

ARTÍCULO

EMOTICONOS O LA CODIFICACIÓN EMOTIVA DE LA COMUNICACIÓN HIPERTEXTUAL

José Manuel Martínez Sánchez

Estudiante de Filología Hispánica en la Universidad de Murcia.

martinezsanchezjm@gmail.com

EMOTICONOS O LA CODIFICACIÓN EMOTIVA DE LA COMUNICACIÓN HIPERTEXTUAL

Resumen

Los llamados *emoticonos* se forman a partir de una secuencia de caracteres ASCII. Emoticonoo es un neologismo que se forma como palabra compuesta a partir de los términos emoción e icono. La finalidad de este estudio es establecer cuáles son las formas icónicas básicas que buscan transmitir emociones en la comunicación hipertextual. Los *emoticonos* se usan, generalmente, en los mensajes de correo electrónico, foros, Messenger, chats, SMS, etc.

Cada emoticono en su canal de comunicación posee una significación, representa algo tomado de la realidad codificándolo a partir de su propio sistema o inventario de signos: el ASCII o Unicode, en este caso. Los caracteres del teclado del ordenador son ese canal a través del cual el usuario expresa, en este caso, los *emoticonos* o *smileys*, esas representaciones gráficas o textos icónicos que no son de creación propia sino que funcionan como palabras, es decir, poseen una lexicografía determinada, en constante proceso de creación, aunque el usuario, por regla general, accede conociendo previamente parte del inventario.

Palabras clave: Emoticonos, ASCII, Unicote, icono, condificación.

THE SMILEYS OR THE TOUCHING CODIFICATION OF THE HYPERTEXTUAL COMMUNICATION

Abstrac:

The smileys calls form as of a sequence of characters ASCII. A smiley is a neologism that forms like word composed from the terms emotion and icon. The purpose of this study is to establish which are basic the iconic forms that they look for to transmit emotions in the hypertextual communication. The smileys are used, generally, in the messages of electronic mail, forums, Messenger, chats, SMS, etc. Each smiley in its communication channel has a meaning, represents something taken from the reality codifying it from its own system or inventory of signs: the ASCII or Unicode, in this case. The characters of the keyboard of the computer are that channel through as the express user, in this case, the smileys , those graphical representations or iconic texts that are not of own creation but that work like words, that is to say, they have a determined lexicography, in constant process of creation, although the user, as a rule, accedes previously knowing part the inventory.

Keywords: smileys, ASCII, Unicote, icon, condificación

Inicio

Los llamados *emoticonos* (conocidos en inglés como *smileys*¹) se forman a partir de una secuencia de caracteres ASCII. Emoticonoo es un neologismo que se forma como palabra compuesta a partir de los términos emoción e icono. La finalidad de este estudio es establecer cuáles son las formas icónicas básicas que buscan transmitir emociones en la comunicación hipertextual. Los *emoticonos* se usan, generalmente, en los mensajes de correo electrónico, foros, Messenger, chats, SMS, etc. Para ello indicaremos, primeramente, el inventario de símbolos básicos (ASCII) que permiten la composición de estos mensajes o señales.

Conviene, por tanto, para comenzar con el estudio de estas “representaciones gráficas” o “textos icónicos”, definir qué es y en qué consiste el código ASCII, pues a partir de este código o serie de caracteres se lleva a cabo la creación de tales señales.

Código ASCII

El código ASCII², como sus siglas indican, es un código estándar para el intercambio de información. Está basado³ en el alfabeto latino y utiliza siete bits para representar los caracteres. Se publicó por primera vez en 1967 y se actualizó, por última vez en 1986. Está formado por 33 caracteres no imprimibles u obsoletos (los primeros), y otros 95 (del 32 al 126) imprimibles. Casi todos los sistemas informáticos actuales usan este código. Veamos la serie completa:

ASCII	Hex	Símbolo
0	0	NUL
1	1	SOH
2	2	STX
3	3	ETX
4	4	EOT
5	5	ENQ
6	6	ACK
7	7	BEL
8	8	BS
9	9	TAB
10	A	LF
11	B	VT
12	C	FF
13	D	CR
14	E	SO
15	F	SI

ASCII	Hex	Símbolo
-------	-----	---------

1 Del verbo inglés To smile: “sonreír”.

2 Acrónimo inglés de *American Standard Code for Information Interchange*

3 Fue creado en 1963 por el Comité Estadounidense de Estándares (ASA, conocido desde 1969 como el Instituto Estadounidense de Estándares Nacionales, o ANSI) como una refundición o evolución de los conjuntos de códigos utilizados entonces en telegrafía. Más tarde, en 1967, se incluyeron las minúsculas, y se redefinieron algunos códigos de control para formar el código conocido como US-ASCII. (Wikipedia)

16	10	DLE
17	11	DC1
18	12	DC2
19	13	DC3
20	14	DC4
21	15	NAK
22	16	SYN
23	17	ETB
24	18	CAN
25	19	EM
26	1A	SUB
27	1B	ESC
28	1C	FS
29	1D	GS
30	1E	RS
31	1F	US

ASCII	Hex	Símbolo
32	20	(espacio)
33	21	!
34	22	"
35	23	#
36	24	\$
37	25	%
38	26	&
39	27	'
40	28	(
41	29)
42	2A	*
43	2B	+
44	2C	,
45	2D	-
46	2E	.
47	2F	/

ASCII	Hex	Símbolo

48	30	0
49	31	1
50	32	2
51	33	3
52	34	4
53	35	5
54	36	6
55	37	7
56	38	8
57	39	9
58	3A	:
59	3B	;
60	3C	<
61	3D	=
62	3E	>
63	3F	?

ASCII	Hex	Símbolo
64	40	@
65	41	A
66	42	B
67	43	C
68	44	D
69	45	E
70	46	F
71	47	G
72	48	H
73	49	I
74	4A	J
75	4B	K
76	4C	L
77	4D	M
78	4E	N
79	4F	O

ASCII	Hex	Símbolo

80	50	P
81	51	Q
82	52	R
83	53	S
84	54	T
85	55	U
86	56	V
87	57	W
88	58	X
89	59	Y
90	5A	Z
91	5B	[
92	5C	\
93	5D]
94	5E	^
95	5F	_

ASCII	Hex	Símbolo
96	60	`
97	61	a
98	62	b
99	63	c
100	64	d
101	65	e
102	66	f
103	67	g
104	68	h
105	69	i
106	6A	j
107	6B	k
108	6C	l
109	6D	m
110	6E	n
111	6F	o

ASCII	Hex	Símbolo
112	70	p
113	71	q
114	72	r
115	73	s
116	74	t
117	75	u
118	76	v
119	77	w
120	78	x
121	79	y
122	7A	z
123	7B	{
124	7C	
125	7D	}
126	7E	~
127	7F	

En el siguiente cuadro podemos observar los caracteres imprimibles; los que permiten la formación de *emoticonos* y representan el inventario básico⁴ (caracteres simples) del que partiremos en nuestro estudio:

Binario	Dec	Hex	Representación
0100 0000	64	40	@
0100 0001	65	41	A
0100 0010	66	42	B
0100 0011	67	43	C
0100 0100	68	44	D
0100 0101	69	45	E
0100 0110	70	46	F
0100 0111	71	47	G
0100 1000	72	48	H
0100 1001	73	49	I
0100 1010	74	4A	J
0100 1011	75	4B	K
0100 1100	76	4C	L
0100 1101	77	4D	M
0100 1110	78	4E	N
0100 1111	79	4F	O
0101 0000	80	50	P
0101 0001	81	51	Q
0101 0010	82	52	R
0101 0011	83	53	S
0101 0100	84	54	T
0101 0101	85	55	U
0101 0110	86	56	V
0101 0111	87	57	W
0101 1000	88	58	X
0101 1001	89	59	Y
0101 1010	90	5A	Z
0101 1011	91	5B	[
0101 1100	92	5C	\
0101 1101	93	5D]
0101 1110	94	5E	^
0101 1111	95	5F	_

4 A partir de este inventario básico después habremos de proponer otros dos inventarios básicos de *emoticonos* ya formados: uno: el occidental, otro: el oriental (japonés, conocido como *kaomoji*). Finalmente me centraré en el estudio de aquellos que expresan sonrisa o alegría en el estilo oriental (*kaomoji*).

Binario	Dec	Hex	Representación
0110 0000	96	60	
0110 0001	97	61	a
0110 0010	98	62	b
0110 0011	99	63	c
0110 0100	100	64	d
0110 0101	101	65	e
0110 0110	102	66	f
0110 0111	103	67	g
0110 1000	104	68	h
0110 1001	105	69	i
0110 1010	106	6A	j
0110 1011	107	6B	k
0110 1100	108	6C	l
0110 1101	109	6D	m
0110 1110	110	6E	n
0110 1111	111	6F	o
0111 0000	112	70	p
0111 0001	113	71	q
0111 0010	114	72	r
0111 0011	115	73	s
0111 0100	116	74	t
0111 0101	117	75	u
0111 0110	118	76	v
0111 0111	119	77	w
0111 1000	120	78	x
0111 1001	121	79	y
0111 1010	122	7A	z
0111 1011	123	7B	{
0111 1100	124	7C	
0111 1101	125	7D	}
0111 1110	126	7E	

UNICODE

Aunque ya hemos expuesto el inventario básico del lenguaje ASCII, debemos señalar la existencia de otro código que empieza a sustituirlo, debido a que es más completo y extenso, mismo que –en cierta manera- ha convertido al ASCII en su subconjunto⁵. Los *emoticonos* kaomoji –por ejemplo- que son los que analizaremos en el presente trabajo, se realizan a partir de este código o “conjunto de caracteres universal”. Lo que se pretende con Unicode, por tanto, es superar las limitaciones de los códigos con caracteres tradicionales, intentando codificar los caracteres básicos o constantes –grafemas- y no las variantes. La representación de los caracteres por parte de Unicode es abstracta: son otros softwares los que dan forma, y representan el carácter. Finalmente es importante indicar, en este sentido, que Unicode cubre casi todas las escrituras existentes, salvo raras excepciones como los jeroglíficos egipcios o la escritura maya.

El código –o códigos básicos- on se los *emoticonos* se componen. Vemos que el código, parcialmente, es paralelo a nuestro alfabeto latino y símbolos de puntuación: a, b, @, ¡, ‘, ¿, +, *, etc⁶.

5 Cabe señalar que ASCII y Unicode son compatibles pues éste, ya que pretende ser un “conjunto de caracteres universal”, asigna los primeros 128 apuntadores a idénticos caracteres que el código ASCII.

6 El uso ordinario de este código, es decir, al que todos los usuarios de ordenador –o de teléfono móvil- tienen acceso, es el que a simple vista puede verse, reconocerse, en el llamado “teclado”. O sistema a través del cual el usuario “codifica”.

Emoticonos

Los *emoticonos* nacieron como un tipo de comunicación -en la interacción por ordenador- emotiva y, posiblemente, como luego trataremos de demostrar, como mecanismo de economía. En un artículo titulado "Funciones pragmáticas de los *emoticonos* en la comunicación mediatizada por ordenador"⁷ la profesora Marta Torres i Vilatarsana establece una clasificación de los *emoticonos* -en cuanto al contenido- que considero de especial relevancia ya que -antes que nada- resulta apropiado saber cuál es el sentido de los mismos y qué tipo de información transmiten.

1) Nos encontramos con los *emoticonos* que revelan la emoción del emisor, son los que responden a la pregunta: "¿Cómo estoy o me siento?". Ej: :-) (alegre)

2) *Emoticonos* de interpretación del mensaje. "¿En qué sentido digo lo que digo? Ejemplos de estos pueden ser cualesquiera que revelen humor, tristeza, ironía, incertidumbre, etc. Ej: u_u (triste).

3) *Emoticonos* de complicidad. En la interacción de los interlocutores hay un intercambio de emociones: acuerdo, desacuerdo, enfado, risas, guiños, etc. Ej: ;-) (guiño).

4) En la interacción -en relación con el punto anterior- los interlocutores usarán sus *emoticonos* para construir una imagen positiva del emisor y preservar la del receptor y, evidentemente, para el caso contrario: es decir, desestabilizar o agredir la imagen del receptor. Ej: :* (beso en la mejilla: imagen positiva) ò_ó (cara de enfado: imagen negativa).

Una vez realizada esta clasificación, desde un punto de vista pragmático de la comunicación, hemos de señalar que -por supuesto- no es la única que podría hacerse y, más adelante, desarrollaremos otros puntos de vista del uso de los *emoticonos* en cuanto a su contenido, pero -como punto de partida- esta visión puede aportarnos una claridad suficiente para empezar a valorar el porqué de su uso.

Según Joan Mayans i Planells⁸: "el emoticono es un **simulacro** porque desvincula el gesto concreto que teóricamente representa de su emisor"⁹.

Creo que Mayans i Planells acierta al fijarse en ello pero, sin embargo, se equivoca al usar la palabra "simulacro". Según esta apreciación también deberíamos llamar a la poesía simulacro, y a la pintura y a cualquier tipo de comunicación finalmente. Todo signo es simulacro y metáfora de otro signo. El inventario de *emoticonos* occidental exige una interpretación lineal. El oriental nos presenta la señal de frente, de una manera más representativo-visual. Algo así como sucede en el alfabeto griego y una tabla de ideogramas. Los caracteres de los ideogramas tienen uno o más significados, tanto léxicos como fonéticos, semánticos, morfológicos... Su sintaxis es mucho más compleja en este sentido, así como la abstracción lógica empleada. En los *emoticonos* pasa algo parecido. Se trata de formar cosas con caracteres. Para ello es necesidad dotar de significado a esas unidades mínimas que llegan vacías al inventario. Tales caracteres son usados en el empleo de un código nuevo. Tanto las letras del alfabeto, como los signos de puntuación, los números, etc, llegan a los *emoticonos* la mayoría de las veces desvinculados de su significado en otros códigos, aunque a veces comparta características de los mismos.

7 Torres i Vilatarsana, Marta, 2001, *Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por ordenador*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 1. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>

8 Profesor investigador de la Universidad de Barcelona, especializado en los nuevos tipos de comunicación por ordenador.

9 Género 'chat' o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio, Barcelona, Gedisa, 2002.

Cuando estas características se comparten, vemos, de alguna manera, la efectividad comunicativa y económica de su uso. Otras veces nos sorprende el nuevo significado adquirido, con que ese código le bautiza, ya no con un significado, sino con varios en el caso de resultar más eficaz, válido y recurrente para el código. En este trabajo se tratará de llegar a estas conclusiones, mediante ejemplos concretos. Las limitaciones del inventario escogido nos han obligado a tomar ejemplos de *emoticonos* de otros inventarios. Finalmente no deja de ser el mismo lenguaje.

Distinciones: icono, índice y símbolo; según Peirce

Cada emoticono en su canal de comunicación posee una significación, representa algo tomado de la realidad codificándolo a partir de su propio sistema o inventario de signos: el ASCII o Unicode, en este caso. Los caracteres del teclado del ordenador son ese canal a través del cual el usuario expresa, en este caso, los *emoticonos* o smileys, esas representaciones gráficas o textos icónicos que no son de creación propia sino que funcionan como palabras, es decir, poseen una lexicografía determinada, en constante proceso de creación, aunque el usuario, por regla general, accede conociendo previamente parte del inventario. Y, a veces, un emoticono resulta lógicamente de la opción a otro, con lo que el usuario puede descubrirlo sin necesidad de conocerlo previamente. Ej.- Si :) es alegre, :(es triste. La x del emoticono se resuelve fácilmente.

Para Peirce un signo significa algo porque está "en lugar de" ese algo. Desde esta visión podría resolverse que el emoticono es un signo en el momento en que se identifica a la significación que sugiere el signo al representar –por sustitución– algo, sea lo que sea: una imagen, p.ej. En este sentido el signo-emoticono funciona como factor –para Peirce– no de mera sustitución sino "en procesos de mediación". A esta función mediadora Peirce la denomina "Interpretante", el cual remite al primer signo ya desarrollado en la mente del que recibe el signo primero o, como lo designa Peirce, "Representamen". Estamos ante una visión pragmática del fenómeno semiótico, necesaria. Hemos de diferenciar dos tipos de objetos: inmediato y dinámico. El primero, "es el objeto tal como el signo lo representa, cuyo ser depende de su representación en el signo". El objeto dinámico es la realidad en sí misma: "el significado externo denotado por el signo". En la relación de los objetos inmediatos con los dinámicos Peirce divide los signos en iconos, índices y símbolos. Así llegamos a la definición de icono en Peirce con el fin de averiguar si en la palabra emoticono es aplicable esta dimensión semiótica. Para Peirce un icono es "un signo que está determinado por su objeto dinámico en virtud de su propia naturaleza interna, por ejemplo, una visión o el sentimiento provocado por una pieza de música considerada como representación de lo que el compositor quiso expresar". El icono tendría una significación intrínseca, es decir, aún cuando un objeto no tuviera existencia el icono portaría un carácter que lo vuelve significativo. En el índice pasa lo contrario, y si su objeto fuera suprimido dejaría de ser un digno, perdería su referencia. El símbolo perdería su carácter de signo si no hubiera intérprete (Función mediadora). En mi opinión creo que el emoticono se acerca más a la definición del signo como símbolo, ya que la función mediadora es la que le da su identidad al entender que el signo 'simboliza' un objeto dinámico, externo del signo referencial.

Existe una vinculación incuestionable entre el emoticono y el signo lingüístico, la cual se refleja en el pensamiento con el fin de delimitar el significado de la expresión, aunque ésta no remite a una palabra, sino, creo importante repetirlo, a una emoción. Así, el siguiente emoticono podría significar las siguientes palabras:

: -) sonrisa, alegría, contento, satisfacción, etc. Dependería del contexto comunicativo.

Estamos ante un código asistemático intrínseco directo. Su naturaleza es pictográfica-ideográfica. Todos sus elementos son efectivos con base a un grado de semejanza con la realidad visual, aunque hay casos en que no, y la semejanza puede ser en cuanto a la realidad auditiva, por ejemplo. Esta imagen lo muestra: Zzzz durmiendo, aburrido, sueño...

En muchos casos es necesario un conocimiento previo del emoticono para revelarnos su sentido, saber qué representan las distintas unidades mínimas. Lo mismo ocurre con la lengua (no sabemos el significado de las palabras al leerlas por lógica o instinto sino que las hemos aprendido previamente).

En la formación de los *emoticonos* la segunda articulación del lenguaje ("la que construye la propia unidad significativa a partir de unidades sucesivas mínimas no significativas, sino distintivas", según Martinet¹²) es un punto de partida que surge de un inventario bastante amplio (como hemos dicho, 95 caracteres imprimibles) pero que selecciona realmente unos pocos¹³, lo veremos después, tanto de constantes como de variables. Sin embargo, sus posibilidades abstractas son bastante amplias¹⁴.

Como señala A. Roldán¹⁵, en el hombre hay una 'razón abstractiva' y una 'razón razonadora'; la primera posiblemente sea "la encargada de codificar lo material sensible en el cerebro.[...] La capacidad de codificar es, por tanto, una actividad natural siempre idéntica".

Emoticonos que expresan sonrisa o alegría en el código oriental japonés (kaomoji)

Dentro del amplio repertorio de *emoticonos* que componen el inventario básico oriental (más o menos aceptado) pasaré a estudiar aquellos que expresan sonrisa (o alegría). El estudio que me propongo realizar parte fundamentalmente de los conceptos propuestos en la teoría del profesor A. Roldán¹⁶, Para comenzar, veamos detenidamente el inventario referido:

12 *Elementos de lingüística general*, Madrid, Gredos, 1974

13 Esto ocurre también en otros sistemas de signos, por ejemplo, la actual escritura china se compone de más de 60.000 diferentes caracteres, de los cuales se usan con cierta frecuencia unos 10.000.

14 Existe el llamado arte gráfico ASCII, vg, que consiste en la composición de imágenes a través de los caracteres imprimibles ASCII (se ha comparado incluso con el 'puntillismo' como movimiento artístico). En cierta manera los *emoticonos* se pueden concebir y entender como procedimiento artístico.

15 "Funciones estructurales y códigos artificiales", Pulchre, bene, recte: Estudios en homenaje al prof. Fernando González Ollé, Eunsa, Pamplona.

16 A partir de sus más conocidos artículos, a los cuales iré haciendo la referencia bibliográfica oportuna según vayan saliendo a colación.

(^ o ^)
(^ - ^)
(^ . ^)
(^ ^)
(^ o ^)
(^ o ^) /
(^ - ^) /
(^ . ^) /
(^ ^) /
(^ o ^) (
(^ 3 ^) /
o (^ o ^) o
(o ^ y ^ o)
(/ ^ ^) /
(* ^ ^ *)
(* ^ o ^ *)
(* ^ - ^ *)
(* ^ . ^ *)
(* ^ ^ *)
(o ^ o ^ o)
(o ^ - ^ o)
(o ^ . ^ o)
(o ^ ^ o)
(o ^ o ^ o)

En primer lugar hemos de discriminar la función comunicativa básica de este inventario, que de entre las tres generales de todos los códigos: ordenar, informar y preguntar¹⁷, corresponde, evidentemente, la informativa. Esto es, se da cuenta de una información, por parte del emisor: que es la de expresar que se siente alegre, contento; o que simplemente sonrío en el diálogo con su interlocutor.

(^ o ^)

En el emoticono superior se pueden observar dos constantes que actúan en una función de interdependencia, por un lado, () y por otro ^ ^. En sus inicios ambas constantes se repetían, siendo complementadas por las siguientes variables, entre otras muchas, situadas en el centro:

o
-
.
O

Estamos ante el grupo más sencillo, que se constituye a partir de la modificación de los elementos situados en el centro¹⁸. Veamos cuáles son:

(^ o ^)
(^ - ^)
(^ . ^)

17 Como señala A.Roldán: "Las funciones de 'ordenar', 'informar' y 'preguntar' son funciones del sujeto emisor a las cuales sirve el código, independientemente de su cualidad de artificial o lingüístico". Todos los códigos comparten esas funciones.

18 Las variables se ponen aquí coloreadas en rojo para distinguirlas.

Como después veremos, la sintaxis se irá complicando, a partir de este esquema inicial. De esta función inicial de interdependencia (^ ^) pasamos a la determinación básicamente antieconómica. Es decir, lo demás son modalidades de la sonrisa. Incluso si vamos más allá podemos discriminar que sólo resulta necesaria la segunda constante ^ ^, (que representa ojos felices), y la primera (), que vendría a representar el rostro (o sencillamente una manera de cerrar la figura) resulta también prescindible. En el inventario occidental, como ya se ha mostrado, la sonrisa :) carece de () (para delimitar el rostro) y así es más económica en este sentido, aunque por otro lado necesita de la representación de) (boca alegre) en vez de los ojos ^ ^ (orientales y alegres en sus rasgos¹⁹) por lo que desde este punto de vista nos parece más económico el oriental.

Fijémonos ahora en cómo, a partir de la constante (^ ^) se formulan otros emoticonos con una sintaxis más compleja formada por distintas variables colocadas en distintas posiciones, ya no en el centro sino en ambos lados (*^ - ^*), incluso fuera de la señal o(^o^)o.

Los divido en tres grupos según el número de caracteres usados en cada señal, hay de 5, 6 y hasta 7 caracteres en el inventario presente:

N° DE CARACTERES USADOS		
5	6	7
(^o^)	(^o^)/	(*^o^*)
(^-^)	(^-^)/	(*^-^*)
(.^.)	(.^.)	(*.^.*)
(^ ^)	(^ ^)/	(*^ ^*)
(^O^)	(/^ ^)/	(o^o^o)
)^o^((^3^)/	(o^O^o)
	(*^^*)	(o^-^o)
		(o^ .^o)
		(o^ ^o)
		o(^o^)o
		(o^v^o)

Ahora veamos otra distribución a partir del número de caracteres distintos: la oscilación se da entre 3 y 4 caracteres distintos por señal:

N° DE CARACTERES DISTINTOS POR SEÑAL	
4	5
(^o^)	(^o^)/
(^-^)	(^-^)/
(.^.)	(.^.)
(^ ^)	(^ ^)/
(^O^))^o^(
o(^o^)o	(^3^)/
(/^ ^)/	(o^v^o)
(*^^*)	(*^o^*)
(o^o^o)	(*^-^*)
(*^^*)	(*^ .^*)

19 Advertimos que el rasgo oriental de los ojos ayuda a expresar el signo de alegría a través del carácter ^ . Símbolo, por otro lado, muy poco usado, lo vemos, en fonología española, sobre c, para representar el sonido /ch/

	($\overset{\circ}{\wedge}$ - $\overset{\circ}{\wedge}$ o)
	($\overset{\circ}{\wedge}$. $\overset{\circ}{\wedge}$ o)
	($\overset{\circ}{\wedge}$ $\overset{\circ}{\wedge}$ o)
	($\overset{\circ}{\wedge}$ O $\overset{\circ}{\wedge}$ o)

Fijémonos ahora en cada uno de los caracteres, tanto en el plano de la expresión como en el del contenido, con el fin de fijar el sentido autónomo de cada uno, para luego establecer el sentido completo de cada señal compuesto por varios de estos caracteres:

PLANO DE LA EXPRESIÓN	PLANO DEL CONTENIDO ²⁰
([24]	1.- Cierre del rostro, lado izquierdo 2.- <u>Abertura del rostro, lado derecho</u>
) [24]	1.- Cierre del rostro, lado derecho 2.- <u>Abertura del rostro, lado izquierdo</u>
$\overset{\circ}{\wedge}$ [48]	1.- Ojo izquierdo 2.- <u>Ojo derecho</u>
o [20]	1.- Boca abierta 2.- <u>Orejas</u>
- [4]	1.- Boca cerrada
. [4]	1.- <u>Boca muy cerrada</u>
_____ [3]	1.- Boca cerrada
O [2]	1.- <u>Boca muy abierta</u>
/ [8]	1.- Impreciso
* [10]	1.- Orejas
3 [1]	1.- <u>Nariz y boca</u>
V [1]	1.- <u>Nariz y boca</u>

Con tan solo 12 caracteres distintos pueden formarse 24 emoticonos, como es el caso, aunque cabe la posibilidad de formarse muchos más si fuera necesario. El inventario propuesto consta de estos 24 emoticonos, que surgen de la combinación de los 12 caracteres distintivos arriba expuestos. El plano del contenido depende del lugar –o la posición- que este carácter ocupe en la imagen, y muchos de ellos tienen significados distintos resultando de su mirada en una u otra posición de cada emoticono. Las combinaciones son sencillas, incluso mínimas, aunque productivas. Se ha marcado entre corchetes la recurrencia en el uso (x1) de los caracteres.

Los caracteres más repetidos, evidentemente, son las constantes o raíz: (,), $\overset{\circ}{\wedge}$. A partir de aquí se componen, mediante variables, las cuales determinan a la señal. Como explica A. Roldán, la función de determinación²¹ es la más importante de todas. Sin duda, estoy de acuerdo con esta apreciación pues es –a través de la determinación- cómo se atribuye un valor distintivo a cada señal; las variables, en cierto modo, adjetivan a la constante, como vamos a ver a continuación.

20 Como se aprecia, algunos caracteres tienen más de una acepción, dependiendo de su posición y composición en el grupo.

21 También es oportuno indicar que esta función “es un mecanismo de economía [...] que hace productivo al código”.

Pasamos a analizar, desde cerca, algunos de los emoticonos, desde el plano de la expresión y el plano del contenido. No se puede aseverar un significado cerrado o instituido, este tipo de lenguajes se basan en convenciones sociales. En el caso de los diccionarios de *emoticonos* es sabido por todos que un usuario de *emoticonos* convencional no acude a él, sino que elige entre las posibilidades que el inventario explícito le ofrece²² o, sencillamente, usa los que ha visto ya antes y otros usuarios dialogantes le han mostrado en sus conversaciones.

Hemos referido ya que el significado de toda esta serie expresa alegría (Sonrisa=smiley) por lo que las variables adjetivan un tipo de sonrisa que se diferencia de otra. Estamos ante modalidades de la sonrisa, distintos tipos de expresar un mismo contenido, aunque ligeramente modificado. Si el significado fuera completamente el mismo, estaríamos ante una creación de señales incongruente e innecesaria., destinada a su extinción. Pero, este no es el caso, puesto que la sonrisa es una emoción enormemente expresada en los diálogos por Internet, por lo que conviene su adjetivación, de esta manera enriquece el código. Es una manera de sinonimia formada por composición de variables fijas (o nuevas) en una idéntica constante.

1ª y 2ª articulación en los emoticonos del inventario

Para este apartado me basaré en el artículo del profesor A.Roldán sobre la determinación como mecanismo de economía²³ en el que ya se nos avisa de que estamos ante un fenómeno esencialmente semiótico de creación de código como procedimiento en la 1ª articulación que funciona en lo que Hjelmslev ha llamado determinación, esto es, la relación de conexión establecida entre una constante y una variable. La 1ª articulación constituye un procedimiento de economía que, como hemos visto, los *emoticonos* kaomoji de sonrisa poseen.

En el plano de la expresión los caracteres adquieren una significación en el plano del contenido a posteriori, tales caracteres no tienen el significado distintivo visual-pictórico que creemos representa. Es un fenómeno metafórico, de traslación del signo a imagen y posteriormente a señal. Por tanto el contenido mínimo significativo de los caracteres descomponibles (2ª articulación) no existe en la función de significación sígnica que resulta del emoticono. Hay, por tanto, una necesidad en la 2ª articulación de la constante (raíz) para que la determinación (1ª articulación) la complete semántica y grafemática-pictóricamente.

(o^o^o)

En este ejemplo señalo en rojo las constantes (^ ^) y en amarillo la variable o. El valor semántico de las constantes es el mismo (rostro y ojos) mientras que el valor semántico de las variables (representadas, incluso, por el mismo carácter o, es distinto). Funciona en el centro, determinando a la constante ^ ^ como una boca abierta o; y a ambos lados de la misma constante representan las orejas: izquierda y derecha. La función de determinación se basa, exclusivamente, en la posición. A partir de ella se simboliza el contenido por la retina mental, la cual le da el significado de señal, si lo encuentra entre sus referencias. Si se convierte en referente el signo-imagen, automáticamente, se convierte en signo-señal.

(o^_ ^o)

En este otro ejemplo se observan dos tipos de variables distintos según la forma de la expresión y la forma del contenido. El señalado en verde representa a las orejas y el señalado en blanco a la boca. Aquí la segunda articulación se ve favorecida por su contenido semántico visual a la hora de determinar a las constantes. Como vemos, la determinación sólo tiene que ver con la imagen.

22 En el caso del Messenger hay una ventana con una serie de *emoticonos* –convertidos en imágenes– para que el usuario elija.

23 "La determinación, mecanismo de economía", en *Filología y Lingüística (Estudios ofrecidos a Antonio Quilis)*, Vol.2, CSIC-UNED-Universidad de Valladolid, Madrid, 2005.

Y estas señales, las del inventario general propuesto, para ser, finalmente, señales, entran en el foco pragmático del "pacto social". A este respecto conviene citar unas palabras del profesor A.Roldán: "Sólo cuando entra en una relación de equivalencia con otro plano discorde –el del contenido de otro campo semántico distinto al suyo- es cuando la imagen deja de ser tal y se convierte en señal".

El discurso del hombre no puede contravenir los principios lógicos. Hemos visto como basándose en distintas relaciones lógicas –coexistencia, contigüidad, metáfora, ...- los elementos que componen los *emoticonos* pasan a ser señales aplicables para el contexto conversacional. Tales composiciones se basan en estos principios para ser eficaces comunicativamente. El pacto social establece una constante para la señal de sonrisa en el estilo oriental (^ ^) que irá modificándose –determinándose con otras variables- y reformulándose incluso en la constante –a partir de semejanzas lógico-visuales:) ^ ^ (Vemos aquí como la constante del rostro de modifica por un carácter con rasgos opuestos. La constante de los ojos raras veces se modifica, aunque podría darse el caso: (+ _ +), por ejemplo. Este es un procedimiento de la 2ª articulación cuyo significado completo dependerá del "pacto social" más que de la determinación (1ª articulación). "Todos los códigos [...] no son sino un conjunto de orientaciones" que damos por verdaderas una vez que son aceptadas entre emisor-receptor.

Efectividad mimética del emoticono, conclusiones

Considerando las conclusiones del punto anterior, se puede afirmar que la efectividad mimética del emoticono –su éxito como código en el contexto comunicativo conversacional de los chats virtuales- disfruta de un excepcional repertorio –proporcionado por el conjunto de caracteres ASCII, Unicode, ...- al cual proporciona un significado –partiendo de referencias visuales, en su mayoría- referente de la realidad, (gestos, rostros, actitudes, saludos, informaciones..., abierto a sus posibilidades semántico-expresivas hasta que la imagen encuentre las constantes y variables que le den finalmente identidad.

Algunos emoticonos se forman por sí solos, como una imitación del sonido (Zzzz), en un proceso de metaforización constante. Un ejemplo de ello es el siguiente emoticono, que representa la palabra "loco":

@ @

No existe la constante de los ojos, ésta ha sufrido un proceso de sustitución (sustitución de la constante 1 por las constantes). El carácter ^ pasa a ser @. La semejanza de @ con el ojo depende de una valoración psicológica-visual, ya que los nuevos ojos, @, representan un desorden o enredo. La imagen de @ contribuye a dar expresividad al retrato de la mirada. Una mirada heterogénea, desmembrada, no como las normales: ^, 0, +, ect. Esta ofrece una anormalidad mayor, por eso, en mi opinión, es capaz de representar esta palabra al funcionar como "simbolizador" de los ojos.

Casos como este, de sustitución metafórica por la imagen de la referencia, abundan en el extenso inventario de emoticonos orientales y occidentales. Sería deseable un estudio en profundidad de todos los grupos que seamos capaces de compilar, por muy ilógicas que nos parezcan algunas señales. Lo importante es destacar, precisamente, la capacidad de abstracción, a primera vista, en un juego de relaciones lógicas.

Con el código ASCII se han llegado a crear los lenguajes cifrados más complejos. Son lenguajes inventados para no incurrir en relaciones lógicas en su construcción, por lo que desvinculan todo referente de su referencia y encadenan un proceso lógicamente ilógico en su productiva aleatoriedad de combinaciones. Las posibilidades se deducen infinitas.

Bibliografía

"Funciones estructurales y códigos artificiales", *Pulchre, bene, recte: Estudios en homenaje al prof. Fernando González Ollé*, Eunsa, Pamplona

"La determinación, mecanismo de economía", en *Filología y Lingüística (Estudios ofrecidos a Antonio Quilis)*, Vol.2, CSIC-UNED-Universidad de Valladolid, Madrid, 2005.

MARTINET, André. *Elementos de lingüística general*. Madrid: Gredos, 1974.

TORRES I VILATARSANA, Marta, 2001, *Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por ordenador*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 1. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>