



México Julio 20, 2014

## [Inicio](#)

La angustia estilizada.  
El blog como actuación interpersonal

Por [Luis Sandoval](#)  
Número 62

## Resumen

Si consideramos que una tecnología implica el uso de una técnica (y más allá, por cierto, de que existen otros usos), un blog queda definido como medio de expresión individual y subjetivo, como lugar de demostración de gustos, estilos, miedos y deseos.

Así, y como todo proceso semiótico, un blog también es –por definición– un tipo de interacción y como tal, susceptible de ser analizada desde un punto de vista interaccional. En este trabajo se proponen utilizar categorías interaccionales (en particular el modelo dramático de Erving Goffman) para analizar este tipo de sitios personales que permiten el agrupamiento de personas muy distantes físicamente pero que comparten perspectivas, gustos y estilos de vida, al tiempo que también sirven para tematizar las angustias a las que se enfrentan los hombres y mujeres de la tardomodernidad.

## 1. Analizar blogs

Si bien en cierta “historia oficial” de Internet se menciona que los weblogs son tan antiguos como la red [1](#), con una definición más restringida debemos acordar que su aparición es más reciente, y data de fines de los noventa [2](#). Podemos definir a un weblog o blog como un sitio web realizado a partir del uso de un sistema de publicación dinámico, que facilita la incorporación de contenidos (textos e imágenes), al permitir que ello se realice desde cualquier computadora conectada a Internet, mediante el uso de una interfaz web [3](#). El sistema de publicación en cuestión ordena los contenidos de manera cronológica, presentando primero los más novedosos. En muchos casos también es posible –a su vez– ordenarlos en secciones temáticas. La unidad de contenido es la noticia o post.

La anterior es una definición “técnica” y abarca sitios de muy diferentes características. En este trabajo me interesará un tipo específico de blog, aquél que le ha dado nombre al medio y que funciona a partir de la metáfora del diario o bitácora personal. Si sitios muy diferentes quedan abarcados por la definición general dada (sitios personales pero también colectivos e institucionales), utilizando una analogía geométrica puede decirse que los sitios personales, e incluso individuales, son blogs “propriadamente dichos” [4](#). Raymond Williams señalaba hace años que una tecnología no es, en principio ni meramente, una invención o el desarrollo de una habilidad, sino fundamentalmente un uso social de esas invenciones o habilidades [5](#). Una tecnología supone la existencia de un dispositivo institucional que le da sentido y que enmarca sus condiciones de aplicabilidad e, incluso, de existencia: los aspectos propriadamente técnicos pueden ser (y de hecho son) similares entre unos y otros dispositivos, pero lo distintivo es un uso social y cultural específico que –en el caso de los blogs– constituye un interesante caso de visualización pública de la intimidad (o, como veremos, de cierta construcción de la intimidad).

En este sentido un blog es un ensamblaje sociotécnico, donde el componente técnico, o *arquitectura técnica*, es permanentemente redefinido por sus usuarios, que vuelven efectivas algunas de las potencialidades implícitas en él, mientras que desechan otras. Como señala A. Estalella Fernández, los dispositivos técnicos están sometidos a flexibilidad interpretativa por parte de sus usuarios y esto implica –según la definición de W. E. Bijker, uno de los teóricos pioneros del enfoque de Construcción Social de la Tecnología– que

Uno nunca debería tomar que el significado de un artefacto técnico o un sistema tecnológico reside en la misma tecnología. En su lugar, uno debe estudiar cómo las tecnologías son moldeadas y adquieren sus significados en la heterogeneidad de las interacciones sociales (cit. en Estalella Fernández, 2005, p. 1).

Se sigue de ello que, al mismo tiempo que posibilitan la aparición de nuevas posibilidades culturales y expresivas, las TICs también servirán como nuevos espacios sociales para la recreación de las condiciones ontológicas de la vida social y –desde este punto de vista– podrán ser analizados desde el bagaje conceptual desarrollado para otros ámbitos

interaccionales. Así, cuando L. Schvarstein afirma que “las organizaciones son [...] el *contexto de acción* en el cual se hacen decodificables las conductas de los sujetos” (Schvarstein, 1992, p. 23, subrayado en el original) y establece como objeto de la psicología social “el estudio de las organizaciones como dominios fenoménicos de interacciones específicas” (Idem, p. 24), resulta claro que objetos como las comunidades colaborativas y los blogs pueden considerarse a todos los efectos como tipos específicos de dominios fenoménicos, con la particularidad de estructurarse en el ciberespacio.

## 1.1. Net-dramaturgia

Como se dijo, y de modo común a todo proceso semiótico, nuestro objeto también es –por definición– un tipo de interacción y como tal, susceptible de ser analizada desde un punto de vista interaccional. Al respecto, el modelo dramaturgico de la interacción que ha propuesto Erving Goffman puede resultar productivo en su utilización. Goffman (1981) ha partido en su conocido trabajo *La presentación de la persona en la vida cotidiana* de la necesidad de impresionar y ser impresionados que se presenta en toda interacción. Dado que no nos resulta posible corroborar la identidad de las personas con las cuales interactuamos ni la información que nos proveen [6](#), las relaciones interpersonales deben sustentarse en una matriz de confianza y de allí la importancia que reviste el manejo de las impresiones que los demás se llevan de la persona: “La proyección inicial del individuo lo compromete con lo que él se propone ser y le exige dejar de lado toda pretensión de ser otra cosa” (Goffman, 1981, pp. 24-25).

Ahora bien, Goffman ha enfrentado la opinión esencialista corriente que postula la existencia de una identidad única e inmutable, que se expresaría en los distintos personajes que asume un individuo, vale decir una diferenciación nítida entre actor y personajes que subyace en el consejo ingenuo de “ser uno mismo”:

el “sí mismo”, como personaje representado, no es algo orgánico que tenga una ubicación específica y cuyo destino fundamental sea nacer, madurar y morir; es un efecto dramático que surge difusamente en la escena representada, y el problema característico, la preocupación decisiva, es saber si se le dará o no crédito (Ibidem, p. 269).

O, como afirma M. Wolf, “así como la realidad de un entreacto es sólo una laminación del *frame* teatral, también la realidad de los actores en cuanto fabricantes de representaciones es una consecuencia de la actividad del *framing*” (Wolf, 1988, p. 68).

Desde una perspectiva sociológica, entonces, la identidad no posee una esencia más allá de las distintas representaciones que lleva a cabo un actor, o emerge precisamente en esas representaciones. Al decir de Goffman: “*Ser* un tipo dado de persona no significa simplemente poseer los atributos requeridos, sino también mantener las normas de conducta y apariencia que atribuye el grupo social al que se pertenece” (Goffman, 1981, p. 86). Las discusiones acerca de los supuestos perjuicios que ocasionaría la asunción de identidades “falsas” en la red muestran así su estrechez de miras: desde que “simular” (representar) es constitutivo del “ser” (identidad), no hay ninguna diferencia significativa entre los dispositivos de construcción de identidad que utilizamos en el ciberespacio, respecto a los usuales en las interacciones cara a cara.

También en las interacciones no mediadas técnicamente asumimos una diversidad de posiciones identitarias y lo propio de la red, me parece, reside en volver evidentes estos dispositivos. Al decir de N. Quintero Herencia “La división o multiplicidad de identidades en estas comunidades virtuales no son una condición patológica sino una condición ontológica de la cibercultura (Quintero Herencia, 2006, p. 8).

Pero, por otro lado –y como demuestran especialmente las etnografías que toman como objeto a las comunidades virtuales colaborativas– el sostenimiento de una identidad en el tiempo es un requisito funcional de las mismas, para lo cual los dispositivos técnicos incluyen elementos como el registro de usuarios, la calificación de las contribuciones, el historial de posts y comentarios, el *karma* del usuario [7](#): “no sólo la identidad es necesaria para la colaboración, sino que su persistencia es la que estructura las relaciones de la comunidad” (Ibidem, p. 7).

Las herramientas analíticas del modelo dramaturgico de la interacción, entonces, son plenamente aplicables al espacio social virtual, y no es desatinado postular una *net-dramaturgia*. En consecuencia, resulta pertinente repasar las principales categorías del modelo goffmaniano, para quien el conjunto de la actividad que desarrolla un interactuante a lo largo de la interacción es considerada como una *actuación*, diferenciando como *fachada* al conjunto de recursos expresivos que habitualmente el individuo utiliza en el desarrollo de actuaciones similares.

Del complejo sistema de categorías que propone el sociólogo canadiense necesitaré mencionar algunas más. En primer lugar la distinción que realiza entre *fachada personal* (aquella parte de la dotación expresiva que es portada corporalmente por el actor) y *medio* (muebles, decorados, ambientes, que constituyen extensiones de los paquetes de signos a disposición del actor). En segundo lugar la diferencia que realiza entre *actores* y *público*. Si bien el público no resulta en absoluto pasivo, sino que realiza a su vez una actuación, esta diferenciación resulta operativa: los actores serán quienes –en una actuación determinada– poseen dominio del medio, dominio que suele repartirse desigualmente entre los interactuantes. Siendo que una actuación se desarrolla en un ámbito específico, requiere sin embargo –por regla general– de otros ámbitos, en donde pueden desarrollarse los preparativos, construirse las utilerías, etc. Goffman diferencia aquí entre *regiones anteriores* (aquellas en donde se desarrolla la actuación) y *regiones posteriores* (aquellas en donde ésta se prepara y en donde los actores se recogen). Las primeras son espacios de encuentro entre actores y público, las segundas son privativas de los primeros y se encuentran vedadas a los segundos.

Justamente, este último par de categorías es utilizado por J. Thompson (1998) para dar cuenta de las diferencias entre los distintos tipos de interacciones que él propone: a) interacciones cara a cara, b) interacciones mediadas técnicamente y c) casi interacciones mediáticas. Cada uno de estos tipos de interacción supone un encadenamiento característico de

regiones anteriores y posteriores que la diferencia de otros casos. Así, p.e., una transmisión televisiva en vivo desde estudio, supone una región anterior donde conductores y entrevistados desarrollan sus respectivas actuaciones, regiones posteriores (espacial y temporalmente) de estas actuaciones (los controles de cámaras, las pausas publicitarias), pero también regiones posteriores de los espectadores del programa. De hecho, esta asimetría entre quienes son visualizados y quienes pueden “ver sin ser vistos” sería la característica de la casi interacción mediática [8](#), a despecho de que el esquema puede complejizarse y abarcar –en su interior- otro tipo de interacciones (como es el caso de la relación entrevistador/entrevistado, una interacción cara a cara; o la presencia de público en el estudio, que puede leerse, en relación con los conductores/entrevistados, como una interacción cara a cara de grupo).

El objeto de este trabajo –los blogs de tipo personal- son casos de casi interacciones mediáticas. La aclaración no es ociosa, ya que Internet no se define por un tipo único de interacción, conviviendo en ella usos que pertenecen al ámbito de las casi interacciones mediáticas (portales, sitios institucionales y periodísticos) con otros que encuadran mejor como interacciones mediáticas (chat, correo electrónico) e incluso con algunos de difícil encuadramiento (como los foros, que son al mismo tiempo uno y otro tipo de interacción).

## 2. El caso analizado: mequieromorir.com.ar

Un blog “constituye un artefacto sociotécnico que es el centro de tres realidades como son la identidad del autor, la comunidad de lectores que se reúne en torno a él y la acción colectiva de las redes de afinidad en las que se agrupan los weblogs” (Estalella Fernández, 2005, p. 24). En el caso que nos ocupa seleccioné para su análisis un blog en particular, a partir del directorio *weblogs.com.ar*. Luego de visitar unas treinta blogs diferentes, con la premisa de que sean personales y desarrollados en Argentina, escogí *mequieromorir.com.ar*. Tal vez no podría justificar completamente esta decisión, salvo apelando al atractivo que despierta y a su carácter representativo de un conjunto mucho más amplio. El análisis inicial fue realizado en febrero y marzo de 2005, tomando como corpus la totalidad de posts y contenidos del blog, existentes a esa fecha, y luego re trabajado para esta presentación.

### 2.1. La construcción de la identidad del autor

**Me quiero morir** (<http://www.mequieromorir.com.ar>) es un blog desarrollado por “Animal”, identificación de su autor que, por lo que se desprende del sitio, es un estudiante de diseño y vive en la ciudad de Buenos Aires. El sitio se organiza en varias secciones: a) Chivo, b) Curiosidades, c) Reflexiones varias, d) Dudas existenciales, e) General, f) Imágenes, g) La vida diaria, h) Quejas, i) Textos varios.



Encabezado del sitio

Una sección especial está constituida por una serie de animaciones (18 al momento de redacción de este trabajo) realizadas por Animal. Todas son protagonizadas por un pequeño personaje, un hombrecito verdoso y de gesto enojado que exhibe un cartel que dice “Matame”. Justamente, cada animación constituye una variante diferente de muerte violenta del personaje, que comienza cuando el visitante hace click en él (un tanque lo atropella, es sumergido en agua hasta ahogarse, un ninja lo degüella, un árbol lo aplasta, etc.).

Las diferencias entre una y otra de las secciones no siempre son claras, excepto en los casos de *Chivo* (avisos que se concentran especialmente en informar acerca de la colocación de nuevas animaciones diseñadas por el animador del sitio), *Dudas existenciales* (que tienen como eje común preguntas que surgen de reflexiones personales (“¿cómo funcionan los sueños?”, “¿cómo será tener amnesia?”)), *Imágenes* (fotografías, aunque solo cuenta con dos posts) y *Textos varios* (citas, fragmentos de novelas y cuentos, y narraciones breves sin firma que, puede suponerse, han sido escritos por el mismo Animal). El resto de las secciones se confunde en lo que hace a su contenido.

La tónica general es depresiva. Si bien el diseño es consistente y de cierta elegancia, el uso casi excluyente de negro, rojo y blanco le da al sitio cierto tono opresivo, aún cuando se encuentra atravesado por el humor y la ironía. Muchas de las reflexiones coinciden con ese tono:

Ya sé que no debo ser el único al que le pasa... y por eso no lo digo con tonito de original.. pero.. la verdad que me siento desubicado en el mundo, como que no me sé manejar con el resto de la gente...(22/01/2004)

Viernes a la noche... en la computadora. Antes por lo menos iba a entrenar y volvía lo suficientemente cansado (y tarde) como para comer e irme a dormir. Pero con el cambio de horario, me quedó un bache más en los asquerosos fines de semana. (11/03/2005)

Bueno, se que soy ciclotímico, pero es verdad que mi mal humor, negatividad y depresión afectan a todos los demás... así que de ahora en adelante voy a dejar mis depresiones para mi blog y tratar de actuar como una persona normal, o por lo menos en vez de decir algo patético... callar. (16/02/2005)

Quisiera ir a dormirme tranquilo pensando en que no hay un *mañana*...(16/9/2004)

Una parte importante del blog está constituido por un vistazo al pensamiento de su autor, más precisamente a ocurrencias fugaces que quedan así cristalizadas en una escritura.:

Es curioso, cuando alguien cocina y uno dice que “está muy rico”, automáticamente todos repiten algo por el estilo. Es imposible que lo diga sólo UNA persona. El decirlo primero es un disparador para que los demás no queden mal. Cuando puedan hagan la prueba...(17/06/2004)

Otros posts refieren, antes que a pensamientos, a experiencias cotidianas y reflexiones sobre las mismas:

Habría que inventar un cartel más para los colectivos... algo así como un cartel rojo o verde según la ocasión, y que el rojo diga “sin prisa” y el verde “normal”. Dos veces en el día me subí apurado a un colectivo y el hijodemilputas del colectivero iba a 2 por hora. Nos pasaban las bicicletas, la gente caminando, las viejitas con bastón.. creo que hasta vi una estatua yendo hacia adelante. (23/11/2004)

Últimamente todo se quema en mi casa... se quema la lámpara del living, se quema la lamparita del baño, se quema el caloventor (con el enchufe), se quema mi placa de video, se quema el parlante derecho de la PC... y ahora me quemé yo. (13/7/2004)

Al utilizar las categorías de Goffman para analizar este blog, resulta evidente que en el mismo tiene lugar una actuación, en la cual Animal ocupa el rol de actor y sus lectores/visitantes el de público, aún cuando muchas veces dan sus opiniones y realizan comentarios y sugerencias. Animal es un caso de equipo de actuación unipersonal, y esta condición puede resultar un buen ejemplo de cómo las potencialidades técnicas son moldeadas socialmente: el blog es desarrollado con *WordPress*, una herramienta CMS bastante popular, y de la cual daremos algunas referencias más adelante. Esta herramienta incluye un sistema de administración de usuarios, por lo que resulta muy sencillo hacer con ella un blog colaborativo, llevado adelante por varias personas e incluso aceptando la publicación de posts por usuarios que se autoregisten. Sin embargo, **Me quiero morir** no hace uso de estas posibilidades, con lo que abreva en una definición de blog individual que constituye una clase específica aunque muy extendida: la del blog propiamente dicho. Como vemos, esta definición no es de orden técnico, sino social, y no resulta demasiado arriesgado vincularla a modelos sociales que promueven –en muy diferentes órdenes- el predominio de la respuesta y expresión de tipo individual. Como afirma A. Estalella Fernández:

hay sobre todo en ellos [en los autores de blogs] un deseo individualísimo de ser escuchados, de ser leídos, a fin de cuentas, de ser reconocidos, lo que lleva a que se genere un intenso sentido meritocrático en la práctica de los *bloggers*, el mismo que puede apreciarse en otro tipo de comunidades intensamente meritocráticas imbuidas de la ética *hacker* (Estalella Fernández, 2005b)

Animal se presenta como un joven depresivo, más bien solitario (“Ya dije que iba a escribir mis penas acá”, 23/02/2005). Empleado en una empresa como diseñador, estudiante universitario, sus “aventuras” son solitarias e introspectivas. Por un par de posts, y casi como infidencias, el lector puede enterarse de que su nombre es Alejandro. Antes objeto de los actos de otros que sujeto de los suyos, más que vivir Animal sufre la vida. Por momentos se cuelga en el sitio alguna referencia a la vida sentimental de su protagonista (un post que repite 18 veces “que me llame” [16/11/2004], otro que sólo dice “Todavía te extraño, turra”[16/10/2004]), pero casi invariablemente se trata de rupturas y abandonos. El inicio del romance no aparece en el blog, sí su final.

Un problema se presenta: ¿cómo diferenciar, en este caso, entre fachada personal y medio? Si el medio “tiende a permanecer fijo”, mientras que la fachada personal reúne aquellos elementos de la dotación expresiva “que debemos identificar íntimamente con el actuante mismo”, en un blog la diferencia no resulta tan clara. Existen, sin embargo (y aún más en un blog en comparación con otro tipo de sitios), elementos que tienden a permanecer fijos: colores, tipografías, disposiciones de diseño, logotipos, maquetas, incluso la organización en secciones, links sugeridos y herramientas de búsqueda. No se fuerzan demasiado las categorías goffmanianas si se alude a ellos como el medio, reservando el nombre de fachada personal para el contenido de los post en sí (temas abordados, estilo de escritura, formas de argumentación).

Desde este punto de vista, el medio que Animal ha preparado para su actuación resulta cuidadosamente inquietante. Un fondo negro irregular simula ser una pared de bloques pintada. En la parte superior, ocupando todo el ancho de la pantalla, aparece escrita con una letra similar stencil de color rojo, el nombre del sitio: “Me quiero morir”. A la derecha del letrero, formando parte del mismo encabezado, una animación del personaje verdoso muestra un cartel que dice “Matame”. Debajo de este encabezado la pantalla se divide en dos partes. En el sector izquierdo de la pantalla aparecen las noticias, ocupando las tres cuartas partes del ancho de la pantalla y sobre fondo blanco, que se recorta sobre el negro de los bordes. Están ordenadas de manera cronológica (inversa). Cada una empieza con la fecha de publicación, en letras rojas y destacadas. A la misma altura se menciona la sección o categoría (en letras grises más pequeñas) y el autor del post, en letras negras. Por supuesto, invariablemente, el autor es “Animal”. El post no posee título y su cuerpo aparece escrito en una letra sin serif (Verdana), la misma utilizada en todos los casos, excepto en los que se utiliza la letra tipo stencil. Los posts son breves (3 o 4 párrafos, a veces menos) y pocas veces incluyen imágenes. Debajo del post aparece un link a “Comentarios”, recopilación de los que se realizan a cada noticia y acceso al formulario para enviarlos. A la derecha, sobre fondo negro, una columna que ocupa un cuarto del ancho de pantalla muestra distintas opciones. Cada agrupamiento de opciones se titula con la misma letra del nombre del sitio, en un tamaño menor, mientras que cada opción aparece en letra blanca, para la cual se usa la familia tipográfica común del sitio (Verdana). Las opciones son “Archivo”, con

vínculos a los posts de cada mes desde noviembre de 2003, “Categorías”, donde los posts se ordenan de acuerdo a las secciones mencionadas más arriba, “Links”, con algunas sugerencias de otros sitios (menos de 20: en contraste con otros bloggers Animal parece bastante selectivo), un dibujo de un rostro (el del personaje de las animaciones, evidente alter ego de Animal) bajo la frase “Hoy me siento...” con una leyenda cambiante (p.e. “Apático”), una dirección de mail, un pequeño banner bajo la frase “Tomá el banner... linkeame”, a la que se agrega el código HTML para poder hacer el link al sitio y un botón de acceso al portal *weblogs.com.ar*.

¿Qué nos dice este medio? Para empezar, salta a la vista que no se trata de un sitio institucional, de una empresa o ente gubernamental. La disposición de colores, la tipografía del encabezado y las animaciones nos llevan a pensar en otra cosa. Aún a pesar del título y el cartel del personaje, la primera impresión dista de insinuar que el autor del sitio es un suicida, antes bien desde la misma disposición del medio se nos induce a pensar que el contenido será humorístico o sarcástico. Demasiada elegancia y buen gusto para alguien que realmente desee morir. La inexistencia de publicidad y los limitados links a otros sitios inducen al visitante a recorrer el interior del sitio. Nada más alejado, por lo tanto, del concepto de “portal”.

Una mención aparte –posible desde el intenso sentido meritocrático de los bloggers mencionado más arriba– merece la plataforma utilizada para el desarrollo del blog. Al caracterizar al blog como medio, A. Fumero concluye que

tenemos un formato de publicación web que automatiza las funcionalidades necesarias para que cualquier persona con un nivel mínimo de alfabetización tecnológica pueda explotar el carácter hipertextual de la web, publicando y compartiendo contenidos con otros individuos (Fumero, 2005).

Siendo esta caracterización válida en general, debe sin embargo matizarse porque la adjudicación de mérito surge en el entrecruzamiento de dos criterios: el que hace al contenido de los posts en sí y el que viene de la originalidad y competencia informática del diseño del blog. Respecto a este último aspecto, el “blog bang” se produce, es cierto, con el lanzamiento de *Blogger* y es este tipo de servicio –que requiere conocimientos informáticos mínimos, aunque también brinda prestaciones limitadas– el que reúne a la mayoría de los sitios pertenecientes a la blogosfera. Siendo los más simples, son también los que menos prestigio brindan a sus autores. Un paso más ambicioso es el constituido por la utilización de una plataforma CMS (Content System Management), de las cuales existen varias opciones (WordPress, b2, Blogia, etc.) y que suponen un conocimiento informático algo mayor y su instalación en un servidor, habitualmente mediante un servicio pago (aunque a muy bajo costo). En general estas aplicaciones se distribuyen bajo licencias GNU (una de las más difundidas, Movable Type, tuvo escaso éxito cuando trató de arancelar su uso). En el caso que estamos analizando se trata de WordPress que si bien resulta sencillo de utilizar (su proceso de instalación se titula “Los famosos cinco minutos”), exige ya un conocimiento mayor de Internet. La apariencia estética del blog depende de la plantilla utilizada y aquí puede escogerse entre una predefinida o el diseño de una propia, recurso limitado a bloggers con conocimientos básicos (y a veces más que eso) de programación web. Animal ha diseñado su propia plantilla de WordPress, de uso exclusivo (y además con buen gusto), y por lo tanto se ubica en la fracción de bloggers que pueden obtener mayores beneficios de distinción.

Pasando a analizar la fachada personal, la redacción resulta muy cuidada. No existen faltas de ortografía o de tipeo, ni hábitos trasladados del chat (las abreviaturas exageradas, el uso indiscriminado de smiles, la reiteración, ese conjunto de hábitos textuales que ha dado en llamarse “netspeak”). Sin caer en la mojigatería, es inhabitual el uso de vocabulario grosero, y en general aparece justificado. Resulta evidente que cada post es meditado y evaluado antes de ser publicado y, de hecho, la cantidad de los mismos es limitada (uno cada dos días, aproximadamente). Los posts están escritos en primera persona y muchos refieren a experiencias y recuerdos personales. Estos últimos dan cuenta de la edad del autor, ya que tratan acerca de personajes de televisión de los ’80 (Alf, Max Hedroom, Brigada A). El tema predominante es el sinsentido de la vida, la angustia y la soledad, pero tratados con una distancia irónica y hasta compasiva. En un post particularmente logrado (12/12/2004) afirma “...últimamente estoy empezando a sentirme mejor. Todo parece estar acomodándose de a poco”. El detalle es que el texto ¡está girado 180°! y el visitante debe poner de cabeza el monitor para leerlo.

¿Qué podemos saber de la vida de Animal a partir de sus textos? Pues bien, algunos datos son que es estudiante, probablemente de diseño, que trabaja, que viajaba en la línea 140 pero luego se compró un auto, que también se compró un celular... Algunas referencias nos sugieren sus gustos musicales (Megadeth, Jimi Hendrix, la Bersuit) y filmicos (Kill Bill, El efecto mariposa), y algunas referencias más indirectas nos hablan de una mujer que lo dejó y de sus padres. No se trata del contenido de un diario íntimo: no aparecen nombres ni sentimientos realmente incómodos. Todo lleva la tónica de un juego elegante. El único momento en que esta línea se rompe es con la muerte del padre de Animal, aunque ni siquiera en ese caso podamos acceder a detalles, sino a referencias más o menos indirectas.

Queda claro, a esta altura, que los visitantes del sitio no acceden a Alejandro/Animal de una manera directa (si es que esto fuera posible), sino a un personaje construido a propósito para esa actuación. La visibilidad de las regiones posteriores es mínima, acotada a aquellos elementos que el actor desea que vislumbremos para dar un efecto de autenticidad. En uno de los post, Animal –a partir del comentario de una película– termina reflexionando acerca de disfrutar la vida a partir del amor, en una línea bastante alejada de la habitual. En el último párrafo parece darse cuenta del desvío en relación a su personaje, y se ve obligado por ello a concluir:

Al final me salió un post mersa, color de rosa con flores y lágrimas... Pero como dice la Bersuit: “En la calle ya se dice que no era como soy, Qué querés , si la ternura me brotó...” (26/10/2004) [9](#)

Con una fachada de completo “loser”, especie de Woody Allen vernáculo, Animal construye (con una prosa prolija y mucho humor) una compilación de desventuras y desazones cotidianos. Si pareciera que a través del blog podemos asomarnos a su interioridad, a sus pensamientos íntimos, una mirada más atenta deja al descubierto cuánto hay de construcción (y de filtrado) en esa presentación.

## 2.2. Huellas de la comunidad de lectores

Aún tamizado por el tono intimista que mencionamos, no son pocas las ocasiones en que Animal interpela a sus lectores, muchas veces son apelaciones casi retóricas, búsquedas de complicidad (“¿Cuál será el origen de la tonada que se le silba a las chicas lindas? Misterios del reino animal.....”) pero en otros casos la interpelación es directa y reclama una respuesta:

Voy a hacer una especie de “Concurso”. Cada uno de los que quiera participar tiene que pensar una forma de morir para el tipito de las animaciones, y gana la más loca, bizarra o rara... (10/05/2004)

Con todo un caso especial de participación se da en los comentarios. Si la estructura general del weblog es la de un ejemplo de casi interacción mediática (contextos de producción y reconocimiento separados, orientación hacia un número indefinido de receptores, monológica), en los comentarios esto se revierte y queda sustituido por un tipo de interacción mediática (los contextos siguen separados pero la orientación es más específica y se posibilita un tipo de intercambio que podemos asimilar al diálogo). El tema de estos intercambios es lo dicho en un post (y de hecho, son comentarios *de* un post), pero en ellos (que en más de un caso superan las 20 contribuciones) los “espectadores” realizan evaluaciones acerca de lo propuesto por Animal, quien también participa respondiendo esas apreciaciones.

Un ejemplo bastante interesante se dio con el post del 29/12/2004, donde Animal se quejaba de quienes usaban los comentarios para insultar. El post tuvo 29 comentarios (un número que debe indicarse que no es inusual en el sitio), generándose una discusión un tanto autoreferencial acerca de qué tipo de comentarios son o no admisibles. Una participante en la discusión llegó a decirle al autor:

La respuesta a tu “duda existencial” es simple: si tiras un blog mala vibra... que esperás ? que los que te visitan pongan realmente que sos un capo ? tu sitio habla de suicidios, amores ingratos, tedios cotidianos, papas noles asesinados... y siempre en los “Limites de tu server”... si no nos gusta no te leemos... pero si no te gusta el feedback, privá tu server... ida y vuelta, negro.. así se maneja la vida...

Como éste, muchos comentarios dan opiniones o pareceres, esbozan una diferencia de criterio que puede tener destino de polémica. Pero otros casos –tal vez incluso más interesantes- se limitan a evaluaciones formales. Es común que alguien escriba “me pareció un muy buen post”, dándole a los escritos de Animal un carácter de pequeñas obras, merecedoras de un tipo de contemplación casi estética. De esta manera, el público también demuestra que su actitud es la del espectador de una puesta en escena, no la del testigo de la intimidad del otro. Todos conocen el juego, saben que es un juego y saben cómo jugarlo.

## 3. Conclusión

En *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*, Berger y Luckmann afirman que la creación de condiciones para la existencia generalizada de crisis de sentido subjetivas e intersubjetivas es consustancial a la modernidad. Sin embargo, éstas no se dan en la magnitud que algunos analistas postulan, ya que

al mismo tiempo se [crean] las condiciones [...] para la coexistencia de distintos sistemas de valores, y fragmentos de dichos sistemas, en una misma sociedad, y por ende para la existencia simultánea de comunidades de sentido completamente diferentes (Berger y Luckmann, 1997, p. 57)

Los blogs personales son manifestaciones de esta construcción de comunidades de sentido que ya no son al mismo tiempo comunidades de vida, y que por ello requieren para su existencia de formas mediadas de comunicación.

Al mismo tiempo que permiten el agrupamiento de personas que, muy distantes físicamente, comparten sin embargo perspectivas, gustos y estilos de vida, los blogs también sirven para tematizar las angustias a las que se enfrentan los hombres y mujeres de la tardomodernidad.

Es muy duro vernos forzados a vivir nuestra propia vida sin que seamos capaces de ‘aferrarnos’ a patrones de interpretación y normas de conducta incuestionados (Idem, p. 84).

Justamente, la inexistencia de normas de conducta incuestionadas, la obligación de escoger y tomar decisiones lleva, en la modernidad tardía, a una presencia de los interrogantes vitales mucho mayor a otros órdenes sociales. Como afirma A. Giddens:

La modernidad es un orden postradicional en el que a la cuestión ‘¿cómo he de vivir?’ hay que responder con decisiones tomadas cada día sobre cómo comportarse, qué vestir, qué comer –y muchas otras cosas-; además, tal cuestión se ha de interpretar en el despliegue de la identidad del yo en el tiempo (Giddens, 1995, p. 26).

Estos interrogantes atraviesan de cabo a rabo el caso analizado pero esta situación, antes que ser excepcional, parece ser la norma de los blogs, con el aditamento de que es uno de los tipos de medios de mayor expansión en los últimos años, sino el mayor. Tal vez la exposición de porciones de la vida personal (aún cuando sean estilizadas) pueda interpretarse como la búsqueda -a partir del contacto con otros distantes que sin embargo, en el compartir perspectivas, gustos o soledades, se hallan simbólicamente más cercanos que aquellos contiguos espacialmente- de un aquietamiento de la angustia que parece ser consustancial al vivir en la tardomodernidad.

---

## Bibliografía

- Berger, Peter y Luckmann, Thomas (1997) *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno*, Barcelona, Paidós.
- Estalella Fernández (2005a) “Pobrecito hablador. Conflictos por la libre participación en una comunidad colaborativa. Etnografía simétrica de un weblog colectivo dedicado a la producción de noticias mediante filtrado” en *Atenea Digital* N° 7, UAB (Disponible: <http://antalya.uab.es/athenea/num7/estalella.pdf> ).
- (2005b) “Anatomía de los blogs. La jerarquía de lo visible” en *Telos. Cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* N° 65 (Disponible: <http://www.campusred.net/telos/articulocuaderno.asp?idArticulo=9> ).
- Fumero, Antonio (2005) “Un tutorial sobre blogs. El abecé del universo blog” en *Telos. Cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* N° 65 (Disponible: <http://www.campusred.net/telos/articulocuaderno.asp?idArticulo=1> ).
- Giddens, Anthony (1995) *Modernidad e identidad del yo*, Barcelona, Península.
- Goffman, Erving (1981) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Fernando Sáez Vacas (2005) “La blogosfera: un vigoroso subespacio de comunicación en Internet” en *Telos. Cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad* N° 64 (Disponible: <http://www.campusred.net/telos/articulotribuna.asp?idarticulo=3> )
- Quintero Herencia, Noelia (2006) “Identidad online, identidad paradigmática anónima: el efecto camaleón del Pobrecito hablador de Barrapunto.com” (Disponible: [http://teknokultura.rrp.upr.edu/pdf2006/Identidad\\_online\\_identidad\\_an\\_nima.pdf](http://teknokultura.rrp.upr.edu/pdf2006/Identidad_online_identidad_an_nima.pdf) ).
- Schvarstein, Leonardo (1992) *Psicología social de las organizaciones*, Buenos Aires, Paidós.
- Thompson, John B. (1998) *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Williams, Raymond (1992) “Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales” en Williams, R. (ed.) *Historia de la comunicación. Vol. 2: De la imprenta a nuestros días*, Barcelona, Bosch.
- Wolf, Mauro (1988) *Sociologías de la vida cotidiana*, Madrid, Cátedra.

---

## Notas

- 1 En varias fuentes sobre el tema se menciona como el primer weblog el desarrollado por Tim Berners-Lee, uno de los creadores de Internet, en 1993, donde registraba los nuevos sitios que se iban sumando a la red.
- 2 En 1999 apareció Blogger, un sitio/sistema que facilitó enormemente la generación de weblogs y que puso el concepto a disposición de usuarios con poca experiencia.
- 3 Una definición más precisa es que da el *Blog Herald*: “Un blog es una jerarquía de texto, imágenes, objetos multimedia y datos, ordenados cronológicamente, soportados por un sistema de distribución de contenidos capaz de proporcionar (al autor) la funcionalidad necesaria para distribuir esos contenidos con cierta frecuencia, exigiéndole unas capacidades técnicas mínimas, y que puede facilitar la construcción de conexiones sociales significativas o comunidades virtuales alrededor de cualquier tema de interés” (cit. en Fumero, 2005).
- 4 Esta afirmación no se sostiene únicamente por una razón conceptual, sino también cuantitativa.
- 5 “La distinción entre técnicas y tecnología es fundamental [...]. Una técnica es una habilidad particular, o la aplicación de una habilidad. Un invento técnico es, por consiguiente, el desarrollo de dicha habilidad, o el desarrollo o invento de uno de sus ingenios. En contraste, una tecnología es, en primer lugar, el marco de conocimientos necesarios para el desarrollo de dichas habilidades y, en segundo lugar, un marco de conocimientos y condiciones para la utilización y aplicación prácticas de una serie de ingenios” (Williams, 1992, p. 184).
- 6 No nos es posible en un sentido absoluto, tal como demostraron acabadamente las investigaciones etnometodológicas de Garfinkel. No es objeto de este breve escrito dar cuenta de estos aportes, pero debe tenerse en cuenta que la carencia que señala Goffman no es subsanable con un grado mayor de información, ya que ésta –a su vez- supone nuevas inferencias que se sustentan en un entramado institucional nuevamente inverificable. Toda interacción debe basarse, por ello, en la confianza.
- 7 En los sistemas colaborativos, el *karma* es un puntaje que surge de la valoración que hacen otros usuarios acerca de las contribuciones (noticias, comentarios, etc.) que realiza cada uno de ellos.

8 Y a su vez, la casi interacción mediática definiría la modernidad. Como puede verse, este punto de vista no coincide con la generalización de los mecanismos de vigilancia como matriz moderna que propone Foucault.

9 Dos referencias al respecto. La primera proviene de la cultura popular: Animal recuerda a los gangster de Tarrantino en *Pulp fiction*, que antes de iniciar su trabajo gangsteril se permiten un aparte para decirse uno al otro “Bien, es hora de que nos metamos en nuestros personajes”. La segunda referencia proviene del trabajo del mismo Goffman; como afirma M. Wolf: “El representar un papel permite identificarse, pero también dar un paso atrás, alejándose un poco para, mientras se interpreta, poder comunicar que se está interpretando” (Wolf, 1988, p. 79).

---

[Luis Sandoval](#)

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, Argentina

© Derechos Reservados 1996- 2010

Razón y Palabra es una publicación electrónica editada por el Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México.