

LABORATORIO DE IMAGINARIOS

Original para el V Congreso Chileno de Semiótica

Mesa temática: Percepción y Cognición, una aproximación al estudio de las edades de vida desde el punto de vista de las ciencias cognitivas.

Autor: BIANCA LILIANA SUAREZ PUERTA

Pontificia Universidad Javeriana de Colombia

Resumen

El desarrollo de herramientas tecnológicas no sólo ha ayudado en la construcción de nuevos horizontes creativos, nuevas oportunidades tecnológicas, nuevos retos en la innovación y nuevos espacios urbanos de experimentación sino también ha sido el detonante de transformaciones sociales y estéticas, lo que convierte a las nuevas tecnologías en constructoras de subjetividades e imaginarios. La sociedad contemporánea muestra como los rápidos avances en la tecnología se traducen en la ansiedad constante por la transformación del ser. La negociación entre conectado-no conectado, virtual-real, crea una dinámica en las subjetividades, lo que convierte a Internet en un espacio de juego preparatorio - ritual para la vida cotidiana no conectada.

*“La realidad es solo un estado de la posibilidad que emerge”
(Hernández, 2003)*

Introducción

Esta ponencia contribuye a la discusión en las investigaciones sobre el Internet y la cibercultura, como la tecnología ha estado presente en el cambio social y cognitivo en la actualidad y como la tecnología ha producido un modelo especial de conocimiento y así de la subjetividad.

Para esta ponencia retomé mi tesis magistral en antropología¹ en la que analicé la construcción de imaginarios a partir de experiencias en Internet donde partí de el interés particular de los *receptores* de Internet para llegar a los discursos socio-cognitivos que acompañan la navegación y su análisis luego he confrontado esto con varias monografías y artículos recientes donde la subjetividad se ve afectada por los conceptos virtualidad, realidad, on-line, off-line y que además demuestren y apoyen mi tesis donde el Internet es el campo para la experimentación del Ser.

Subjetividades conectadas

Las interacciones entre sujetos y, los sujetos con la información erigen los fundamentos de la vida, pero estas interacciones han desplazado su lugar. Las relaciones con los otros, los objetos cotidianos y la experiencia estética ahora comparten un —no tan nuevo— “no-lugar” (Augé, Silva). Este nuevo “no lugar” de interacción con lo otro, no se limita las herramientas de búsqueda de *Google*, los contactos de la lista de *Messenger* o *Skype*, la radio por Internet; Lo otro, su imagen, sus pensamientos diarios, los videos de su intimidad, redes de contactos, las redes de información, la información desconocida y que hace años no veía, comunicados anónimos, informales, secretos, fragmentos, fundamentos y conocimientos legitimados que luego de ser expuestos en cadenas de mensajes y nombrados y vistos por todos, lo otro es apropiado.

El servicio de mensajes instantáneos y las páginas que disponen de servicios de blog permiten que el discurso del Ser tenga un escenario, un público y pueda tener interacciones simbólicas múltiples con diferentes sujetos con los cuales experimentar el conocimiento. Es así como el discurso, considerado como la subjetivización del significado, es productor de realidad social. El significado ahora tiene su origen en factores sociales intersubjetivos e interactivos, recordando las ideas más influyentes de Wittgenstein en relación con la conformación de un enfoque discursivo de la acción se encuentran en la vinculación del significado con el uso, las críticas de los lenguajes privados y el carácter convencionalmente regulado de la interacción discursiva como “juego de lenguaje”. Es decir, el significado no es algo anterior a la

¹ Investigación cualitativa donde quise explicar desde las metodologías de la Antropología Social como la entrevista a profundidad y observación participante a personas que en su vida cotidiana visitaban el Internet por más de 20 horas a la semana, con el objeto de llegar a los discursos de uso, sus juicios estéticos del día a día sobre lo que observaban y cómo estos discursos reconfiguraban la experiencia de vida y noción del ser.

comunicación que se exprese a través del lenguaje: el significado de una palabra es el uso que de ella se hace.

Para explicar como ocurren estos fenómenos he desarrollado dos nuevas posturas o hipótesis referidas al uso en la vida cotidiana de Internet:

Primera postura: Juego Preparatorio

El juego, como es generalmente reconocido, difiere de lo que entendemos por actividades lúdicas en muchos aspectos así: El juego se define por un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer, su función principal es la de entretener y divertir, pero también representa un papel educativo que implica generalmente el estímulo mental y/o físico que ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas. Desde Platón, Schiller, Hegel, Spencer, han visto la teoría del juego como un elemento vital para el entendimiento del pensamiento estético. En los años finales del S. XVIII, Schiller vio al juego como el medio donde se puede consumir la energía restante de la vida cotidiana (Surplus) luego, la noción del juego para Karl Groos se extendió para demostrar como daba la oportunidad de practicar y perfeccionar las actividades de caza y otras actividades de la vida cotidiana en los animales pequeños. Estas actividades preparatorias serían de mucha utilidad en la vida de animales adultos pero siempre se asocian con actividades no-utilitarias.

Internet provee a cualquier usuario a ser otro diferente, de jugar a ser, juega a tener una posición de pensamiento y así, jugar con su subjetividad y la de otros. Internet ha sido escenario ideal donde el juego del Ser puede desarrollarse y disfrutarse ampliamente ya que invita a manipular la identidad del ser a cualquiera que quiera jugar. Esta ductilidad del Ser supone una distorsión psicológica y ontológica, pero analizando la experiencia de Internet como juego, implica solamente una disposición a la interacción donde la identidad puede no verse afectada. Los juguetes sirven como un recuerdo de lo que representan.

Segunda postura: Lo ritual

En Durkheim “el ritual es un acto formal y convencionalizado a través del cual un individuo manifiesta su respeto y su consideración hacia un objeto de valor absoluto o hacia su representación”. Los lugares públicos, algunos objetos

constituyen un vivo ejemplo de cómo los rituales contribuyen a sacralizar o a profanar el lazo social. Es así como, la manipulación de los objetos, la materialidad misma del computador y el Internet y su importancia para la vida cotidiana, lo convierte en un objeto ritual que desplaza las ceremonias instituidas por acciones tecnológicas del día a día ineludibles como prender el estabilizador de corriente que ha permitido que no se quemara por los picos de corriente, introducir una clave que permite acceder a un grupo de trabajo, correr el antivirus si no diariamente entonces periódicamente, nunca dar ningún dato privado por Messenger, skipe o Google Earth. Todas estas tareas y muchas otras tareas improbables, misteriosas y mágicas, intangibles, invisibles; la huella del orden simbólico que determina la realidad de la vida cotidiana hoy en día.

Estos rituales se han de desarrollar como dramas verdaderos, complejos, concentrados en la representación pública. Esto expone las fenomenologías de la intersubjetividad puesto que invita a analizar rigurosamente las escenas sociales en las que se hace visible, los que las hace estructuras de socialización fundamental.

Estas dos posiciones donde la experiencia del Internet es un juego-ritual reconfiguran la experiencia del ser emergiendo un *nuevo yo*² híbrido como sistema de terceridad (Pierce).

El sujeto actual se disuelve, se fracciona y en su lugar aparece de nuevo el actor, que tras el uso de tecnologías digitales tiene la posibilidad de ocultarse —o mostrarse— tras un nickname o nombre de usuario dúctil, que renuncia al carácter de una personalidad perdurable y “se auto-exime de las obligaciones que normalmente se esperan de un interlocutor” (García, 2005).

La inmersión en los espacios de Internet, han abierto el debate entre los conceptos ahora tan discutidos como real y virtual, lo que genera un necesario cambio en la conceptualización. Lo virtual, nunca reemplaza a lo real porque es un modo de producción y mejoramiento de lo real; es una argumentación, un suplemento y una transformación de lo real. La transformación de la realidad incluye el cuerpo y sus fronteras, similar al dualismo mente-cuerpo pero que puede traducirse a la separación entre el yo y lo otro. La experiencia en la vida conectada es entonces una simple retroalimentación entre el yo y su entorno, un diálogo remoto entre el yo

² Conceptos desarrollados en “Internet, lugar para la construcción de imaginarios individuales” texto de tesis para obtener el título de Magíster en Antropología Social, Universidad de los Andes, Bogotá, 2006.

y su representación. Los sujetos son capaces de tomarse a sí mismos como objetos de pensamiento por lo que pueden construir un mundo de significados compartidos y un espacio intersubjetivo sin que emerja de lo social.

La replicación múltiple del Ser, representado y presente es resuelta en diferentes capas de experiencia que pueden o no oponerse al Ser físicamente enmarcado en un cuerpo frente a los diferentes Ser representados digitalmente reconstruido en diferentes espacios virtuales. Word, Messenger, skipe, periódico, radio, hacen de la experiencia de la vida cotidiana una experiencia más compleja, no solamente porque hace varias actividades a la vez lo que no es nuevo³, sino que puede Ser con diferentes intencionalidades, la forma de su discurso cambia: el personaje puede hablar frente a Messenger con un tipo de texto acuñado ya por el uso de Messenger, por mensajes de texto al celular usando un tipo de texto sintético, hablar al celular cerquita y muy suave y oír noticias simultáneamente.

Los diferentes Yos que surgen del juego con la subjetividad, son localizados en las distintas conversaciones como participantes coherentes, subjetivos, emergentes y observables, pero siempre representando un mismo Ser. El proceso de determinación de una alteridad, es entonces un proceso constitutivo el yo que acaba teniendo una posición determinante ya que se constituye y es posicionada simultáneamente.

Conclusiones

Las diferentes experiencias subjetivas son representadas como espejos de realidad que son que establecidas en discursos de relatos vivenciales lo que no sólo escenifican el yo, sino que además le dan la percepción de ser el Yo sin una dualidad diferenciada. La aparente fractura del Ser, se ve notablemente inasible o reevaluada hoy en día al descubrir como el activo *nuevo yo* que puede o tiene la habilidad de transgredir su Ser actual por uno posicionado más activo, material, participante, con el poder de modificar, ampliar, recrear y redefinir su realidad genuina. El posicionamiento del Ser implementa el análisis de la interacción, la producción de subjetividad⁴ y permite interpretar a los individuos como agentes activos en la elección de alternativas, individuos que se posicionan en las conversaciones en

³ Por ejemplo ahora conducimos viendo DVDs o leemos el periódico escuchando noticias en la radio.

⁴ Por ejemplo en el uso de blogs o fotologs

función los tipos de texto utilizados que aportan a sus subjetividades, sus vivencias pasadas, sus argumentos y personajes particulares de cada momento del día.

El Ser, que ha experimentado el Internet en profundidad, ahora no solo como *receptor*, sino también como emisor-editor-periodista de weblogs y otras aplicaciones web 2.0. Ahora forma parte del conjunto de audiencias que observan los acontecimientos de sí mismo en los que participa, como un acto propio de la reflexividad.

Cada una de las observaciones, participaciones, interpretaciones referidas al Ser proporcionan nuevas interpretaciones plurales y heterogéneas de Sí mismo, coherentes unas veces, otras contradictorias. En la medida que se tiene la posibilidad de escoger diferentes opciones estéticas entre demandas contradictorias se puede elegir qué postura se quiere desarrollar o bloquear.

Todas estas lecturas están siempre atravesadas por emociones, las vivencias, en definitiva, por la perspectiva y el prisma personal de cada uno generando un nuevo y único conjunto de representaciones de Si mismo en una única identidad que es estética, social y cognitiva contemporáneamente.

Estas lecturas sobre el uso de Internet se resignifican y son reconstruidas día a día al publicarlas en redes sociales en Internet, al visitar cada café Internet de cada ciudad o al ver personas con laptops en lugares públicos donde hay wi-fi. Las preguntas y sus respuestas se modifican al exponer estas hipótesis frente a nuevas aplicaciones como *facebook* reconstruyen la forma de ver y analizar el sentido de Internet. Día a día se construyen nuevos múltiples imaginarios sociales que son infinitamente particulares.

Bibliografía

- GALVEZ, A. (2004), Posicionamientos y puestas en pantalla, un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Tesis doctoral, Departamento de Psicología Social. Universidad Autónoma de Barcelona.
- GARCÍA, F. (2005), Las tecnologías de la información y la comunicación y la pedagogía de medios: Hacia la construcción de una nueva competencia mediática. Tesis de Doctorado en Filosofía de Medios de la Universidad de Berlín.
- GEMEINBOECK, P. (2004), "Virtual Reality: space of negotiation". En *Visual Studies*, Vol. 19 No. 1. Londres: Routledge.
- GERGEN, K. (1992), *El Yo Saturado, dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- GOFFMAN, E. (1959), *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GIBSON, W. (1994), *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- CASTELLS, M. (1997), *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol 1*. Madrid: Alianza.
- GROSZ, E. (2001), *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge: MIT Press.
- TAYLOR, T. y KOLKO, E. (2003), *Boundary Spaces, Majestic and the uncertain status of knowledge, community and self in a digital age*. *Information, Communication & Society* Vol. 6:4 pag. 497–522. Londres: Routledge.