lo tanto la internet es una transformación de las formas de comunicación en el sentido de que es un medio que le permite al usuario o navegador acceder a cualquier tipo de comunicación de forma inmediata. Los siguientes apartados permitirán evidenciar de una forma más estructurada y explicativa, lo referido a la existencia del ordenador, las comunidades, la comunicación virtual, la virtualización y el hipertexto.

LAS COMUNIDADES, UN NUEVO IMAGINARIO DE INTERNET



A continuación, siguiendo a Patrice Flichy (2003), la internet, nace y se constituye como un medio de comunicación electrónica en los años sesenta y ochenta. Es un medio caracterizado por los ideales de la contracultura hippy, la cultura hacker y el ciberpunk y la difusión de la música rock y electrónica. En consecuencia internet es el resultado de la realización y continuidad de varios proyectos que buscaron crear una comunidad dentro de un mundo electrónico, descentralizado, que permitiera publicación e intercambio de información por diferentes personas, además es un medio que se manifiesta como una mezcla y recopilación de los anteriores medios de comunicación, solo que diferente, pues mantiene la perspectiva de asociar el mundo natural con la tecnología, permitiendo leer, escuchar y navegar.

El primer proyecto lo desarrolló el hacker (aficionado por la informática), Lee Felsenstein, en California y lo denominó "community memory"; el cual se estableció a partir de una asociación con la cultura hippy, con la voluntad de unir en un mismo pensamiento y en una realidad la naturaleza y las tecnologías electrónicas, así el proyecto consistió primero, en la construcción de una red experimental, de dos terminales unidas a un ordenador y luego en una red

pública unida a varios ordenadores, de este modo evolucionó de un tablero de anuncios a un centro de información más potente “*hibrido de biblioteca, juego de arcade, café, parque municipal y oficina de correos*” (Flichy, 2003, p.98). Así nació la primera voluntad de asociar la maquina con el usuario de forma interactiva.

Luego de la invención de varios proyectos que no dieron resultado, surge “the well”, con los hippies Stewart Brand y Larry Brilliant, con la misma idea del anterior de asociar la vida natural con la tecnología, pero a partir de la teleconferencia, well permitía, hacer publicaciones firmadas, establecer debates sobre temas variados, de modo que comenzó a ser un mercado de información, compartimento de emociones y un espectáculo en línea. Hecho que evidencia que es aquí donde empieza a acentuarse lo que hoy es el chat.

Más tarde, Word Christensen, elaboró un software que permitía que los microordenadores se comunicaran a través de una red telefónica, su caracterización fue hacer circular de forma automática mensajes y programas. Sin embargo él no fue el pionero en esta idea, antes de la existencia de well, el informático John James creó “communi tree” un proyecto que logro crear un portal de información a partir de la conexión con el teléfono, no obstante fracasó debido a que el software no permitía leer los mensajes antes de su difusión, situación que ocasionó muchos problemas por la propagación de mensajes obscenos. Los posteriores proyectos no han decaído por este inconveniente, debido a que en la net, existe algo que se llama netiqueta; unas reglas a las que debe adaptarse todo miembro o internauta de una comunidad virtual.

La netiqueta, fue un factor importante para la construcción del internet y del correo electrónico, en su esplendor, así pues, en 1986 Fidonet, una comunidad virtual, crea un servicio llamado echomail, después Fre-Net con los BBS (Bulletin Board Sistem: Sistema de tablero de anuncios) hace posible la creación de una biblioteca virtual, con documentos de los informáticos aficionados, “*un usuario indica, por ejemplo “La Free Net ha dado un aspecto humano a una*

ciudad que de otra forma sería impersonal. Actualmente tengo la impresión de que mi casa está directamente conectada a miles de amigos a través de mi modem” (Flichy, 2003, p. 109). De modo que muy pronto internet se va convirtiendo en un sistema rápido y eficaz de transferencia de datos, de intercambio de ideas y de informaciones.

La construcción propiamente de un correo electrónico se concibe con el proyecto: PEN (Public Electronic Network), el cual surge en 1984, en Santa Mónica, California, allí se establecen debates permanentes con temas referidos al medio ambiente, la política, así las personas pertenecientes a una comunidad virtual interactúan sin importar el lugar geográfico, donde lo importante no es lo que se diga si no, interactuar, manifestando así un sentir igualitario carente de exclusión.

Por lo anterior se evidencia, que desde la existencia del internet, ya se habla de comunidad virtual, internet hoy es y creció siendo una autopista de información y una construcción de nuevos grupos y comunidades que construyen marcadores de identidad, vocabulario y formas de lenguaje; una cultura. Las comunidades virtuales son un imaginario de internet que lograron su construcción con los informáticos, los grupos comunitarios y luego “las masas”, es decir que gracias al trabajo de los informáticos, internet se difundió en pequeñas comunidades y luego incursionó en todo el mundo. Por esta razón, internet se ha constituido en un medio que cambió la forma como las personas se comunican, publican y compran.

La cultura de la información electrónica se ha convertido, también en un elemento de inspiración, no sólo para los artistas como ya se ha mencionado, sino también para la edición y producción de películas de ciencia ficción. Productores como William Gibson y Bruce Sterling ponen en sus películas una visión futurista de los medios numéricos, como los que se constituyen mediados por la informática. La informática en efecto le ha robado un espacio escénico a

los “medios de comunicación de masas”, no obstante se vale de ellos para representar una escenificación inmediata y futurista.

VIRTUALIZACIÓN DE LA MEMORIA Y EL CUERPO



Teniendo en cuenta que el espacio (próxima) es una marca de posición construida por un individuo o una comunidad. Una mesa de reunión, la biblioteca, el carro, la sala, la silla... son territorios y también extensiones de nosotros mismos como lo ha afirmado Marshall McLuhan en el artículo “La comunicación de masas”. Los territorios también se encuentran marcados por la distancia, la barrera que se genera entre las personas como los brazos, un escritorio o el ordenador en el caso de la comunicación interpersonal mediada por el Messenger. Es aquí donde me pregunto ¿Cómo la comunicación se transforma a partir del espacio que generan los medios entre los destinatarios y destinatarios y se ha llegado a hablar de virtualización de la memoria y el cuerpo?

Considerando los postulados de Flichy (2003) y Levy (1999), en esencia, la realidad virtual, no se puede considerar como lo opuesto a la realidad, si no como un fenómeno que se vale de la realidad para crear un imaginario ideal. Así pues lo virtual es algo que a menudo no está ahí, en efecto su existencia es nómada pese a que ocupa diferentes lugares geográficos. *“cuando una persona, una colectividad, un acto, una información, se virtualizan, se colocan “fuera de ahí” se desterritorializan”* (Levy, 1999, p. 21). Estar *“fuera de ahí”* quiere decir estar en cualquier parte y desde allí existir a partir de un mundo posible, por eso la conexión entre dos individuos es virtual debido a que los dos están *“fuera de ahí”*, en un ambiente donde el espacio y el tiempo no existen en la realidad, sino a partir de la subjetividad, significación y pertenencia de un individuo al inventar su mundo y posibilidad de existencia.

Sin embargo, teniendo en cuenta que las entidades se virtualizan debido a una necesidad de actualización, la virtualización es una manifestación, que antecede a la invención del ordenador. En efecto, la tecnologización de la palabra, es de alguna manera su primera manifestación, donde las técnicas de memorización pertenecientes a la cultura oral pasan a ocupar un segundo plano, pues el ser humano a partir de la escritura como un elemento de comunicación puede a la vez estar aquí y allá; los mensajes presentes en el texto se separan del tiempo y el espacio y son recibidos fuera de contexto, de modo que con la llegada de la escritura la memoria sufre un proceso de virtualización. En términos de Pierre Levy la lectura vive un proceso de exteriorización e interiorización, pues se trata de llevar la memoria al papel y viceversa lo escrito a la memoria, así pues la lectura consiste en pulverizar el texto, interpretar y conectar fragmentos e ideas, sin importar el tiempo y el lugar en que se haga, pues es la memoria y la imaginación las que se transportan y hacen que lo que está en el papel cobre vida.

Siguiendo la línea de la actualización de las instituciones, el hipertexto es la actualización textual, de navegación y lectura *“El texto contemporáneo está alimentado de enlaces en línea y conferencias electrónicas, corriendo por las redes, fluido, desterritorializado, dinámico, sumergido en entorno oceánico del ciberespacio, reconstituye aunque de un modo diferente y a una escala infinitamente superior, la co-presencia del mensaje y de su contexto viviente que caracteriza la comunicación oral”*(Levy, 1999, p.38) El hipertexto es una construcción colectiva, que parte de un inmenso hipertexto en word wide web, se puede considerar como una trasposición literaria que se constituye con nodos y vínculos de la red.

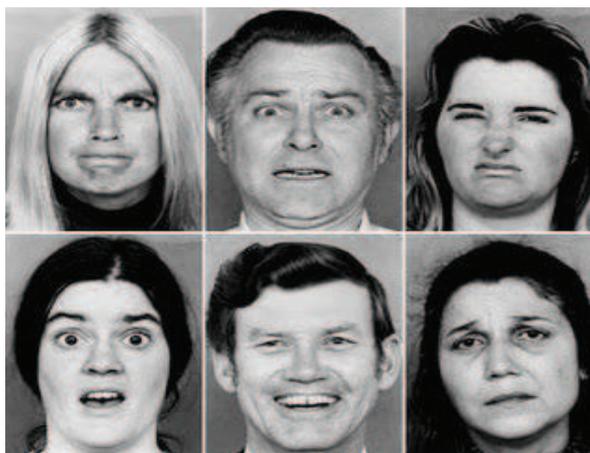
Este nuevo texto, permite ser fotocopiado, copiado, pegado y llevado a soportes digitales (disquete, CD, USB) además permite hacer anotaciones, modificar los nodos (textos, imágenes) conectar un hiperdocumento con otro y compartir opiniones, por esta razón, en un hipertexto hablamos de varios autores y editores. En definitiva, el hipertexto no es un texto original permanente, pues éste se va modificando y borrando lentamente.

El hipertexto, es una vez más la confirmación de que el ordenador, mediado por un contexto ciberespacial permite la interacción y al mismo tiempo la producción casi inmediata de textos, sonidos, imágenes y videos. En definitiva los programas del ordenador han absorbido, más no reemplazado, los medios anteriores a su llegada y como toda tecnología ha permitido el desarrollo de nuevas habilidades en sus usuarios interviniendo de forma significativa a nivel cognitivo y proyectando de un modo particular las funciones sensoriales, es decir que el ordenador se ha convertido en una máquina pensada en relación al ser humano, de modo que las funciones de un individuo pueden ser concebidas virtualmente en función de una máquina.

Sin embargo, cabe anotar que la virtualización del ser humano no ha dependido únicamente del ordenador o un imaginario ciberespacial, sino que el mismo desarrollo de los lenguajes es un proceso de virtualización. El lenguaje es un

vínculo que permite transportar la mente al pasado y al futuro, los poderes de imaginar, evocar, simular y jugar se deben en gran medida a la existencia de las lenguas y a los lenguajes plásticos, visuales, musicales, etc. es decir el hecho de que el hombre haya podido con su pensamiento viajar de un lado a otro, ser de un modo consiente de una transición cultural y al mismo tiempo desarrollar las habilidades para construir herramientas con extensiones de su cuerpo, lo caracterizan como un ser virtual que puede utilizar diversos lenguajes para comunicarse. Hoy en el mundo contemporáneo sucede que el Messenger, como un lenguaje visual y táctil se ha convertido en un campo lingüístico necesario para generar una comunicación inmediata entre muchas personas.

COMUNICACIÓN MEDIANTE LA VOZ Y EL CUERPO

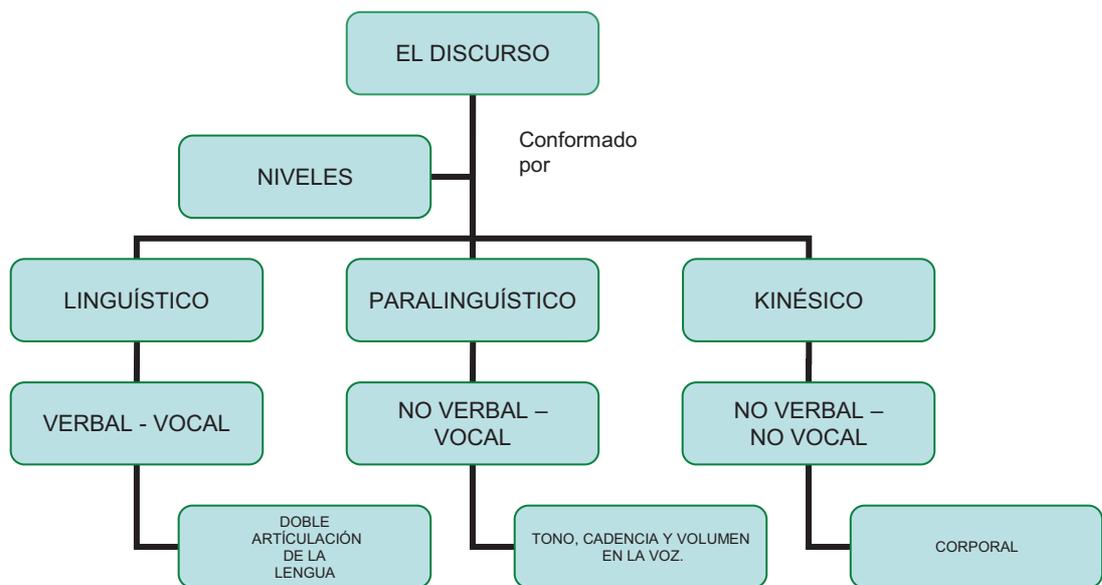


En los procesos de interacción humana y por ende en la elaboración misma de un discurso y la transmisión de mensajes, se encuentran presentes actos comunicativos verbales y no verbales, que han partido de una herencia que subyace a la propia existencia del signo y que por lo tanto en los actos

comunicativos dichos signos atribuyen significados y significantes, del mismo modo éstos han sido construidos de forma colectiva por una comunidad.

En todo discurso se encuentran inmersos tres elementos esenciales: La lingüística, el paralenguaje y la kinesica, que dan cuenta de qué se dice, cómo se dice y qué movimientos se realizan en la emisión de un mensaje. El lenguaje se refiere a la comunicación verbal, el paralenguaje y la kinésica son referidos a la comunicación no verbal, generalmente estos referentes actúan de forma simultánea, sin embargo también pueden actuar de forma separada pues cada uno se caracteriza por la función de unos elementos en particular que cumplen una función comunicativa, es así como un mínimo sonido emitido por la voz comunica, no obstante en el lenguaje y el paralenguaje encontramos elementos en común como la cadencia, el ritmo y el tono de la voz.

Los signos kinésicos se encuentran en el rostro, en las manos y en las posturas. Los gestos que se realizan con el rostro, como levantar las cejas, mirar de forma intensa, ensanchar los ojos, arrugar la nariz, abrir la boca y dejar caer la mandíbula, expresan diferentes emociones: sorpresa, miedo, cólera, disgusto, felicidad y tristeza, del mismo modo los ademanes comunican conductas de acicalamiento y galanteo, estas formas de comunicación no verbal logran remplazar o hacer énfasis en los mensajes hablados, además permiten abrir, cerrar y mantener los canales de comunicación. El siguiente mapa conceptual sintetiza las características de la triada discursiva que se ha mencionado.



La comunicación no verbal se caracteriza por ser ambigua, debido a que no existen convenciones culturales explícitas y precisas, de modo que sus mensajes y con ello sus significados son susceptibles a múltiples interpretaciones. En este sentido el ser humano también es una imagen denotativa y connotativa. En este orden de ideas, se hace evidente que entre la comunicación verbal y no verbal no hay límites, lo que se presupone es una combinación de mensajes con códigos y canales diferentes. Los canales que actúan en el acto comunicativo se encuentran esencialmente en la interacción de: la cara, la visión, la voz, el oído, el tacto y el cuerpo, de esta forma se evidencia la acción importante de los canales sensoriales, los cuales actúan de forma simultánea, de ahí la existencia de estos sentidos implícitos que actúan como marcadores objetuales, dérmicos (calor-frio) químicos (sonrojo) y por tanto convergen en la comunicación.

Emerge así la comunicación como un sistema y construcción de signos y símbolos necesariamente humanos que expresan y representan acciones discursivas, susceptibles de interpretaciones objetivas y subjetivas en lo referido a sus significaciones (denotativo – connotativo). Así descrita la comunicación la

encontramos y la vivimos en diferentes lugares, contextos y tiempos revelando la cotidianidad del ser humano y la retorica de una comunicación que trasciende la voz, el cuerpo y los sentidos.

¿EXISTE COMUNICACIÓN EN EL MESSENGER?



Los elementos discursivos de la comunicación, están presentes en campos interactivos y no interactivos, cara a cara, hecho que depende de una transición cultural y que por ende ha permitido la transformación de la comunicación. La cultura junto con el ser humano ha evolucionado o ha sufrido una estructuración. Según Poyatos (1994) existe una cultura pasiva donde la interacción está ausente, como en el caso de la pintura y la literatura y una cultura activa en la cual se encuentra inmersa la interacción, está se hace evidente en la comunicación cara a cara y sucede de forma presencial o virtual, al mismo tiempo la cultura se fragmenta y construye a partir de hábitos

genéticos o biológicos y hábitos aprendidos, es por esta razón que el lenguaje hace parte inmanente de una transformación cultural.

En el chat, messenger existe interacción y por ende comunicación, de forma tecnopresencial, es decir compensando a través de algunos símbolos tecnológicos la triple estructura del discurso, los miembros que pertenecen a esta cultura escriben como hablan, evocando y representando elementos paralingüísticos, por ejemplo el alargamiento de las palabras en representación al volumen y la cadencia de las palabras y kinésicos con los emoticones los cuales permiten de una manera subjetiva llenar los vacíos comunicativos que se generan en ese mundo virtual. “ *Las palabras escritas no son solamente símbolos impresos en un trozo de papel, pues son pronunciados mentalmente por el lector, el cuál tiene que adjuntarles ciertos elementos paralingüísticos y kinesicos* (Poyatos,.....p.133). En el caso del chat estos elementos se construyen y deconstruyen con interactuantes de este medio.

EL CHAT, CONSTRUCCIÓN COMUNICATIVA DE UN GÉNERO DRAMÁTICO

Vuestro rostro, mi señor, es un libro, donde los

Hombres pueden leer extrañas cosas”



Uno de los escenarios que las nuevas generaciones frecuentan cotidianamente, es el chat, en este sentido se denomina cibernautas a las personas que se comunican por este medio, ellos han transformado la comunicación, pues le han dado un nuevo tratamiento a los símbolos y a los signos y por ende han generado nuevos códigos, como estructuras propias del lenguaje verbal y no verbal que en este caso trascienden y fluyen a través de una red.

Por consiguiente, para ampliar lo que hasta ahora se ha develado es pertinente la siguiente definición de chat *“el chat a nivel técnico se caracteriza por ser una aplicación informática software que en conexión con la internet, permite una comunicación mediante ordenadores de forma virtual, en un contexto ciberespacial (...) Existen varias redes que permiten la comunicación en un*

chat: como IRC, JAVA Y FLASH. Estas redes son un espacio comunicativo imaginario entre un anillo de servidores” (Mayans, 2002, p 19 -20) siguiendo el autor en mención el IRC (Internet Relay Chat) es la red de conversación más potente que se caracteriza por tener una topografía social diversa, en otras palabras, los usuarios al entablar sesiones de chat lo pueden hacer en varios canales de forma simultánea, solo necesitan registrar el nombre o seudónimo en los canales de comunicación, que en su defecto pueden ser los siguientes: Hotmail, Messenger, yahoo... cada uno de ellos es un modelo de comunidad sociolingüística particular donde se generan diferentes usos y costumbres.

El chat es un espacio comunicativo que rompe con la dicotomía entre la oralidad y la escritura. Creando así un género con presencia de componentes lingüísticos, paralingüísticos y kinésicos, elementos propios de todo discurso. Además es un medio seductor porque permite esconder atributos físicos, estados de ánimo; es imposible evidenciar reacciones de violencia, enfado, sorpresa, es así como los miembros de esta comunidad utilizan mascarar, con diferentes finalidades. No obstante ésta limitación o ventaja, que se genera allí, hace que los procesos de comunicación estén cargados de elementos gráficos como los emoticones; mascarar en las que se ocultan los cibernautas.

Asimismo el contexto chat es una creación socio-cultural que se caracteriza por su brevedad y fragmentada comunicación, pues los personajes que se comunican estando en el ciberespacio; un lugar difuso, que existe mientras existe la conversación, incursionan en un zapping o cambio de temas y canales. Estas definiciones introductorias permiten caracterizar los tipos de chats de la siguiente forma:

Existen dos tipos de chats: textuales y visuales o multimedia. La diferencia entre los dos tipos de chats es el ancho de banda. Para los chats textuales es estrecho y para los de tipo multimedia es amplio. Los chats textuales transmiten poca información y la comunicación extralingüística y paralingüística es ausente, razón por la que los usuarios han creado formas para compensar

este tipo de comunicación. *“la creatividad de los usuarios para transmitir una información no verbal – textual se manifiesta a través del teclado, allí están presentes todos los signos arbitrarios, por medio de este se accede al código ASCII”* (Mayans, 2002, p.50) En este sentido, los emoticones son representaciones graficas que disponen del código ASCII: [:) ;) :(;,)] Que compensan el deseo de eficiencia comunicativa.

En los chats visuales o multimedia existe la presencia de una Tercera Persona Narrativa (TNP), que se sirve a través de los emoticones (emote: Proyectar emociones) de modo que, *“un chat es también una pieza literaria, una elaboración narrativa colectiva, instantánea y efímera donde autores, actores y público confunden roles y funciones”* (Mayans, 2002,p.54) la comunicación que se logra estando allí hace parte de un simulacro imaginario y consensuado cara a cara, por tanto se hace enteramente necesaria la creación de emoticones, para narrar y comunicar lo que va más allá de lo textual y que no se puede observar en vivo, en el sentido existencial del muro que separa a los comunicadores del medio ciberespacial. Es así, como los emoticones permiten una elaboración narrativa, ficticia y literaria, para provocar la sensación de proximidad, en las manifestaciones comunicativas que se generan allí. De este modo cabe inferir que, la TNP permite escenificar situaciones y hacer de la comunicación una obra teatral.

Las funciones lingüísticas, paralingüísticas y kinésicas en el chat, parten de una creación literaria narrativa, los miembros se involucran en la creación de una obra teatral. Teniendo en cuenta que la primera manifestación de teatro surgió en Grecia y funcionaba a partir del diálogo, que el hipócrita o persona que hablaba detrás de la máscara establecía con el coro. Los miembros de la comunidad virtual chat, se esconden detrás de una máscara, en este caso un emoticon, detrás de estas máscaras igual que los hipócritas crean y resuelven preguntas, generando así un escenario dramático, que no describe como la literatura, los elementos del discurso que se encuentran ausentes, si no que los representa. *“una persona puede estar comunicando a los demás un estado*

particular, mientras que un actor, dada la naturaleza del experimento, solo tratará de comunicación de la mejor forma, la emoción que se ha pedido que represente” (Knapp, 1982, p. 241) La comunicación presencial parte de una actuación real y sin mascarar, mientras que la comunicación virtual se plantea con la visión de un mundo idealizado.

Así que, la Tercera Persona Narrativa o emoticón, es un recurso comunicativo y estético, que parte de expresiones creativas de los usuarios con la finalidad de enriquecer la interacción textual, por ésta razón es un género dramático construido por miembros de la comunidad social Messenger que al mismo tiempo cumplen roles de actores y destinatarios.

MÁS CÓDIGOS: UNA FORMA EFICAZ DE COMUNICACIÓN

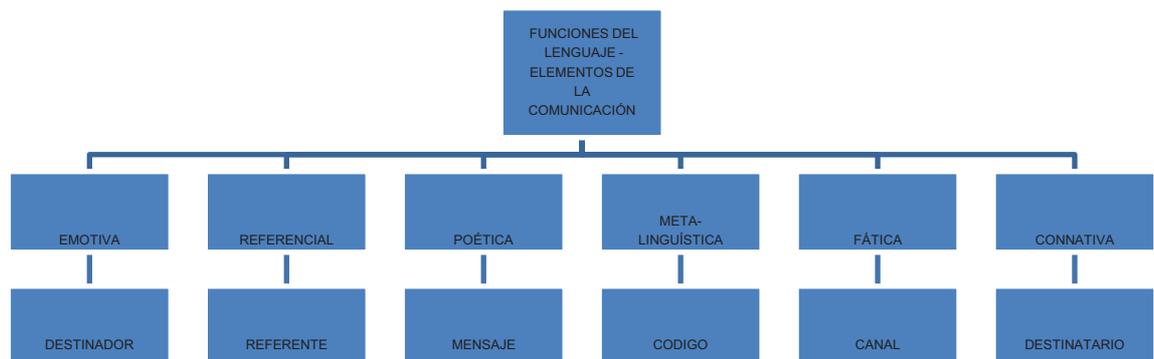
En el Messenger podemos encontrar otros **códigos visuales** como los avatares y el video que al igual que los emoticones son esenciales para que los usuarios logren proyectar su comunicación. *El avatar* es considerado como una encarnación divina elegida por el usuario para existir y ser identificado en el ciberespacio. *El video*: La proyección de la cámara en la web permite una comunicación más fluida y confiada para sus destinatarios y destinatarios. También existen **códigos auditivos** como la voz y los sonidos que intentan remplazar o enriquecer la comunicación que se da a través de códigos textuales.

En esencia los códigos textuales, visuales y auditivos en el chat, son invenciones que han partido de medios de comunicación existentes como las cámaras, la radio y el teléfono, que buscan que a partir de un solo canal construir una comunicación multimodal, pues como se ha demostrado en el medio ciberespacial la escritura no basta para comunicar, es necesario la

utilización de diferentes códigos para compensar una comunicación cara a cara.

MÁS ALLÁ DEL PARADIGMA DE LA LENGUA

Teniendo como referentes a Barbero y Silva (1997) se evidenciarán en este apartado algunas perspectivas lingüísticas que subyacen a las premisas formuladas por Ferdinand de Saussure, en su curso de lingüística general, para así lograr caracterizar la comunicación en el Messenger, como escenario que converge en el ordenador. Teniendo en cuenta dicho objetivo, lingüistas como Román Jakobson, Emily Benveniste, Roland Barthes, han ido más allá de Saussure y traspasando del paradigma de la lengua a los lenguajes, ajustándose a la proliferación de lenguajes simbólicos en el mundo moderno, y trabajando a puerta abierta con otras ciencias, como las matemáticas y disciplinas como la sociología. Siguiendo este orden, el siguiente esquema revela los elementos de la comunicación en relación a las funciones del lenguaje establecidas por Román Jakobson.



FUNCIONES DEL LENGUAJE	CARACTERISTICAS
Emotiva	El destinatario expresa emociones, ideas, sentimientos y deseos.
Conativa	El lenguaje actúa sobre el destinatario provocando una reacción verbal o una acción.
Fática	El emisor establece, prolonga o interrumpe la comunicación.
Poética	El mensaje, elemento que debe ser analizado por el destinatario.
Metalingüística	Expresión del destinatario, a partir de la lengua o código como objeto del mensaje.
Referencial	Referida al contexto y al mundo que se crea a partir de éste.

Respecto a los elementos expuestos en los esquemas anteriores Catherine Kerbart Orecchioni, (Como se cita en Baylon, & Mignot, 1996) insiste en que ésta teoría se queda corta al concebir la lengua de forma autónoma y estable y no como un sistema que difiere entre emisores y receptores o destinador y destinatario, en los cuales se encuentra presente una competencia lingüística y paralingüística, elementos discursivos que revelan enfáticamente que la comunicación pasa por el sentido visual y auditivo y por ende conforman la competencia comunicativa. En consecuencia, es importante evidenciar que el primer esquema rompe con la visión tradicional de comunicación, adjudicando un elemento esencial: El referente.

En efecto, Emile Benveniste también está de acuerdo, en que las personas que intervienen en la comunicación son el destinador y el destinatario (Je, Me: Yo, Tú) que puede ser múltiple. Por lo tanto no considera posible la existencia de una tercera persona en una comunicación establecida por seres humanos. Sin embargo, pese a que esta teoría no parte de los medios de comunicación, sino de la interacción humana, en el capítulo: El chat, construcción comunicativa de un género dramático, se ha establecido una relación de tercera persona en lo referido a los emoticones que navegan en el Messenger.

Benveniste, (Como se cita en Baylon, & Mignot, 1996) define la lengua a partir de elementos con una estructura semántica; dos de estos son: el signo y la frase por su importancia en la construcción del discurso y la comunicación. *“Mientras que lo semiótico, los signos, debe ser reconocido, lo semántico, el discurso debe ser comprendido”* (Baylon, & Mignot, 1996, p. 97). En este sentido, la lengua tiene dos funciones representar y comunicar.

Saussure, caracteriza al signo como arbitrario es decir que, el significado: concepto y, significante: imagen acústica, no tienen ningún nexo con la realidad. Esto pone en evidencia que esta corriente estructuralista concibe la lengua como forma y no como sustancia. En contraparte Benveniste caracteriza al signo, no por su arbitrariedad, si no por establecer un nexo necesario entre significado y significante, pues los dos se constituyen así mismos, de modo que este autor concibe la lengua como sustancia, donde los elementos que constituyen el signo tienen un nexo necesario con la realidad.

Respecto a las funciones del lenguaje de Román Jakobson, M.A.K. Halliday, desde una visión sociolingüística, designa otras microfunciones y macrofunciones referidas al desarrollo del lenguaje y los actos de habla del individuo en interacción con la sociedad. En este orden, las funciones iniciales del lenguaje según Halliday (2001) son las siguientes:

FUNCIÓN INICIAL	CARACTERÍSTICA O UTILIDAD
Instrumental	Cumplir tareas o satisfacer necesidades materiales.
Reguladora	Manejar y controlar el comportamiento de los demás.
Interactiva	Establecer relaciones sociales.
Personal	Identificar y manifestar el yo. (Los estados de ánimo, sentimientos y la identidad).
Heurística	Indagar y explorar el mundo exterior e interior.
Imaginativa	Crear un mundo propio.
Informativa	Comunicar nuevas ideas o conocimientos que el destinatario no sabe.

Las macrofunciones están dadas a partir de una interpretación sociosemiótica del lenguaje, Halliday a partir del texto como unidad básica de la estructura semántica, expresado en un acto o suceso verbal ha designado tres categorías semánticas que subyacen de éste para caracterizar la interacción lingüística. Al respecto son las siguientes: Ideacional, interpersonal y textual, sistemas activados por características de campo; significado como contenido, tenor; significado como participación, y modo; significado como textura, respectivamente. En otras palabras la función ideacional se relaciona con la significación de algo a partir del contexto, la segunda función se refiere al significado que connota la expresión lingüística, determinado a partir de patrones de modo, modalidad y entonación, la última corresponde al significado contextual, dado a partir de elementos de cohesión, tema y deixis, este último

elemento muestra, indica una persona, un lugar o un tiempo. Para complementar lo mencionado en este apartado, a continuación se mencionarán las alteraciones que sufre el código lingüístico en el Messenger.

¿EQUIVOCÁNDOSE? INCORRECCIONES Y ALTERACIONES DEL CÓDIGO LINGÜÍSTICO

Cassany (2005) y Cervera, (2007) han desentrañado aspectos que intervienen en el código lingüístico verbal y escrito, el primero lo ha hecho a cerca de la comunicación cara a cara o escrita en los libros, mientras que el segundo ha hecho una descripción de las implicaciones y alteraciones que se generan en el Messenger, es decir en una comunicación tecnoprecencial. De modo que estos autores enmarcan elementos fonéticos, ortográficos, morfológicos, sintácticos y léxicos que en esencia dan cuenta del discurso oral y escrito y en el mismo sentido son analizables para evidenciar las transformaciones que ha sufrido la lengua en el contexto chat.

Así pues, los rasgos que enmarcan la lengua en el Messenger, siendo este mi objeto esencial de estudio, son los siguientes: abreviaciones² (supresiones), contracciones³, acrónimos⁴, expresiones fáptico – emotivas (emoticones), léxico repetitivo, tono formal y desenfadado, alargamiento de vocales, uso de

² Abreviación: Acortamiento de una palabra mediante la supresión de algunas de sus letras o sílabas.

³ Contracción: Fenómeno morfofonológico que consiste en unir dos palabras, la segunda de las cuales suele empezar por vocal, en una sola; p. ej., *al por a él; del por de él; esotro por ese otro*.

⁴ Acrónimo: Palabra que se forma a partir de las letras iniciales de un nombre compuesto y a veces por más letras.

aaaaaaaa bn
eso esta bn
mmmm
cuantame
algo interesante
ue te ha pasao
pasado
jajajajaja
y el nvoio

You have just sent a nudge.

ආචාර්ය ජයන්තරාජා !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයන්තරාජා..... says:

bn Feliz de la vida kon el

****MAalEeJjAa----- says:

siiiiiasi cuanto llevan
jajaajajajajajaj

ආචාර්ය ජයන්තරාජා !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයන්තරාජා..... says:

Jajjaa 1 mes

****MAalEeJjAa----- says:

jjajjja tan pokito
no +
ue te dure arto

ආචාර්ය ජයන්තරාජා !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයන්තරාජා..... says:

JMM Ojalaa

****MAalEeJjAa----- says:

siiiiisiiiiii claro ue te salga las cosas bn
ent u vida
bn
bn
ue tu encuentras la felcidad
bn

You have just sent a nudge.

****MAalEeJjAa----- says:

lastima
ue tu me bas hacer falta

ආචාර්ය ජයන්තරාජා !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයන්තරාජා..... says:

Mm hay th tambien

****MAalEeJjAa----- says:

asssssssssss
es definitivo

ආචාර්ය ජයන්තරාජා !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයන්තරාජා..... says:

Zip hoy fue mi matriculaa

****MAalEeJjAa----- says:

as
como se lama el cole

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

El montferri

****MAalEeJjAa----- says:

donde ueda

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

En astia

****MAalEeJjAa----- says:

aaaaaaaaaa bn

ue el otro año ue te vaya bn

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

Mm graz

****MAalEeJjAa----- says:

ynue conoscas arta gente

y te vaya bn

lastimas

ue no estas

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

Mm thu ya no te vas

****MAalEeJjAa----- says:

nooooooooooooooooo

ue paila

se

You have just sent a nudge.

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

mm iaa

****MAalEeJjAa----- says:

a ue bn

tkm

escuche una u

cancion

Baby Rasta y Gringo - Lalalala (Official Video)

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

Mm ia la esuheee

****MAalEeJjAa----- says:

es rebonita

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

zip

****MAalEeJjAa----- says:

esa foto esta bonita

dime algo interesantw

ពាក្រគេ ឆ្លើយតប !!!!!MΛЯIA ԸΛMILΛ!!!!ពាក្រគេ ឆ្លើយតប..... says:

Mm komo kee

****MAalEeJjAa----- says:

loue sea asi sea bobadas
de este año
mmmmmmmm pues digo
en la foto ue saliste
de la revista
divina como siempre
jaajajajajaj

ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න..... says:

¿M ke va devī haber salidoo horriblee

****MAalEeJjAa----- says:

noooooooooooooooooo digas eso salistedivina
hermosa
enserio
saliste bn

Starting a Video Call with ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න.....(L)(L)(L)

...

End call (Alt+Q)

To make a Video Call, you need to use a webcam. Plug in your webcam now. If you don't have a webcam, you can [buy one here.](#))

ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න..... says:

Mm mm tendre ke mirar las fotos

****MAalEeJjAa----- says:

xooooooooooooooooo
perodivina
y thu tienes camrara

ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න..... says:

Mm zip pero no sirvee

ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න.....(L)(L)(L) is not answering.

****MAalEeJjAa----- says:

aaaaaaaaaaaaaaaaaia

Starting a Video Call with ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න.....(L)(L)(L)

...

End call (Alt+Q)

To make a Video Call, you need to use a webcam. Plug in your webcam now. If you don't have a webcam, you can [buy one here.](#))

ආචාර්ය ජයරත්න !!!!!MΛЯIA CΛMILΛ!!!!ආචාර්ය ජයරත්න.....(L)(L)(L) is not answering.

****MAalEeJjAa----- says:

Alargamiento de vocales	***MAalEeJjAa----- says: noooooooooooooo ue paila se
Onomatopeyas	***MAalEeJjAa----- says: siiiiiiii cuanto llevan jajaajajajajaj
Alteraciones de formas de la escritura	ඵඵඵඵ ආආආආ !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ඵඵඵඵ ආආආආ..... says: bN Feliz de la vida kon el
Incorporación de anglicismos.	Starting a Video Call with ඵඵඵඵ ආආආආ !!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ඵඵඵඵ ආආආආ ආ.....(L)(L)(L) ... End call (Alt+Q)
Uso de mayúsculas	ඵඵඵඵ ආආආආ !!!!!MΛЯIA ƆΛMILΛ!!!!ඵඵඵඵ ආආආආ..... says: Mm komo kee

Conversación 2.

Historial de conversación de Messenger Plus!

Inicio de sesión: sábado, 21 de agosto de 2010

• -----> ••• <-----• Pahooo •-----> ••• <----- (nenalinda.leidy@hotmail.com)

• (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P (ktik_1317@hotmail.com)

(15:15) -----> •••: Mokizz ii

(15:15) ■ KaTa tHe BeSt B: tu

(15:16) ■ KaTa tHe BeSt B: moquiz tu

(15:16) -----> •••: heehee ■
Brujiizz ■
Spera T Pazo Un Scrip
Muy Vacanoo

(15:18) -----> ••• <-----• Pahooo •-----> ••• <-----
--- envía:
■

(15:18)

Cancelar(Alt+Q)

(15:18) -----> ●●●: Descargalo

(15:18) -----> ●●●: ii M Avisas Cuando Ia
ii T Diwo Como Instalarloo
Uff Muy Vacanoo

(15:21) Se completó la transferencia de "Love-live-1.0.plsk".

Inicio de sesión: sábado, 21 de agosto de 2010

● -----> ●●● <-----● Pahoo ●-----> ●●● <----- (nenalinda.leidy@hotmail.com)

● (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P (ktik_1317@hotmail.com)

(15:23) -----> ●●●: Lishtoo ■

(15:24) ■ KaTa tHe BeSt B: si super lindo
y como se puede personalizar

(15:24) -----> ●●●: Ia Lo Pusisthee ■
????

(15:24) ■ KaTa tHe BeSt B: sipirilipi

(15:24) -----> ●●●: Qmo T Qeedo ■

(15:25) ■ KaTa tHe BeSt B: tu como hiciste para poner paho haci de bonito

(15:25) -----> ●●●: ■ Qn El Msn Pluz ■

(15:26) (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P ha cerrado sesión

(15:28) (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P está conectado

(15:30) -----> ●●●: Mami vete a donde dice plus i

(15:30) ■ KaTa tHe BeSt B: en donde
espera

(15:30) ■ KaTa tHe BeSt B: busco

(15:30) -----> ●●●: Dile A Meli Qee SI No M Puede LLamar Al Cel

(15:31) -----> ●●●: ii T Explico Bn

(15:31) ■ KaTa tHe BeSt B: ya lo encontre
no no puede tok a la casa

(15:31) -----> ●●●: No Mi Tel T Acuerdas Qee Lo Dañaron

■ Ya
ENtra Hay

(15:32) ■ KaTa tHe BeSt B: ok y que hago

(15:32) -----> ●●●: ii Dale CLic En Preferencias ii Opciones
Luego Dond Dice Personalizar

(15:32) -----> ●●●: ii Hay Busca Donde Diga skins

(15:33) ■ KaTa tHe BeSt B: ya

(15:33) -----> ●●●: Dale Donde Hay Un Maz Qee Dice Importar

(15:33) ■ KaTa tHe BeSt B: OK

(15:33) -----> ●●●: Ahora Busca Donde Guardasthe Lo Qee Io Te
Mande

(15:33) ■ KaTa tHe BeSt B: ya

(15:34) ■ KaTa tHe BeSt B: no c
en donde lo guarde

(15:34) -----> ●●●: Tan Avejaaa
Ps Buscaa Mami
Es Qee Encerio Es Muy Vacano

(15:34) -----> ●●●: T Lo Mando Otra Vez

(15:36) ■ KaTa tHe BeSt B: si

(15:36) -----> ●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●● <-----
----- envía:
■

(15:36) Cancelar(Alt+Q)

(15:36) -----> ●●●: Guardalo dond T Acuerdes

(15:37) Se completó la transferencia de "Love-live-1.0.plsk".

(15:38) -----> ●●●: Lishtoo ■

(15:38) ■ KaTa tHe BeSt B: yaP

(15:38) -----> ●●●: Ahora Vete D Nuevo Dond T Dijer

(15:39) ■ KaTa tHe BeSt B: yaP

(15:39) -----> ●●●: Dsle Importar
Busca El Archivo

(15:39) -----> ●●●: i Seleccionalo
Dale Abrir
Luego Importar

(15:39) ■ KaTa tHe BeSt B: Ya

(15:39) -----> ●●●: Luego Aceptar

(15:40) ■ KaTa tHe BeSt B: Ya

(15:40) -----> ●●●: Dale Clic En Donde Dice Love-live
ii Acpetar

(15:41) (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P ha cerrado sesión

(15:43) (K)KaTa tHe BeSt BeAuTifUL(L)(K)(F):P:P está conectado

(15:43) -----> ●●●: Qee T Aparecio

(15:44) -----> ●●●: ???????

(15:44) ■ KaTa tHe BeSt B: mi pewrfil es super lindo

(15:44) -----> ●●●: Siipi

(15:44) -----> ●●●: Un ■ Verdd

(15:44) ■ KaTa tHe BeSt B: sipi

(15:45) -----> ●●●: Ahora Qee Dijistee
Dond Dice Paho ■

(15:45) -----> ●●●: > -----> ●●● <-----● Paho00 ●-----
> ●●● <-----

(15:45) ■ KaTa tHe BeSt B: que como lo hiciste

(15:45) -----> ●●●: Spera T Mando Otro Archivo Para Hacer Eso
ii T Explico
OKaa

(15:45) ■ KaTa tHe BeSt B: ok

(15:46) -----> ●●●: Muahahahaha
Muahahahaha

(15:46) -----> ●●●: Muahahahaha

XxxxXxxxX
XxxxXxxxX
XxxxXxxxX
Wooooow

(15:47) ■ KaTa tHe BeSt B: como hocoste para poner la cancion para que suene cuando le hablan a uno
wooooooooooooo

(15:47) ■ KaTa tHe BeSt B: te sono yo ta,mbien puedo hacer eso

(15:47) -----> ●●●: Şipi Eso Şi Es Facil

(15:48) -----> ●●●: AunQee No M Şono ■
iEres aburrido ■ ■
Muahahahaha

(15:48) -----> ●●●: Tengo sueño ■
hehehe

(15:48) -----> ●●●: Şoy Muy Şuper

(15:48) ■ KaTa tHe BeSt B: como haces para hacer eso

(15:49) -----> ●●●: Hay Abajo D Dond Escribes
Aparecen Ūnos ■ez
Verdd ???

(15:49) ■ KaTa tHe BeSt BeAuTifUL ■ ■ ■ ■ ■ te ha enviado un zumbido.

(15:49) Has enviado un zumbido.

(15:49) ■ KaTa tHe BeSt B: şipi

(15:49) ■ KaTa tHe BeSt B: si vi los coraZones

(15:50) -----> ●●●: Ay Al Lado
Hay Como Ūn Bafle
Dale Clic Hay

(15:50) -----> ●●●: ii Busca CualQier Şoniido
Doble Clic

(15:50) ■ KaTa tHe BeSt B: iHola!

(15:50) -----> ●●●: Hahaaha

(15:50) ■ KaTa tHe BeSt B: ¡Vamos!

(15:50) -----> ●●●: Listhoo

(15:50) ■ KaTa tHe BeSt B: ya

(15:50) ■ KaTa tHe BeSt B: como se hace para la cancion

(15:50) -----> ●●●: Spera Una Cosa Al Tiempo

(15:51) -----> ●●●: Vamoz Qn El Nombree
Ahoraa

(15:51) -----> ●●●: Vete
A Dond T Pones Como Desconectadaaa
ii Dale Clic En Opciones

(15:51) ■ KaTa tHe BeSt B: ok
ya

(15:52) -----> ●●●: -----> ●● <-----● Pahooo ●-----> ●● <-----
Escribe Esto ■ Pon Kata

(15:52) -----> ●●●: Dale Copiar ii Pekar

(15:53) -----> ●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●● <----- ha
cambiado su nombre a "----->
●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●●
<-----"

(15:53) ■ KaTa tHe BeSt B: no pude

(15:54) -----> ●●●: Buenoo Dale En Opciones ii Escribe Lo Qee Qjierazz

(15:55) ■ KaTa tHe BeSt B: como asi

(15:56) -----> ●●● <-----● Pahooo ●-----
> ●●● <----- ha cambiado su nombre a "-----
--> ●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●● <-----"

(15:56) -----> ●●●: Hay Kataa
Donde Tu Escribiste ■ KaTa tHe BeSt BeAuTifUL
■■■■■
Metete Hay

(15:59) -----> ::: <:-: yaaaaaaaaaa
yujuu

(16:00) -----> ::: <:-: ahora lo de la cancion

(16:00) -----> ●●●: Spera
 Qee No M Acuerdo Dond Es
 One Momnt

(16:00) -----> ●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●● <----- ha
 cambiado su estado a No disponible

(16:01) -----> :::: <-: OK

(16:01) -----> ●●● <-----● Pahooo ●-----> ●●● <----- ha
 cambiado su estado a Conectado

Análisis

Rasgos de la lengua en el Messenger	Usuario - comentario
Abreviaciones	(15:30) KaTa tHe BeSt B: busco (15:30) -----> ●●●: Dile A Meil Qee SI No M Puede LLamar Al Cel (15:31) -----> ●●●:il T Explico Bn
Incorporación de otras letras a las palabras	(15:33) -----> ●●●:Ahora Busca Donde Guardasthe Lo Qee lo Te Mande ... (15:52) -----> ●●●:Dale Copiar ii Pewar (15:53) KaTa tHe BeSt B: no pude (15:54) -----> ●●●: Buenoo Dale En Obciones ii Escribe Lo Qee Qiierazz
Anglicismos	(16:00) -----> ●●●:Spera Qee No M Acuerdo Dond Es One Momnt

Alargamiento de vocales	15:34) -----> ●●●:Tan Avejaaa Ps Buscaa Mami Es Qee Encerio Es Muy Vacano
Onomatopeyas	15:46) -----> ●●●: Muahahahaha Muahahahaha XxxxXxxxX Wooooow
Uso de mayúsculas	15:39) -----> ●●●:Dsle Importar Busca El Archivo ... (15:50) -----> ●●●:ii Busca CualQier Soniido Doble Clic

Teniendo en cuenta las microfunciones de M.A.K. Halliday, en la primera conversación se evidencia la función personal, pues **MAaILeeJjAa y** **မာခၢၤကေ နုၤကၢၤ** manifiestan estados de ánimo y sentimientos debido a que son dos amigas que han sido separadas del colegio y en la segunda conversación la *función informativa*, en este caso el destinador es **Paho**, ella es quien le comunica a **Kata**, el destinatario nuevos conocimientos.

Respecto a las macrofunciones de Halliday se presentan de la siguiente forma:

Macrofunciones	Características
Ideativa	En las dos conversaciones las personas que interactúan utilizan términos y significados propios de su contexto.
Interpersonal	El alargamiento de palabras es un elemento esencial que refleja la entonación en las emisiones
Textual	claramente se revela la comunicación de los interactuantes del Messenger debido a los elementos de coherencia y cohesión, veamos el tema central de la primera conversación es sobre dos amigas que las han separado del colegio y segunda conversación es que Pahoo , le envía un script a (K)Kata y le da las indicaciones para crear uno.

Las generaciones precedentes han transformado el código existente, que se transfiere en un mundo simultáneo y multimodal y sobre todo han logrado ir más allá del paradigma de la lengua, pues el Messenger es un canal, en el que sus miembros han construido símbolos, signos y formas de escribir, es decir nuevos elementos que necesariamente comunican, pues representan lo que ocurre en

una interacción cara a cara. En otras palabras es un medio virtual con componentes que han sido designados en un mundo oral, escrito y tecnológico. Así pues, dando por finalizado este análisis, es importante mencionar a grandes rasgos otras redes sociales que hoy y desde hace varios años convergen a gran escala, como Facebook y Twitter.

¡SÍ NO ESTÁS EN EL FACE NO EXISTES!

Piscitelli (2009) describe el Facebook como una red social, que nació en el año 2004 y ha crecido de una forma acelerada, caracterizándose por su capacidad de conectar a un millón de amigos en un mundo virtual, permitiendo a sus usuarios, publicar y realizar comentarios de las fotos, establecer diálogos, buscar, agregar y eliminar amistades. Es un portal que le permite a sus usuarios proyectar su existencia y construir identidades partiendo de una realidad virtual, además es un medio popular en las generaciones precedentes, los nativos digitales de los cuales se hablara más adelante, de quienes he escuchado esta frase ¡Sí no estás en el face no existes!

¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?

La pregunta ¿Qué estás haciendo? se ha convertido en un código clave para entablar un conversación en twitter, el cual se caracteriza por ser un enorme chat, la diferencia es que los miembros pueden entrar y contestar cuando quieran y a quienes les interese, además se pueden dar y pedir opiniones a cerca de los escritos publicados en los blogs, enviar mensajes privados y recibir mensajes de texto en el celular.

UN ESCENARIO QUE TRANSFORMÓ EL MODO DE COMUNICARNOS ¿LLEVARLO AL AULA?



Actualmente, en el mundo converge lo que Ferres, (2002) denomina una cultura del espectáculo. Éste autor establece varias diferencias entre dos culturas: la popular o del espectáculo y la oficial; la primera es referida a la cultura que se ha sumergido en la comunicación audiovisual, que se caracteriza por su concreción y relación con la iconosfera, mientras que, la cultura oficial se refiere a los elementos que hacen parte de una comunicación escrita, de carácter abstracto relacionados con la logosfera. Los términos logosfera e iconosfera se refieren la forma como el ser humano construye su conocimiento, que puede ser generado a través de la razón o de las emociones respectivamente.

La cultura del espectáculo ha logrado que lo abstracto se transforme en situaciones concretas y simultáneas, es decir, se ha internado en un estadio donde las emociones en el ser humano priman sobre la razón, a causa de que, la comunicación audiovisual potencia lo sensorial, lo emotivo, lo sensacional y lo narrativo más que lo discursivo. Elementos que han absorbido a la cultura oficial.

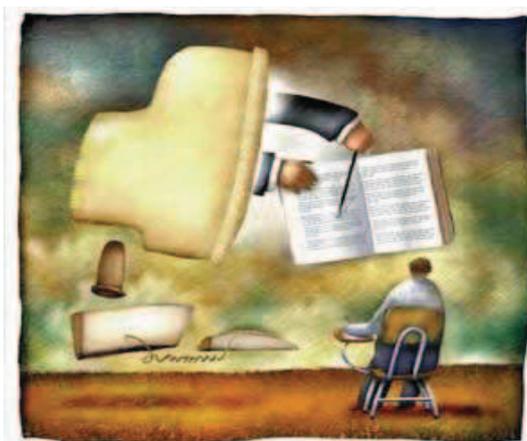
El ser humano por naturaleza es emotivo y racional, por ende, no se llega a las emociones sin la razón, ni a la razón sin las emociones, por tanto es necesario tender puentes en el colegio entre la emoción y la reflexión y alejarlos de la dicotomía que los fragmenta, así para compensar los déficits que genera la una sin la otra; para pensar y reflexionar bastará solo con encender la chispa de la emoción, de este modo: *“el gran reto es ayudar a convertir la emoción en reflexión, es enseñar a pensar a partir de la emoción”* (Ferres, 2002, p. 167)

El gran reto, hoy, es poner a la educación en sintonía con la cultura del espectáculo, pues la generaciones precedentes se están incubando en un mundo concreto, que ha superado la abstracción, aquí emisores y receptores se transportan en la inmediatez de la cotidianidad, por tanto, ser esté un transporte que no paga peaje, pues los significantes van en un viaje directo hacia las emociones.

Por las razones enunciadas anteriormente, es pertinente llevar la cultura popular al aula escolar, ya que está también es un universo comunicativo y genera comprensión y aceptación de estudiantes que hoy pueden hacer varias cosas al mismo tiempo: escuchar música, cambiar de canal, y navegar por diferentes lugares en el ciberespacio. En este sentido la cultura del espectáculo no aniquilaría el pensamiento y la conciencia, más bien lo construiría a favor de la educación. Pues como lo afirma Joan Ferres *“Un educador es un comunicador, y nadie puede comunicar de manera eficaz si no está en sintonía con los receptores, si no es capaz de conectar con ellos”* (Ferres, 2002. p 43)

Las generaciones de hoy, han concebido y se han mediatizado en escenarios de aprendizaje que van más allá de una cultura meramente letrada y analógica.

CONVERGENCIA ENTRE UN MUNDO ANALÓGICO Y DIGITAL



La escuela es una marca evidente de los paradigmas que ha engendrado las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales se transforman y construyen nuevas comunidades y culturas. La generación que ilumina el presente siglo crece mediatizada, por la influencia de las proyecciones de un ordenador, que no son más que consumidores de tiempo, espacio e identidad. Cassany, (2008) tomando como referencia a Prensky, coloca de manifiesto un contraste real entre lo que podría ser la generación de nuestros padres y otra de niños y jóvenes, así pues, la diferencia entre dichas generaciones, se sumerge dentro del conocimiento y uso de las TICS.

Los métodos de estudio y aprendizaje han revelado un cambio, que ha prefigurado la separación de dos culturas, una popular y otra oficial, como ya en líneas anteriores han sido mencionadas y significadas por Joan Ferrés. Se ha pasado de una cultura lineal del libro, a otra inestable que fluye dentro de un

cambio de temas y canales dentro de un ordenador, y que puede además estar aquí y allá al mismo tiempo y realizar varias tareas de forma intermitente. El siguiente cuadro tomado de la investigación de Daniel Cassany hace aún más evidente este paradigma.

Nativos Digitales	Inmigrantes digitales
Procesamiento paralelo: multitareas. <ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento e interacción rápidos. • Acceso abierto: hipertexto. • Multimodalidad. • Conexión en línea con la comunidad. • Paquetes breves de información. • Aprendizaje con juego y diversión. • Autoaprendizaje mediante tutoriales interactivos 	Procesamiento secuencial, monotarea. <ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento e interacción lentos. • Itinerario único: paso a paso (lineal). • Prioridad de la lengua escrita. • Trabajo individual, aislamiento. • Textos extensos. • Aprendizaje con trabajo serio y pesado. Actualización mediante consulta física (Libros, revistas, cursos).

Partiendo de los estudios de Marc Prensky (2001) cuando se habla de nativos e inmigrantes digitales es en alusión al conocimiento y utilización de las Tics, que ha crecido con los individuos. La televisión, los videojuegos, el DVD, la telefonía móvil y el ordenador, por mencionar algunos, son los que conforman en el presente, las Tecnologías de la información y la comunicación. Razón por la que se consideren nativos a los niños y jóvenes que viven y se alfabetizan a partir de dichos medios, es decir las generaciones que han relegado a un segundo plano los libros y las formas tradicionales de aprendizaje. La alfabetización de los nativos digitales consiste en desarrollar habilidades para descargar música, navegar perfectamente por las diversas plataformas de información, establecer múltiples relaciones sociales de forma virtual, desarrollar agilidad en los videojuegos, es decir su interés reside en un mundo breve, instantáneo y lúdico.

Centrando mi interés en el la CMC, la red ofrece un sistema plurilingüe, se encuentran vínculos para traducir información y diccionarios, además ofrece cursos tutoriales sobre lo que se quiera aprender sobre la red; cursos que son más accesibles para los nativos digitales en el sentido de que el conocimiento para explorar la red es más activo que el de los inmigrantes digitales, pues muchos de los programas que allí se encuentran son desconocidos para ellos y su formación cultural ha sido preferiblemente escrita y la que converge en éste medio es multimodal, la cual facilita hacer diversos trabajos al mismo tiempo.

Lo contraproducente de esta cultura y generación digital o “generación google” es cuando sus usuarios no anticipan un análisis y una apreciación crítica de la información y crean un interés mínimo que consiste en ojear textos y extraer de ellos datos importantes, los cuales son manipulados sin respetar derechos de autor; en el caso más cotidiano, copiar y pegar información. Es aquí cuando recae un problema en la educación; respecto a la competencia lectora e interpretativa se evidencian serias dificultades que generan un malestar respecto a lo que ha construido la cultura analógica, así como también es claro el desarrollo de nuevas habilidades, como descargar música, publicar fotografías, videos, crear blogs, hacerse miembro de una red social. Situación que de forma paradójica estaría convirtiendo a los nativos digitales en inmigrantes respecto a la cultura oficial o analógica.

En consecuencia, sigue siendo necesario involucrar las prácticas letradas vernáculas, como las ha denominado Daniel Cassany, al aula escolar, pues ellas hacen parte de la realidad de los estudiantes de hoy, y fuera del aula las utilizan por muchas horas, es por eso que en el caso del Messenger, es tanto el tiempo que permanecen allí, que cuando escriben un texto, utilizan los mismos elementos lingüísticos que utilizan en dicha red social, pues así como el hombre una vez se halló en un mundo de jeroglíficos, hoy camina en los hipervínculos, los cuales también han permitido la construcción de artefactos provechosos y significativos en ellos.

FINALIZANDO ÉSTA HISTORIA

Las comunicaciones se transforman y el pensamiento cobra inmortalidad, está aquí, en el presente y en el futuro. La imagen, representación concreta, instantánea, efímera, subjetiva, construcción de un corolario de identidades e ideologías, estructura hecha de lenguaje simbólico, proyección simultánea para múltiples espectadores y por lo tanto sujeta a múltiples interpretaciones. La imagen prototipo de una cultura visual que ha llegado con imponencia, no ha ocupado el lugar del libro, sino a adherirse a él, a entretenerse entre signos articulados. La imagen es la proyección de lo que era el ser y ya tenía: el pensamiento. El pensamiento anclado de generación tras generación en diferentes culturas desde la oral hasta estancarse en la cultura visual, la cual se encausa en el presente de forma vertiginosa. Los medios acortan distancias entre las personas, hacen distante la realidad, construyen imaginarios sobre nosotros, las pantallas del televisor, el ordenador construyen muros en una sociedad que piensa en imágenes y adornece los signos en la puerta de la boca.

Los símbolos, los iconos y los signos se crearon en grupos, en tribus y comunidades a partir del fenómeno de la convencionalidad que hoy desaparece y ha quedado enterrado en las paredes de las cuevas, en el papiro, en pieles de animales, en tablas de arcilla, en la imprenta; Gutenberg, vivificador del mundo oral, llevó la memoria al papel. Así de la creación de un mundo intersubjetivo surge una subjetividad que ha llegado para adherirse a lo que ya existía; se revela de dos formas, por un lado alienante y por otro mostrando nuevos modos de ver, de leer, de pensar, de comunicar, de construir cultura e identidad.

Desde la existencia del hombre primitivo, cada siglo se manifiesta con nuevos medios y herramientas para comunicar, informar y entretener. Las señales, la voz, la palabra, la lectura de signos y de imágenes han construido en el ser

humano diferentes características: homo-sapiens, homo digitalis y homo-videns. De modo que Internet, se manifiesta como el fin último de un largo desarrollo de las autopistas de la información y la comunicación. El cine, la radio, el teléfono y el televisor fueron sus antecesores, con su invención la utopía e ideología de una ciudad cableada fue muy pronto una realidad. Hecho que demuestra que las tecnologías de la comunicación han sufrido un proceso de transformación y revolución pues cada tecnología ha existido a raíz de una tecnología ya existente, pues como se ha evidenciado en este ensayo, la existencia de la imagen y los procesos químicos y técnicos que se efectuaron en ese auge, fue posible la existencia de cine, del mismo modo las primeras invenciones de conexiones entre redes de ordenadores fueron posibles con el teléfono y la televisión por cable.

La comunicación no solo se ha transformado a nivel tecnológico, si no, también en el ámbito interpersonal, hoy las personas que se comunican a través del ordenador cumplen la función de ser emisores y receptores al mismo tiempo (simultáneamente), anteriormente con los medios que han revolucionado entre las culturas sólo era posible un emisor activo y un receptor pasivo como en el caso del cine la radio y la televisión. Con el teléfono y el chat subyace el desarrollo y la manifestación de una comunicación activa que ya se encontraba anclada antes de la llegada de los medios, sólo que se revela como un modo global de comunicar.

Hoy lo que hace más atractivo a internet no es la multiplicidad de información que se difunde, la interacción ha sido un elemento que se ha apoderado de este escenario, es un imaginario virtual que consume las mentes de sus miembros que los seduce y los atrapa, en efecto el Messenger es una necesidad consensuada, ideológica y utópica, que hace que vivir allí y estar allí sea más agradable y emocionante de lo que sería una interacción cara a cara. Han emergido así, nuevas tecnologías cambiando la cultura, la interacción y la identidad.

BIBLOGRAFIA

Barbero, J Martín & Silva Armando (1997). *Proyectar la Comunicación*, Editores Tercer Mundo s.a.

Baylon, Christian & Mgnot Xavier (1996). *La comunicación*, Ediciones Cátedra.

Cassany, Daniel (2005) "*Describir el escribir*". Plaza Edición Barcelona.

Ferrés, Joan (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*, Ediciones Paidós Ibérica s.a.

Flichy, Patrice (2003). *Lo imaginario de Internet*, Editorial Tecnos (grupo Anaya s.a)

Gubern, Román (1983). *La imagen y la cultura de masas*, editorial brugera s.a.

Levy, Pierre (1999) *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona -Buenos Aires – México.

Martínez, Ojeda Beetty (2006). *Homo Digitalis, Etnografía de la cibercultura*, ediciones uniandes.

Mayans, Joan (2002) *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, editorial gedisa s.a.

Knapp, Mark (1982) *El cuerpo y el entorno*, Ediciones Paidós.

Poyatos, Fernando (1994). *La comunicación no verbal I*, Ediciones Istmo s.a.

Raymond Williams (1992). *Historia de la comunicación V I*, Bosch casa editorial s.a.

Raymond Williams (1992). *Historia de la comunicación V 2*, Bosch casa editorial s.a.

Sartori Giovanni (1924) *Homo Videns: La sociedad teledirigida*, editorial Taurus.

Cassany, Daniel & Ayala Gilmar (2008) "*Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*". CEE Participación Educativa, pp. 53-71. Bajado de Internet. 7 de Septiembre. 2010. 17:30.

Cervera, Ángel (2007) "*La irrupción del coloquialismo en internet y las nuevas tecnologías*" Bajado de internet. 7 de Agosto. 2009. 15:30.

Piscitelli, Alejandro (2009) "*Faceboock. Esa reiterada tensión entre la sobrepromesa y la invención de nuevos mundos*" Bajado de internet. 3 de Enero. 2011. 18:40.

Prensky, Mark (2001) "*Nativos digitales, inmigrantes digitales*" Bajado de internet. 3 de Enero. 2011. 18:10.

Yus, Francisco (2001) "*Ciberpragmática, entre la compensación y el desconcierto*" Bajado de internet. 7 de Agosto. 2009. 15:40.

Anexos

CONVERSACIÓN EN EL MESSENGER

- (20:50) **mi bb lo mas her:** que hace
- (20:50) **alex peña:** **MI PERRO Q' SE ESTA GASTANDO**
- (20:50) **mi bb lo mas her:** no nada estoy re pelanas
hasta el sabado
venga y alfin que de mi locion
- (20:51) **alex peña:** **MARICA TODABIA SALE DANA
PERO ESPERE Q' TODO BN**
- (20:51) **alex peña:** **MIRE ESTA CANCION**
- (20:51) **mi bb lo mas her:** a listo
aqui estamos todos
nelson fredy mesas jimmy
- (20:52) **alex peña:** **ESTA LA PERRA DEN NELSON**
- (20:52) **mi bb lo mas her:** si
y esta dando culo
- (20:52) **alex peña:** **HAUYYYYYYYYYYYYYYYYY Q' RICO
DE UNA ME VOY PARA HAYA**
- (20:52) **mi bb lo mas her:** bueno
- (20:53) **alex peña:** **MARICA ESCUCHE ESA CANCION**
- (20:54) **mi bb lo mas her:** ya al tengo gay
ya
- (20:54) **alex peña:** **MARICA DIGA A NELSON Q' TENGO Q' HABLAR CON AL
EL**
- (20:55) **mi bb lo mas her:** habla kon el
- (20:55) **alex peña:** **SI**
- (20:55) **mi bb lo mas her:** parece el 30 ahopra si el doy dinero
- (20:55) **alex peña:** **MARICA Q' ESTA GASTANDO**
- (20:56) **mi bb lo mas her:** no papio hasta el 30

- vamos pa bosa
- (20:56) alex peña: **A LISTO DE UNA**
- (20:56) mi bb lo mas her: perio usted va a i
- (20:56) mi bb lo mas her: diske a ese koncieto
o ke
- (20:57) alex peña: **HAY LE TENGO UNA VIEJAS PARA DARLES CLAVO**
- (20:57) alex peña: **HAY MIRAMOS**
- (20:57) mi bb lo mas her: a lo bien
y ke donde es eso
o ek
- (20:58) alex peña: **TIENE NI PARA ECHAR HUMO**
- (20:59) mi bb lo mas her: de ke me habla
- (20:59) alex peña: **UN MAGARRO**
- (20:59) mi bb lo mas her: parce ya no fue
- (20:59) alex peña: **JAJAJAJAJA
ESO ESTA BN**
- (20:59) mi bb lo mas her: parce en serio
- (21:00) alex peña: **TIENE UNA CARITA DE Q' LO QUIREN MAMAR**
- (21:01) mi bb lo mas her: jjaaj no parce
estoy re mamado y tu komo vas
- (21:01) alex peña: **MAS ESE NEGRO DE ATRAS**
- (21:01) alex peña: **ESE Q' TIEN CARA DE TONTO MAS BN Q' ME DE CULO**
- (21:02) mi bb lo mas her: parce paresko un gambita digo un negro
- (21:03) alex peña: **MIRACA LESTENGO UNA PLAN DE UNA**
- (21:04) mi bb lo mas her: idgame
- (21:05) alex peña: **Q' TODOS LOS 5 ME DEN CULITO
DE UNA**
- (21:05) alex peña: **CLARO Q A VOS TE LO DEJO MAMAR**
- (21:07) alex peña: **SIENTE A ESE NEGRO PARA MORVOCIARLO**

(21:13) alex peña:

HAY GRACIAS AMOR