

CONVERSA(FIC)CIONES ELECTRÓNICAS

Alejandro Cano Galicia, Licenciado en psicología social por la Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa. Actualmente cursando con apoyo de beca otorgada por el CONACyT la maestría en estudios de la mujer en la UAM-Xochimilco .

E-mail: alxcg77@gmail.com

Género chat y personajes liminales

En el chat para conversar tendremos que aprender a hablar con los dedos, escuchar con los ojos y aprender el código particular manejado en las conversaciones escritas desarrolladas. Esa extraña conversación es un nuevo género comunicativo, diferente del oral y del escrito, o género chat. Se trata de un espacio comunicativo con una elaboración narrativa, colectiva, instantánea, fragmentaria, efímera y vital (cfr. Bechar Israeli, 1995; Mayans, 2002)

En el chat, podemos coexistir con ese personaje televisivo, ficticio de origen, llamado <MerlinaAdams>. <veracruzana45> no es nadie pero representa a todas las que conocemos en este mundo son veracruzanas, probablemente la persona creadora sea un varón adolescente de la ciudad de México o quizá se trata de una mujer veracruzana de 45 años de edad. <Bella_Durmiente> está despierta y chateando, posiblemente refleje la búsqueda de la persona creadora del mítico “príncipe azul” o tal vez sea una persona con animadversión hacia el personaje o probablemente desea hacer decir al mismo lo que la Bella Durmiente “real” no dirá jamás. O simplemente tenía sueño al momento de elegir nombre. En el mundo electrónico un <RATONCITO> puede recomendar remedios para cuerpos enfermos. En el chat también se encuentran “mirones”, es decir, personas conectadas al chat pero sin participar de la conversación general.

<nora> TRAIGO TEMPERATURA ES QUE ME BAÑE Y EL AIRE ESTABA PRENDIDO
<MerlinaAdams> TOMA ALGO, NORITA
<nora> SI PORQUE ME DUELE LA GARGANTA
<RATONCITO> UN TEQUILITA NORA
<nora> VOY A TOMARME UN TEQUILA
<MerlinaAdams> JAJAJA NORITA! YO DECIA UNA ASPIRINA

Los personajes a la vez son auténticos y simulados, cada persona realiza a través de ellos trabajos de exteriorización y dramatización de sus fantasías y realidades, pero con una condición: verosimilitud, pues estamos inmersos en interacción social. El personaje se construye tomando características adecuadas dentro de lo posible o imaginable (Mayans, 2002) El chat muestra la capacidad de creación de las personas y que no sólo los literatos tienen ese poder de crear situaciones, emociones y personajes con palabras. Creatividad se emparenta con el descubrimiento e invención de realidades, y en el chat esto es cotidiano.

Creatividad también es una mezcla de imágenes, dudas, alucinaciones, ideas que antes no estaban ahí pero igualmente: “pensamientos y sentimientos previamente inexistentes, y que uno descubre e inventa y, sobre todo, se sorprende de sus propias ocurrencias: es que lo desconocido, lo privado, lo impensado y lo insentido se ha conocido, publicado, pensado y sentido” (Fernández, 2004, p. 90). El chat es un sitio público, en el sentido de interacción social, pero al cual accedo desde un ámbito privado, personal e íntimo. Dice Rosi Braidotti “los espacios públicos como sitios de creatividad ponen de manifiesto una paradoja: están cargados de significación y a la vez son profundamente anónimos; son espacios de transición indiferentes, pero también puntos de reunión inspiradores” (2004, p. 117). Así podríamos considerar al chat: espacio público, anónimo y lleno de significación.

Esa criatura electrónica o “biteana” hace sentir a la persona creadora afectos y emociones, sensaciones, dudas, respuestas muy peculiares. El personaje es creado para ser liminal, para ser sólo potencia creativa, para reflejar mas no para ser. En el chat como un espacio liminal hablamos con algo “entre lo uno y lo otro”, con un ser electrónico que está entre pose o en personaje virtual y su creador, entre lo virtual y lo real pero sin entender como opuestos estos términos. El ciberespacio, la llamada realidad virtual, nace de lo real pues lo simula. Lo virtual no hace desaparecer lo real, las conversaciones cara a cara y las electrónicas no son contrarias ni excluyentes.

El chat se alimenta con palabras, simulaciones, seducciones, estética y no tiene porque tener referente real material pero sí simbólico real (es decir un símbolo entendible y compartido por otros humanos). Un personaje simula existir, seduce al simular y existe al seducir. Las conversaciones se dan entre y desde personajes de ficción, las conversaciones-con-ficciones o *conversa(fic)ciones* entre personajes y la fugacidad de las palabras que circulan en un chat se dirigen a un público en igualdad de circunstancias. Creamos a nuestro personaje, al otro con el cual nos relacionamos y otra persona desde su computadora igualmente creará su personaje y nos creará a nosotros a través de nuestro personaje como su interlocutor. Se trata de una especie de meta *conversa(fic)ción* porque hay diálogos creativos entre personajes creados.

Lo virtual se construye, y forma parte, de lo real. La ficción no necesariamente es fantástica e irreal mucho menos inútil. Puede no ser cierta, pero si bonita, bella, atractiva, seductora (Fernandez, 2000). Se trata de un espacio comunicativo, de una comunicación entre personajes.

Un personaje, piensa su dueño o dueña: está a mi disposición, existe si yo lo quiero, dice lo que yo digo que diga, ofende, lastima, se burla de quien sea, da palabras cariñosas o no dice nada. No tiene el poder de engañar porque aunque es real, no existe. Está ahí un mundo electrónico de interacciones sociales, no regido por las leyes gravitacionales ni por los conceptos creados para intentar comprender nuestro mundo material y social.

REFERENCIAS:

- Braidoti, Rosi (2004). “El ciberfeminismo con una diferencia” en Amalia Fischer (ed.), *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*, Barcelona, Gedisa, pp.107-130
- Bechar-Israeli, Haya (1995). “From <bonehead> to <cLoNehEAd>: *nicknames*, play and identity on internet relay chat” <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>
- Fernández Christlieb, Pablo (2000). *La afectividad colectiva*, México, Taurus
- _____ (2004). *El espíritu de la calle. Psicología política de la cultura cotidiana*, Barcelona, Anthropos-Universidad Autónoma de Querétaro.
- Mayans i Planeéis, Joan (2002). *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Gedisa.