

EMOCIONES EN LA TECNOCENCIA: la performance de la velocidadⁱ

Simone Belli

Doctor en Psicología Social por la Universitat Autònoma de Barcelona

Rom Harré

Profesor Emérito en el Departamento de Filosofía de la Georgetown University

Lupicinio Iñiguez

Catedrático de Psicología Social en el Departament de Psicologia Social de la
Universitat Autònoma de Barcelona

Resumen

En nuestras investigaciones sobre la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se ha entendido cómo estas tecnologías son fundamentales en la vida cotidiana de cada individuo. El énfasis se ha puesto en el análisis de las emociones ligadas al uso de estas tecnologías en estos espacios específicos. Utilizando el concepto de performance (Butler, 2003), se explora cómo el habla crea una necesidad de construir emociones particulares que no existían antes de su performance. Ha surgido a lo largo del análisis la categoría de la velocidad como performance emocional construida a través del lenguaje por parte de usuarios de nuevas tecnologías.

Palabras clave

Emociones, performance, velocidad, Membership Categorization Analysis, TIC

1. Objetivos

En los últimos años la investigación postconstruccionista (Iñiguez, 2005) ha contribuido de manera decisiva al estudio de las emociones, articulando los análisis mediante el recurso al proceso de la performatividad, que permite dar cuenta, como sostiene Judith Butler (1993), que la construcción de las emociones es un procedimiento abierto a constantes transformaciones y redefiniciones (Butler, 1997).

Un ámbito privilegiado donde se aprecia a conexión entre emociones y lenguaje, tal y como se desprende de las investigaciones realizadas, se manifiesta de forma singular en la tecnociencia. En efecto, de los estudios se desprende la aparición de nuevas emociones, o diferentes maneras de denominar las emociones "manejadas" en el

ámbito tecnocientífico. Debido al uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), consideradas desde la perspectiva de las emociones, podemos observar cómo confluyen algunos de los intereses comunes de filósofos, epistemólogos y psicólogos embarcados en el proyecto de la máquina afectiva (Michael, 2000, 2006), mediante el recurso a constructos como cyborg y techno-disembodiment (Haraway, 1995) o, simplemente, en la noción de disclosure, fenómeno éste difuso de lo que significa expresar emociones a través de un pantalla.

A través de nuestras investigaciones sobre el uso de las TIC que hacen los usuarios de locutorios y cybercafés¹, hemos mostrado cómo estas tecnologías son fundamentales en la vida cotidiana de cada individuo. Cada vez es más sencillo el acceso de los ciudadanos a las TIC, gracias a la existencia de diferentes espacios públicos que permiten su uso. Estos lugares van destacando, al igual que las TIC, por su presencia habitual y en alza en nuestros escenarios urbanos. En el contexto de los locutorios, hay prácticas que son una elección continua y cotidiana, que tienen una función importante y esencial para la vida social y la relación con los demás: la utilización humana y social del espacio, que nosotros consideramos como un espacio construido a través de la performance emocional.

El énfasis se ha puesto en el análisis de las emociones relacionadas con el uso de estas tecnologías en estos espacios específicos. Específicamente, desarrollando la indagación mediante el proceso *performance*, exploramos cómo el habla crea una necesidad de construir emociones particulares que no existían antes de su *performance*. Estos actos o "fabricaciones" se consideran naturales a través de su

¹ "Impacto psicosocial y cultural de las innovaciones tecnocientíficas: transformaciones y cambios promovidos por las Tecnología de la Información y la Comunicación (TICs)" INTIC. Ministerio de Educación y Ciencia. Secretaría de Estado de Universidades e Investigación. Secretaría General de Política Científica y Tecnológica. Dirección General de Investigación. SEJ2006-15655-C02-01

ejecución repetida en el tiempo y en el conjunto de las múltiples interacciones sociales cotidianas.

Para poder interpretar esta *performance en los discursos*, utilizamos una "herramienta" ad hoc. Concretamente, el *Membership Categorization Analysis (MCA)*, tal y como lo entiende la Escuela de Manchester (Leudar, 1995,1998). La particularidad en la utilización del MCA estriba en reconocer en las emociones una variación y un cambio continuos en el lenguaje, una iteración constante y progresiva. Es decir, una *performance*. Con esta particular simbiosis parece abrirse una nueva área de estudios entre las emociones y las TIC, entendiendo la emoción como un constructo simbólico que encuentra en el lenguaje su mejor expresión.

En efecto, del análisis de las entrevistas se ha podido desprender una categoría de pertenencia totalmente novedosa y, por tanto, definida según nuevos criterios emocionales, construida a través del lenguaje por parte de usuarios de nuevas tecnologías: la velocidad como *performance* emocional primaria. Se trata de una categoría producida por el discurso que se corresponde con el desarrollo de la tecnociencia en las Ciencias Sociales y que ha podido ser enfocada mediante los conceptos de cyborg (Haraway, 1995) y de mutante (Baricco, 2007).

Ambos conceptos nos ayudan a entender por qué la relación entre individuo y máquina se convierte en una extensión del mismo individuo creada a través de la performance discursiva. Es por esta razón que entendemos este uso como una extensión del propio cuerpo, según el concepto de cyborg de Haraway, pero siempre construido a través del lenguaje. Ya que la relación o conflicto entre individuo y sociedad, a través del uso de las TIC, se crea bajo la performance del discurso; se produce una iteración continua por parte de los usuarios de estas nuevas tecnologías para relacionarse con los demás.

Sobre todo, nos hemos centrado en definir como objetivo principal entender por qué las emociones tienen una fuerte relación con el lenguaje y cómo es posible expresar emociones a través el uso de las TIC. Esta estrecha relación la hemos trasladado a una de las vertientes más innovadoras en el estudio de las emociones en las Ciencias Sociales en los últimos años: la tecnociencia. Resaltando su estrecha relación con el lenguaje y el estudio de las emociones que encuentra principalmente en la Psicología Social Discursiva un campo muy abierto y, al mismo tiempo, muy concreto para futuras investigaciones.

2. ¿Qué es la *performance* emocional?

Cuando se trata el tema de *performance* en los estudios postconstruccionistas el nombre de Judith Butler es probablemente el más importante. Butler (1993, 1997) trata el tema de las emociones como una evolución constante en los discursos, ofreciendo una mirada a las emociones con una óptica completamente innovadora a través el concepto de *performance*. Aunque en sus textos no aparece explícitamente el término "emoción", surge de manera espontánea en todos sus discursos y posturas.

Utilizando el concepto de *performance* (Butler, 2003) se explora cómo el habla crea una necesidad de construir emociones particulares: "Estos actos, gestos, promulgaciones, generalmente construidos, son performativos en el sentido que la esencia o identidad que se pretende expresar son fabricaciones constituidas y sostenidas a través los signos corporales y otros medios discursivos." (Butler, 2003:136). De esta manera la emoción es una *performance* producida a través de estas fabricaciones, actos internamente discontinuos. Es decir, las emociones no existen antes de su *performance*, y el éxito de la copia, la "repetición" de una emoción

previamente constituida nunca puede ser invocada para reproducir fielmente a aquella.

Estos actos o "fabricaciones" se consideran naturales a través de la ejecución repetida en el tiempo, en un conjunto de múltiples interacciones sociales cotidianas. Estos actos performativos están abiertos a constante transformaciones y redefiniciones. Los actos o "fabricaciones" (Butler, 2003) eventualmente devienen normativas, y éstas pueden ser vistas como naturales.

Otro concepto muy importante para Butler es el de iteración (Butler, 1993). La autora utiliza la teoría de la iterabilidad de Derrida ya que le permite profundizar su concepto de performance: "*La performatividad no puede ser entendida fuera de un proceso de iterabilidad, una regulada y limitada repetición de normas. (...) Esta iterabilidad implica que la performance no es un acto, o evento, singular, sino que es una producción ritualizada (...)*" (Butler, 1993:95). En definitiva, "*Una repetición estilizada de actos*" (Butler, 2003:140).

Nosotros exploramos en nuestra investigación cómo estas "fabricaciones" construyen emociones. Las emociones así concebidas son un fenómeno construido socialmente, una construcción identitaria donde quien habla performa la manera de comportarse (Butler, 2003). Como explicamos anteriormente, estas emociones no pre-existen antes de su performance y no pueden ser reutilizadas, categorizadas y citadas en un futuro (Gregson y Rose, 2000: 438).

3. Encontrar la *performance* en el discurso: metodología

La tarea fundamental para un investigador es encontrar la teoría en la práctica, es decir, en nuestro trabajo la performance en el discurso. Gracias al *Membership Categorization Analysis*, según la perspectiva de la escuela de Manchester, este

objetivo lo hemos cumplido ya que hemos entendido cómo esta performance se va enfocando en la perspectiva del estudio de las emociones en las TIC.

El *Membership Categorization Analysis* (MCA) es un análisis formal de los procedimientos empleados por la gente para dar sentido a otras personas y a sus actividades. Sacks (1992) formula el MCA a partir de los escritos de Chomsky y Lacan y su colaborador en aquellos años Emanuel Schegloff. Harold Garfinkel constituye la parte etnometodológica del MCA en la que se establece la representación de personas por categorías como la tarea principal del método. Las *membership categories* son constituidas por "categorías relacionadas a predicados", que pueden incluir actividades, disposiciones a actos, tareas, creencias y valores (Watson, 1987). Muchos de los trabajos en MCA utilizan categorías relativamente cristalinas (por ejemplo "madre", "hijo") y analizan cómo estas categorías son utilizadas en el habla. Pero uno de los problemas principales es que se tratan estas categorías como si fueran fijas. Este problema emerge, sobre todo, en las investigaciones de identidad social y políticas del cuerpo, ya que hay nuevas categorías que aparecen y desaparecen a lo largo del análisis. Esta particular caracterización pasa por el discurso y muchas veces lo involucra. Es decir, nos interesa ver cómo los participantes administran la relación entre categorías (Leudar, 1998). Sus administraciones están categorizadas en "colecciones", "clases" y "relaciones", pero lo que nos interesa principalmente para nuestra investigación es lo que plantea Leudar con el concepto de "distributed discursive network", es decir, cómo las categorías y las relaciones emergen interactivamente en el habla (Leudar, 1995, 1998; Nekvapil y Leudar, 1998).

La visión de Ivan Leudar se diferencia principalmente de la concepción de Sacks por su particular manera de entender las "categorías" de códigos. Según Leudar, estas "categorías" de códigos están en constante evolución en el interior de un discurso. Nunca son fijas, sino que cambian continuamente, y un miembro de un código muchas

veces puede cambiar de categoría. Es un proceso dialógico, abierto y circular. La percepción de este cambio de categorías se debe a factores lingüísticos y lexicales producidos a través las prácticas sociales.

Otro aspecto importante en el planteamiento de Leudar es que las categorías tienen que ser activas, su concepción del MCA se define principalmente a partir este elemento básico. Imagina las categorías como un círculo, un sistema que se define, evoluciona constantemente, un sistema que siempre pasa de abierto a cerrado y de cerrado a abierto.

Así que se puede considerar el habla como una actividad, ya que se la considera de una manera activa, y las mismas situaciones son activas, "*talking in activity*".

4. Emociones en la tecnociencia

Vimos que las emociones tienen una fuerte relación con el lenguaje (Belli, Iñiguez, 2008), sobre todo bajo el concepto de *performance* (Butler, 2003). Ahora nos centraremos en los "efectos" que tiene este planteamiento en el lenguaje cotidiano. La *performance* la entendemos cuando observamos que hay algunas emociones que aparecen, y otras que desaparecen en el lenguaje ordinario. Esto es debido a que las emociones son narrativas, son relatos de acciones (Oatley y Jenkins, 1992:75).

Es necesario comprender que la *performance* está sujeta a la potencia del discurso de las emociones. El discurso de las emociones está lleno de pequeños discursos sobre metáforas y nuevas concepciones para articular y comprender las emociones en el léxico. Conceptos como *techno-disembodiment*, *human-affective machine* son parte del lado tecno-científico de las emociones, son ejemplos de nuevas *performances*, nuevas emociones que aparecen en la arena discursiva.

Las emociones van cambiando en el lenguaje natural y espontáneo de la vida cotidiana. Nuevos términos entran en la arena discursiva gracias a la *performance*, y nuevos ámbitos se van produciendo, por ejemplo, en el sector tecnológico (Belli, Harré, Iñiguez, en prensa). Así es cómo las emociones empiezan a introducirse en los relatos tecnológicos, como una performance más en el habla cotidiana. El concepto de *performance* relacionado con las TIC produce una nueva narrativa en las Ciencias Sociales, como *el techno-disembodiment* y la máquina afectiva. Sólo en los últimos años se ha comprendido que las emociones y las nuevas tecnologías tienen una relación muy estrecha. Especialmente en el tema de la afectividad hemos tenido la oportunidad de observar en múltiples ocasiones como, por ejemplo, una madre llora por teléfono con sus hijos y su familia o en el caso de una joven inmigrante que "sale de fiesta" con sus amigos conectados en la Red.

Los ejemplos que hemos enseñado en el párrafo anterior sirven para apoyar la tesis que las emociones tienen que ser interpretadas en el contexto social en el que se producen. De esta manera no hay que sorprenderse si las emociones aparecen y desaparecen en la arena discursiva. Un campo muy reciente de investigación en el tema de la emoción es el de la tecnociencia. Mike Michael (1996, 2000, 2004, 2006) con una postura de claro método semiótico reconoce las emociones como materia afectiva.

En la tecnociencia el tema de las emociones está relacionado también con la concepción semántica del concepto de *embodiment*, aunque no considera su trato cognitivo, sino que se centra sobre todo en su parte comunicativa y lingüística. Los principales autores que tratan esta cuestión son Haworth (1990), Niedenthal, Barsalou, Ric y Krauth-Gruber (2005), Prinz (2005), Lyon (1999), Katz (1996), Harré y su texto

"*The necessity of personhood as embodied being*" (1995), Malin y Peterson (2001) y Haworth (1990).

El concepto de *embodiment* también tiene una acepción más extrema, que es el *techno-disembodiment*. Este concepto está trabajado sobre todo por James y Carkeek (1997).

Estos diferentes discursos sobre los afectos y las emociones en la tecnociencia se pueden ver en el contexto particular que ofrece Nicolás Rose a partir del concepto de materia afectiva (Rose, 1983) y la figura de la máquina que construye el individuo, la máquina afectiva. Esta visión viene encarnada por la figura del *cyborg* que ofrece Haraway (1990, 1995) y Hollinger (2000). También Gergen (1990) da una reinterpretación de materia afectiva en la sociedad posmoderna.

Steve Brown y Paul Stenner (2001; Brown, 2005) hablan de emociones colectivas en la tecnociencia y en la sociedad de consumo, retomando los escritos de Spinoza y también de autores más recientes como Schaub (1933) bajo el concepto de materia afectiva que deviene ser humano-máquina.

Cuando nos encontramos delante de una pantalla se generan una serie de mecanismos que hacen emerger nuestros aspectos más íntimos, y que la narrativa científica ha etiquetado con el término de *disclosure* (Aviram, Amichai-Hamburger, 2005; Qian, Scott, 2007). La *disclosure* es uno de los aspectos más llamativos que hemos encontrado a lo largo del análisis de las entrevistas que hemos realizado en nuestras investigaciones. La *disclosure* nos ayuda a explicar por qué nos fascina hablar con desconocidos o con alguien que ya conocemos, pero además cómo a través de una pantalla podemos decirle cosas que nunca le diríamos cara a cara. Sobre todo cosas de la esfera íntima y privada, como expresar nuestras emociones. Esto nos permite entender el éxito que tienen el uso de estas tecnologías en diferentes aspectos de la

vida. Fenómenos como el *Facebook* garantizan justamente eso, contactar con alguien que ya conocemos, pero entrar en una dimensión más íntima, donde es posible expresar nuestras emociones menos públicas o llevar nuestras relaciones a otro nivel, todo a través del lenguaje. Este razonamiento nos permite repensar en otros términos las relaciones afectivas, el aspecto íntimo en las nuevas tecnologías y las emociones que nos encontramos cuando estamos delante de una pantalla plana de ordenador.

Las tecnologías informáticas miden, cuantifican e identifican los estados emocionales y afectivos, y la comunicación de estos afectos en tiempo real entre personas y la consecuencia entre máquinas. El concepto de *techno-disembodiment* según la definición de Paul James y Freya Carkeek (1997) es "una creciente abstracción de la forma en que vivimos nuestros cuerpos y una generalización de la mediación tecnológica de las relaciones sociales". (James y Carkeek, 1997:107). James y Carkeek (1997:109) sostienen que la fuerza de este concepto está relacionado a un aspecto emocional residual dependiente de la carga erótica-romántica, por ejemplo, la *techno-sexuality* (James y Carkeek, 1997). Relaciones sexuales sin la presencia de otra persona o la representación tecnológica de un órgano sexual, la amplia gama de prácticas de *telephone-sex* y *chat-sex* hasta la cirugía estética. Estos ejemplos ilustran un emergente desarrollo ya generalizado en estos tiempos posmodernos.

Las tecnologías relacionadas a los seres humanos pueden medir, cuantificar e identificar los estados emocionales y comunicar con ellos en términos emocionales en tiempo real entre persona y ordenador. Un ejemplo de *affective machine* es la construcción de sistemas tecnológicos que pueden relacionarse con los seres humanos y transmitir cambios biopsicológicos, por ejemplo, el uso de zapatos, pulseras, camisetas que perciben y transmiten al individuo estos cambios de manera que su estado emocional cambie en sus contextos sociales. Estos son los gadgets de una única fase en la interacción entre hombre-máquina, es decir, la *human-affective*

machine.

También resulta muy atractivo, para el presente artículo, hablar de *file-selves* (Harré, 1984). Para Harré, nuestro yo puede estar presente en muchos sitios diferentes y tomar parte en diferentes episodios. Por ejemplo, una persona está jugando al tenis mientras, al mismo tiempo, están evaluando su currículum para un trabajo, el banco le está haciendo una transacción de dinero, la policía lo está investigando y un médico está consultando sus análisis, todo al mismo tiempo. Si tomamos ese ejemplo y lo analizamos según la tecnociencia, podemos comprender cómo todo eso se ha convertido en lo cotidiano en el día de hoy. Una persona está trabajando en red mientras sus amigos miran sus fotos en el *Facebook*, le dejan un comentario, la novia le escribe un mail, la madre lo llama por *Skype*, un compañero de trabajo le envía un sms, y a eso le pueden sumar todo lo que se explica en el ejemplo anterior de Harré. Por estas razones, hay que entender el uso que hacemos de estas nuevas tecnología como una extensión del propio yo.

El concepto de *cyborg* de Haraway nos ayuda a entender por qué la relación entre individuo y máquina es como una extensión del mismo individuo, creada a través la *performance* discursiva. Esta relación construida a través el discurso nos ayuda para introducir lo que vamos a tratar en el siguiente apartado. Un análisis de entrevistas a usuarios de nuevas tecnologías donde aparece una nueva *performance* emocional, la velocidad.

5. La performance emocional de la velocidad: análisis

"Utiliza Gmail en tu móvil, ¡es súper veloz!"
(<http://mail.google.com> 10 octubre 2008)

En las entrevistas analizadas emerge continuamente una membership category como performance emocional, está siempre presente y sin lugar a dudas es la protagonista principal en el estudio de las nuevas emociones y las TIC. Esta performance emocional ha surgido de manera espontánea en el análisis, y cada vez ha asumido diferentes connotaciones. Se ha constituido cada vez como una categoría cambiante, es decir, una performance. Esta membership category está continuamente sujeta a estos cambios y este fenómeno sólo se puede comprender a través el Membership Categorization Analysis (MCA) según la escuela de Manchester. Como vimos anteriormente, este tipo de análisis nos ayuda en la tarea de buscar la performance en los discursos emocionales. Así que debido a las razones que hemos descrito anteriormente aparece como "nueva" performance emocional en la arena discursiva tecnocientífica, la velocidad.

La velocidad es una emoción que emerge de manera continua en las entrevistas a usuarios de locutorios. Gente común que utiliza de manera cotidiana las TIC sin ser profesionales del sector informático. A través del uso cotidiano que se hace de estas nuevas tecnologías se ha comprendido la importancia que tiene esta performance emocional como factor básico y prioritario.

Es una extensión del propio cuerpo para relacionarnos con los demás a través del uso de estas TIC, esta extensión es una producción discursiva y sólo a través el discurso podemos entenderla, sólo a través del lenguaje es posible crear esta performance. Es similar a lo que definimos anteriormente con el concepto de cyborg de Haraway pero totalmente lingüístico. En el siguiente apartado perfilamos esta performance, intentamos ver su trayectoria, encontrar una manera de definir la velocidad, sin desnaturalizar la evolución constante y continua de su performance, de su iteración. Dibujar la trayectoria de esta performance a través de un análisis del

discurso específico, el MCA según la perspectiva de Manchester, es lo que se propone en esta última parte del artículo.

Esta *performance* en nuestro análisis se ha caracterizada por tres aspectos que inductivamente hemos contrastado: la rapidez, la efectividad y la facilidad. Estas tres características nos han servido a lo largo del análisis para encontrar esta performance en el texto, entender su iteración.

Es una MC que se relaciona con las Category Bound Activities (es decir: actividades, acciones, verbos) vinculadas con las TIC y que respectivamente son: el uso, el avance, el tiempo y el cambio. Por esta razón entendemos este uso como una extensión del propio cuerpo, bajo el concepto de cyborg de Haraway, pero siempre construido a través del lenguaje, ya que este uso siempre es discursivo. Siempre gracias al lenguaje es posible definir esta extensión, este uso de las TIC, esta CBA, esta performance.

Así que esta performance se basa en el uso que se hace de estas tecnologías, y el uso se construye discursivamente a través la performance emocional de la velocidad. Al principio del análisis esta velocidad se nos aparece como una emoción fría que puede transmitir muy poco, que seduce con su propia performance. Pero a largo plazo esta velocidad produce emociones verdaderas, nada frías. Se ha visto de qué manera esta velocidad pasa de ser una emoción fría, unemotional, o por utilizar una expresión de Illouz (2007), "emociones congeladas", pasa a ser una emoción completamente verdadera, para nada fría, la gente llora o ríe delante de una pantalla (Belli, Iñiguez, 2008).

También el uso del término "tecnología" es algo que remite a toda una lista de términos relacionados con una manera de entender las emociones frías, unemotional. Esta lista incluye diseño, funciones, compra del producto, etc. Es una lista de términos

que pueden ser considerados según esta "no emoción" que hemos especificado antes. Unemotional como una "emoción" posible en las tecnologías y cuando se trata de hablar de estas. El uso de un medio frío, el ordenador, para poder comunicar con otras personas, la luz fría de la pantalla, citando a Baudrillard (1990:153). Un medio frío que emplaza, a través de una seducción fría, el encanto narcisista de las nuevas tecnologías, el encanto frío de Internet. Pero esta no-emoción en el momento en que se relaciona con el uso que se hace de las TIC, con el comunicar con los demás, cambia, evoluciona, cumple una performance. Se transforma en una emoción real y presente.

Extracto 1

- 210. -sí...mucho... porque quedan a tal hora...aquí horas en la tarde allá...mañana...con esto
- 211. guapísimo de la cámara...ves a tu mujer a tus hijos...o a tu familia...a tu madre o a tus
- 212. abuelos...y dos tres horas...ahí...llorando...algunos los verás llorar...decir cosas
- 213. muy...muy dulces...entonces tú escuchas y...te impacta...¿no?

Extracto 2

- 215. #&-no yo una vez...me puse a emborracharme mirando la webcam con unos amigos que
- 216. estaba...y ah...salud...(risas) y bebían también (risas) y nos emborrachamos (risas) bueno
- 217. ya "chao" (risas)...mata la añoranza...los...la añoranza...

Ahora hemos entendido bien cual es la Membership Category que vamos a analizar, la velocidad; y cual es la Category Bound Activity, que nos ayudará a esto, el uso de las TIC. Ya hemos entendido como esta performance se va alineando, podemos comprender su trayectoria a través del ejemplo que hemos puesto anteriormente, cumpliendo una iteración del asumir la condición de unemotional, fría, hasta convertirse en una emoción real, humana y con "color".

Pero todo esto será posible entenderlo más detalladamente a través el recorrido que vamos a presentar.

Este aspecto de la performance nos ha parecido oportuno tratarlo en esta primera parte de análisis, ya que es lo que marca este proceso de iteración de la performance. Continuamente se ven estas tecnologías como algo frío pero de repente, en el momento en que nos relacionamos con ellas, producen una gran cantidad de emociones verdaderas. Así que este "color" y calor va cambiando a lo largo de nuestro análisis, nosotros sólo hemos puesto los parámetros, ya que no es posible definir a priori qué es una emoción fría o que es una emoción real. Es importante comprender que en ningún momento anterior al análisis se puede definir esta MC de la velocidad, porque es en el momento del análisis que esta MC se va definiendo. Es a partir del momento en que aparece la MC que se puede identificar y definir la MC como tal. Esta MC es flexible, abierta y dinámica, y es de esta manera que pueden dar significado y evolucionar a través del discurso. Sólo a partir de que tratamos la *performance* de la velocidad es posible entender esta iteración.

Extracto 3

- 253. C: Internet, (.) quizás: (0.5) Internet y móvil
- 254. E: ¿sí? (0.3) ¿Es más cómodo?
- 255. C: >es lo más cómodo<, más rápido y (0.2) efectivo

Como hemos mencionado anteriormente, la performance emocional de la velocidad se define a partir de tres características que el entrevistado encuentra en Internet, o de forma más precisa, en el uso que hace de Internet: "es lo más cómodo, más rápido y efectivo" (Extracto 3, línea 255). Sólo en el uso se define esta performance emocional como decíamos anteriormente.

Pero intentamos comprender más detalladamente en que consiste cumplir esta performance emocional a través de estas tres características, y cómo ayudan a alinear la propia iteración.

Empezamos con la característica de la rapidez:

Extracto 4

15. C: >Los locutorios tienen< tecnología:a: bastante (.) avanzada y están
16. bastante al día en to:do: (0.3) y todo >los ordenadores son< bastante:s rápido:s (0.2)
17. y con pantalla plana, (.) los que hay en los locu:torio:s. WebCam no
18. falta, (.) puedes escuchar música, puedes hacer (.) trabaja:r y tal (.) varias
19. cosas

La tecnología (emoción fría) en los locutorios, nos explica el entrevistado, es bastante avanzada. El avance tecnológico es otro término que remite a una emoción fría, y también al consumo de tecnologías como veremos más adelante. Sobretudo afirma que los ordenadores que hay son bastantes rápidos (Extracto 4, línea 15-16). El uso que hace de estos ordenadores es rápido. Los ordenadores son rápidos, así que el entrevistado los utiliza de manera rápida y esto lo expresa discursivamente creando justo aquella performance emocional que caracteriza la velocidad, y lo hace con la ayuda de esta característica de la rapidez. Esta característica de la rapidez se debe al avance tecnológico. El avance remite a las nuevas tecnologías y sus continuas mejoras, evoluciones, al consumo rápido de las mismas. Ya que el mismo consumo de las tecnologías es un consumo puramente emocional (Gil, 2005; Belli, Iñiguez, 2008), es rápido.

Podemos estar de acuerdo en sostener que la MC "velocidad" surge como una *performance* emocional en los términos que el entrevistado menciona. Términos como "rápidos" y detalladas descripciones de las TIC como "pantalla plana", "webcam no falta", "puedes hacer" y "varias cosas" (Extracto 4, línea 16-17). El avance tecnológico está continuamente presente en su discurso, esta rapidez del cambio tecnológico al mencionar "pantalla plana" y no simplemente "pantalla". Remite siempre a este uso que se hace de las tecnologías, y a cómo este uso va cambiando, evolucionando, es

rápido. Esta estricta relación entre el avance tecnológico y el uso que se hace de estas tecnologías provoca lo que hemos definido anteriormente como iteración. Imposible definirla a priori, sino que cambia constantemente en el habla en actividad. Hay un cambio diferente entre las personas que se comunican a través del uso de estas tecnologías o con el uso que se hace de éstas. Así que esta rapidez se relaciona y se re-define con la característica de la distinción que es tecnológicamente avanzada. Pero todo esto lo veremos de manera más detallada más adelante.

Sabemos que esta rapidez cambia en función del avance de las nuevas tecnologías, se define e interactúa gracias a ellas. Esta característica de rapidez nunca se encuentra en un estado fijo, en una definición a priori y que pueda ser repetida en otros contextos, sino que está continuamente cambiando, en un movimiento continuo, y lo hace discursivamente. Una iteración constante bajo el propio concepto de *performance* butleriano (Butler, 2003).

Extracto 5

73. próximamente ya compraré un PDA o una blackberry

Extracto 6

85. verlo, (0.4) que a lo mejor yo: (.) estoy fuera (.) y sale un tema urgente (0.3) y puedo responder (0.2) y poder contestarlo estando a 2 mil kilómetros. (0.3) Yo creo

87. que son cosas:, (0.3) bueno:

Extracto 7

101. C: con todas las prestaciones (0.3) que ellos han mejorado

Extracto 8

105. durando. (0.5) Soy una persona que desde que está (0.2) el teléfono móvi:l: (0.4) a lo
106. mejor (0.3) me habré cambiado de mó:vil 3 o: 4 vece:s
107. E: Si
108. C: No me intere:sa cambia:rllo (0.2) cada 6 meses, (0.4) cada año, (0.2) por lo que:
109. enco:ntraba, >no mucho<

La *performance* de la "velocidad", debido a que es una *performance*, iteraciona y se constituye continuamente en el tiempo y en el espacio. Términos como "próximamente" (Extracto 5), "tema urgente" (Extracto 6, línea 85), "ellos han mejorado" (Extracto 7), "cambiarlo cada 6 meses" (Extracto 8), "no me interesa cambiarlo cada 6 meses (Extracto 8) remiten continuamente a este cambio temporal. Ya que la relación entre la característica de la rapidez y el uso que se hace de las TIC está directamente relacionada con el tiempo y el espacio. En diferentes contextos esta rapidez se perfila de forma diversa, no es posible repetirla en otros ámbitos. El éxito de una copia, como decíamos anteriormente, está destinada a fracasar. Hay que entender ese tiempo y espacio en continuo movimiento, y este movimiento es el que dibuja la *performance*.

Extracto 9

353. ficticio. Una parte que favorece que la gente, que pasa, que mucha
354. gente no tiene tiempo por el trabajo porqué está metido en su vida,
355. y no tiene tiempo para salir a relacionarse con gente, que hace se
356. vela por una parte del ordenador, e intenta conocer gente, que esto

Extracto 10

424. busco habitación, y es una manera muy efectiva en mi caso yo alguna
425. vez encontré habitación por Internet que es lo más rápido, toda la
426. pagina de Loquo, en que la gente se anuncie para trabajos, para
427. pisos, y cosas de estas, esto es la ventaja.

Reaparece lo que comentamos anteriormente, el tiempo. El tiempo que no hay, que no se tiene, que se escapa. Los temas urgentes, los mails a contestar rápidamente, como se ha visto anteriormente (Extracto 6, línea 85-86), hacen que no haya tiempo para otras cosas, como por ejemplo conocer gente. "El tiempo se nos hace breve" diría San Pablo de Tarso, y las nuevas tecnologías nos permiten extenderlo, o por lo menos aprovecharlo de una manera mejor, o perderlo de una manera más entretenida, pensamos por ejemplo en el *Facebook*, gracias a la velocidad aún mayor. Una performance constante y fuerte que evoluciona y revoluciona las relaciones sociales de cada individuo.

Internet hace más efectivas las tareas que antes se hacían sin su uso (Extracto 10, línea 424-427). Una serie de ejemplos nos permiten entender cómo el uso de estas nuevas tecnologías hace más efectivas, más rápidas y más sencillas nuestras tareas cotidianas. Es decir, que la performance de la velocidad se construye en el día a día.

Cómo explica Bauman (2006), el tiempo ha cambiado, y para ilustrárnoslo utiliza el ejemplo de la publicidad de las máscaras de maquillaje. La máscara es *long time*, a largo plazo, dura mucho tiempo, pero ese largo plazo, ese *long time*, son sólo 24 horas en la publicidad de la máscara. Es decir, que se supone 24 horas como un largo plazo. Es la nueva partición del tiempo, de medirlo del tiempo, es parecido a lo que se explicará más adelante con el ejemplo de conocer gente a través el uso de Meetic. Otro ejemplo puede ser también la búsqueda de la palabra Bauman, en el motor de búsqueda de información Google. Se escribe el término que hay que buscar y en 0,17 segundos se ha encontrado 27.000.000 referencias para la búsqueda del término "Radiohead" y en 0,40 segundos 3.199.000 referencias para la palabra "Bauman". Esta es la velocidad, la emoción de la velocidad.

La velocidad a la que se mueve la tecnomáquina del saber contemporáneo ha

comprimido el tiempo. Si el progreso técnico hacía pensar en una disposición del tiempo a la carta para desarrollar los diferentes aspectos de la vida, lo que ha ocurrido ha sido la compresión de ese tiempo. La conectividad no ha flexibilizado el trabajo y la producción sino que la ha fragmentado en infinidad de momentos esparcidos por el tiempo y el espacio físico (Belli, López y Romano: 2009).

La rapidez itera en función del tiempo y del avance, es decir, de las mejoras tecnológicas. La rapidez con la que consumimos tecnologías es la misma rapidez en que consumimos emociones (Gil, 2005).

El consumo de las tecnologías es una posible emoción en el uso que hacemos de estas. El simple término "iPod" es una emoción en nuestros relatos cotidianos, continuamente aparecen términos tecnológicos para subrayar este cambio de tecnología, un cambio veloz. Los términos se van sustituyendo continuamente, ya que la tecnología evoluciona cada día evoluciona, pero el sentido que le damos a este uso discursivo es siempre el mismo. Este cambio de tecnología, este consumo de tecnología remite siempre a la performance emocional de la velocidad. Considerar las emociones como un producto de consumo es un aspecto que ha tenido bastante éxito en los trabajos de la última década (Belli, Iñiguez, 2008). Como se ha dicho anteriormente las emociones no sólo devienen obsoletas sino que nuevas formulaciones entran en la arena discursiva. Es por esta razón que nuestros relatos se enriquecen en términos emocional-tecnológicos.

La velocidad es una MC que se constituye en el "tema urgente" (Extracto 6, línea 85), hace falta una manera de resolver estos temas urgentes lo más rápido posible, y esta rapidez, esta efectividad, esta velocidad sólo puede resolverse para el entrevistado a través de la compra de una PDA o una *blackberry*. Una compra totalmente emocional, un consumo emocional de tecnologías:

Extracto 11

73. próximamente ya compraré un PDA o una blackberry

El cambio tecnológico es la solución, y este cambio siempre tiene que desarrollarse bajo la velocidad entendida cómo emoción.

Precisamente esta compra de tecnologías en el individuo produce una serie de emociones. Felicidad por la compra de una nueva blackberry, aburrimiento por tener una versión anterior. Estos son los motivos para querer cambiarla, pero esto se traduce en términos discursivos con el cambio, el avance tecnológico, todos estos temas que entran en la performance emocional de la velocidad. Puede ser que en el individuo haya una serie de emociones dadas, pero esto no podemos saberlo, sólo podemos saber lo que expresa, lo que menciona, y muchas veces lo que utiliza son nuevos términos emocionales, palabras nuevas para explicar emociones que ya existían. Esto coincide con el cambio en la arena discursiva, utilizamos nuevos términos cuando hablamos de esta relación entre individuo y nuevas tecnologías. Esta extensión del propio cuerpo, esta performance emocional, adopta nuevos términos y la velocidad, por extraño que pueda parecer como *performance* emocional, es una de estas. Así que esta rapidez varía según el contexto en el que se produce, basta pensar en el avance tecnológico.

La segunda característica de esta performance emocional es la efectividad:

Extracto 12

175.bases de datos, en este caso Excel, y próximamente en Saf. Puedo
176.utilizar el Saf, el software como, mucha gente sabe es un programa
177.bastante bueno y efectivo, que tiene diferentes módulos, en mí
178.empresa en este caso, tiene módulos de contabilidad, para llevar
179.toda la contabilidad de la empresa, que bueno, que ahí tienes todos

- 180. los productos de la empresa, controlados en cualquier momento los
- 181. puedes ver, y después lo que, otros departamentos como el comercial,

Extracto 13

- 193. C: vamos a intentar tener también el tiempo actualizado de todas las
- 194. personas de la empresa

La característica de la efectividad se puede encontrar en la línea 177 del extracto 12: "bastante bueno y efectivo". Esta segunda característica de la velocidad, a lo largo del análisis, viene relacionada con dos Category Bound Activities, que también hemos visto anteriormente, que son el avance y el tiempo. "Próximamente en Saf" (Extracto 12, línea 175), remite al avance tecnológico de este software específico para la gestión de datos en las empresas, y "controlados en cualquier momento" (Extracto 12, línea 180), es la efectividad en su estado puro.

Se podría comentar que la efectividad puede ser una causa de una emoción particular como puede ser la felicidad. La felicidad por la compra de un nuevo objeto tecnológico o que la efectividad puede ser una propiedad del mismo objeto tecnológico. Pero es la extensión de nuestro propio cuerpo que hacemos discursivamente la que le da esa característica para constituir la performance emocional de la velocidad. Es a través de esta característica que se argumenta discursivamente nuestra performance. El entrevistado puede ser que se sienta más feliz por una compra tecnológica, pero esto no lo sabemos. Lo que sabemos es que él quiere ser efectivo, sentirse efectivo, y esto lo puede hacer a través el uso que hace de una tecnología particular. Este uso está determinado continuamente por el avance y el tiempo. Es un uso que se modifica con el tiempo, la efectividad cambia. La efectividad como característica de esta performance emocional es propia porque cambia, varía dependiendo siempre del tiempo y del avance tecnológico. Si pensamos en el uso de las nuevas tecnologías en

la vida cotidiana, pensemos por ejemplo el envío del mensaje "Feliz Navidad" a los conocidos y familiares por esas fechas. Podemos ver cómo ha cambiado en los últimos 15 años, se ha pasado del envío de cartas por correo tradicional, a una llamada telefónica, al envío de un sms con el móvil, un mail, un mensaje en la chat, o directamente en el muro del Facebook. Ha cambiado y cambiará, ya no podemos saber cómo lo haremos la próxima Navidad a la hora de enviar felicitaciones, sólo podemos imaginarlo. Pero sí que vemos como esta trayectoria de la efectividad ha cambiado y ha definido esta performance de la velocidad, se ha modificado. Los tiempos no son los mismo para enviar una carta con correo tradicional o al enviar un sms. Los tiempos van cambiando y esto está relacionado sobre todo con el avance tecnológico sobretodo. El medio tecnológico cambia, la forma de enviar un mensaje de felicitaciones cambia, pero el efecto puede ser el mismo, aunque lo que expresemos sea diferente, hablamos siempre en términos de efectividad.

Por estas razones entendemos la efectividad como una característica fundamental de la velocidad. Siempre lo efectivo está pendiente de las mejoras tecnológicas y del uso del tiempo. El "cualquier momento" (Extracto 12, línea 180) remite a la instantaneidad, a lo rápido y, por supuesto, a lo efectivo, "al tiempo actualizado" (Extracto 12: línea 193).

Extracto 14

132. C: si, bueno, un mp4, que me regalaron y aun no he tenido tiempo de

133. utilizar. Si me regalaron un mp4 por mi cumpleaños, pero

134. E: ¿Sí?

135. C: he tenido poco tiempo, aun no tengo tiempo de sentarme y mirarlo

136. y aprender cosas

Extracto 15

16. E: (1.3) >Eh With computer< it's possible to
17. communicate easier: (0.2) becau:se: you don't pay
18. any: fee:s, (0.2) Howe:ve:r, with mobile-phone is
19. more expensive

Surge a lo largo del análisis de las entrevistas la concepción del tiempo como componente fundamental para entender la velocidad como una performance emocional. Resulta muy evidente la estricta relación entre la velocidad y el tiempo, tanto que resulta ser la concepción más frecuente entre la MC y las CBAs. Una de las funciones básicas de esta performance emocional es la de ganar tiempo: "he tenido poco tiempo, aún no tengo tiempo de sentarme" (Extracto 14, línea 135). Una competición continúa contra el tiempo: la performance entre ganar y perder tiempo. Por esta razón, el concepto de ganar tiempo o de perderlo nos introduce a la tercera característica de esta performance, que es la facilidad.

Como se vio anteriormente, el uso que se hace de las TIC es básico para entender la performance. Hemos visto en qué consiste la rapidez, la efectividad, pero para que la *performance* de la velocidad sea completa, la facilidad cumple los requisitos para completarla. Pensamos en la facilidad para comunicar, por ejemplo: "It's possible to communicate easier" (Extracto 15, línea 16-17). Pero también es un uso que hay que aprender, como buena parte de cualquier uso de aparatos, técnicas o disciplinas. Este uso de las nuevas tecnologías implica siempre un cierto grado de aplicación e implicación, una cierta dedicación, un cierto tiempo de aprendizaje. Como hemos dicho anteriormente uno de los objetivos de la velocidad es ganar la tremenda lucha contra el tiempo, y es por este motivo que una característica de la velocidad es la facilidad, lo intuitivo, es decir, lo simple. Así que para utilizar un lector mp4, por ejemplo, siempre remite a tener una dedicación y un tiempo para el aprendizaje de esta herramienta tecnológica: "Aún no tengo tiempo de sentarme y mirarlo y aprender cosas" (Extracto

14, línea 135-136). Es por esta razón que resulta comprensible el por qué ha surgido como tercera característica en esta performance emocional la facilidad. Lo fácil nos hace ganar tiempo y lo complicado nos lo hace perder. Con lo fácil la velocidad tiene ventaja, con lo complicado la velocidad se hace menor. Es una continua *performance* emocional, una variación continua de la "velocidad".

Todas las horas son susceptibles de ser trabajadas, las conexiones inalámbricas permiten conectarse en cualquier lugar en todo momento. La ecuación de la sociedad contemporánea es clara (conexión=adentro=vida) (desconexión=afuera=muerte), el tiempo desaparece en esa vorágine de conexiones en tiempo real. Ya no hay jornada laboral, sólo objetivos que cumplir. Ya no hay tiempo, sólo un cronómetro que descuenta segundos en nuestra vida (Belli, López y Romano: 2009).

Así que estas tres características, rapidez, efectividad y facilidad definen continuamente la *performance* de la velocidad.

Como decimos en la primera parte de este apartado, el individuo utiliza estas nuevas tecnologías como una extensión del propio cuerpo, según la concepción del *cyborg* de Donna Haraway, pero de manera totalmente discursiva para relacionarse con los demás, con el otro. Todas las actividades que nos permiten mantener relaciones con nuestro contexto social, nuestro entorno social.

Extracto 16

275. C: que también se fomenta relaciones sociales y afectivas. Porque lo
276. que antes era una agencia matrimonial que ayudaba a encontrar pareja
277. a hombres y mujeres, ahora ya los chats, han hecho que estas
278. empresas fracasen
279. E: es verdad
280. C: Ya porqué en una, cuando tú miras Internet, vas a mayor velocidad
281. que si estas con esta persona en el día a día, todo es como más
282. rápido. Aunque luego puede, puede ser que la cosa cuaje o no cuaje o
283. que la cosa vaya bien
284. E: también como el Meetic..

285. C: el Meetic es una, es un tema que yo desconozco, pero conozco
286. gente en el trabajo, en este caso dos chicas, que son personas de mi
287. edad, tengo 32 años actualmente, y que... ellas son chicas normales,
288. que pero por falta de tiempo o porqué no han encontrado la persona
289. adecuada, para salir, han salido normalmente o se ha relacionado con
290. otra persona, pues tienen un anuncio allí puesto
291. E: si si
292. C: y reciben información a diario, porqué yo lo he visto, y contacta
293. con gente y se quedan con alguna persona

Aparece en la línea 280 la performance emocional de la velocidad como algo mayor, ¿pero mayor respecto a qué? Respecto a la vida cotidiana, a la del día a día, al de las citas, del restaurante, cine y bar de copas... Mayor velocidad respecto a la agencia matrimonial (Extracto 16, línea 276). Ahora gracias a Internet, a los chats, y al Meetic (Extracto 16, línea 285-293) todo es más rápido, efectivo y fácil, sobre todo en las relaciones sociales. Este cambio de categoría, esta evolución de la velocidad, es una performance que se construye y se deconstruye en lo social a través el lenguaje.

Conocer gente a través los chats y el Meetic es una acción que permite comprender este cambio de velocidad. Una velocidad más rápida, efectiva y sencilla en lo social, y esta performance emocional se constituye a través del uso de estas nuevas tecnologías. Internet es el medio más representativo y emblemático para comprender el proceso de iteración de esta velocidad como ya decimos anteriormente (Extracto 6, línea 255).

Extracto 17

179. -¿Y QUE...QUE CREES QUE PASARÍA SI EL LOCUTORIO DESAPARECIERA?
180. -ostia...pero sería...sería un algo...un...una problemática porque...pero...si no
181. existiría...pues...también suelo llamar desde los teléfonos públicos de aquí...echo un
182. euro y llamo...muy corto...muy poco...lo que me dure...pero...lo necesario para yo decir
183. lo que quiero...pero si no estuviera...sería un problema...gordo... porque sería la
184. comunicación...allá...gente que no tiene a veces la nece...el dinero para echar en el

185. público...echar cuatro euros...entonces sería muy....muy problemático...mediante cartas
186. sería....como antes aquí que no había locutorios...claro...en esas épocas...hay mucha
187. gente que ...siete años atrás no había locutorios...entonces ¿qué hacían? habían
188. unas...especies de contrabando...que era para fijo...solamente había tarjetas para fijo...en
189. sitios de diarios y esto...y..y...daba para los teléfonos públicos...los teléfonos públicos a
190. tope...todos latinos inmigrantes...que marcabas el 900 y podías conversar...o si no le
191. echabas las monedas...
192. ./#-yo recuerdo que cuando llegué empecé a usar las tarjetas...y había unos teléfonos
193. que...siempre había gente...tenía que hacer cola para los teléfonos...(risas)

Si el locutorio desapareciera, si desapareciera Internet, los chats, sería un regreso a la lentitud, un regreso a la cola para los teléfonos (Extracto 17, línea 193). La cola de los teléfonos es una metáfora lingüística para explicar la poca efectividad e inmediatez que puede tener la desaparición de un lugar tan importante para el uso de las nuevas tecnologías como el locutorio. Un lugar tan importante para comunicarse con el Otro. Un lugar donde la MC "velocidad" encuentra su máxima *performance*. En el locutorio hay pantallas planas, web-cams, lo último en la tecnología y el Internet es mucho más rápido que el de casa (Extracto 15, línea 16-18). Si desapareciera este lugar, con todo el aporte que hace de nuevas tecnologías, la MC "velocidad" se deconstruiría, empezaría a tener menos efecto en el uso de las nuevas tecnología, la lentitud sería la protagonista. La lentitud de las colas para llamar desde los teléfonos públicos es el aspecto que categoriza el efecto que se produciría si el locutorio desapareciera.

Una de las características principales de la velocidad, como hemos descrito anteriormente, es la efectividad. En este caso, con la hipótesis de que el locutorio desapareciera, esta efectividad sería mucho menos práctica. La entrevistada explica paso por paso lo que hay que hacer para poder llamar al país de origen en el caso que el locutorio desapareciera. Sería "problemático" (Extracto 17, línea 180), "sería un problema ... gordo" (Extracto 17, línea 183). Y perdería toda la facilidad que el locutorio permite contactar, comunicar con el país de origen. Ya que en el pasado, hace 7 años, no existía ningún tipo de locutorio, sería como volver al pasado. Si no

existiera el locutorio volvería a la lentitud, es decir, una performance más de la velocidad entendida como emoción. Sin poder ir al locutorio, sin poder comunicarse con sus tecnologías, se regresaría al pasado, al "contrabando" de tarjetas (Extracto 17, línea 188) para llamar desde el teléfono fijo o del público, una regresión que va a afectar la velocidad, la rapidez, la efectividad y la facilidad.

Henry Lefebvre entiende las funciones fisiológicas del hombre moderno que aún no han "adoptado" en el estilo de su propia vida, a la velocidad como secuencias y ritmos, de manera que los nervios y los sentidos aún no han sido debidamente formados por las zonas urbanas y técnicas que la vida en la *urbis* impone (Lefebvre, 1991:120).

Por estas cuestiones nos parece oportuno poder definir que la velocidad es un tema emocional muy importante en la nueva arena discursiva. Nueva arena discursiva que encuentra en la tecnociencia su mayor aporte y contribución.

La velocidad es una *performance* que tiene mucho que ver con la metáfora lingüística del surfing, contextualizado en el mundo de la red. Este término está tomado directamente de los que cabalgan las olas sobre una tabla, es decir, los surfistas. Como diría Baricco (2008, p.111) "¿No veis la levedad de ese cerebro que está en vilo sobre la espuma de las olas?". Navegar en la red, surfear remite siempre a la velocidad, pero no a una velocidad estática, sino dinámica, performativa. Surfear las olas es un movimiento muy armónico, pero hay que ser rápidos y tener mucho equilibrio para no arriesgarse demasiado y hundirse en el océano profundo. Esta es la emoción de la velocidad en las TIC, nada más y nada menos que esto. Baricco nos propone el ejemplo de Google y cómo la gente "respira" a través de Google. Respiran, corren y surfean en Google, es decir, modelos nuevos, técnicas inéditas (Baricco, 2008:114). En Google hay trayectorias de links, que corren por la superficie de manera rápida, efectiva y fácil. Secuencias rápidas, trayectorias alineadas para ser *surfeadas*,

movimientos que encadenan puntos diferentes en el espacio de lo real. La velocidad es una nueva emoción la velocidad porque antes de la llegada de las TIC no era así. Antes había que acercarse a las cosas, una a una, profundizar las relaciones, madurar una intimidad, un trabajo de paciencia, de estudio. Pensemos en la revisión de textos científicos para una investigación sobre un tema en particular. Había que acercarse a la lectura total y completa de un texto para alcanzar su significado, para ver si lo que estás leyendo te puede interesar para tus estudios. Ahora ya no es así. Ya sabes en el mismo momento en que buscas una palabra en el texto si el artículo o el libro que estás leyendo te puede interesar para tus investigaciones. Es la velocidad que hace saltar en el movimiento veloz para trazar un único gesto completo, una *performance*. Por esta razón tiene que ser veloz, de este modo se adquiere una experiencia de las cosas, se convierten en pasar por ellas justo el tiempo necesario para obtener de ellas un impulso que sea suficiente para acabar en el otro lado. Si en cada una de las cosas se detuviera el "mutante" con la paciencia y las expectativas del viejo hombre con pulmones, la *performance* se fragmentaría. El mutante respira a través de las branquias para sobrevivir en la Red. Utiliza el busca-palabra para ver si el texto que tiene delante le sirve para algo, el hombre con pulmones sigue leyendo su texto para comprender que lo que tienen en sus manos no le sirve. Esta metáfora de Baricco es igual de potente y útil para explicar por qué con las TIC nace esta nueva emoción de la velocidad. La *performance* es clara, sólo si pensamos en el mutante de Baricco, una evolución discursiva del *cyborg* de Haraway, que ha aprendido el tiempo mínimo y máximo que debe demorarse sobre las cosas:

Extracto 18

222 -el ordenador lo utilizo en mis momentos de ocio...por ejemplo...cuando no tengo

223 nada...o estoy solita que no tengo a Estefanía...o no está mi otra amiga...pues me me

224 meto en el ordenador..entro ala página de Perú...veo las noticias...mi país... qué ha
225 ocurrido...entro a mi correo electrónico...o escucho en algún momento música...hasta
226 que mi cuerpo se cansa o me aburro y marchó a casa...pero lo utilizo...mira de
227 segundas...porque lo primero es el teléfono ¿ah?...pero eso lo uso cuando estoy de
228 ocio.../si hay que algo/... "dame cinco minut"...o "dame una hora para el tal..." "ay voy a
229 ver quién me ha escrito" "voy a mirar mi correo" pues miro mi correo...luego ya entro
230 a...a las noticias de mi país...después ya puedo entrar a las del trot...cualquier
231 chafardeo...o para pasar el...el rato...pero eso son los momentos así en que...
232 ./-PÁGINAS ASÍ COMO DE PERÚ...EL TAROT...
233 ./-sí de...por ejemplo entro en la página de Perú punto com...que es una página que
234 te...dan noticias...todas las cosas que pasan en Lima...en todo...en todo mi país...¿vale?
235 entonces de ahí...cuando me aburro...pues voy a una página defemenina com...de
236 tarot es una chorrada d estas que pasa el tiempo...te diviertes...lo que te salga...después
237 sí me aburro de eso...entro a una página de música...a ver videoclips...¿no?...y si no pues
238 mira...ahí ya...
239 -AHÍ YA NO...
240 -pues mira...la máquina quedó y me marchó a casa...pero eso...

En este extracto podemos comprender qué significa velocidad en la performance, surfear rápidamente sin aburrirse a través el medio. Esta velocidad es una *performance* emotiva que permite al individuo mantenerse inevitablemente lejos del fondo, que a estas alturas para él es una injustificada pérdida de tiempo, un inútil impasse (Baricco, 2008:115) que destruye la fluidez de la performance. Es en la *performance* donde encuentra la emoción, y esta *performance* o es veloz o no es nada. El fondo es el aburrimiento y la superficie el divertimento (Extracto 18, líneas 236-237).

Todo está simplificado para circular rápidamente por la superficie, una velocidad de experiencias que nos permite ponerlas en secuencia con otras cosas, esta es la *performance* emocional de la velocidad. Todo tiene que estar en la superficie, no en la profundidad de las corrientes de la comunicación, del lenguaje común a todos, de la gramática universal basada en el cine o en la televisión, para poner un ejemplo de Baricco (2008:115).

Esta performance de la velocidad busca gestos en los que sea rápido entrar y salir fácilmente. Privilegia lo que genera un movimiento, una *performance*, cualquier espacio que genera una aceleración, una emoción. La meta de la velocidad es el movimiento, la performance, porque no busca experiencia, ella misma lo es. Tal y como se ve en el extracto anterior se convierten en sistemas de paso, rápidos, efectivos y fáciles hasta que llega el aburrimiento (Extracto 18, líneas 223-226).

El aburrimiento es la lentitud, el regreso a las colas (Extracto 17, línea 193), un componente natural del tiempo pasado. El pasado remite a esto, aburrimiento y lentitud. Nada que ver con la velocidad, esta nueva performance emocional que se caracteriza por la rapidez, efectividad y facilidad. Es por esto que huimos hoy en día del aburrimiento, de la lentitud. Un niño de hoy, nos explica Baricco (2008:116), desconoce el aburrimiento, continuamente está haciendo cosas, varias actividades en diferentes contextos y niveles. Porque si disminuye la velocidad, uno se cae de la bicicleta. La metáfora de la bicicleta nos sirve para comprender esta performance de la velocidad, necesita un movimiento constante, veloz y continuo para no aburrirse. Por ejemplo en el surfing, navegar por la red y su estado superior: el *multitasking*. Baricco (2008:116) define el fenómeno del *multitasking* con el ejemplo del niño que jugando a la Nintendo, come una tortilla, llama por teléfono a su abuela, sigue los dibujos en la televisión, acaricia al perro con un pie y silba la melodía de Vodafone. O un adolescente que hace los deberes mientras chatea en *Messenger*, escucha el *iPod*, manda un sms, busca en Google la dirección de una pizzería y juguetea con una pelotita de goma. Este *multitasking* tiene que ser veloz, rápido. Por el contrario provoca emociones negativas en el Otro, como los efectos al no contestar a un mail después un intervalo razonable de tiempo, no estar disponible en el Messenger o no contestar al móvil. La velocidad, por esta razón, tiene que ser una *performance* continua y constante. Todavía no se sabe si es cuestión de genialidad o de idiotez, ya

que se está quemando el cerebro de tanta velocidad. Esta velocidad nos permite habitar cuantas zonas sea posible con una atención bastante baja, pero es esto lo que constituye esta emoción. Es una manera de hacer muchas cosas en un sólo gesto, en un único momento, y para hacerlo tenemos a disposición las tres características de la *performance* de la velocidad, la rapidez, la efectividad y la facilidad. Estas tres características permiten no aislar ningún gesto en el *multitasking*. Todo esto se puede comprender bajo el concepto de *performance*, nada más que eso, ya que hay que observar en el mismo instante que se produce, se comprende sólo como un movimiento contemporáneo. Una evolución de las prácticas para utilizar las TIC, es decir, una *performance* continúa.

Surfear tiene que ser siempre rápido, es como ir en bicicleta, nunca nos paramos para ver el mar, la playa o los barcos, porque ya los vemos mientras pedaleamos. Y en el caso que nos paremos es sólo por un momento breve, por poco tiempo, después continuamos con nuestro movimiento.

El uso que hacemos de estas nuevas tecnologías nos sirve para acercarnos a los demás, y esto lo hacemos gracias al lenguaje. Gracias al lenguaje producimos esta *performance* emocional de la velocidad de una manera instantánea e intuitiva. Es algo que ya tenemos incorporado como individuos, se ha evolucionado en los últimos años, antes las cosas no asumían este aspecto. Hemos tenido una evolución constante, un acercamiento continuo con las TIC, hemos pasado de ver estas TIC como una extensión del propio cuerpo, el modelo de *cyborg* de Haraway, a una completa simbiosis con nosotros, el mutante de Baricco. De esta manera ya no vemos estas nuevas tecnologías como máquinas frías e impersonales, sino que las hacemos nuestras, emocionalmente hablando, son parte de nosotros. Antes de ir a dormir o cuando acabamos de despertarnos, muchas veces, la primera cosa que hacemos es mirar el móvil, revisar la bandeja de entrada de nuestro correo electrónico u otras

actividades que ya son parte de nuestras prácticas cotidianas.

La velocidad en este sentido es una *performance* emocional fundamental para el estudio de las TIC, una emoción primaria. Un aspecto fundamental que hay que considerar cuando nos acercamos al estudio de las nuevas tecnologías.

Ahora bien, si volvemos a mirar por un momento la primera parte de este análisis, donde se enseñaba el Extracto 1, el pasaje entre emociones frías y emociones verdaderas, podemos entenderlo ahora de una forma más completa gracias al análisis entero: la velocidad, el uso de las TIC, relacionarse con los demás, el avance y el tiempo, en resumidas cuentas, la rapidez, la efectividad y la facilidad. Partes constituyentes de esta *performance* emocional.

¿Se entiende ahora este pasaje? El individuo que percibe las nuevas tecnologías como partes de sí mismo, que le permite relacionarse con los demás, lloramos o reímos delante de una pantalla plana, pero es como si lloráramos o riéramos con la persona que está en el otro lado de la pantalla, nuestro hijo o los amigos. Lo hacemos todo a través del lenguaje, una serie infinita de emociones, lo que decimos es una *performance* emocional. La velocidad está siempre presente en esta relación. La velocidad es siempre constante en este uso que hacemos de las nuevas tecnologías, esta velocidad es la que nos permite entenderlas. Una vez definido esto, vemos cómo su último efecto en esta evolución entre emoción y lenguaje es la aparición de la tecnociencia. Tecnologías entendidas como algo frío, *unemotional*, algo que es parte de nosotros, que produce emociones reales. Esta velocidad nos permite pasar de entender estas máquinas como extensiones del propio cuerpo, a integrantes de nuestro cuerpo, y dejando de considerarlas máquinas. El paso del modelo de *cyborg*, que veía el cuerpo y la máquina por separado, al mutante de Baricco donde ya no existe una distinción entre el cuerpo y la máquina sino que es parte de esta, una biología

avanzada, una evolución del ser humano.

6. Conclusiones

Como sustentamos en los anteriores trabajos (Belli, S., Iñiguez, L. 2008), las emociones tienen una fuerte relación con el lenguaje. Expresar emociones supone participar con y en la vida de las personas con las que nos relacionamos. Es decir, concurrir en escenarios, tanto familiares como desconocidos, pero siempre atravesados por los vaivenes relacionados y, por ello, fuertemente condicionados por la inestabilidad. Las emociones, como proceso social, también están constituidas por la inestabilidad y están sometidas a una necesidad de definición permanente, evolucionando incesantemente y desarrollándose en un proceso de iterativo mediante el lenguaje.

No resulta aventurado afirmar que, utilizando las nuevas tecnologías, se manifiestan y vehiculan una inaudita variedad de emociones en las comunicaciones que establecemos con otras personas. La gama de emociones que se pueden expresar, pese a su disparidad (amor, felicidad, aburrimiento, enfado, etc.), comparten un aspecto común: sólo nos resultan accesibles mediante el lenguaje. El lenguaje en su relación con la tecnociencia, permite el estudio de la performance emocional. En la investigación que hemos conducido mediante la realización de entrevistas, hemos podido mostrar cómo asomaba y se expresaba la velocidad.

La "velocidad" es una nueva performance emocional, vinculada al uso de las tecnologías y sus características principales son la sencillez, la rapidez y la efectividad. Asimismo, junto a éstas características es imprescindible colocar otra que posee un

carácter definitorio y que da cuenta, precisamente, de que la "velocidad" es una performance emocional y no una mera magnitud física. En efecto, la "velocidad" debe entenderse como encarnada en la figura de un cyborg, en la medida en que las nuevas tecnologías constituyen una extensión del propio cuerpo. No obstante, pese a que la figura del cyborg suele aparecer asociada a lo unemotional y a la frialdad que inspiran las máquinas, lo cierto es que la performance de la velocidad, actúa transformando al usuario de las nuevas tecnologías en un mutante ya que, como hemos dicho, los dispositivos tecnológicos son metabolizados para añadirse a su cuerpo como si fuesen otros órganos que también lo constituyen.

Aunque pueda parecer forzada la analogía que hemos establecido entre nuevas tecnologías y nuevos órganos corporales, creemos que la vida cotidiana ofrece un sinnúmero de ejemplos y de situaciones donde los dispositivos tecnológicos son inseparables y constitutivos de las relaciones. De hecho, los dispositivos tecnológicos cada vez son menos identificados como máquinas que como medio de relación y, en consecuencia, íntimamente ligado a las performances emocionales.

En *Liquid fear* (2006), Zygmunt Bauman hace referencia al carácter variable y travieso de las emociones, a su inconstancia y al debilitamiento de su vitalidad, lo que repercute en que se desvíen de su propósito inicial. En efecto, no nos cuesta mucho reconocer el carácter voluble de las emociones, como tampoco negaríamos que, en su variada gama, tienen expresiones dispares y, a menudo, discordantes.

A lo largo de este artículo hemos tratado de mostrar y defender la relación entre emociones y lenguaje. Para ello hemos recurrido, principalmente, a las contribuciones realizadas desde el postconstruccionismo, particularmente utilizando el concepto de performance de Judith Butler y poder así dar cuenta de la relación directa entre

emoción, lenguaje y su respectiva variación, tal y como hemos tratado de desarrollar mediante el análisis de entrevistas.

Una de las razones que han motivado el trabajo con el concepto de performance, ha sido estudiar las emociones en el ámbito de la tecnociencia. En buena medida ello explica y justifica el recorrido que hemos hecho ya que, confiamos, que el estudio realizado nos permitirá avanzar con nuestras futuras investigaciones sobre el tema de las emociones y el lenguaje en las nuevas tecnologías.

Para finalizar, quisiéramos compartir una breve reflexión que ya hemos apuntado en páginas precedentes pero que, por su importancia, nos parece adecuada traerla aquí como cierre del trabajo. Es obvio que la irrupción de las tecnologías en nuestra sociedad ha hecho que los seres humanos no seamos quienes éramos, ni que nuestras maneras de relacionarnos actualmente hayan experimentado enormes y sensibles transformaciones. Sin embargo, que haya cambiado nuestro mundo, nuestras relaciones y nosotros mismos no es responsabilidad de la tecnología. Por el contrario, no son las tecnologías las que han traído los cambios, sino que hemos sido los seres humanos los principales artífices del cambio. Dicho sintéticamente, los seres humanos cambiamos primero convirtiéndonos en individuos móviles y flexibles y han sido éstas transformaciones las que impulsaron la construcción de estas máquinas de relación que son las nuevas tecnologías.

Cuando irrumpieron las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, ésta ya había cambiado y estaba en disposición de incorporarlas a su funcionamiento. Con todo, la tecnología es mucho más que un conjunto de máquinas y dispositivos. En efecto, como todo producto social, las tecnologías revierten sobre la sociedad de modo que actúan construyendo formas vitales y existenciales novedosas que, no sólo, reclaman nuestra incorporación a ellas, sino que suponen nuevos desafíos para la investigación. Como

hemos intentado mostrar a lo largo de este trabajo, las emociones son uno de estos desafíos.

7. Bibliografía

Aviram, I., & Amichai-Hamburger, Y. (2005). Online infidelity: Aspects of dyadic satisfaction, self-disclosure, and narcissism. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(3),45-69.

Baricco, A. (2008). *Los bárbaros: Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, J. (1990). *Seduction*. New York: St. Martin's.

Bauman, Z. (2006). *Liquid fear*. Cambridge: Polity Press.

Belli, S., & Iñiguez-Rueda, L. (2008). El estudio psicosocial de las emociones: Una revisión y discusión de la investigación actual. *PSICO*, 39(2), 139-151.

Brown, S.D. (2005). Collective Emotions: Artaud's Nerves. *Culture and Organization*, 11(4), 235-247.

Brown, S. D., Stenner, P. (2001). Being affected: Spinoza and the psychology of emotion. *International Journal of Group Tensions*, 30(1), 81-105.

Butler, J. (1993). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. London: Routledge.

Butler, J. (1997). *Excitable speech: A politics of the performative*. London: Routledge.

Butler, J. (2003). *Gender trouble. Continental Feminism Reader*. London: Routledge.

Gergen, K. J. (1990). Affect and organization in postmodern society. In S. Srivastva, & D. L. Cooperrider (Eds.), *Appreciative management and leadership: The power of*

positive thought and action in organizations. (153-174) Washington: Jossey-Bass.

Gibbs, R. W. J. (2006). *Embodiment and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gil, A. (Ed.). (2005). *Tecnologías sociales de la comunicación*. Barcelona: UOC ed.

Gregson, N., & Rose, G. (2000). Taking Butler elsewhere: Performativities, spatialities and subjectivities. *Environment and Planning D*, 18(4), 433-452.

Haraway, D. (1989). *Primate visions: Gender, race, and nature in the world of modern science*. New York: Routledge.

Haraway, D. (1990). *A manifesto for cyborgs: Science, Technology, and Socialist*. New York: Routledge.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Valencia: Publ. Universitat de Valencia.

Harré, R. (1984). Social elements as mind. *British Journal of Medical Psychology*, 57(2), 127-135.

Harré, R. (1995). The necessity of personhood as embodied being. *Theory & Psychology*, 5, 369-373.

Haworth, J. T. (1990). The embodiment theory of pre-reflexive thought and creativity. In K. J. Gilhooly, M. T. G. Keane, R. H. Logie & G. Erdos (Eds.), *Lines of thinking: Reflections on the psychology of thought*, vol. 2: Skills, emotion, creative processes, individual differences and teaching thinking. (203-215). London: John Wiley & Sons.

Hollinger, V. (2000). Cyborgs and Citadels/Between monsters, goddess, and cyborgs. *Signs: Journal of Women in Culture & Society*, 25, 577-601.

Illouz, E. (2007). *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. London: Polity.

Iñiguez, L. (2005). *Nuevos debates, nuevas ideas y nuevas prácticas en la Psicología*

social de la era 'post-construccionista'. *Athenea Digital* 8, 24-60.

James, P., & Carkeek, F. (1997). *Techno-disembodiment. Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*. London: Springer.

Katz, J. (1996). Families and funny mirrors: A study of the social construction and personal embodiment of humor. *American Journal of Sociology*, 101, 11-94.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. London: Blackwell publishers.

Leudar, I. (1995). Reporting political arguments. In Van Eemeren, (Eds.), *Reconstruction and Application: Proceedings of the Third Conference on Argumentation*, vol. 3, (42-59). Amsterdam: Sic Sat.

Leudar, I. (1998). Who is Martin McGuinness 1: On contextualizing reported political talk. *Dialogue Analysis*, 6, 217-224.

Lyon, M. L. (1999). Emotion and embodiment: The respiratory mediation of somatic and social processes. In A. L. Hinton (Ed.), *Biocultural approaches to the emotions*. (182-212). Cambridge: Cambridge University Press.

Malin, B., & Peterson, T. R. (2001). Communication with feeling: Emotion, publicness, and embodiment. *Quarterly Journal of Speech*, 87, 216-253.

Michael, M. (1996). *Constructing identities: The social, the nonhuman and change*. London: Sage.

Michael, M. (Ed.). (2000). *Reconnecting culture, technology and nature: From society to heterogeneity*. London: Routledge.

Michael, M. (2004). *Reconnecting culture, technology, and nature: From society to heterogeneity*. London: Ebrary.

Michael, M. (2006). *Technoscience and everyday life: The complex simplicities of the mundane*. New York: Open University Press.

Niedenthal, P. M., Barsalou, L. W., Ric, F., & Krauth-Gruber, S. (2005). Embodiment in the acquisition and use of emotion knowledge. In L. F. Barrett, P. M. Niedenthal & P. Winkielman (Eds.), *Emotion and consciousness* (21-50). New York: Guilford Press.

Oatley, K., & Jenkins, J. M. (1992). Human emotions: Function and dysfunction. *Annual Review of Psychology*, 43, 55-85.

Prinz, J. J. (2005). Emotions, embodiment, and awareness. In L. F. Barrett, P. M. Niedenthal & P. Winkielman (Eds.), *Emotion and consciousness*. (363-383). New York: Guilford Press.

Qian, H., & Scott, C. R. (2007). Anonymity and self-disclosure on weblogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1428-1451.

Rose, N. (1983). Effects of rational emotive education and rational emotive education plus rational emotive imagery on the adjustment of disturbed and normal elementary school children. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.

Sacks, H. (1992). *Lectures on conversation: Vol 1 & 2*. Oxford: Basil Blackwell.

Schaub, E. L. (1933). Spinoza: His personality and his doctrine of perfection. *Monist*, 43, 1-22.

Watson, D. R. (1987). Interdisciplinary considerations in the analysis of pro-terms. *Talk and Social Organisation*, 5, 261-289.

Wittgenstein, L. (1958). *Philosophical investigations*. New York: Macmillan ed.

ⁱ Este trabajo ha sido posible gracias a la beca de Formación de Profesorado Universitario por el Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España