

**Diseño web subversivo: aproximaciones
discursivas**

Audrey Lingstuyf Araujo

Abstract

In web design, digital identities are generally considered central, while anonymity and pseudonyms tend to be regarded as peripheral, marginal, illicit and even criminal. That is why influential actors such as Google and Facebook try to put mechanisms of user identification in place, while websites like 4chan and Reddit occupy the “opposite position” and promote alternative forms of identification. This study considers how this “opposite positioning” is linked to collective manifestations of great social influence, such as the cyber-activist movement Anonymous and several other collective hacking and trolling actions. Therefore, this essay seeks to explore the processes involved in the structuring of anonymity and pseudonyms within the web, through a series of propositions about the discursive nature of web design practices. Taking these propositions as a cue, a first approach to defining the notion of “subversive web design” –by focusing on its potential to question the standardizing narratives that predominate on the web– will be put forward. We argue that subversive web design consists of a series of design strategies that subvert the norm in various ways, and consequently tend to be linked to discursive manifestations that are constructed outside and against Power.

Keywords

Web Design, Anonymity, Pseudonyms, Style, Genre.

Resumen

En el diseño web las identidades digitales se consideran centrales, mientras que el anonimato y los seudónimos son considerados periféricos, marginales, ilícitos y hasta criminales. Por eso, actores influyentes como Google y Facebook procuran identificar a los usuarios, mientras que sitios web como 4chan y Reddit ocupan la posición opuesta, promoviendo formas alternativas de identificación. Ahora bien, en este estudio observamos que este posicionamiento opuesto se vincula a manifestaciones colectivas de gran influencia social, como el movimiento ciberactivista Anonymous y numerosas acciones de hacking y trolling colectivo. Por lo tanto, proponemos explorar los procesos que intervienen en la estructuración del anonimato y los seudónimos en la Web a través de una serie de proposiciones en torno a la naturaleza discursiva de la práctica del diseño web. Así, a partir de estas proposiciones planteamos una primera aproximación a la definición de la noción —aún vaga— de «diseño web subversivo», diciendo que esta, en esencia, problematiza las narrativas normalizadoras y estandarizantes que predominan en la Web. Por lo tanto, sostenemos que el diseño web

subversivo consiste en una serie de estrategias de diseño que subvierten la norma de diversos modos y que, en consecuencia, tienden a vincularse a manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Palabras clave

Diseño web, anonimato, seudónimos, estilo, género.

Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas

La idea de lo racional influye en nuestra manera de entender la práctica del diseño, entre otras cosas porque hace que pensemos el «buen diseño» en términos de eficiencia, utilidad, productividad, frugalidad, etc. Pero lo cierto es que prácticamente todas las conceptualizaciones actuales de lo racional están dominadas por un criterio económico, legitimado a través de lógicas normativas que invisibilizan los valores ocultos detrás de ellas. Es decir, existe una relación estrecha entre lo racional y lo ideológico, la cual podemos resumir del siguiente modo: solo consideramos racionales aquellos procesos que somos capaces de comprender y alinear con nuestros propios valores.

Numerosos autores han revisado ya los valores aparentemente racionales y naturalizados en el diseño, tal como hace Robin Kinross en *The Rhetoric of Neutrality* (1985). Para este autor, el diseñador usa medios retóricos —como colores, materiales o tipografías— que procuran la elocuencia y dirigen la comunicación, a la vez que dan cuenta de contextos históricos y culturales.

Ejemplos de esto son las características y supuestos racionales de lo que hoy consideramos «buen diseño», y que tienen su base en la fe del modernismo:

«La creencia en las formas simples, la reducción de elementos, aparentemente no por una cuestión de estilo, sino por la mucho más irresistible razón de la necesidad. La necesidad de ahorrar trabajo, tiempo y dinero, y además de mejorar la comunicación.»
(Kinross, 1985, p. 138).

Por supuesto, estas ideas son claramente comprensibles en el contexto en el que surgen, es decir, en una Alemania en recuperación, poco después de la Primera Guerra Mundial, «cuando la estandarización era un imperativo económico y cuando había posibilidades de una revolución social y política» (Kinross, 1985, p. 139). Pero, además, estas ideas florecen nuevamente justo después de la Segunda Guerra Mundial, cuando el escepticismo y el socialismo democrático internacional surgen en respuesta al entusiasmo del nacional socialismo. Es entonces cuando los ideales del modernismo encuentran un nuevo rol: las letras pequeñas, simples y económicas se distancian de las gigantescas letras propagandísticas, evocando la neutralidad y precisión de la ciencia, cualidades que se suponen necesarias en aquel nuevo mundo ideal y libre de ideologías.

Es en ese contexto en el que surge la Hochschule für Gestaltung, más conocida como la Escuela de Ulm, una institución educativa experimental fundada

en 1953 que en poco tiempo se convirtió en pionera de la integración de la ciencia y el diseño. Sin embargo, la razón por la que quizás más se reconoce a esta institución es por haber desarrollado un «estilo analítico que proveía de un sentido de eficiencia, sobriedad y seriedad» (Kinross, 1985, p. 142). Se trataba pues de un estilo aparentemente neutral que parecía cumplir con la promesa del añorado vacío ideológico.

Pero claro está, ningún diseño puede estar libre de ideología. Y, de hecho, todos los productos resultantes de procesos de diseño están profundamente marcados por los valores, ideas y cualidades de quien los diseña. Por lo tanto, lo esencial del estilo Ulm es que «hace que las cosas parezcan libres de retórica» (Kinross, 1985, p. 143).

Esa proposición es, cuando menos, sugerente, no solo porque plantea una relación entre el estilo de diseño y el contexto histórico, sino porque además propone que el estilo puede ser capaz de ocultar o difuminar la propia retórica del objeto diseñado. Por eso en este texto proponemos revisar estas cuestiones, y hacerlo específicamente en el ámbito web.

Así pues, en la práctica del diseño web observamos numerosas lógicas racionales que defienden, por ejemplo, que los sitios web deben ser actuales, accesibles, fáciles de encontrar, flexibles, compatibles, usables, adaptables, etc. Y en torno a estas lógicas, además, observamos construcciones normalizadas y ampliamente difundidas como las identidades digitales y el almacenaje de información. Estas lógicas y construcciones suelen considerarse fundamentales, de ahí que veamos con normalidad que actores influyentes como Google y Facebook evolucionen sus diseños en aras de la identificación de los usuarios.

Sin embargo, existe otro tipo de construcciones, como el anonimato y los seudónimos, a menudo consideradas periféricas, marginales, ilícitas y hasta criminales. Estas construcciones suelen ser usadas por sitios web como 4chan y Reddit, los cuales ocupan la «posición opuesta», «irracional», con diseños que de diversos modos se vinculan a influyentes manifestaciones colectivas como el movimiento ciberactivista Anonymous, la creación de innumerables memes y la ejecución de incontables acciones de filtrado de información, *hacking* y *trolling* colectivo.

En este texto comenzamos por cuestionar esta relación centro-periferia y nos disponemos a explorar el modo en que los procesos de diseño web se vinculan a estas construcciones de lo irracional. Nos preguntamos: ¿cómo se configuran los discursos en torno al anonimato y los seudónimos en el diseño web? Y para responder a esta pregunta seleccionamos dos sitios web como

objeto de estudio: 4chan —que promueve el anonimato entre sus usuarios— y Reddit —que promueve el seudónimo—, y los observamos a dos niveles.

El primer nivel de observación consiste en analizar estos sitios en tanto «lugares» dentro de la Web, identificando los diversos modos en los que las prácticas de diseño influyen en la configuración de sus espacios, tiempos y cuerpos. El segundo nivel de observación consiste en analizar estos sitios en tanto «textos», en los cuales es posible identificar rasgos y recurrencias retóricas, temáticas y enunciativas que nos permiten explorar lo genérico y lo estilístico en ellos.

En este texto nos limitaremos a presentar los hallazgos más importantes de este análisis, específicamente aquellos relacionados con la noción, aún vaga, de «diseño web subversivo». Nos referimos entonces a estrategias de diseño web que, de diversos modos, subvierten la norma en el ecosistema web, y que, por ende, promueven manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Comenzamos esta exploración en el apartado «El problema del diseño web», donde sostenemos que, en la actualidad, la configuración de la identidad digital en tanto unidad organizativa y vinculante es quizás el eje central de la mayor parte los problemas que competen al diseño web. Seguidamente, en el apartado «Enunciar en la Web» proponemos que en la Web las relaciones se establecen a través de operaciones enunciativas vinculantes, entre las cuales distinguimos dos tipologías: las convergentes y las divergentes. En «Estilo y diseño web» referimos que, en el diseño web, la doble naturaleza unitiva y separatista del estilo se redefine constantemente, pues se vincula a posibilidades y necesidades tecnológicas que varían con el paso del tiempo. En «Hacia un antigénero web» identificamos una serie de formas genéricas que promueven la imprevisibilidad dentro de la Web. En el apartado «Diseño web y poder» proponemos que los posicionamientos estilísticos de los sitios web se vinculan a la naturaleza de las comunidades discursivas que en ellos se manifiestan. Y finalmente, en «Diseño web subversivo: proposiciones» nos aproximamos a la definición de una serie de prácticas de diseño web que buscan desafiar la norma.

El problema del diseño web

La práctica del diseño se ocupa de cuestiones que cambian radicalmente según el ámbito en el que esta se desarrolla. Aquello que interesa al diseñador de producto será muy distinto de lo que interesa al diseñador de identidades corporativas, del mismo modo que las diferencias entre los materiales y herramientas de un diseñador de mobiliario y uno que diseña videojuegos son más que evidentes. Sin embargo, hay algo constante en la práctica del diseño, algo esencial que varía poco y que se relaciona con el núcleo de lo que significa ser diseñador. Ese «algo» es el problema.

Cuando observamos esta naturaleza problemática del diseño, notamos que prácticamente todo lo que nos rodea es resultado de un pensamiento accionado por la voluntad de cambio. Es decir, surge de una suerte de no aceptación de la actualidad de las cosas, en las cuales se observan problemas que necesitan ser resueltos. Entonces, si la naturaleza de todas las prácticas del diseño es problemática, ¿qué busca resolver el diseño web? ¿Cuál es la esencia de los problemas que esta práctica se plantea?

En este sentido, observamos que en el entorno web actual es común que los usuarios se identifiquen para poder acceder a recursos. Pero esto no siempre ha sido así. Según explica Jesús Carrillo en *Arte en la red* (2004), en los primeros años de la Web, uno de sus principales atractivos era su naturaleza digital, de la cual brotaba la experimentación con identidades no necesaria o directamente vinculadas a un cuerpo físico. De ahí que muchas de las primeras manifestaciones artísticas en Internet —como el famoso proyecto Mouchette.org o el seudónimo colectivo Luther Blissett, por poner solo un par de ejemplos— giraran en torno a la exploración de la identidad y a la idea de que en Internet «puedes ser quien quieras ser».

Pero no pasó mucho tiempo antes de que la identidad se convirtiera en el epicentro de la estructuración de la Web de acuerdo con las reglas tradicionales de mercantilización. Tras el levantamiento de la prohibición del uso comercial de Internet, la tierra libertaria y utópica soñada por muchos de sus primeros usuarios se convirtió rápidamente en la tierra prometida de emprendedores e inversores. Fue entonces cuando aparecieron los navegadores (Netscape, por ejemplo), los portales (Yahoo!) y los buscadores (Google), entre otros, desplazando a la periferia, a la marginalidad e incluso a lo delictivo, la libre —y anónima y seudónima— transferencia de información que caracterizaba a Internet en sus inicios (Carrillo, 2004, p. 102).

Pero este modelo financiero sufrió un quiebro sustancial después del colapso económico comúnmente llamado «crisis de las puntocom», el cual puso de manifiesto la desproporción entre las expectativas de expansión de la Web y las condiciones reales del mercado. Es decir, se hizo obvio el viejo adagio marxista según el cual el capital es por sí mismo incapaz de producir las condiciones de su propio crecimiento: el valor está en la fuerza de trabajo (Carrillo, 2004, p. 107). Por lo cual, tras una revisión global de las lógicas que regían la Web, surgió un nuevo paradigma económico que se prolonga hasta nuestros días. En él, el usuario crea valor a través del uso, mientras que la base de datos ya no solo es la estructura narrativa principal, sino además la acreedora del valor generado por los usuarios: a más datos, más valor (Carrillo, 2004, p. 107).

Es por esto que —como explica Phillip Windley en *Digital identity* (2005)— tras la crisis de las puntocom, la identidad deja de ser uno de los ámbitos más experimentales y abiertos de Internet para convertirse en «el núcleo de casi todos los procesos de los negocios modernos» (Windley, 2005, p. 7). A partir de entonces los negocios en línea cambian radicalmente su manera de operar. La economía se orienta al servicio, y eso no solo significa un cambio en la naturaleza de los productos ofrecidos, sino también el surgimiento de nuevas maneras de relacionarse con los usuarios.

Es decir, la entrega de servicios casi siempre implica saber algo sobre la persona que los recibe, por lo que es necesario que los usuarios de la Web adopten una identidad y proporcionen información personal y privada para poder acceder a servicios y recursos (Windley, 2005, p. 2). De ahí que sean cada vez más raras las transacciones completamente anónimas en la Web. Y de ahí que, hoy en día, la mayor parte de los sitios web fundamenten sus modelos de diseño procurando el almacenaje en torno a identidades digitales.

Por supuesto, las consecuencias de todo esto son fundamentales para el diseño web, pues este surge como práctica profesional en un momento en el que crece exponencialmente la necesidad de gestionar identidades digitales. Por lo tanto, se instaura naturalmente en esta práctica una especie de noción técnica de la identidad, que Windley descompone en cinco elementos definitorios: sujetos, recursos, atributos, rasgos y preferencias (Windley, 2005).

Es decir, Windley describe la identidad digital del usuario como «colecciones de datos sobre un sujeto, compuestas por atributos, preferencias y rasgos» (Windley, 2005, p. 9). El sujeto es una persona, organización, máquina u otra entidad que solicita acceso a un recurso. El recurso, por su parte, puede ser un texto, una base de datos o incluso una transacción. Los atributos son infor-

mación descriptiva sobre un sujeto, adquirida y, por ende, sujeta a cambios, a diferencia de lo que sucede con los rasgos, que son información descriptiva inherente al sujeto y que por tanto cambia muy lentamente, si es que llega a hacerlo. Las preferencias, por último, son los deseos del sujeto. En consecuencia, para tener acceso a un recurso, el sujeto debe reclamar la propiedad de una de estas colecciones de datos.

Desde esta perspectiva técnica, la identidad digital es un conglomerado de datos vinculados. Es una unidad organizativa: un nombre vinculado a un lugar geográfico, un género, un email, un número de tarjeta de crédito, unas preferencias y búsquedas... En otras palabras, el usuario, forzado a asumir una identidad para poder acceder a los recursos, se convierte en operador de la Web, vinculando datos a través de su comportamiento en línea, proclamándose, consciente e inconscientemente, propietario y autor a través de sus clics.

Analizando esta estructuración técnica de la identidad digital observamos que hereda ciertas lógicas de la literatura. Es decir, en la apropiación que acompaña a la identidad digital reconocemos una suerte de «funciones auto-rales» en los términos que Foucault plantea en «¿Qué es un autor?» (recogido en *Entre filosofía y literatura*, 1999).

Para empezar, observamos que la identidad digital ejerce, primero, una función clasificatoria que «permite reagrupar un cierto número de textos, delimitarlos, excluir algunos, oponerlos a otros» (Foucault, 1999, p. 60). Caracteriza así un cierto modo de discurso que no «flota y pasa», sino que «debe recibirse de cierto modo y debe recibir (...) un cierto estatuto» (Foucault, 1999, p. 60). Por lo tanto, la identidad digital condiciona, con su sola presencia, la circulación y funcionamiento del texto al que está asociada.

Segundo: la identidad digital ejerce una función de apropiación que tiene un carácter penal rastreable, quizás hasta finales del siglo XVIII, cuando los textos literarios dejaron de originarse en personajes míticos o figuras sagradas y sacralizantes y comenzaron a tener autores que podían o no ser castigados (Foucault, 1999, p. 61). Entonces, ante el supuesto de que los discursos pueden ser lícitos o ilícitos —sagrados o profanos— el usuario se responsabiliza de los textos vinculados a su identidad digital.

Tercero: la identidad digital ejerce una función de atribución, estableciendo entre textos «un cierto nivel constante de valor (...), un cierto campo de coherencia conceptual o teórica (...), una unidad estilística (...) y un momento histórico definido» (Foucault, 1999, p. 63). Es decir, la identidad digital promueve cierta predictibilidad —temporal, geográfica, funcional...— entre

los textos vinculados a un usuario, la cual habilita, además, la construcción de personalizaciones, de modo que cada usuario navega dentro de una Web distinta que le es propia.

Y cuarto: a través de la identidad digital el usuario se posiciona, definiendo, por un lado, la naturaleza de la inevitable escisión entre su yo «verdadero» y su alter ego digital. Y, por otro lado, posicionándose dentro del campo discursivo en el que se inscribe su texto. Es decir, el usuario puede, al menos en cierta medida, definir cuán cercana, transparente, fiel o «real» será su identidad digital, para luego posicionarse con ella dentro de las conversaciones en la Web.

Por lo tanto, en contraposición a la identidad digital podemos decir que el anonimato se manifiesta en la web cuando un usuario opera a través de una metáfora fundamentalmente ambigua de sí mismo. En este caso, la configuración del cuerpo del usuario es débil y se refugia en la latencia que supone lo digital. Su acceso legal a recursos y servicios en línea es muy limitado, pues opera dentro de la Web sin vincular y conglomerar datos a través de una identidad digital propia. Además, este tipo de usuario evita apropiarse de sus textos, actuando de este modo en detrimento de su clasificación, organización y fiabilidad, así como escapando de cualquier responsabilidad o penalización por ellos.

De modo similar, podemos decir que el seudónimo, por su parte, se manifiesta cuando el usuario crea una representación de sí mismo haciendo uso de un nombre distinto al propio. Configura así un cuerpo que puede incluso ser refinado, pero cuyas características no necesariamente corresponden con las de su cuerpo «real». Este tipo de usuario puede acceder a más recursos que el usuario anónimo, pues su seudónimo hace las veces de identidad digital, a través de la cual los datos pueden ser vinculados. Y opera además apropiándose de sus textos, fomentando su organización y clasificación. Es decir, el usuario que usa un seudónimo configura un cuerpo, pero este es intencionalmente distinto del «real»: un heterónimo.

Así pues, observamos que los problemas que competen al diseño web son diversos, complejos y «perversos» (Buchanan, 1992). Pero sobre todo observamos que, en la actualidad, la configuración de la identidad digital en tanto unidad organizativa y vinculante es quizás el eje central de la mayor parte esos problemas.

Enunciar en la Web

A la hora de explorar los procesos discursivos que intervienen en la estructuración de la identidad digital —y del anonimato y el seudónimo— en la Web, es necesario observar la naturaleza vinculante de los discursos que se producen en ella. En ese sentido, encontramos que en la Web las relaciones se establecen a través de operaciones enunciativas vinculantes, las cuales comprenden eso que en *L'énonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) Christian Metz llama «desdoblamiento de la enunciación». Es decir, que «ciertas partes de un texto nos hablan de ese texto como de un acto» (Metz, 1991, p. 81).

Por lo tanto, consideramos que al explorar lo enunciativo en un sitio web no solo observamos los enunciados que en él suceden, sino que también observamos los actos enunciativos que estos implican. Precisamente a través de estos actos los sujetos de la enunciación no solo se «hacen reconocer a sí mismos» —como usuarios o diseñadores, individuos o entidades...—, sino que también vinculan sus desterritorializados cuerpos dentro de situaciones comunicacionales propuestas y propiciadas por los sitios web.

Ahora bien, proponemos dos tipologías de operaciones enunciativas complementarias: la convergencia y la divergencia. Estas dinámicas operativas atraviesan todas las dimensiones de la Web, por lo que igualmente proponen discursividades, definen regímenes de luz y establecen líneas de fuerza que orientan la enunciación.

Las operaciones convergentes promueven la confluencia de enunciaciones en configuraciones cada vez más nítidas y refinadas, pues iluminan elementos vinculables y dan visibilidad tanto a los enunciados como a los actos enunciativos que estos suponen. Por ejemplo, la identidad digital (y en menor grado el seudónimo), es una manifestación en la que predomina este tipo de operaciones, pues permite que las enunciaciones de un sujeto converjan en una configuración robusta y definida: la del cuerpo del usuario manifiesto en el espacio y tiempo propuesto por un sitio web.

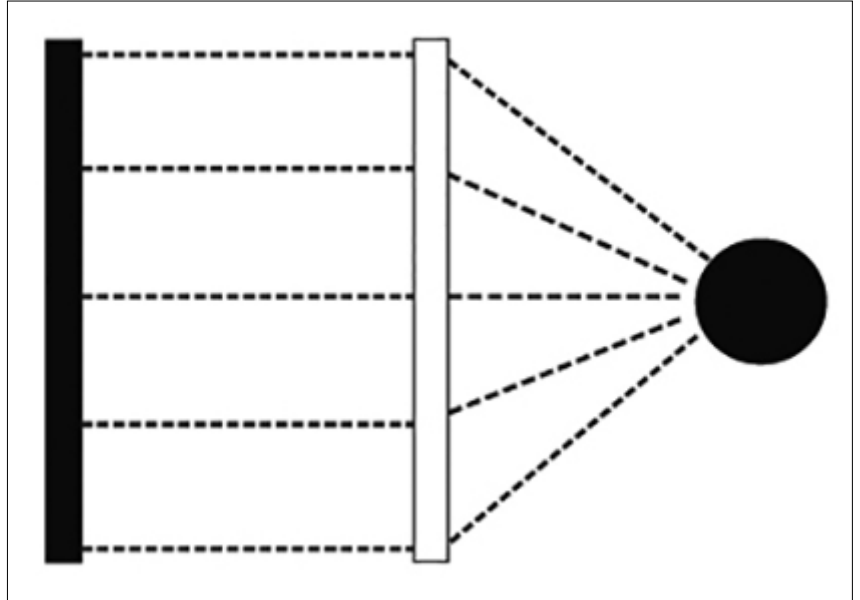


Imagen 1: Gráfico explicativo de las operaciones convergentes.

Desde esta perspectiva, la identidad digital en Facebook y el seudónimo en Reddit, por ejemplo, no solo responden a las necesidades de almacenaje en estos sitios, sino que además lo hacen proponiendo una lógica organizativa que se funda en la configuración de cuerpos a través de la vinculación de enunciados. Es decir, en estos sitios los cuerpos de los usuarios se «materializan» en la medida en que en ellos convergen enunciaciones (acciones, publicaciones, roles, ubicaciones, preferencias...). Y cada enunciación genera datos almacenados y los metadatos necesarios para su almacenaje, todos los cuales se vinculan en torno a la unidad organizativa de la identidad digital o el seudónimo del usuario.

Por su parte, las operaciones divergentes promueven la disgregación de enunciaciones, por lo que propician el surgimiento de configuraciones amplias, diversas, difusas y dispersas. Estas operaciones opacan y difuminan, parcial o completamente, ciertos rasgos del acto enunciativo. En el anonimato, por ejemplo, se hace manifiesto el predominio de este tipo de operaciones. De ahí que este resulte en configuraciones corporales más bien amplias, débiles e indefinidas.

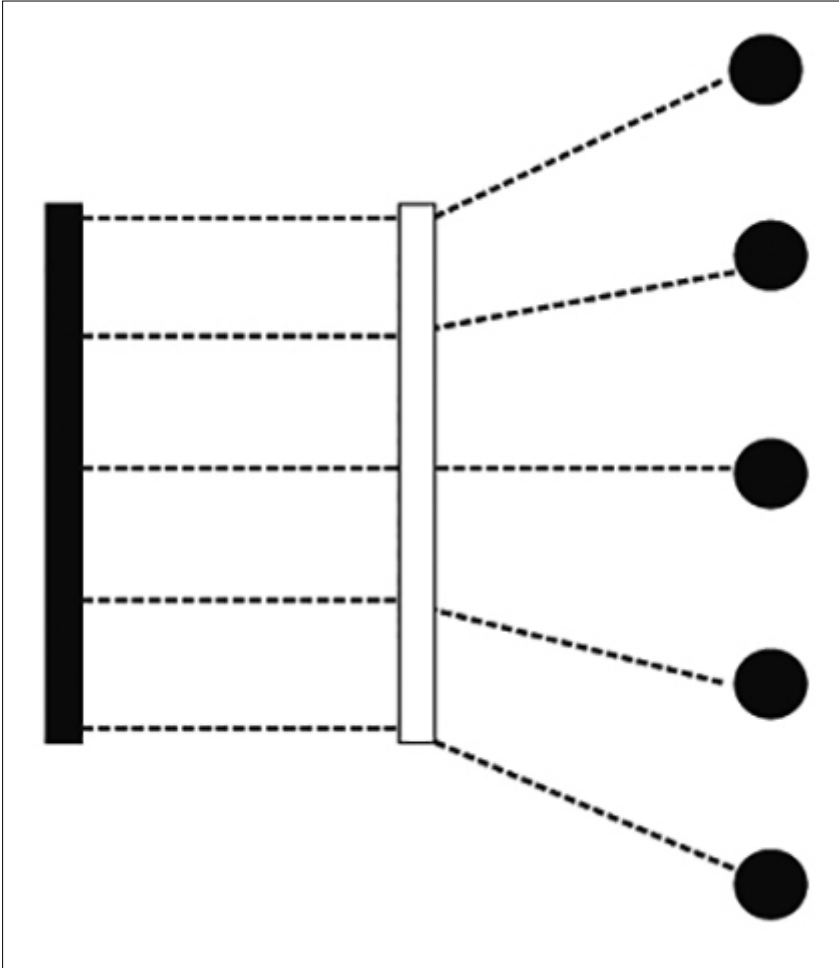


Imagen 2: Gráfico explicativo de las operaciones divergentes.

Precisamente, en sitios web como 4chan observamos que el anonimato, soportado por la carencia de almacenaje, no solo impide la aparición de configuraciones corporales individuales, sino que además promueve la dispersión de enunciados, haciéndolos divergir hasta incluso desaparecer.

Ahora bien, este tipo de operaciones divergentes no son escasas en la Web; de hecho, son bastante comunes entre los diseñadores web. Por ejemplo, en los primeros años de 4chan, la identidad de su creador era desconocida y, por ende, su «presencia» era más bien débil dentro del sitio. Igualmente, en Reddit las operaciones divergentes habilitan la «invisibilidad» de la que gozan quienes administran el sitio. Y en sitios tan populares como Facebook y Amazon, las operaciones divergentes llegan incluso a ser primordiales para

los modelos de negocio: posibilitan, entre otras cosas, la ocultación de las identidades de los usuarios proveedores de servicios o productos, para de este modo mediar todas las interacciones entre estos y los usuarios potencialmente consumidores de esos servicios y productos.

Así pues, a grandes rasgos encontramos que la convergencia y la divergencia son dos vectores que atraviesan el profundo desdoblamiento que acompaña a las enunciaciones en la Web, la cual, en tanto lugar de almacenaje es también lugar de desdoblamiento. Es decir, en ella no solo los enunciados se vinculan entre sí, sino que los actos enunciativos que estos suponen también lo hacen, siendo ambos igualmente almacenables.

Estilo y diseño web

Cuando hablamos de «estilo» nos referimos a propiedades que —como explica Oscar Steimberg en *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares* (1998)— «permiten advertir una cierta condición de unidad en la factura de una variedad de objetos o comportamientos sociales» (Steimberg, 1998, p. 56). Esa «condición de unidad» ha sido formulada en numerosas ocasiones por autores clásicos como Aristóteles, preocupados por lo estilístico de cada género. También ha sido recuperada en revisiones históricas y sistematizaciones como las propuestas por Giorgio Vasari, así como en acercamientos más bien científicos como los de Winckelmann. Todas estas formulaciones son tan variadas como valiosas, y nuestra propuesta es observar el diseño web a la luz de ellas.

El estilo tiene una naturaleza doble. Por un lado, goza de una condición unitiva, que es la que autores como Steimberg reconocen cuando aluden a él en tanto «propiedades que permiten advertir una cierta condición de unidad en la factura de una variedad de objetos o comportamientos sociales» (Steimberg, 1998, p. 56). Y por otro lado, ostenta una condición separativa, diferenciadora y excluyente, que es la que permite distinguir un estilo de otro.

En ese sentido, en la práctica del diseño web detectamos «modos de hacer» que exhiben esta doble naturaleza estilística. Unitiva entre sitios que comparten propiedades similares y separativa para con aquellos con propiedades diferentes. Pero sobre todo observamos que estas similitudes y diferencias se redefinen constantemente, pues se vinculan a posibilidades y necesidades que varían con el paso del tiempo, redefiniendo continuamente los procesos de diseño web.

Precisamente, en *Thoughtful Interaction Design* (2007), Jonas Löwgren y Erik Stolterman afirman que «en cada campo del diseño el estilo y las preferencias cambian con el tiempo, influenciados por lo que se considera buen diseño. Consecuentemente, la habilidad para diseñar es un blanco que se mueve» (Löwgren y Stolterman, 2007, p. 49). Esto es especialmente cierto en el caso de los sitios web, los cuales deben actualizarse continuamente para asegurar su correcta visualización. Por lo tanto, cada actualización de un sitio web —o la ausencia de esta, como veremos más adelante— supone la adopción o el abandono de lo que se considera «bueno» en un momento dado.

De este modo, el estilo de un sitio web da cuenta, sí, de un momento. Pero sobre todo da cuenta de la «conflictiva imbricación» (Ginzburg, 2000, p. 162) de este momento con otros, ya que el carácter *non finito* de los sitios web en tanto productos de diseño no solo posibilita sino que propicia continuas actualizaciones estilísticas. El estilo en un sitio web supone continuas adopciones y abandonos que lo unen y separan de otros sitios, y supone además continuos debates y negociaciones respecto a la idea de buen diseño. Es decir, en palabras de Gombrich, «los cambios estilísticos son más bien cosa de ajuste mutuo de normas en conflicto» (Gombrich, 1985, p. 216).

Ahora bien, observamos que en el diseño web lo «bueno» hace las veces de norma, similar a como lo hiciera el estilo clásico en campos como la arquitectura y el arte. Justamente, el World Wide Web Consortium —organización dedicada al desarrollo de directrices y protocolos estandarizados que aseguran el crecimiento de la Web a largo plazo— se refiere a sus normativas como «Recursos para el buen diseño web» (W3C), por lo que observamos que la cambiante y aparentemente neutral noción de «buen diseño» tiene un carácter más bien oficial, además de actual.

Por tanto, esta noción se refiere a una serie de supuestos normalizadores y racionales que procuran el crecimiento de la Web, proponiendo entre otras cosas que los sitios web deben ser actuales, accesibles, compatibles, usables, adaptables, consistentes, participativos, etc. Así, los sitios que adoptan estos supuestos siguen la norma y, por consiguiente, se los considera «bien diseñados».

De ese modo, estos y todos los supuestos alrededor del buen diseño se expresan a través de rasgos que varían con el paso del tiempo y que afectan a todos los aspectos del sitio web. Es decir, en la práctica del diseño web se entrecruzan intencionalidades que comunican visiones del mundo inevitablemente atravesadas por lo tecnológico.



Imagen 3: Página de inicio de NASA (arriba) y Yahoo (abajo) en los años 2005, 2010, 2015 y 2017

De esto último hay innumerables ejemplos. Uno de ellos es la organización por tablas, originalmente destinada a mostrar datos tabulares en lenguaje HTML. Los diseñadores web, sin embargo, pronto descubrieron la posibilidad de utilizar tablas para crear diseños complejos de varias columnas, de otro modo inviabilidades. Por tanto, ya no utilizaban las tablas para fines semánticos, sino para fines de presentación. Pero en 1996 la W3C introdujo el lenguaje CSS —*Cascading Style Sheets* u «hojas de estilo en cascada», en castellano—, que permitía dejar de usar el HTML para fines de presentación y reservarlo únicamente para lo semántico. Gracias a ello las composiciones plásticas de los sitios web —como los de Yahoo y NASA, mostrados en la imagen— se alejan del diseño tabular típico de los inicios de la Web, y en su lugar se hacen cada vez más fragmentarias y diversas, favoreciendo la adaptación de lo semántico a diversas presentaciones, tal como sucede hoy en día cuando visualizamos un sitio web en diversos tamaños de pantalla.

De modo similar, observamos que en el año 2000, de la mano de los primeros estudios de usabilidad y accesibilidad de la W3C, proliferan las jerarquizaciones de los sistemas de navegación y de los espacios. Por su parte, los colores de fondo cobran mayor peso, favoreciendo los contrastes y la distinción de espacios y funciones. Estas tendencias vienen acompañadas de otras que se generalizan progresivamente hasta nuestros días: la cantidad de texto disminuye, las dimensiones de las imágenes aumentan —especialmente las de las publicitarias—, los llamados a la acción —*view, read, register...*— proliferan y los espacios clicables crecen, hasta ocupar casi la totalidad de la pantalla.

También observamos que desde 2005 hasta nuestros días aparecen funcionalidades nuevas, sustentadas en avances tecnológicos introducidos progresivamente dentro de la Web. Un ejemplo son los procesos de registro de usuarios, sopor-

tados por la introducción del lenguaje SQL, que permite gestionar bases de datos, o los procesos de compra, habilitados por tecnologías de encriptación que protegen los datos transmitidos en la Web. De modo similar, la ampliación del ancho de banda de los servicios proveedores de Internet permite la visualización de videos, y los directorios interactivos y de uso libre como Google Fonts, la gestión de tipografías. En definitiva, toda una infinidad de nuevas funcionalidades (compartir en redes sociales, versiones idiomáticas y de visualización, comentarios, procesos de personalización, etc.) son habilitadas por complementos externos ejecutables dentro de los sitios web.

Paralelamente, a lo largo de estos años se producen también desapariciones o mermas. Tal es el caso de los iconos accionables, que tienden a ser sustituidos por textos concisos, traducidos a varios idiomas y fácilmente interpretables. O el de los avisos explicativos en las entradas de los sitios, que comienzan a entrar en desuso alrededor del año 2010. Hoy todos estos rasgos son considerados normales, pero cada uno de ellos da cuenta de francos debates respecto a lo que se supone que un sitio web ha de ser y hacer.

Estas actualizaciones estilísticas del buen diseño nos permiten vislumbrar una cuestión primordial en el diseño de 4chan y Reddit: la aparente escasez de actualizaciones en estos sitios. Por ejemplo, en 4chan observamos que la apariencia de la web permanece inalterada desde 2003 hasta 2015, siendo peculiarmente escasos los cambios y concesiones estilísticas en ella. Pero a su vez observamos que, si bien la apariencia y el funcionamiento del sitio apenas ha variado, su estructura sí lo ha hecho, sufriendo modificaciones globales importantes impulsadas por circunstancias externas, tales como la migración del código de HTML a HTML5/CSS3 en 2012, o la optimización del sitio en 2013, para que pudiera ser visualizado en dispositivos móviles. Esto nos sugiere que la aparente falta de cambios, en contraposición a las importantes modificaciones estructurales, aspira a que —como explica su creador— 4chan «parezca siempre el mismo lugar» (Poole, 2013), si bien técnicamente no lo es.

Algo similar sucede con Reddit, solo que en menor grado: el estilo del sitio se ha actualizado constantemente, entre otras cosas a través de la aparición de nuevas funcionalidades, la proliferación de imágenes y la diversificación de espacios personalizados y publicitarios, pero observamos que en este sitio también persiste la intención de «parecer igual», cimentada en la permanencia y consistencia de un diseño tabular que apenas ha variado desde sus inicios.



Imagen 4: Página de inicio de 4chan en los años 2005, 2010, 2015 y 2017

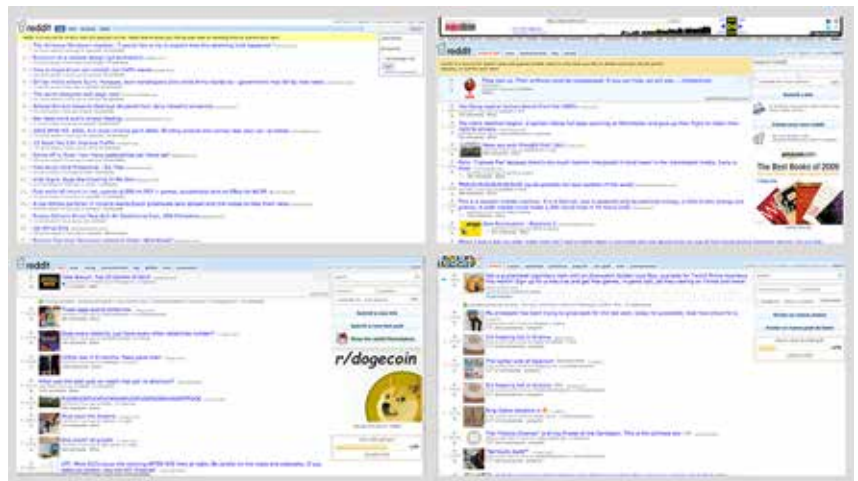


Imagen 5: Páginas de inicio de Reddit en los años 2005, 2010, 2015 y 2017

Por consiguiente, creemos que la tendencia a lo anticuado que rige las actualizaciones estilísticas en estos sitios es relevante, porque las mutaciones y variaciones son primordiales para la supervivencia en el cambiante ecosistema web. De hecho, en *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después* (2012), Guadalupe López y Clara Ciuffoli afirman que el éxito de Facebook radica en la mutación: «cambios súbitos, inducidos por factores externos, en la búsqueda de la expansión y la supervivencia, y que son transmitidos y heredados por otros medios» (López y Ciuffoli, 2012, p. 44). Por ende, creemos que la marcada confrontación de estilos —y de momentos— en 4chan y Reddit supone un conflicto, o al menos un peculiar careo respecto a la norma y a lo que se considera buen diseño web en la actualidad.

Hacia un antigénero web

Los géneros discursivos son esas «clasificaciones convencionales de los discursos» (Steimberg, 1998, p. 57) que favorecen la previsibilidad de los textos. Y cuando hablamos de antigénero nos referimos a una obra que mantiene similitudes con el género original, pero que rompe sus paradigmas retóricos, enunciativos y temáticos, socavando su previsibilidad característica. Por tanto, cuando utilizamos el término «antigénero» en la Web nos referimos a manifestaciones discursivas que de diversos modos favorecen la imprevisibilidad.

Creemos que 4chan es un ejemplo de antigénero en la Web, pues observamos que en este sitio existen formas que anulan la predictibilidad, promoviendo una suerte de desconcierto que pone en evidencia complejos y constantes debates en torno a la Web.

De este modo, en la confusa conversación web encontramos formas genéricas que promueven la previsibilidad, mientras que otras, en contraposición, tienden a socavarla.

Las formas que promueven la previsibilidad en los sitios web posibilitan la organización y el almacenaje de información, pues favorecen —como lo hacen las identidades digitales— la convergencia de enunciados en configuraciones cada vez más nítidas y refinadas. Estas formas de lo previsible se vinculan a la noción de «buen diseño», alrededor de la cual surge el estilo de «diseño web actual», que cambia y se actualiza constantemente en aras de la evolución y el crecimiento predecible, seguro y controlado de la Web.

Por su parte, las formas que socavan la previsibilidad en los sitios web promueven la divergencia de los enunciados, así como la formación de configura-

Previsibilidad	Imprevisibilidad
Almacenaje	Efímero
Identificación	Anonimato
Convergencia	Divergencia
Evolutivo	Conservativo
Actualización	Anticuación
Seguridad	Privacidad
Organización	Subversión
Diseño	Hacking
Moderador	Troll
Gramática explícita	Gramática cifrada
Sistemas de argumentación individual	Sistemas de argumentación colectiva

Imagen 6: Tabla comparativa de formas que promueven la previsibilidad y formas que la socavan

ciones que tienden a la amplitud, la difusión, la dispersión e incluso la desaparición. Los ejemplos más obvios son el anonimato y la carencia de almacenaje que encontramos en 4chan, que propician la desindividuación y la supresión en este sitio de la autoridad asociada al archivo digital.

Además, estas formas de lo imprevisible rompen la norma promovida por el diseño web actual, pues eluden los cambios y actualizaciones constantes propuestos por este. Por eso es común que lo imprevisible se vincule a rasgos estilísticos que parecen anticuados y que más bien buscan conservar el «encanto» de los inicios de la Web. Observamos, por ejemplo, que lo imprevisible se alimenta de una suerte de nostalgia neoludita y de un sentimiento cyberpunk, defendiendo valores —como la privacidad y la libertad— que se suponen en riesgo por la estructuración de la Web en torno a la identidad digital.

A través de estas formas de lo imprevisible, sitios web como 4chan promueven la subversión del orden, la autoridad y el control generalmente propuestos por los estándares web. De ahí que no sea extraño que estos sitios se vinculen con manifestaciones consideradas periféricas y marginales, o incluso pulsionales y delictivas. Tales son los casos de los intercambios P2P, la

piratería, los botnets, las transacciones del mercado negro, las filtraciones de información o la pornografía ilegal, entre muchos otros.

Dentro de esta suerte de antigénero web observamos dos personajes recurrentes: el *hacker* y el *troll*. El primero subvierte sistemas a través de operaciones que reorientan, mas no interrumpen, los flujos propuestos por el diseño original de un sistema. En ese sentido, en *Abstract Hacking: The Making of a Hacker Culture* (2006), Otto von Busch y Karl Palmás explican que el *hacker* no rompe el sistema, sino que «usa su infraestructura y poder para mezclarlo, retorcerlo y modularlo según su propia voluntad» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 29).

Las operaciones de *hacking* de este personaje consisten en «colorear fuera de las líneas» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 29), superando los límites establecidos por el sistema y adoptando métodos inesperados dentro de él. El *hacker* empuja las fronteras de la personalización propuesta por el diseño original, pero no para autodiseñarse, sino para reclamar un lugar como codiseñador web. Explora, excava e investiga motivado por una profunda curiosidad entre crítica y lúdica. Responde al hermetismo de los sistemas adoptando un enfoque *do it yourself* caracterizado por intervenciones directas que desafían la previsibilidad y las convenciones. Y además descentraliza el control, «explorando los límites de lo que es posible con un espíritu de inteligencia juguetona» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 30).

En 4chan la presencia del *hacker* se evidencia en la constante explotación de las restricciones tecnológicas del sitio, las cuales devienen materia prima esencial para la construcción de discursos. También se evidencia en innumerables acciones colectivas, tanto dentro como fuera de la web.

El segundo personaje recurrente dentro de esta matriz antigénica es el *troll*. Este personaje ya no subvierte los sistemas, sino que subvierte las conversaciones y, por ende, su previsibilidad. El *troll* opera a través de mensajes inesperados, provocativos e incendiarios que buscan agitar y generar conflictos, poniendo a prueba los límites de la conversación y desafiando discursos dominantes, pensamientos grupales y sistemas de creencias que prevalecen en su ausencia.

Las operaciones de troleo de este personaje consisten en mensajes disruptivos que aspiran a despertar sentimientos encontrados o negativos entre los participantes de una conversación. Sentimientos de incomodidad, enfado, confusión, desagrado, dolor e indignación. Estas operaciones pueden describirse como experimentos de contravención, los cuales, según explica Silvia

Tabachnik en *Mutaciones de los géneros discursivos en el entorno virtual* (2009), tienen la función de «exorcizar el conflicto produciéndolo hiperbólicamente, pero como simulacro» (Tabachnik, 2009, p. 715). Así, el *troll* comprueba los límites de los discursos y de lo social a través de comportamientos intencionadamente disruptivos que agitan y generan conflictos inesperados dentro de la conversación.

Además de estos personajes recurrentes, observamos también ciertas gramáticas y sistemas de argumentación frecuentes. La primera de ellas es la gramática cifrada, que consiste en la codificación o encriptado de mensajes para ocultar su contenido. El cifrado bien puede ser lingüístico o algorítmico, y su intención es proteger y mantener en secreto cierta información, haciéndola inaccesible para quienes no conocen su clave de descifrado. Este tipo de gramáticas se evidencia en el léxico empleado por los usuarios de 4chan, por ejemplo, así como en tecnologías como los archivos *torrent* o los enrutamientos cebolla.

De la mano de estas gramáticas cifradas observamos, en segundo lugar, ciertos sistemas de argumentación colectiva basados en el anonimato. Estos consisten en una peculiar forma de construcción de discursos en la que lo individual se diluye en lo colectivo, mientras que lo colectivo se construye precisamente en esa dilución de lo individual. La lógica tecnológica que rige esta acción es la de que en Internet no se puede ser anónimo estando solo: para poder actuar anónimamente el individuo necesita de otros individuos que también actúen anónimamente. De este modo —y solo de este modo— los mensajes individuales divergen en lo colectivo, haciendo que sea virtualmente imposible su identificación y, en consecuencia, su previsibilidad. En pocas palabras, la desindividuación que supone el anonimato deviene en herramienta argumentativa fundamental de lo imprevisible.

Así pues, proponemos que 4chan es un claro ejemplo de lo que podríamos llamar antigénero web, pues en él abundan formas que socavan la previsibilidad propuesta por los estándares actuales del diseño web. Sin embargo, nos parece importante remarcar que la naturaleza imprevisible de estas formas no radica en su novedad, sino que, por el contrario, lo hace en su antigüedad. Es decir, las actualizaciones estilísticas vinculadas a la idea de buen diseño web suponen la renovación de los metadiscursos consensuados y vigentes en la Web. Por lo tanto, la imprevisibilidad y confusión que se suele asociar a 4chan proviene de que conserva mecanismos metadiscursivos más bien caducos. Estos son compartidos por unos pocos, gracias a una suerte de complicidad entre un diseñador web que se niega a cambiar la apariencia del sitio y unos usuarios que le siguen el juego.

Diseño web y poder

Luego de explorar lo genérico estilístico en el diseño web vislumbramos ciertas vinculaciones orgánicas entre el estilo del diseño web actual y las formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como entre el «arcaísmo estilístico» y las formas imprevisibles de aquello a lo que denominamos antigénero web. Por supuesto, estos vínculos y formas genéricas no deben ser entendidos como puros, permanentes o incuestionables. Por el contrario, han de ser vistos más bien como herramientas conceptuales útiles a la hora de estudiar las diversas manifestaciones de uno de los más profundos y complejos debates dentro de la Web, aquel que gira en torno a la cuestión de qué es y qué ha de ser la Web.

Entonces, llegados a este punto, parece claro que 4chan y Reddit se posicionan dentro de este debate a través de su diseño. Pero ¿qué papel juegan los usuarios en todo esto? Es decir, ¿cómo se posicionan ellos dentro de este debate? Más aún, ¿reconocen ellos su posicionamiento? Creemos que para dar respuesta a estas cuestiones la noción social de comunidad discursiva puede resultar de gran utilidad.

Cuando hablamos de comunidad discursiva partimos de lo que en *The Concept of Discourse Community* (1990) John Swales describe como:

«Un cúmulo de ideas, a saber: que el uso del lenguaje en un grupo es un tipo de comportamiento social, que el discurso es un medio para mantener y extender el saber del grupo y para iniciar a los nuevos miembros dentro del grupo, y que el discurso es epistémico o constitutivo del saber del grupo.» (Swales, 1990, p. 2).

Así, este autor propone que una comunidad discursiva es en esencia «un grupo de personas que se vinculan en función de objetivos que anteceden a la socialización y la solidaridad grupal», entre las cuales «las necesidades comunicativas determinadas por los propósitos compartidos tienden a predominar en el desarrollo y mantenimiento de sus características discursivas» (Swales, 1990, p. 4). En pocas palabras, se trata de comunidades en las que los propósitos y objetivos en común se encuentran en el centro de los procesos discursivos.

Entonces, ¿podemos hablar de comunidades discursivas en 4chan y Reddit? Nosotros creemos que sí. Pero creemos que la naturaleza de estas comunidades es definitivamente disímil, pues entre sus usuarios existen convenciones y saberes fundamentalmente distintos, alrededor de los cuales se configuran los caracteres imaginados de estos sitios web.

Por un lado, en 4chan observamos convenciones que se articulan alrededor de diversos objetos, siendo el sitio en sí mismo el principal de ellos. Es decir, entre los usuarios del sitio existe un carácter imaginado de 4chan, vinculado a ideas como subversión, diversión, secretismo y obscenidad, las cuales sirven como referencia en las interacciones en el sitio, «relanzando los procesos de comunicación entre los individuos» (Siles, 2005, p. 65). Y alrededor de estas ideas también se articulan sentimientos de comunidad, en función de los cuales los usuarios actúan.

De este modo, en 4chan encontramos una comunidad discursiva en la que los principales propósitos compartidos son el divertimento y la conservación de la comunidad. Aunque tácitos, estos propósitos se localizan en el centro de los procesos discursivos del sitio, desplegándose en las discusiones a través de géneros discursivos que, aunque difusos, articulan y promueven cierta previsibilidad en los intercambios. Quienes son partícipes de esta comunidad comparten léxicos específicos, frecuentemente secretos y codificados. Comparten la idea de que 4chan es un lugar en el que la subversión, la diversión y el secretismo no solo están permitidos, sino que se los espera, pues ese es el carácter del sitio. Y en función de esta idea los usuarios actúan, suponiéndose afines a los otros participantes.

Por otra parte, en Reddit las interacciones y la aparición de la comunidad resultan de la puesta en marcha de una serie de convenciones respecto a lo que es el sitio, entre ellas la de que los usuarios de este constituyen, precisamente, una comunidad. Estas convenciones se relaciona con ideas como comunión, karma, justicia, calidad, bien común y contribución, alrededor de las cuales también se articula un carácter imaginado de la comunidad en Reddit. En otras palabras, los usuarios de Reddit no solo asumen que dentro del sitio existe una comunidad, sino que además asumen que esta tiene ciertas características en función de las cuales actúan.

Así, en Reddit encontramos una comunidad discursiva en la que el principal propósito compartido es que el sitio sea la página de inicio de Internet. Este es un propósito explícito y público, alrededor del cual se articulan la mayor parte de los discursos, desplegándose a través de mecanismos diversos como discusiones, votos y wikis. En Reddit los géneros discursivos son primordiales, pues procuran predictibilidad dentro de una comunidad en continuo crecimiento. Entre estos géneros destaca el noticioso, del cual la comunidad toma un léxico generalizante y casi periodístico, caracterizado por la búsqueda de la objetividad y por gramáticas correctas fácilmente comprensibles incluso para los recién llegados.

Quienes son partícipes de esta comunidad comparten la idea, amplia y expresamente promovida dentro del sitio, de que Reddit es una comunidad, a la cual atribuyen un carácter imaginado marcado por nociones como la comunión, el bien común y la contribución. En función de este carácter los participantes actúan dentro de Reddit suponiéndose afines a los demás, y se reconocen a sí mismos y a los otros como personas insertas dentro del contexto masivo que supone Internet.

Ahora bien, observamos que las diferencias entre ambas comunidades discursivas devienen en conflicto, tal como lo evidencian los ataques mutuos y las numerosas comparaciones que encontramos en la Web. Estas diferencias dan cuenta de lo que en *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura* (1987) Roland Barthes plantea como «construcción social del lenguaje como un campo de batalla» (Barthes, 1987, p. 136), en el que «las divisiones de los lenguajes se basan en su relación con el poder» (Barthes, 1987, p. 136). Es decir, hay lenguajes que forman parte de la doxa, en el sentido general y amplio de «lo socialmente aceptado», mientras que hay otros lenguajes que se separan o incluso se contraponen a ella.

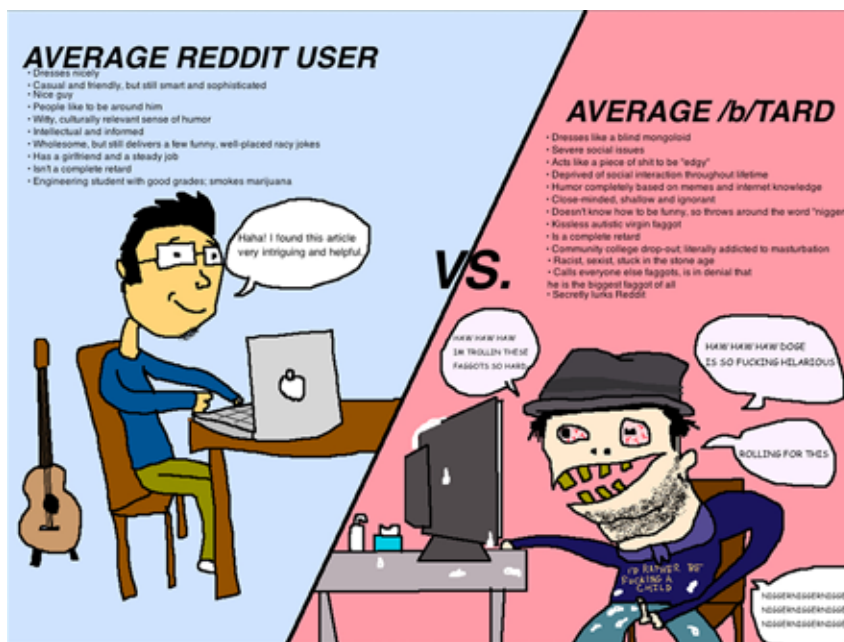


Imagen 7: Ejemplo de las numerosas imágenes encontradas en la Web que buscan describir las diferencias entre 4chan y Reddit

Encontramos que el lenguaje de 4chan se inserta dentro de lo que Barthes llama «lenguajes acráticos», los cuales «se elaboran, se buscan, se arman fuera del poder y/o contra él» (Barthes, 1987, p. 137). De ahí que el lenguaje de 4chan sea tan específico e incomprensible para quienes no pertenecen a la comunidad. Se trata de un lenguaje «lejano, tajante, se separa de la doxa (por tanto, es paradójico); su fuerza de ruptura proviene de que es sistemático, está construido sobre un pensamiento, no sobre una ideología» (Barthes, 1987, p. 137).

El lenguaje de Reddit, por su parte, se inserta más bien dentro de los «lenguajes encráticos», los cuales «se enuncian, se desenvuelven, se dibujan a la luz (o a la sombra) del poder» (Barthes, 1987, p. 136). Por eso las conversaciones en Reddit son fácilmente comprensibles. En ellas se utiliza un lenguaje «vago, difuso, aparentemente “natural”, y por tanto difícilmente perceptible: es el lenguaje de la cultura de masas (...), y también, en cierto sentido, el lenguaje de la conversación, de la opinión común (de la doxa)» (Barthes, 1987, p. 137).

Por ende, creemos que el predominio del arcaísmo estilístico en 4chan se vincula a su naturaleza antigénero web, así como al surgimiento en este sitio de una comunidad discursiva mayormente acrática, mientras que en Reddit observamos que el predominio estilístico del «diseño web actual» se vincula a formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como al surgimiento de una comunidad discursiva más bien encrática. Esto se debe a que los rasgos estilísticos son primordiales en la conformación del *ethos* del sitio, un carácter imaginado como el propuesto por Janlert y Stolterman en *The Character of Things* (1997), es decir, una suerte de descripción que los usuarios dan a los artefactos para entenderlos y recordar cómo manejarlos.

Pero no debemos olvidar que esta descripción también se vincula a la manera como se entiende y recuerda lo individual y lo social dentro de los sitios web. Es decir, sostenemos que los posicionamientos estilísticos de los sitios web se vinculan a la naturaleza de las comunidades discursivas que se manifiestan en ellos, pues estos posicionamientos son primordiales en la configuración del carácter del sitio, un carácter imaginado colectivamente por sus usuarios, quienes actúan e interactúan en función de este.

Diseño web subversivo: proposiciones

A lo largo de este texto hemos presentado algunos de los resultados más relevantes del análisis discursivo de dos sitios web: 4chan y Reddit.

En el primero, 4chan, encontramos que el anonimato es inseparable de la ausencia de almacenaje dentro del sitio, pues esta ausencia es la que imposibilita la vinculación de memorias a identidades individuales. Por lo tanto, los usuarios de 4chan experimentan la supresión de la autoridad asociada al archivo digital, y esta experiencia se ve reforzada por un arcaísmo estilístico que no solo promueve la imprevisibilidad de los intercambios, sino que además propicia el surgimiento de una comunidad discursiva de naturaleza acrática.

En Reddit, por su parte, encontramos que el uso de seudónimos habilita el almacenaje y el surgimiento de narrativas personales que se insertan en lógicas propias de la vida en comunidad. Además, en este sitio predomina un estilo de diseño web actual, que promueve la previsibilidad de los discursos, así como el surgimiento de una comunidad discursiva más bien encrática.

Además, a lo largo de este texto hemos aludido a una serie de discusiones que consideramos útiles a la hora de explorar los discursos vinculados al anonimato y a los seudónimos en el diseño web.

En la primera discusión, llamada «El problema del diseño web», dijimos que, en un ajuste aparentemente «natural», la configuración de la identidad digital se convirtió en el eje central de la mayor parte de los problemas que competen al diseño web.

En la segunda, llamada «Enunciar en la Web», propusimos que la Web es el lugar del desdoblamiento de la enunciación, pues en ella tanto enunciados como actos enunciativos se vinculan, atravesados constantemente por operaciones de convergencia y divergencia que orientan la enunciación, definen regímenes de luz y proponen discursividades.

En la tercera, «Estilo y diseño web», exploramos la naturaleza actualizable del estilo en el diseño web, la cual supone que cada actualización de un sitio web implica la adopción o abandono de lo que se considera «buen diseño» en un momento dado. De este modo, observamos que esta noción, aparentemente neutral, no solo es normativa, sino que además se supone actual.

En la cuarta discusión, llamada «Hacia un antigénero web», hallamos vinculaciones orgánicas entre el estilo del «diseño web actual» y ciertas

formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como entre el «arcaísmo estilístico» y las formas imprevisibles de aquello a lo que denominamos antigénero web.

Y en la quinta discusión, «Diseño web y poder», dijimos que los rasgos estilísticos de un sitio web son primordiales en la conformación de un carácter imaginado colectivamente por sus usuarios. Así, tras estas cinco discusiones podemos empezar a aproximarnos a una definición de eso que hemos llamado diseño web subversivo.

Cuando hablamos de subversión en el diseño web nos referimos a procesos que alteran o trastornan el orden, los valores y los principios establecidos y predominantes en el ecosistema web. Son procesos que desafían el *statu quo* y que en esencia problematizan narrativas normalizadoras y estandarizantes, tales como la estructuración de la Web y del diseño web en torno a las identidades digitales.

Los procesos de subversión consisten en estrategias de diseño web —como la divergencia de enunciados y el arcaísmo estilístico— que de diversos modos subvierten la norma estilística del buen diseño y que, en consecuencia, tienden a promover manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Pero esto no quiere decir que por sí solo desafíe, o mucho menos que se oponga, a un tipo de poder específico o una tendencia política o social determinada. El diseño web subversivo es tal precisamente porque propicia el surgimiento de comunidades discursivas de naturaleza acrática. Es decir, a través del diseño web subversivo se configura un carácter imaginado colectivamente por los usuarios del sitio web. Se trata de un carácter subversivo e imprevisible, quizás radical o «irracional» para los foráneos, en función del cual los usuarios actúan e interactúan correspondientemente.

Referencias

- Barthes, R., 1987. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Buchanan, R., 1992. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues* 8(2), pp. 5-21.
- Carrillo, J., 2004. *El arte en la red*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Foucault, M., 1999. ¿Qué es un autor? En: Morey, M., *Entre filosofía y literatura. Obras esenciales I*. Barcelona: Paidós, pp. 329-360.
- Ginzburg, C., 2000. *Ojazos de madera: nueve reflexiones sobre la distancia*. Barcelona: Ediciones Península.
- Gombrich, E., 1985. *Norma y forma: estudios sobre el arte del Renacimiento (I)*. Madrid: Alianza Editorial.
- Janlert, L. y Stolterman, E., 1997. The Character of Things. *Design Studies*, 18(3), pp. 297-314.
- López, G. y Ciuffoli, C., 2012. *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía.
- Löwgren, J. y Stolterman, E., 2007. *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge: MIT Press.
- Metz, C., 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Poole, C., 2017. *Chris Poole part 1/3- ROFLCON 2012 - Solo Panel*. [vídeo en línea]
Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=O5adlMZFVEA>> [Último acceso: 4 de agosto de 2017].
- Kinross, R., 1985. The Rhetoric of Neutrality. *Design Issues*, 2(2), pp. 18-30
- Siles, I., 2005. Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales*, II (108), pp. 55-69.
- Steimberg, O., 1998. *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.
- Swales, J., 1990. *The Concept of Discourse Community*. Boston: Cambridge UP.
- Tabachnik, S., 2009. Mutaciones de los géneros discursivos en el entorno virtual. *Anuario de investigación* 2008.
- Von Busch, O. y Palmås, K., 2006. *Abstract Hactivism. The Making of a Hacker Culture*. Londres: Openmute.org.
- Windley, P., 2005. *Digital Identity*. Sebastopol: O'Reilly.
- W3.org, 2017. *Standards*, [en línea] Disponible en: <<https://www.w3.org/standards>> [Último acceso: 4 agosto de 2017].

Audrey Lingstuyl Araujo

*Universidad de Buenos Aires / Int. Güiraldes s/n,
C1428EGA CABA, Argentina.*

*Universidad de Alicante / Carr. San Vicente del
Raspeig, 03690 San Vicente del Raspeig, Alicante,
España.*

Cofundadora y editora en jefe de Äther Studio.
Licenciada en Comunicación Social por la UCAB
(Venezuela). Especialista en Diseño, Arte y So-
ciedad: Intervención de Espacios Públicos por la
UPF (España); en Diseño y Dirección de Proyec-
tos Web por ELISAVA (España); y en Diseño de
Interacción y Usabilidad por la UOC (España).
Máster en Teoría del Diseño Comunicacional por
la UBA (Argentina), y doctoranda del Doctorado
en Filosofía y Letras de la UA (España).
audreylingstuyl@gmail.com

Fecha de recepción del artículo: 12 de Marzo de 2018

Fecha de aceptación del artículo: 4 de Mayo de 2018