

# ETNOGRAFÍA WEB E IDENTIDADES AVATAR<sup>1</sup>

Massimo Canevacci\*

Traducción del inglés: Ana Rita Romero\*\*

*Todo lo universal es parcial, todo lo singular es plural,  
toda pureza es híbrida, toda historia es polivocal,  
toda taxonomía es anómica.*

PÁGS.: 138-151

Este ensayo se centra en la etnografía aplicada a la web y a la comunicación digital con la intención de afirmar la importancia de multiplicar los puntos de vista sobre las formas de representación más allá de la sola escritura. El reto que ofrece una mezcla lingüística a la monoescritura es fascinante, complicado, múltiple. La etnografía web es un contexto de investigación, experimentación y conflicto cuyo objetivo es la disolución de la lógica de la identidad, legitimada por la cultura occidental en su historia política. Descentralización y mezcla transcultural es una crítica contra el universalismo monológico, la lógica de la identidad, la dialéctica sintética, que pertenecen a un modelo único que durante siglos en “nuestra” historia constituyó uno de los instrumentos más eficaces del dominio occidental a través de una linealidad de discurso que atraviesa los “textos” (escritos, imágenes, representaciones) desde las “cosas” (cuerpos, productos, metrópolis).

Palabras clave: web-etnografía, identidades múltiples, pluralización de los lenguajes, conflictos semióticos y comunicacionales.

This essay is focused on ethnography applied to the web and to digital communication, in order to affirm the importance of multiplying the points of view about the representation forms beyond the mono-writing. The challenge brought to mono-writing by a linguistic mix is fascinating, complicated and multiple. Web-ethnography is a context of research, experience and conflict, which aim is the dissolution of the identity logics, legitimized by the Western culture in its political history. Decentralization and cultural mixing is a critic against monological universalism, identity logics, and synthetic dialectics pertaining to a unique pattern which has constituted for centuries one of the most efficient instruments of Western domain through a linearity of speech which crosses “texts” (writings, icons, performances) from “things” (bodies, products, metropolis).

Key words: web-ethnography, multi-identities, language pluralization, communicational and semiotic conflicts.

ORIGINAL RECIBIDO: 30-VII-2004 – ACEPTADO: 03-IX-2004

\* Profesor de Antropología Cultural en la Universidad de Roma La Sapienza. Desde 1984 es profesor visitante de varias universidades del Brasil. E-mail: massimo.canevacci@fastwebnet.it

\*\* Licenciada en Idiomas de la Universidad Nacional de Colombia.

## 1. El fin de la monoescritura

Este ensayo se centra en la etnografía aplicada a la web y a la comunicación digital. En vez de lamentar que sólo la escritura pueda producir ciencia, quisiera afirmar la importancia de cambiar y multiplicar mis puntos de vista sobre las formas de representación que van más allá de la escritura, no como escritura en sí misma, sino como centralismo monológico. El reto que ofrece una mezcla lingüística a la monoescritura es fascinante, complicado, múltiple y sin restricciones. Es un hábito de toda forma reduccionista de pensamiento imaginar que, si se cuestiona un paradigma específico, la misma ciencia podría desplomarse, y no sólo ese paradigma específico como productor de dominio o de centralismos tradicionales.

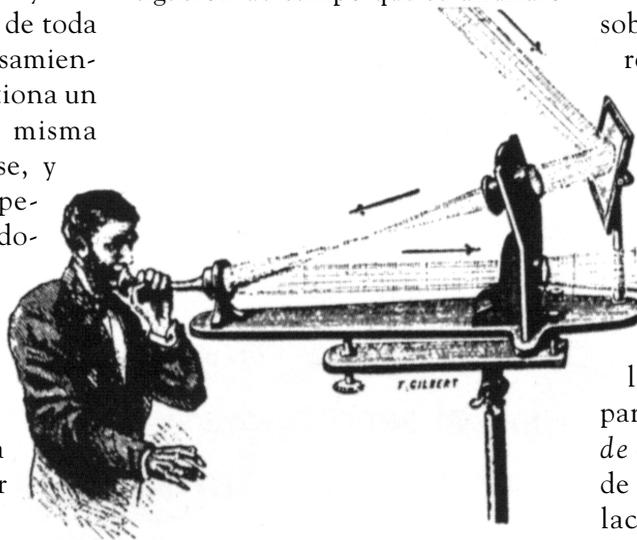
Para enfrentar la hegemonía de un tipo monológico de escritura, la etnografía web puede apoyar el uso multilingüístico, multilógico y trans-icónico de la representación digital. Éste es un contexto de investigación, experimentación y conflicto: un contexto cuyo objetivo es la disolución de la lógica de la identidad legitimada por la cultura occidental en su gnoseología y en su historia política. Descentralización y mezcla transcultural hacia todo principio universalista de “civilización” y más allá de, no tanto en contra de, todo dualismo etnocéntrico que resurge entre “el bien” y “el mal”.

El universalismo monológico, la lógica de la identidad, la dialéctica

sintética, pertenecen a un modelo único que durante siglos en “nuestra” historia constituyó uno de los instrumentos más eficaces del dominio occidental a través de una linealidad de discurso que atraviesa los “textos” (escritos, imágenes, representaciones) desde las “cosas” (cuerpos, productos, metrópolis).

## 2. Investigaciones sobre la web

Es bien conocido que la etnografía es una metodología de investigación de campo que se difundió



A. Graham Bell patentó (1876) el fonógrafo (el teléfono) inventado por Antonio Meucci.

y articuló desde la matriz antropológica hacia otras disciplinas. El problema que estamos enfrentando es el siguiente: esta clase de investigación tiene como referente un contexto material donde se han construido paradigmas bien comprobados. Desde cuando el contexto de investigación comienza a ser cada vez más inmaterial (o mejor, una mezcla postdualística material/inmaterial), asistimos al inicio de una nueva fase donde es necesario desafiar la etnografía tradicional y

aplicar este reto a la web como campo de trabajo.

Si la web es un campo de trabajo, significa que tenemos que aplicar una etnografía de la web que ya no tenga que usar las herramientas clásicas de investigación tales como la observación participativa, la comunicación cara a cara, tomar el punto de vista del nativo, una semiótica basada en reglas claras. El objeto de investigación no es neutral, influye el método y, en este caso particular, pone en tela de juicio la monoescritura, experimentando sobre formas multilingüísticas de representación con el propósito de desarraigar la lógica de la identidad (*ratio*).

Desde que la web y la comunicación digital se convirtieron en campo de trabajo, ha habido una producción de investigaciones con metodologías etnográficas elaboradas para aplicarlas en la web y a través de ella: en la ejecución simultánea de códigos, iconos, grafismos, enlaces y a través de un cambio del discursar lógico y lingüístico. No sólo etnografía web. Una vez la investigación llega a la red, los resultados lingüísticos deben ser adecuados de alguna manera: el método se adecuará a su objeto. La investigación mientras tanto no estará sólo en la web sino incluso en los nuevos códigos multilógicos, iconológicos y figurativos expresados dentro de la web.

Las consecuencias son transformadoras: el método etnográfico no puede ser el mismo o no puede ser “reformado” ligeramente en sus aplicaciones en la web: debe tener

un cambio radical o de lo contrario se convertiría en un fetiche. La etnografía web digital experimenta el *morphing*<sup>2</sup> icónico-lingüístico en el cual un cruce de planos multisequenciales da forma a la representación.

El hipertexto producido hasta este momento, por el contrario, es muy decepcionante ya que está basado en paradigmas tradicionales: la mera yuxtaposición de diferentes modelos narrativos (ensayos, imágenes, sonidos, cuentos, etc.), conectados por medio de palabras clave orientadas a la producción de nuevos significados. Este montaje de lenguajes tradicionales favoreció realmente algunos cambios, pero el hipertexto está sujeto a esas capacidades.

Las perspectivas abiertas por la comunicación digital son bien distintas y la esencia de la investigación apunta más allá. ¡*Vade ultra!* Estamos tratando con imágenes simples (marcos desenhacados) que ya están elaborando representaciones narrativas más internas: cualquier marco podría comunicar narraciones escritas, sonoras, gráficas, icónicas; su inmanencia semiótica se construye a través de otras sintaxis, alterando la lógica: identidades alteradas. Y cuando pasamos de esta inmanencia multilingüística a una representación plurilógica que se extiende mediante enlaces o hacia contactos figurativos diferentes a través de nuestro mouse (*e-skin*), los patrones narrativos se dislocan, acelerados y al azar.

Este es el contexto flotante de irreproducibilidad digital que se expande a sí mismo gracias a la comunicación tecnológica. La interconexión entre la web y las dimensiones digitales desarrolla un escenario nuevo donde la irreproducibilidad se transforma a sí misma con reproducibilidad. Walter Benjamin canta *strange angels* del *Dream Before* junto con Laurie Anderson, en la constelación postdual donde Gretel confiesa ser una zorra y Hans estar enamorado de una mujer considerada bruja: Hans y Gretel son dos *angeli novi* en el Berlín contemporáneo.

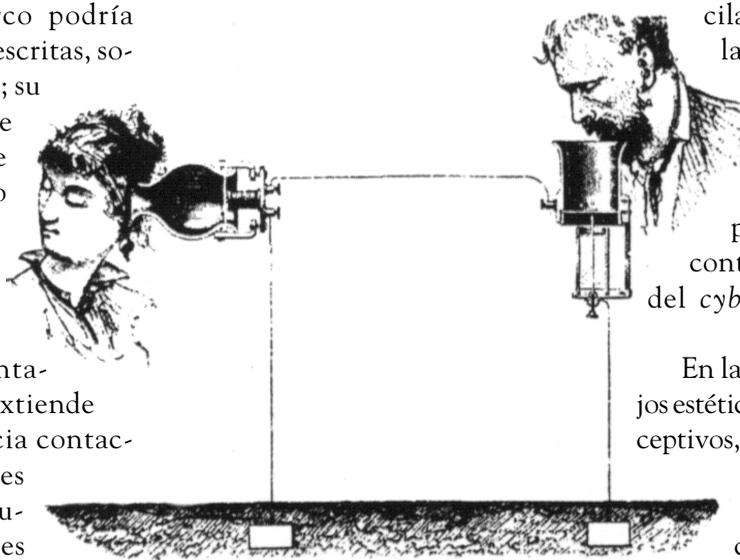
Este hipertexto aliterado en su inmanencia semiótica no tiene ni fin ni comienzo, tal vez ni siquiera significado final; juega con una mezcla constante e irresoluble a lo largo de la lógica figurativa, los escritos sonoros, los códigos táctico-visuales; el trabajo de interpretación de cualquier significado posible es diferente dentro del mismo sujeto, no sólo lingüística sino también lógica y figurativamente.

Esta experiencia —que va de individual a multividual y cruza por una mezcla al azar de pluritextualidades—, es completamente atípica y no tiene paralelo con otras experimentadas en el marco tradicional de la escritura.

Un *my-selves* activo es un reto para el individuo tradicional (individuo: traducción latina del griego átomo), que se despliega en “multividual” con identidades polifónicas y diaspóricas. El *bodyscape*<sup>3</sup> conectado al ciberespacio ejecuta un *yoyos* móvil. La relación entre *bodyscape*, cultura digital activa, comunicación web e identidad puede liberar *yos* polifónicos: deseo de experimentar múltiples *yos* y lenguajes simultáneos. Forzando el lenguaje tradicional, afirmo mis *yos* para desplegar múltiples *yos* dentro de cada sujeto: un cuerpo pleno de *yos*.

Está surgiendo una subjetividad nueva que viaja hacia una dirección diferente de la del *cyborg*. Desde el punto de vista de Haraway, la imagen de *cyborg* comunica todavía oscilaciones ambivalentes entre la esperanza y la amenaza. El *cyborg* lucha aún contra los dualismos. El problema real es enfocar lo que cambia, fluye y se incorpora después y más allá, no contra. El *avatar* está más allá del *cyborg* (Canevacci).

En la comunicación web, los flujos estéticos, cognitivos, visuales, perceptivos, mentales son multilineales, multisequenciales, multiperspectivos, dentro de cada trazo e incluso dentro de cada segmento de significado conceptualmente expresado.



Elisha Grey no obtuvo la patente del teléfono por una tardanza de dos horas.

sivo. Lógica aporética y sensorial, identidades postduales y alteradas, cuerpos táctiles y retráctiles. Lógica diaspórica. La diáspora –ya no marcada por el desarraigo violento– penetra dentro de la lógica transformándola en *sensoralia*<sup>4</sup>.

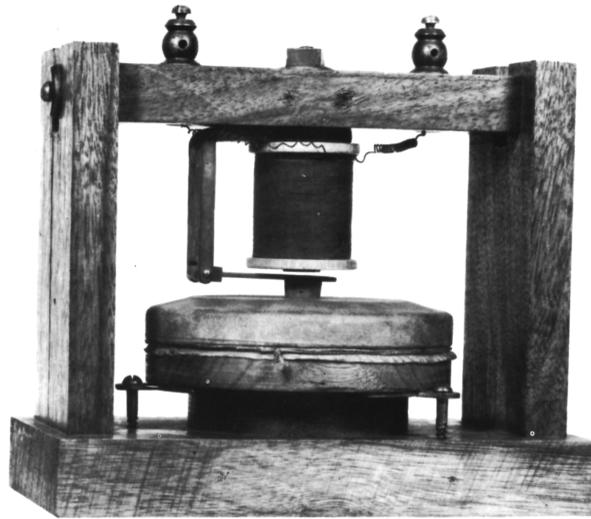
Orlan se produce a sí misma como *auto-híbrido/acción* y Meredith Monk canta *Scare Song*.

### 3. La semiótica fisionómica

El entrecruzamiento viene aquí de los nuevos patrones comunicativos de la web, donde el contexto de investigación –en el cual la web es el campo de trabajo– desplaza al discurso y desordena las formas de representación. *La etnografía dentro y a través de la web* favorece los códigos lingüísticos que coexisten y se transforman unos a otros. Si enfrento dos códigos –por ejemplo el alfabético y el icónico– y luego los transformo, el resultado es una conexión intra y trans alfaicónica, como una mezcla fisionómico-lingüística. Se está presentando una nueva clase de semiótica que no permite ninguna lectura o interpretación lineal siguiendo la aproximación semiótica tradicional. Es sincrética y no sintética. Signos corporales: veo sonidos, oigo códigos, toco iconos como si añadiera otro sentido que decodifica lenguajes como la música o el lenguaje visual transformando la extensión de las percepciones sensoriales. Si alguien trata de usar los paradigmas científicos tradicionales para producir reglas estructuralistas, campos

semióticos, oposiciones binarias, se producirá cualquier resultado.

La semiótica que cruza lo fisionómico se está convirtiendo en un sincretismo lógico-figurativo. Los sentidos no son cinco, como solíamos contar y ordenar, sino un ensamblaje constante de diferentes texturas *sensoralia* que es posible fi-



Primera transmisión del sonido humano (1875). Elisha Gray y A. G. Bell, inventaron el teléfono

jar sólo de vez en cuando. El cuerpo-ángel de Bill Viola sale del agua esparciendo gotas de sonido electrónico. *Notas de agua*.

Por largo tiempo –siguiendo una aproximación antropológico-filosófica basada en criterios fundamentalistas, vitalistas, objetivistas–, persistió la idea de que los descubrimientos tecnológicos occidentales eran una especie de prótesis que se añadían a los órganos humanos para apoyar secuencias de operaciones que el cuerpo no era capaz de hacer “naturalmente” (Gehlen). A partir de este punto, hubo una producción de tesis singulares como la del teléfono como prótesis del oído, el cine como prótesis del ojo, el carro como prótesis de las piernas,

etc., hasta la discusión contemporánea acerca del computador como prótesis de la mente. El absurdo o la ingenuidad ultra-reduccionista de esas posiciones son tan evidentes que no se entiende cómo pueden profesarse aún. En esta ingenuidad, la peor tradición –que definiré imprecisamente como iluminista– se manifiesta todavía así: de un lado está la “naturaleza” evolucionista del homo sapiens constituido filogenéticamente desde el famoso “punto crítico” (tan refutado por Clifford Geertz); del otro lado, la tecno-cultura se está añadiendo a la “naturaleza” sin cambiar la *naturalia* ontológica de cada uno de los sentidos.

Es muy evidente que no es así. Ninguna de estas tecnologías se añaden a un órgano, dejándolo ontológicamente intacto y separado del “resto”. El enlace cuerpo-tecnología no se forma sólo a lo largo de su sentido referente principal (no único), sino que incluso se difunde en otros aspectos sensoriales activados directa o indirectamente. Cada sentido está entrelazado en una densa web fluida que lo conecta a todos (o algunos) de los otros sentidos, es decir a los muchos sentidos “cohabitantes” de un cuerpo que se dilata y actúa a lo largo del canal por donde viaja la comunicación (Bateson).

En esa perspectiva, las propiedades claramente bio-culturales incluyen la tecnología, no la excluyen. Luego nada es *natural* en el ojo. En su capacidad para mirar, el ojo –ejercitando una función creciente levemente comparable al pasado–,

coparticipa en los difusos procesos de innovación experimentados por la tecno-comunicación en relación con las formas donde nada permanece inmutable. La dicotomía tradicional –por un lado la prótesis cultural (binoculares o pantalla de televisión) y por el otro el ojo natural– es superada y mezclada de nuevo constantemente. Los sistemas de percepción, la sensibilidad visual, el arte de mirar, la velocidad para decodificar se mejoran, modifican, desarrollan, pluralizan y aceleran cuando se relacionan con nuevas formas, experimentadas de distinta manera por cada sujeto que se sumerge en la web en busca de interconexiones inexploradas.



Bogotá, 1946: (arriba a la izquierda, el primer directorio telefónico publicado por la ETB). Foto: Sady González

El vínculo biología-tecnología (o info-biología) es cada vez más profundo y complejo, así que el acto de “ver” se convierte en una suerte de entrenamiento continuo que problematiza (altera) los límites tradicionales que separaban claramente los niveles naturaleza/cultura. Las nuevas fronteras antropológicas del acto de ver son porosas, favorecen los flujos bidireccionales, bioculturales y tecnonaturales, modelos difusos que ya no se interpretan como prótesis añadidas a un órgano, sin modificarlo. Si insertamos estas nuevas formas de ver dentro de la perspectiva de la comunicación virtual, el modelo-prótesis se vuelve completamente obsoleto y aparece mucho más interconectado (adyacente e incorporado).

La prótesis de Gehlen apoya el cuerpo iluminístico como el cuerpo *consciente* apoya la comunicación web digital. Del objetivismo ontológico a la multivitalidad *mutuoides*. El *Videódromo* de Cronenberg es el manifiesto filosófico para el cuerpo visual, el rostro-pantalla, el ojo porno-TV que anuncia la nueva era en los años ochenta, al mismo tiempo que la *Neuroamante* de William Gibson. Cronenberg y Gibson son antropólogos visuales y filósofos culturales contemporáneos, mucho más que Gehlen.

Cambio de forma. De la mezcla al morphing. Modulaciones gráficas, cambio de marco, fisonomías en *patchwork*<sup>5</sup>, marconomía, características intercambiadas.

#### 4. Los *my-selves*

La comunicación web transforma los cuerpos y los yos. *Body-selves*, los múltiples yos coexisten dentro-fuera del cuerpo. *My-selves* (Canevacci, 2003). Cada yo es un racimo de yos que el idioma inglés expresa mejor que el español o el italiano. El *morphing* digital como *collage* digital. Ya no se trata del *collage* en el sentido surrealista como yuxtaposición de dos o más códigos incongruentes, sino de insertar transformaciones figurativas dentro de nuevos productos de la cultura visual que penetran unos dentro de otros, superando las distinciones tradicionales entre lo animado y lo no animado (con o sin vida), lo humano y lo

animal, incluso entre género y etnia, llegando a la disolución de las identidades singulares del yo estático.

Nancy Scheper-Hughes (1994) es una antropóloga que estaba intentando superar los dualismos lingüísticos y filosóficos. Ella conceptualizó configuraciones innovadoras de la conciencia acerca del *mindful-body*<sup>6</sup> y el *body-self*. Con estos términos quiere definir un nuevo cuerpo panorámico (el *bodyscape*) con pluralidad de “dividualidades” mentales plenas incorporadas (*inervadas*, despedazadas, formadas) dentro de sí mismo. El yo de una nueva subjetividad conectiva se siembra como una diáspora interior (inmanente) en el cuerpo multi-vidual, el cuerpo

tecno-comunicativo, el cuerpo-metrópolis (*e-body*). Si el pixel es una parte de mi piel, ya no es posible definir dónde comienza o termina la materialidad trans-conectiva de mi *mindful-body*, ni mi psicología de *body-selves*.

La belleza conceptual de Scheper-Hughes va más allá de Foucault, a través de sus interconexiones entre cuerpo individual, cuerpo social y cuerpo político. En este sentido, su perspectiva –la *body praxis*– dirige la antropología contemporánea no hacia un retorno obsesivo a sus fundamentos básicos, sino hacia el abandono de las medicalizaciones, somatizaciones, psicologizaciones (inhabita los hábitos) y hacia la difusión del cuerpo subversivo.

Una nueva antropología comunicativa ya no afirma una visión uniforme de la cultura (o subcultura) y del sujeto. Experimenta la transición del individuo (que incluso en la traducción latina del griego átomo –indivisible– configura una subjetividad compacta en su identidad lógica y psicológica) a una “multi-vidualidad”, que puede desarrollar una multiplicidad de yos en una perspectiva fluida, plural y múltiple.

La comunicación es más significativa que la sociedad.

El cruce trans-mediático contemporáneo va más allá de la idea sociológica del sujeto basado en una



En Bogotá, el “teléfono como herramienta comercial”.

homologación pasiva y compacta, manejado y programado desde arriba: está convirtiendo al sujeto en un constructor activo de su multi-vidualización. El sujeto se convierte en un ejecutante que aprende cómo manejar su conexión con diferentes medios en relación a su propia sensibilidad; crea su web viajando al azar a través de negociaciones o conflictos o vence a las nuevas potencias globales. Los *hackers*, la crisis de los derechos de propiedad, la reproducción digital, los collages de pixeles, las polifonías figurativas, las autoproducciones (hágalo-usted-mismo), los *psy-scannings*, las *web-cams*, las avatar-dividualidades, los

alias, los *p2p*, los *net strikes*, las *net arts*, los videojuegos; desde el mismo inicio de los procesos de socialización, todos aprenden a seguir sus propios lenguajes en la tecno-comunicación digital.

La idea del *peer-group*<sup>7</sup> que antes definía generaciones de pares, ahora se ha expandido hasta la imposibilidad de verificar cualquier edad o clase: en la red se puede tener cualquier edad, sexo, etnia, todos los espacios que se quieran. En el sentido tradicional, la comunicación *peer-to-peer* (*p2p*)<sup>8</sup> ya no significa nada; en el nuevo sentido significa ejecutar prácticas subversivas en la web como compartir información y archivos, descargar obras con derechos reservados, luchar contra la dinastía electrónica monopolística.

Este nuevo nivel de subjetividad se entrelaza a sí mismo con el *morphing* y no es casual que muchos artistas contemporáneos experimenten la multiplicidad potencial de sus propios yos, como la mencionada Orlan que da forma e hibrida su rostro con máscaras incas.

El *morphing* es un índice de “cambios rápidos”; subraya la transformación de la velocidad de la comunicación web que emplea las nuevas arquitecturas (*avatectura*: una mezcla de *avatar* y *arquitectura*), las artes visuales, el diseño web, la mezcla de medios e incluso

la investigación etnográfica. Recorriendo más allá de la malhadada hegemonía de los realismos políticos, el *morphing* obliga a un cambio de forma constante que diluye las percepciones fluidas, la identidad flotante, el significante y el significado. “*Découpage*: segmentación. Creación. *Escisión de una cosa para convertirse en otra. Lo que antes no era, ahora es. Creación por segmentación. El cineasta (y también el antropólogo o el artista) no lo es tanto en el momento de la realización como en el instante supremo de la segmentación*” (Buñuel, 1929).

Escisión de un concepto, una escritura, una disciplina, un método: segmentación de la creatividad etnográfica y los yos. *Segmentavatar*.

Según Sobchack, “el *morph* interroga las filosofías dominantes y las fantasías que fijan nuestro ser humano corpóreo y hacen que nuestras identidades sean distintas; esto nos recuerda nuestra propia inestabilidad: nuestro propio flujo físico, nuestra falta de auto-coincidencia, nuestra existencia subatómica y subcutánea, siempre en movimiento y siempre cambiante (...) Al mismo tiempo, su verdadera fluidez desestabiliza las metafísicas occidentales dominantes (enfocadas primariamente sobre las esencias, las categorías y las identidades, incluyendo las de género y raza) y dramatiza un proceso que es menos sobre *ser* que sobre *llegar a ser*” (2002, xiii).

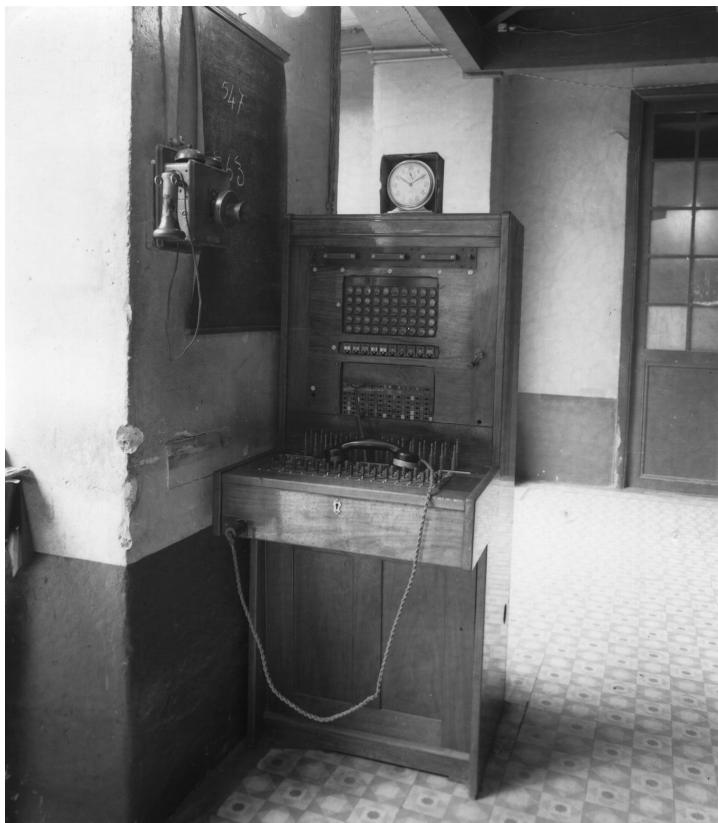
Tal falta de coincidencia entre el yo y la existencia subcutánea no significan una pérdida sino multiplicaciones potenciales de las mentes diseminadas a lo largo del *bodyscape*. Este nuevo nivel imaginativo-productivo del *morphing* desestabiliza la vieja metafísica occidental, descentraliza cualquier debate acerca de los valores (libertad, conflicto, mutación) y la autoridad. No hay centro.

Esas info-biologías conectan la *mindful-body*, los lenguajes icónicos digitales y la comunicación web en lucha contra la composición obsoleta de la sociedad, activando las tendencias ejecutoras que cada multi-dividual puede expresar. La conclusión parcial entonces es que este patrón tecno-comunicativo puede conducir a soluciones des-

centradas y dislocadas de la globalización (*glocales*), donde el plural de yo/mí no es “nosotros/nos” sino “egos” que se ejecutan a sí mismos en la zona pixel. Un politeísmo de yos, *selves*, *eus*, *ü*, el avatar.

Como visualiza M. Novak —el arquitecto líquido de los Países Bajos—: “la revolución cibernética nos ha traído el cyborg como segunda fase de la formación del ‘yo’ a través del crecimiento tecnológico. Una tercera etapa ha aparecido en el propio ciberespacio: la incorporación virtual completa, el avatar”.

Dentro de lo que Novak llama el espacio líquido, *Pan Sonic* está ejecutando la *fisicidad* del ruido electrónico, un sonido industrial de pánico: una *fisicidad* sonora es un *soundscape* y un *e-space*. *Un sístole extra del yo*.



Primeros conmutadores. Foto: ElTiempo.

## 5. La realidad mediagénica

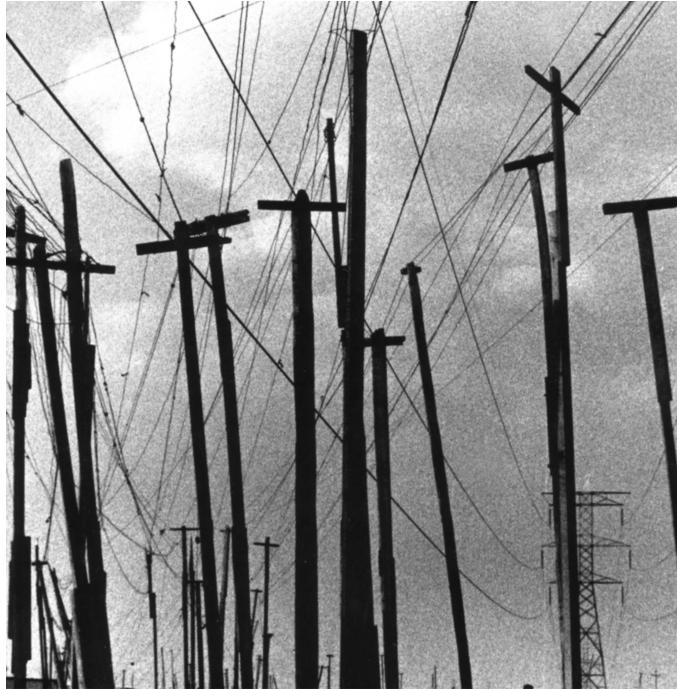
El *morphing* digital está favoreciendo una profunda disyunción de las diferentes mitopoiéticas elaboradas en el pasado por muchas culturas acerca de las visiones “clásicas” de la metamorfosis. Los nuevos modos figurativos y narrativos amplifican todo cruce lingüístico: la percepción del “otro” se imagina y compagina en diferentes formas. El *morphing* incorpora y desincorpora al otro, a todo posible otro múltiple. El *morphing* es inquietud (desasosiego):

la cara de un sujeto se transforma lentamente a sí mismo en otro rostro. Encarar. Des-encarar.

La identidad se pone en tela de juicio en la translucidez de su piel, que está mutando en una fisiología cambiante. El tránsito del collage al *cut-up*<sup>9</sup> y luego al *mor-phing* expresa el máximo de inquietud a través de un sujeto que experimenta la pluralidad extravagante de sus *ego-visos*. La identidad transformada expresa el *cipher*<sup>10</sup> y el *glipho* de la inquietud multi-vidual. Su código formal incorporado en sus características cambiantes.

El *cipher* y el *glipho* de las heteronomías de Fernando Pessoa caminando por las calles de Lisboa. Un poeta es una multitud.

A través de la web y la comunicación digital, cada multi-vidual es un ejecutante y no sólo un receptor de mensajes; su meta es la difusión del significante líquido, más allá de cualquier significado petrificado en los diccionarios, y favoreciendo un código flotante y corrosivo contra todo poder universalista de los símbolos y los sentidos. Por esa razón, más que condensar (“co-dancing”) la acción de ver, genera una activa memoria de realizaciones. Una memoria que ya no está ligada al pasado para defenderlo y reproducirlo como monumento. Una memoria actuante recuerda los futuros múltiples formados con partes fragmentadas de todo presente: la



Cableado telefónico y eléctrico. 2000.

danza del olvido activo celebra la amnesia.

El principio fijo de la monoidentidad es puesto en tela de juicio por una antropología avatar. La encarnación comienza como un *découpage*, una práctica de escisión de conceptos escindidos, mezclados y convertidos en símbolos diaspóricos. El avatar como auto-hibridación se convierte en web, se difunde y multiplica a sí mismo en la web. Quien navega en la web (escogiendo un escenario particular como el juego de roles, la comunidad virtual, los *blogs*, el *p2p*, el chat, etc.) puede incorporar un avatar que representa cada yo parcial aporético y anómico en el que desea convertirse. El avatar es la práctica de incorporar la otredad identificatoria y el más allá. Tal comunicación en la web difunde un politeísmo sin dios. Un tecno-polyteísmo y un tecno-biomorfismo, donde todas las múltiples instancias

pueden encontrar realizaciones parciales, temporales desplegando y navegando la red.

Siguiendo el punto de vista de Dick y Mason (1999), los hipermedios ofrecen múltiples niveles de convergencia entre una nueva teoría crítica y la etnografía post-paradigmática: “Una nueva etnografía multi-semiótica se está haciendo posible a través de las tecnologías digitales, que tendrán que desarrollar nuevas formas de ordenar la argumentación y el análisis académicos. Sostenemos que encontrar

formas creativas de ensamblar las secuencias narrativas será aplicable al ‘arte’ de la hiper-autoría para la etnografía, como lo ha sido para el libro y el filme (aunque de maneras diferentes). Ofrecemos algunas reflexiones de nuestras propias experiencias en la construcción de ‘ambientes etnográficos de hipermedios’ para ilustrar algunos de estos dilemas”.

La comunicación etnográfica está cambiando hacia una *Realidad Mediagénica*, “el sitio donde está teniendo lugar la mayor parte de nuestro intercambio social” (Sukenic). Una realidad que está generando medios y, al mismo tiempo, es generada por ellos. La importancia político-comunicativa del término está justo en la contigüidad lingüística de los dos términos tradicionales (la génesis y la realidad) que ahora, en su entrelazamiento, está produciendo la *sensoralia mediagénica*.

Junturas, suturas y enlaces entre la realidad *mediagénica*, la zona pixel, el *collage* digital, expresan una comunicación visual que lleva a cabo la transformación de todo concepto sólido simple en un espacio evocativo de significados.

## 6. Desraizar raíces

El principal reto que enfrenta la comunicación digital contemporánea traslada la investigación y la experimentación a la web: ¿cómo elaborar y aplicar múltiples metodologías en y a través de la web? No estamos tratando con la web como campo bien definido donde pueda orientarse la etno-metodología de la cultura post-escritural. El nuevo escenario empuja la investigación a enfrentar tanto el cambio simultáneo de códigos, iconos, grafismos como el trabajo sobre pasajes lógicos y lingüísticos a través de su desordenamiento y constante ensamblaje en y entre textos. Tanto la escritura como las consecuencias multilingüísticas deben afrontar que la investigación ya se ha trasladado a la web. Algunas veces el método se adecua a su objeto. Cuando la investigación se traslada a la web, difunde nuevos códigos lógicos, icono-lógicos y transfigurativos expresados a través de ella misma.

Algunos de esos aspectos se presentan en el trabajo de Robin Hamman (1996): “En años recientes los investigadores académicos han escrito extensamente sobre la



Central telefónica de Nuremberg, 1905.

comunicación mediante el computador (CMC). Una proporción significativa de esta investigación se dirige a las formas en que la gente usa los textos basados en CMC para charlar en tiempo real en Internet y a los servicios en línea orientados socialmente, como America Online. En esos estudios, los investigadores han encontrado que los ambientes basados en textos virtuales (los *chat rooms*, los canales IRC de *chats* y los MUD), son lugares donde los usuarios pueden experimentar con la (re) construcción de identidad y género, construir nuevas amistades y encontrarse con otros usuarios en el edificio de las comunidades virtuales”.

El problema es cómo tratar con textualidades que experimentan en sí mismas narraciones no lineales, al azar, sin comienzo o final, ejecutando una continua mezcla intratextual

entre textos lingüísticos, lógicos y figurativos. A través de la comunicación web es posible asistir y cruzar la multi-linealidad, la multi-secuencialidad y la multi-perspectiva: todo segmento conceptualmente expresivo fluye a través de códigos inmanentes visuales, musicales, escritos, difundiendo una nueva estética cognitiva del cuerpo.

El *morphing* es otro indicador de la comunicación digital. Tiene que ver con la web o las nuevas arquitecturas, las artes visuales, los medios mixtos y la investigación etnográfica; obliga a un constante cambio de forma

que difunde percepciones inestables y dejan flotando cada significante y cada identidad. El *morphing* digital es capaz de “moverse lateralmente a través de las categorías y desvirtuar el orden jerárquico y el pensamiento binario (...) El teatro, el cine y las gráficas computarizadas concurren en las tecnologías digitales actuales para crear un ambiente inmersivo e ilusorio en el cual la ‘magia’ se puede revertir con el ‘método’, y las audiencias ‘actúan’ tanto como ‘esperan’ hacerlo” (Sobchack, 2000: XVII).

El *morphing* digital puede conducir a un ejecutante multi-vidual en la tecno-comunicación, no sólo a un receptor de mensajes. Esta *randomización* de las formas comunicativas incluye los llamados sujetos, espacios, metrópolis, aldeas periféricas en forma conflictiva. Los códigos info-

comunicativos exógenos están dislocando una mezcla *glocal* de significado híbrido multi-verso.

Los significados experimentados en la comunicación web no son pactados sólo entre el antropólogo y el informante sino que son insertados y co-insertados por una cantidad potencialmente innumerable de sujetos. La pantalla funde todos los conceptos sólidos, dejándolos deslizarse sobre una *e-piel* traslúcida. La *fisionomía semiótica* desafía conclusiones, resúmenes, esquemas, párrafos, capítulos, incluso títulos: todo ese conjunto de orden que nos enseñaron o estamos obligados a usar para dar una dirección normativa a cualquier escrito discursivo sustentado. Esta no es una dirección multilineal donde es posible saltar varias páginas o capítulos. Las intratextualidades diaspóricas no van a saltos, ni con *shortcuts* o resúmenes, sino a través de un montaje *morphing*, *découpages* al azar y *cut-ups* icónicos.

¿Cuál es el sentido informativo de una *home page* comparada con un título simple de un libro o una primera página de un periódico?

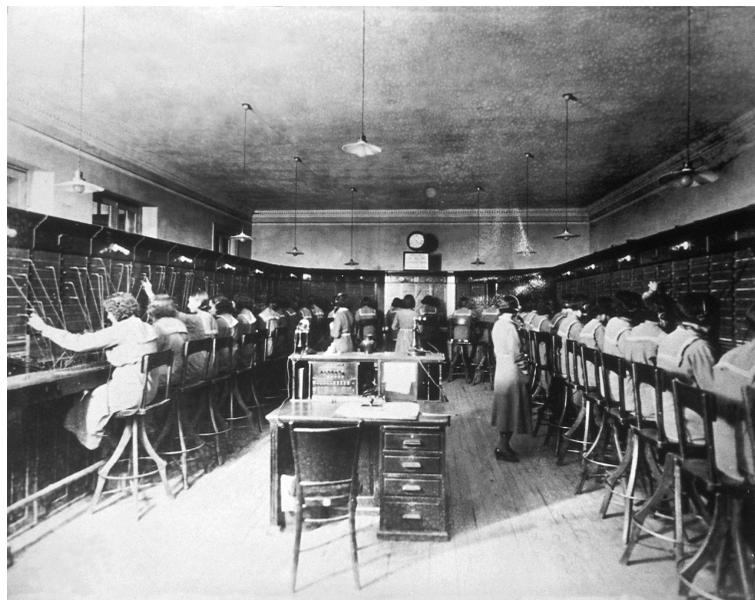
Esta investigación acerca de los lenguajes diaspóricos en la web y a través de ella intenta afirmar la lógica post-identitaria (pluri-lógica). El desarrollo de diferentes formas de representación ha abandonado la importancia mo-

nológica de la escritura y su autoridad. La investigación etnográfica aplicada a la web está buscando nuevos escenarios de comunicación caracterizados por códigos aporéticos, identidades post-duales, miradas táctiles, cuerpos conectivos, aliento de pixel. Lógica diaspórica.

## 7. La piel informática (*I-skin*)

*No encontraremos arquitectura  
en una Enciclopedia.  
Nuestra arquitectura se puede  
encontrar donde  
los pensamientos van más rápido  
que la mano que los atrapa.  
Coop. Himmelblau  
(1991:20)*

En la página francesa-*glocal* [www.I-skin.com](http://www.I-skin.com) una piel-cuerpo –un cuerpo-pixel interconectado con sensores creando arquitecturas avatar– está navegando y diseñando características del cuerpo arquitectónico post-cyborg. Aquí la *I-skin*



Operadoras de The Bogota Telephone Company, 1924.

aparece con todas sus modificaciones figurativas, perceptivas, distorsionadas, múltiples para una vida corpórea y somatizada.

La *I-skin* nació de la colaboración entre artistas de diferentes disciplinas: Christophe Beaufays, diseñador de modas; Haziha Mes-tai, arquitecto; Manuel Abendroth y Jerome Decock del Lab[au] (Laboratorio de Arquitectura y Urbanismo). La instalación web ensambló interfaces visuales que permiten al usuario-visitante interactuar con avatares gráficos en tres dimensiones; sus aspectos formales son decididos directamente por el usuario por medio de la acción sobre diferentes *I-skins* (pieles informáticas) que pueden modificar cualquier parámetro sobre un cuerpo arquitectónico adornado. La construcción de *alter-pluri-egos* que se mueven en un espacio cibernético se difunde por informaciones sico-emocionales (que tienen influencia sobre las características de la piel avatar).

“El avatar es la interfaz que en el futuro permitirá que las personas experimenten con ambientes virtuales con nuevos sentidos y extendiendo las formas de comunicación. [...] De esta forma, el proceso de crear un avatar, de producir un ser a partir de imágenes, ilustra la conexión entre la información y la apariencia, *I-skin*, una piel informática”.

La *I-skin* se puede interpretar como la piel-del-Yo, una *ego-*

piel, un instrumento generador de identidades cibernéticas que toma –en las propiedades de la forma típica de un avatar tridimensional–, informaciones relacionadas con las dimensiones físicas del usuario, sus deseos profundos, aspiraciones de *pixel*. Su mención apunta a la tercera revolución cibernética: después de su primera aparición (Wiener), el cyborg en segundo lugar (Gibson-Haraway), la tercera es el avatar. La encarnación de lo virtual, su somatización.

El avatar quiere más que todo afirmar que esas investigaciones –más que arrancar el cuerpo de la experiencia subjetiva– encuentran y practican un uso multiplicativo del cuerpo, extendido por medio de sus prótesis comunicativas.

El cuerpo que viaja en la web como un avatar es un cuerpo somatizado...

Numerosas texturas tejidas por el avatar diseñan un concepto alterado de somatización a medida que emerge entre píxeles traslúcidos y pieles. El término “somatización” se usa comúnmente para referirse a una patología que el sujeto trata de controlar de acuerdo a los complejos problemas que penetran su cuerpo. La somatización es como un síntoma exterior *de y sobre* el cuerpo. Aún *contra* el cuerpo. Transforma una inconformidad misteriosa, en “soma” y así trata de negar, esconder, expulsar tal problema; encarnándolo en una *metamorfosis de piel*.



Inspector de mantenimiento de teléfonos, en familia (1961).

La somatización como defensa: como pústulas *de y desde otra parte*. La somatización como indigestas rebanadas de carne. Como praxis por medio de la cual un cuerpo absorbe y distorsiona desórdenes rebeldes y caóticos. *Praxis del cuerpo*.

Siguiendo una perspectiva avatar, el acto de somatizar expresa algunas posibles multiplicaciones de un cuerpo inteligente (*mind-full-body*) a través de la extensión del bodyscape y el bodyscopy en diferentes praxis semióticas experimentadas en la web.

El avatar somatiza códigos y experiencias co-expresadas en cualquier espacio electrónico (*e-space*). Tales experiencias se convierten en un cuerpo multiplicado, un *cuerpo-web*, y la encarnación del avatar produce lo que Marce.li Antunez Rocha llama *eso-corpore*. Su cuerpo llega al exterior a través de una nueva

tecno-prótesis. Este tipo de somatización modifica los flujos del “yo”, las fronteras del cuerpo –una piel *pixel* donde un *mindfull-body* viaja y extiende formas móviles de un *avatar-yo* que configura, moldea, diseña y crea, juega. Pluraliza–.

Esta tecno-somatización es una encarnación del “otro”. Un avatar encarnado: un avatar-persona (o un código multi avatar) es una somatización alterada. Una somatización avatar es una praxis de un cuerpo ampliado, *eX*endido. Que va más allá, fuera de los límites “materiales” del sujeto. Tal perspectiva de un cuerpo-

avatar entretejido con la web se está extendiendo sin finales posibles: al azar, fluctuante, esfumándose... *Exo*... Las praxis de un cuerpo somatizado están construyendo y destruyendo continuas *I-skin*, cambiándolas por fisonomías transformativas. El avatar conecta una fisonomía *mutoid* a una tecno comunicación, su piel avatar a un ejercicio en la web; la praxis conectada a través de somatizaciones se distiende y difunde en un fluido en algún lugar en los espacios electrónicos.

La somatización es una piel: piel informática. Piel perceptiva y cognitiva: *I-skin*.

Algunos arquitectos están transformando su actividad productiva pasando de una condición tradicional pesada a una fluida, relacionada con una *arquitectura en llamas*, de acuerdo con la famosa idea ‘la Arquitectura debe arder’ proyectada

por la Corporación Himmelblau de Viena. Como la arquitectura está en llamas, el mismo concepto de sociedad se convierte en cenizas. Edificios identitarios, dialécticos, sólidos, eran importantes para la estructura dual de la sociedad. Ahora toda esta solidez urbanística se funde en el aire porque la arquitectura está ardiendo. Los nuevos arquitectos están disolviendo el estilo creacionista post-moderno, entretejiendo lenguaje corporal, tecnologías web, identidades avatar e imaginando una arquitectura que ya no está atada a la solidez historicista de Euclides, esto es, yendo *más allá*: “estábamos interesados en el movimiento... La movilidad continúa jugando un papel importante en nuestros proyectos... La consecuencia lógica es que todo el espacio se mueve” (1991: 28): la *I-skin* está construyendo y formando mutaciones avatar, ramificaciones traslúcidas, autopistas digitales.

De acuerdo con Mike Heim, otro arquitecto del movimiento (*avatect*), un nuevo concepto introduce un *morphing* conceptual entre el avatar y la arquitectura, somatizando la nueva metrópoli comunicativa: “La arquitectura se está convirtiendo en avatectura: edificios físicos se transforman en estructuras virtuales que generan comunidades avatar conectadas en la red. Los avatares prueban estructuras prototípicas en la realidad virtual, y las estructuras físicas se convierten en visualizaciones multimedia –un teatro mágico donde los edificios adquieren significancia interconectada–. La avatectura introduce la transformación en las estructuras físicas, combinando clicks con ladrillos, animando edificios reconfigurables con flexibilidad, cambio y significación *soft*. La

avatectura es un chamán que crea visiones interactivas, que inicia una versión compartida de la morada futura. El chamán hace bailar a la comunidad dentro de una habitación que responde a visiones compartidas y que más tarde puede cambiar de forma para acomodarse al paso del tiempo. El edificio físico se convierte en un teatro de posibilidades infinitas”.

El avatar de dimensiones fluidas apareció en mis investigaciones sobre tecno comunicación y mutación de identidad visual. El avatar significa –en un sentido metafórico tomado de la filosofía hindú original– la experiencia de una subjetividad multi-vidual y al mismo tiempo la producción de múltiples lenguajes. Todos estos conceptos y lenguajes líquidos favorecen un *cruzamiento sincrético* entre la antropología, las tecnologías y la comunicación en favor de la pluralidad de los yos (= *ii, eus, my-selves*).

- El avatar es un reto para todo discurso monológico y para la identidad fija.
- El avatar es un sujeto *multi-vidual* y *multi visual*.
- El avatar es una hibridación multi-secuencial entre *yo-mismos, mix-media* y *etnografía web*.
- El avatar está más allá de todo dualismo, de toda síntesis unificada, de toda cultura o historia universal.
- El avatar es un *cuerpo mind-full* diaspórico: una praxis del cuerpo lleno de inteligencias.
- El avatar son *raíces que desraizan, rizomas que desrizoman*: raíces y rizomas arrancados.

Las perspectivas del avatar en la tecnología y la imaginación, la co-

municación y la antropología tratan de erosionar la proliferación de estereotipos dentro de los medios y las universidades, centrándose en las subjetividades heterológicas de la *otredad*, que están autorepresentándose. Esta trasgresión ilimitada entre la etnografía, la tecnología y la comunicación puede favorecer el deseo de experimentar mediante múltiples lenguajes visuales y visionarios.

Los *múltiples selves* y los *multi-códigos* se convierten en características fluidas propias de los cruces avatar a lo largo de diálogos multi vocales, culturas fragmentadas e identidades, mutaciones híbridas en y dentro de los *selves* y lenguajes.

La autorepresentación es una heterorepresentación: es la producción de una “heterológica” visionaria, una lógica alterada, un extraño racimo de lógicas.

Me gustaría acentuar el cambio de autonomía a *heteronomía*: esto explicita la idea de que el *nomos* (como ley) no tiene autoridad basada en la lógica estática de la identidad única; es por eso que se estaría moviendo hacia el brillo fluido de la “otredad”. La heteronomía es *heterofilia*: *el deseo de ir hacia la otredad* no sometido al otro (como poder) sino con el propósito de ser expandido por el otro y dentro del otro. También dentro de los fetiches concretados (Canevacci, 2000).

Las conexiones al azar entre los artistas visuales, músicos transversales, arquitectos en llamas, la avatectura y el etno avatar, multi-viduales diaspóricos, pueden producir percepciones constructivistas *aporéticas* y explorar el más allá que puede cruzarse gracias a las nuevas hetero-



Los armarios, en donde reposan las líneas de un determinado sector, son elementos importantes del sistema telefónico de Bogotá. Foto: El Tiempo.

lógicas desarrolladas mediante *amnesias* como un olvido activo, *anomias* más allá de las leyes de identidad fija. Aquí las heteronomías se encuentran con las geofilias y atraviesan las semióticas como las fisionomías y las somatizaciones.

## Citas

- 1 En la filosofía hindú, avatar es la manifestación polimórfica de Dios; en la reciente cultura web esta expresión define la identidad múltiple de un sujeto usando Internet; en la revista que yo dirijo (*Avatar*) es una expresión crítica a la lógica occidental de identidad, un desafío para favorecer diferentes identidades en el mismo individuo y un experimento con diferentes lenguajes para nuevas formas de representación y comunicación.
- 2 Conectando dos o más figuras o iconos, se desarrolla una nueva a través de la tecnología digital, una metamorfosis digital. Transformación uniforme de una imagen en otra por el computador, como en una película animada.

- 3 El cuerpo como panorama. N. de la T.
- 4 Espacio de percepción multisensorial. N. de la T.
- 5 Obra o labor de retazos. Construye un tejido multicolor y también multicultural. N. de la T.
- 6 Noción acuñada por Nancy Scheper-Hughes y Margaret Lock (1987) para su propuesta de análisis del cuerpo y la salud: un cuerpo lleno de mentes. N. de la T.
- 7 Grupo de personas de las mismas características socioculturales (edad, grupo social, etc.) con las cuales se puede relacionar una persona y que tienen capacidad de influir en las creencias y el comportamiento del sujeto. N. de la T.
- 8 Arquitectura designada a menudo simplemente P2P, un tipo de red en el cual cada sitio de trabajo tiene capacidades y responsabilidades equivalentes. Esto a diferencia de la arquitectura cliente/servidor en la cual algunas computadoras se dedican a servir a los otros. Las redes p2p son generalmente más simples, pero no ofrecen generalmente el mismo funcionamiento bajo cargas pesadas. N. de la T.
- 9 Se trata de un método que Brion Gysin inventó inicialmente para la pintura. Consiste en recortar trozos de dos imágenes (o más) al azar, y luego unirlos en-

tre sí. La idea básica es que el sentido de una imagen y el de la otra también se aúnan en un sentido común, aunque no existiese ninguna relación consciente entre ambas imágenes. N. de la T.

- 10 Cero, cifra arábiga, nulidad; cifra, clave; monograma, código cifrado. N. de la T.

## Bibliografía

- ANDERSON, Laurie, "The Dream Before", en: *Strange Angels*, 1989. The Aphex Twin, *Classics*, Chrysalis Music, 1992.
- ANTUNEZ ROCHA Marceli, *Eso-corpore*, Barcellona, Mehad, 1998.
- BENJAMIN, W., *Das Passagen-Werk*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1982.
- BETSKY, A. & Adigard, E., *Architecture Must Burn*, San Francisco, Ginko Press, 2000.
- BUÑUEL, L., *Decoupage*, 1929.
- CANEVACCI, M., *Antropologia della comunicazione visuale*, nuova ed., Roma, Meltemi (1996 1a), 2000.
- , *Culture eXtreme. Mutazioni giovanili tra i corpi della metropoli*, Roma, Meltemi, 1999.

—My-selves - An avatar multi-perspective in performative mix-media fieldwork, paper for the seminary "Fieldwork: Dialogues between Art and Anthropology", London, Tate Modern, 2003.

—Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali, Milano, Costa&Nolan, 2004.

CANEVACCI, M. (ed.), Avatar, Rivista di antropologia e comunicazione, Roma, Meltemi, Nos. 1, 2, 3, 4, 2001-2004.

COOP. HIMMELBLAU, "On the Edge", en: Architecture in Transition, Wien, Prestel, 1991.

CRONENBERG, Videodrome, 1983.

DICKS, B. & Mason, B., "The Digital Ethnographer", en: Research Methodology Online, No. 6, 1999 www.cybersociology.com

GEHLEN, A., Anthropologische Ansicht der Technik, Dusseldorf, Schilling, 1965.

GIBSON W., Neuromancer, London, Victor Gollancz, 1984.

HAMMAN, R., Cybergasm among multiple selves and cyborgs, Dissertation, Univ. of Essex, 1996.

HARAWAY, D., Manifesto Cyborg, Milano, Feltrinelli, 1995.

HEIM, M. www.mheim.com

HOWARD, A., "Hypermedia and the Future of Ethnography", en: Cultural Anthropology, No. 3(3), 1988.

MONK Meredith, "Scare Song", in: Do You Be, 1987.

NOLAN, C., Memento, 2002.

NOVAK: www.1-skin.com

ORLAN, Self-hybridations, 1999.

OOSTERHUIS, K., Toward an e-motive architecture, Birkhauser, Basel, 2003.

Pan Sonic, Kulma - Rude Mechanic, 2001.

SASSE, S., The Topoi of E-Space, en Documenta X, 1997.

SCHEPER-HUGHES, N., "Embodied Knowledge: Thinking with the Body in Critical Medical Anthropology", en: R. Borofsky (ed.), Assessing Cultural Anthropology, New York, McGraw-Hill, Inc., 1994.

SHELLEY, J., Patchwork Girl, hypertext.

SOBCHACK, V. (ed.), Meta-morphing, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000.

VIOLA, Bill, Five Angels.

www.cybersociology.com.

Diccionario Ilustrado Larousse, 1926

TOR — 942 — TOR

**TORNAR** v. t. (lat. *torcere*). Devolver: le tornar lo que me prestó. Matar, cambiar: tornar a uno tacharao. V. l. Regresar, volver: tornar a su casa. Volver, seguir: tornar a servirlo. V. r. Volverse, hacerse. PARÓN. **TORNER**.

**TORNAROL** m. Girasol, planta bellaneta. Cambiante o vilo: las tornaredas de una tela. Materia colorante vegetal azul que se torna rojo con los ácidos y sirve de reactivo químico. Ceb. Tucuito, ave.

**TORNAROLADO** RA adj. Dícese de lo que hace vilo o agua: una tela tornarolada.

**TORNAROLAR** v. l. Hacer tornaredas una cosa.

**TORNAROLAR** m. Que está hecho a tornos. Pafé. Que gira fácilmente. Fig. Tornarizo, que cambia fácilmente.

**TORNARÓN** m. Sallatrás.

**TORNARÍA** f. Placa giratoria en los ferrocarriles.

**TORNARÍA** m. Viaje de regreso, vuelta.

**TORNARÍA** m. Sombrero del jolín. Aparato dispuesto para amplificar o dirigir el sonido.

**TORNARÍA** m. Tornos: tornos de obra. El que combate en un tornio.

**TORNARÍA** f. Vuelta de una cosa tornada.

**TORNARÍA** adj. Que combate en un tornio.

**TORNAR** f. Labrar una cosa al torno: torner una cosa de mano. V. l. Gírar en torno. Fig. Dar vuelta a algo: la imaginación. PARÓN. **TORNAR**.

**TORNAR** f. l. Combate en tornos.

**TORNAR** f. Planta sarmentosa de América.

**TORNAR** m. Flor de guerra que se usa antiguamente y en que se comulga a caballo. Fig. Ceratoma. Incha: torneo industrial. Veter. Modorra, enfermedad del ganado. Indes. *ayres*. Jerez. Indes. ombelú. peso. Indes. *coas*, *patenque*, *compato*, *arnas* emboldas. *barúca*, *curie*, *monocromer*, *hater*, *rump* *lanca*, *aurer* *aurisio*, *lobardo*, *cañes*.

**TORNAR** f. La moneda que sirve en el torno.

**TORNARÍA** f. El objeto o la tienda del tornero.

**TORNAR** m. Obiero que labra objetos al torno. Indes. Demonstrador de las monedas.

**TORNAR** SA adj. (fr. *torrada*). Nombre que se da a la moneda francesa labrada en Tours: *sueldo torado*, *libra torada*.

**TORNARÍA** f. Ind. El torno de hilar.

**TORNARÍA** m. Media vuelta (ceballo); Fam. Deserción.

**TORNARÍA** m. Fam. Soldado desertor.

**TORNARÍA** m. Cilindro de metal o madera con resaca helicoidal, que entra en la tuerca. Clavo con resaca helicoidal: *torquillo de rocas goloso*. Torno pequeño: *torquillo de óh*, *supremo*, compuesto de una rueda dentada y un cilindro con resaca helicoidal. Fig. y fam. Deserción de un militar. Indes. *aprima*, *rosa*, *hete*, *passo*, *hílica*, *accoracada*, *teropa*, *aterajar*, *atunillar*, *destorquillar* *torro*, *perno*, *torro*.

**TORNARÍA** m. (fr. *torquiere*). Especie de tornio móvil para cerrar una entrada por donde deben pasar una por una las personas. Cir. Instrumento de cirugía que se emplea para cortar las hemorroides. Arg. Aparato o llave que sirve para extraer el diámetro de las cercas. Ceb. Figura de la danza.

**TORNARÍA** m. Fam. Golpe que se da con la mano sobre el rostro o en la cabeza. Amer. Fam. Pellizco retorcido: dar un *torquero*.

**TORNARÍA** m. (lat. *torus*). Cilindro horizontal móvil al alrededor del cual se enrolla una cuerda y que sirve para alzar pesos. Armario. Torno: 1. De carpintero; giratorio, empujado en una pared y que sirve en las conventos para pasar cosas de una habitación a otra sin verse las personas que a cada lado están. Máquinas de diversas formas que sirven para trabajar cosas con movimiento circular: *labrar* *modera* *a* *torno*. Prensa sucesiva de carpinteros, cerrajeros, etc.: *torno de mano*. Máquina que sirve para hilar. Freno de manubrio, en las carreteras ordinarias. Vuelta, rodeo, movimiento circular. Recodo de un río. Senf. Balaustre. Senf. *dar* *torno*, volver romando al que va en otra embarcación.

**TORNARÍA** m. (lat. *torus*). Manifiesto ramante, cuya hebra es la vaca. V. *torro*. Ceb. Pafé parecido al café. Pl. Carriola de toros. Fig. y fam. *Toro* *carriola*, el sujeto enmudo y espantadizo. *Toro de muerte* o *de lidia*, el que se destina a las corridas de toros. *Toro de cola*, en México, el que se colca. *Toro de feno*, toro, armazón de fogos artificiales. Fam. *Echar a uno el toro*, increparle severamente. Fam. *Hacer toros y ceñas*, hacer jaleo, dilatar.

**TORAR** m. (lat. *torus*). Arg. Boel, muestra redonda.

**TORAR** m. Ceb. Hombre hald y usado, retorcido.

**TORAR** f. Nombre de una especie de vicia de forma esférica. Tornall. Ceb. *Tornax*, especie de cidro.

**TORAR** m. Cidro que produce las toronjas.

**TORAR** m. Veter. Enteritis o colico que padecen las caballerías. Amer. Torno, rodio.

**TORAR** adj. (lat. *torpis*). Que no tiene movimiento libre, pesado, demorado, que carece de habilidad: *ser* *un* *torpe* *para* *un* *trabajo*. Demorado, indolente: *condictor* *torpe*. Ego, toro. Indes. *aprima*, *incapaz*, *indolente*, *torpe*, *culo*, *chamón*, *impertinencia*, *impertinencia*, *desobediencia*, *insubordinación*, *negocios*, *error*, *torrada*. V. *torro*.

**TORAR** v. l. Alisar con torpedos.

**TORAR** m. Acción de torpedar.

**TORAR** m. Barco que se emplea para lanzar torpedos.

**TORAR** m. Barcos pequeños de *cañes* *torpedos*. Ad. *una* *lancha* *torpedera*.

**TORAR** m. Marinero encargado de la maniobra de los torpedos.