

Corpus Digitalis

Semióticas del Mundo Digital

Responsables: Rafael del Villar y Carlos A. Scolari

deSignis | 5

Escenarios

Hipertextos y Textualidad Digital

Bruno De Vecchi + Licia Calvi + María Ledesma

Interfaces e Interacciones

M. Cecilia Baranuskas / Osvaldo Luiz De Oliveira
+ Carlos A. Scolari + Matteo Bittanti / Ruggero Eugeni

Diálogos, Lenguajes y Tecnologías

Nicoletta Vittadini + Damián Fratcelli
+ Silvana Comba / Edgardo Toledo

Prácticas y Cognición

Jérôme Dinet + Herre van Oostendorp
+ Noël Nel + Arlindo Machado

Construcción de Identidades en la Red

Ricardo Casas Tejeda / Luis Perillán
+ Rafael del Villar + Erika Cortés Bazas

Puntos de Vista

Fausto Colombo y Gianfranco Bettetini
Entrevistados por Carlos A. Scolari

Discusión

Daniele Barbieri
El discurso equivocado. Semiótica de la Web Unusability+ Lecturas
+ Agenda

\$26.95

gedisa
editorial

deSignis | 5

Corpus Digitalis / Semióticas del Mundo Digital

Abril 2004

ISSN 1578-4223

Corpus Digitalis

Semióticas del Mundo Digital



WAINHAUS@INTERLINK.COM.AR / BUENOS AIRES

FEDERACIÓN LATINOAMERICANA DE SEMIÓTICA

FELS gedisa



COMITÉ PATROCINANTE

Tomás Maldonado, Eliseo Verón (Argentina); † Haroldo de Campos (Brasil); † Gérard Deledalle, Jean-Claude Gruber (Francia); Umberto Eco, Paolo Fabrizi (Italia); † Thomas A. Sebeok (USA).

DIRECTOR

Lucrecia Escudero Chauvel (Argentina).

JEFE DE REDACCIÓN

Claudio Guerri (Argentina).

COMITÉ DE REDACCIÓN

Lucrecia Escudero Chauvel, Claudio Guerri, Juan Ángel Magariños de Morentin, Rosa María Ravera, Oscar Steimberg, Oscar Traversa (Argentina); Eduardo Peñuela Cañizal, Monica Rector, María Lucía Santaella (Brasil); Armando Silva Tellez (Colombia); Rafael del Villar Muñoz (Chile); Jorge Lozano, José Romera Castillo, José María Paz Gago (España); Adrián Giménez-Weish (México); Oscar Quezada Machiavello (Perú); Fernando Andacht (Uruguay); José Enrique Finol (Venezuela).

COMITÉ CIENTÍFICO

Nicolás Rosa, Presidente (Argentina); Winfried Nöth (Alemania); Noé Jitrik (Argentina); Jean-Marie Klinkenberg, Herman Parret (Bélgica); Decio Pignatari (Brasil); Román Gubern, Carmen Bobes (España); Erik Landowski (Francia); Pino Paioni (Italia); José Pascual Buxo (México); Desiderio Blanco (Perú); Floyd Merrell (USA).

COMITÉ ASESOR

Leonor Arfuch, Ana María Camblong, Olga Corra, María Teresa Dalmasso, Susana Frutos, Isabel Molinas, Silvia Tabachnik, Estela Zalba (Argentina); Ana Claudia Alvez de Oliveira, Carlos Assis Iasbeck, Silvia Borelli, José Luis Fiorim, Irene Machado, Eduardo Neiva, Eufasio Prates (Brasil); Ana María Burdach (Chile); Jesús Martín Barbero, Eduardo Serrano Ojuela (Colombia); Desiderio Navarro (Cuba); Juan Alonso, Pilar Couto, Aquiles Esté, Charo Lacalle, Cristina Peñamarín, Teresa Velázquez, Santos Zunzunegui (España); Eero Tarasti (Finlandia); Claude Chabrol, Patrick Charandeau, Jean Paul Desgoutte, François Jost, Guy Loehard (Francia); Bernard McGuirk (Gran Bretaña); Gianfranco Marrone, Patrizia Violi (Italia); Alfredo Tenoch Cid Jurado, Ana María del Gesso Cabrera, Roberto Flores, Aída Gambetta Chuk, María del Rayo Sankey García (México); Norma Tasca (Portugal); Rosario Sánchez Vilela (Uruguay); Walter Mignolo (USA); Frank Baiz, Liddy Palomares (Venezuela).

LECTURAS

Olga Corra, Susana Frutos (Argentina); Beth Brait, Yvana Fechine (Brasil).

AGENDA

Alfredo Tenoch Cid Jurado (México).

CORRESPONSALES

Carlos A. Scolari, Teresa Velázquez (España); Guillermo Olivera (Gran Bretaña); Paolo Bertetti (Italia); Fabrice Forastelli, Monica Rector (USA).

INTERCAMBIO REVISTAS

José Romera Castillo, Rosario Lacalle (España).

SITIO WEB

Carlos A. Scolari (España), Rafael del Villar Muñoz (Chile).

Dirección postal desIgnis: 12, Rue de Portoise – París 75005 – Francia
E-mail: lucreciachauvel_9@hotmail.com o claudioguerrri@fibertel.com.ar
www.designisfests.net
desIgnis es una Asociación Internacional, Ley 1901 (Francia), declarada de interés público con número de registro: 1405367K.

Este número ha sido publicado con el aporte especial de la Universidad de Vic (España), la Universidad de Chile (Chile) y el Department of Hispanic & Latin American Studies de la Universidad de Nottingham (Gran Bretaña).

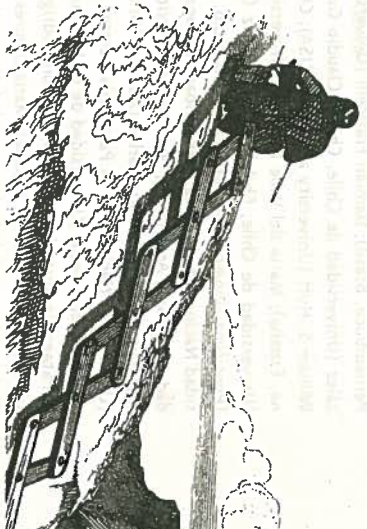


2 | singlab



CORPUS DIGITALIS

SEMIÓTICAS DEL MUNDO DIGITAL



COLABORARON EN DESIGNS Nº 5

Bernardo Amigo (Universidad Diego Portales, Chile); Jorge Luiz Antonio (Pontificia Universidade Católica de São Paulo, Brasil); Teresa Ayala (Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Chile); María Cecilia Barauskas (Universidad Estadual de Campinas, Brasil); Daniele Barbieri (Università di Bologna, Italia); Paolo Berretti (Università di Siena, Italia); Gianfranco Betterini (Università Cattolica di Milano, Italia); Matteo Bittanti (Università Cattolica di Milano, Italia); Beth Bratt (Pontificia Universidade Católica de São Paulo, Brasil); Licia Calvi (Università di Parma, Italia); Marcos Cánovas (Universidad de Vic, España); Ricardo Casas Tejeda (Universidad de Chile; Universidad de Los Lagos, Chile); Fausto Colombo (Università Cattolica di Milano, Italia); Silvana Comba (Universidad Nacional de Rosario, Argentina); Jaime Cordero (Universidad de Chile, Chile); Erika Cortés (Universidad del Pacífico, Universidad de Chile, Chile); Osvaldo Luiz de Oliveira (Faculdade Campo Limpo Paulista, Brasil); Bruno De Vecchi (Universidad Autónoma de México, México); Rafael del Villar (Université de Lille 3, Francia); Ruggero Eugeni (Università Cattolica di Milano, Italia); Yvana Fehine (Universidad Católica de Pernambuco, Brasil); Damián Fraticelli (Universidad de Buenos Aires, Argentina); Gustavo González (Universidad de Chile, Chile); Claudio Guerri (Universidad de Buenos Aires, Argentina); William S. Huff (University at Buffalo, USA); Charo Lacalle (Universidad Autónoma de Barcelona, España); María del Valle Ledesma (Universidad de Buenos Aires, Argentina); Mónica Llaña (Universidad de Chile, Chile); Ricardo López (Universidad de Chile, Chile); Afrindo Machado (Pontificia Universidade Católica de São Paulo, Brasil); Juan A. Magariños de Morentin (Universidad Nacional de la Plata; Universidad Nacional de Jujuy, Argentina); Isabel Molinas (Universidad del Litoral, Argentina); Noël Nel (Université de Metz, Francia); Juan Enrique Ortega (Universidad de Chile, Chile); Carlos Ossadon (Universidad de Chile, Chile); Carlos Pérez Rasetti (Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina); Luis Perillán (Universidad de Chile, Chile); Milena Recio (Universidad de La Habana, Cuba); Nora Ricaud (Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina); Ramón Rodríguez (Universidad de Vic, España); Carlos A. Scolari (Universidad de Vic, España); María Dolores Souza (Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile); Eduardo Toledo (Universidad Nacional de Rosario, Argentina); Herre van Oostendorp (Universidad de Utrecht, Holanda); Nicoletta Vitadini (Università Cattolica di Milano, Italia).

DISEÑO Horacio Wainhaus diseño - wainhaus@interlink.com.ar
colaboración Bárbara Prat
DISEÑO DE SITIO WEB Carlos A. Scolari - carlos.scolari@uvic.es
ARMADO Mora Digiovanni - moradigiovanni@hotmail.com
CORRECCIÓN
en español María Isabel Siracusa - telecharcast@arnet.com.ar
en portugués Gabriela Cetinas - cetinas@eistio.net

deSignis (ISSN 1578-4223) es publicada por Editorial Gedisa: Paseo Bonanova 9, 1.º, 1.ª - 08022 Barcelona Dep. legal: B. 18633-2004. Impreso en Romanyà/Valls - Verdaguera, 1 - 08786 Capllades (Barcelona)

CORPUS DIGITALIS. SEMIÓTICAS DEL MUNDO DIGITAL

Editorial: Una mitología de la modernidad
 LUORECIA ESCUDERO CHAUVEL 9

I. ESCENARIOS
 Responsables: Rafael del Villar y Carlos A. Scolari

Presentación general y Bibliografía
 RAFAEL DEL VILLAR Y CARLOS A. SCOLARI 15

PRIMERA PARTE

Hipertextos, interfaces, interacciones
 CARLOS A. SCOLARI 23

Hipertextos y textualidad digital

BRUNO DE VECCHI
 Afternoon y Rayuela, dos novelas hipertextuales 27

LUCIA CALVI
 Un modelo de lectura de narrativa de hipertexto tradicional a exótica 37

MARÍA LEDESMA
 Sobre cuerpos y delitos digitales. Un análisis de la información sobre reportes virtuales 51

Interfaces e interacciones

M. Cecilia C. Barauskas e OSVALDO LUIZ DE OLIVEIRA
 Interface de usuário sob a lente de abordagens semióticas 61

CARLOS A. SCOLARI
 Haecr clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales 73

MATTEO BITTANTI Y RUGGERO EUGENI
 Sim-Biosis. Di-simulando The Sims 85

Diálogos, lenguajes y tecnologías

NICOLETTA VITTADINI
 Mediar el diálogo. Interfaces y comunicación mediada por computadora 97

DAMIAN FRATCELLI	
<i>Nuevos chats en la Red</i>	107
SILVANA COMBA Y EDGARDO TOLEDO	
<i>Tecnologías digitales: los mundos posibles...</i>	117
SEGUNDA PARTE	
<i>Nuevas tecnologías digitales, sistemas cognitivos y construcción de identidades</i>	127
RAFAEL DEL VILLAR	
Prácticas y cognición	
JEROME DINET	
<i>El juicio de referencia documental en alumnos de diez años</i>	131
HERRE VAN OOSTENDORP	
<i>El efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto</i>	143
NOEL NEL	
<i>Los regímenes escópicos de la virtual</i>	155
ARLUNDO MACHADO	
<i>Modos de agenciamiento e regimens de imersão no ciberspaço</i>	167
Construcción de identidades en la Red	
RICARDO CASAS TEJEDA Y LUIS PERILLAN TORRES	
<i>El papel del videojuego en el proceso de construcción de identidades: Antofagasta y Temuco (Chile)</i>	177
RAFAEL DEL VILLAR	
<i>Nuevas tecnologías y construcción de identidades</i>	189
ERIKA CORTES BAZAES	
<i>Posicionamiento visual en la Web: grandes tiendas, bancos y revistas</i>	203
II. PUNTOS DE VISTA	
<i>La nueva red social</i>	215
FAUSTO COLOMBO Y GIANFRANCO BETTETINI ENTREVISTADOS POR CARLOS A. SCOLARI	
III. Discusión	
DANIELE BARBIERI	
<i>El discurso equivoocado. Semiótica de la Web Unusability</i>	223
IV. LECTURAS	
Aes Briggs y Peter Burke. <i>De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación</i> . Madrid: Taurus, 2002. (Ramón Rodríguez)	235
Garcina Davinio, <i>Tecno-Poesía e realtà virtuali: storia, teoria, esperienze tra scrittura, visualità e nuovi media</i> . Mantova: Editoriale Sonetti, 2002, 324 pp. (Gorge Luiz Antonio)	237
Maria Pia Porzato, <i>Semiótica del testo. Modelli, autori, esempi</i> . Roma: Carocci, 2001, 312 pp. (Paolo Berretti)	240
<i>Comunicación y Medios</i> . Revista del Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación de la Universidad de Chile, Año 12, N° 12 y 13, 2001 y 2002. (Gustavo González)	242
Pere Salabert, <i>Pittura anfriva, cuerpo suculento</i> . Barcelona: Laertes, 2003, 370 pp. (María Ledesma)	243
Lucia Santella y Winifred Nöth, <i>Imagen. Comunicación, Semiótica y Medios</i> . Barcelona: Edición Reichenberg, 2003, 240 pp. (María Ledesma)	245
V. AGENDA	
Informaciones de congresos, seminarios, revistas	247

EDITORIAL UNA MITOLOGÍA DE LA MODERNIDAD

Un nuevo paradigma de saberes, morfológico y perceptivo a la vez, se abre con la conjunción de las tecnologías digitales. Para comprender la amplitud de estos cambios y sus consecuencias es que este número de *deSignis*, pensado, diseñado y coordinado por Rafael del Villar y Carlos A. Scolari, ambos reconocidos especialistas latinoamericanos en semiótica y tecnologías digitales, se presenta como un punto de inflexión en nuestra serie de números monográficos. Abordar el hecho tecnológico como estrechamente ligado a las formas del pensamiento —una hipótesis sobre la emergencia de una antropología de las ciencias y de las técnicas como la vería Bruno Latour— permite empezar a pensar en una coyuntura técnico-visual-perceptiva diferente que reformula sin duda el espacio comunicativo e informacional. Una nueva epistemología, una “ecología cognitiva” según Pierre Lévy que vuelva central el concepto de interfaz (un dispositivo de traducción y de recuervos) y el de red como colectivo, fragmentando al sujeto trascendental kantiano. El hipertexto, intertextualidad de signos lingüísticos, de sonidos y de imágenes, presuponía la forma de la enciclopedia como repertorio de saberes virtuales a modo de telón de fondo a la actividad interpretativa, y su producción, la idea de un modelo de lector. Este punto de confluencia entre la semiótica que implica la noción de interfaz, y el de interpretación y de percepción que implica la de hipertexto, vuelve crucial el punto de vista semiótico.

Regresa también uno de los grandes temas de Gregory Bateson, el de la información, un concepto relacional, una estructura que se deja traducir,

transformar, adaptar (por una computadora, por una lengua extranjera, por una interacción). El cálculo de esa información (su digitalización) ha estado en el origen simultáneamente de los paradigmas comunicacional e informacional desde Shannon y Weaver hasta Bateson y Watzlawick. Las conferencias Macy (1946-1953) y las tempranas metáforas del cerebro como una computadora abren la puerta de la cibernética y de la inteligencia artificial (Wiener, McCulloch) pero sobre todo la vinculan con una idea de prótesis del sistema nervioso. El lugar del cálculo se vuelve central: ¿cuánta información? ¿*toda* la información?, lo que autoriza a preguntarnos también si las tecnologías digitales tienen una *estrategia*. Alan Turing habla bautizado *Enigma* a su célebre máquina, tratando de responder a una pregunta a la vez fáustica y platónica: ¿Las máquinas pueden pensar? Von Neuman, padre de la computadora, de las neurociencias y de la teoría del juego, es crucial para la instalación de la relación entre cerebro y cálculo. La práctica de la computación consiste en efecto en operaciones de selección, combinación y traducción del desorden al orden; la percepción es en sí misma un cálculo por el cual el cerebro vuelve pertinente un rasgo y lo traduce en un modelo.

El constructivismo radical de Von Foerster, para quien el medio ambiente es un invento nuestro, reformula la actividad del conocer: computar descripciones de una realidad. El cerebro, una gran máquina de traducciones que propone categorías para pensar el mundo, es por definición “lacunario”. Sin duda el avance de las neurociencias en las décadas de 1980 y 1990 han reforzado esta asociación epistemológica que reanuda la clásica tradición de los autómatas del siglo XVII, deconstruyendo una historia metafísica del sujeto y de la subjetividad. ¿Cómo no evocar la reflexión de Eco (1997) sobre Kant, su ornitorrinco y su lector modelo? ¿Cómo no ver en la semiosis peirceana el protomodelo de una actividad de interfaces e hipertextos? Paradigmas que, históricamente, jamás se cruzaron.

En su último libro, Paolo Fabbri (2003) ironiza sobre los cambios y las actitudes que observamos frente a la Técnica, los *tecnófilos* y los *tecnófilicos*, y cómo el objeto técnico y sus prácticas se han vuelto fetiches de caución de modernidad y han entrado en nuestra vida como objetos *no* humanos. En realidad el sueño del autómata: convivir en paz con el hombre.

Una nueva metafísica del objeto y de su función (su cálculo, su ecología) se instala también. La multimedialidad, mórbida, porosa, global, presupone no sólo una pluralidad de sistemas de comunicación sino paradójicamente, la utopía del objeto tecnológico único, polifuncional, a la vez cine, teléfono, televisión, radio, lo que nos incita a tener otra relación con el tiempo —las nuevas tecnologías tienen el poder, como las noticias, de volver *obsoleto* todo lo que tocan—, y con el espacio —“me encontré con un tal en la Red”,

“fui al sitio del Louvre”— y esto nos invita a no desplazarnos más: tenemos el mundo en casa. Nuevo teatro del mundo moderno, lo virtual —se ha dicho— tiene el poder de abolir lo real en un nuevo realismo. Pero sobre todo produce conductas de adicción y de adaptación: los objetos multimedia están entre nosotros; toda una gama de arquitectos, diseñadores y decoradores de interiores están inventando las formas de vivir con ellos, de ocultar los cables, de ponerlos en evidencia. El espacio de la televisión, consola y computadora —lúdico y de trabajo a la vez— ha suplantado el lugar que ocupaban las bibliotecas de *boiserie* en las casas burguesas del siglo XIX.

Guido Ferraro (1999), al observar cómo la publicidad en Internet ha cambiado la noción de *cliente* con el pago automático en la Red, afirma que estamos simultáneamente frente a la completa transformación social de la estructura comunicativa y de la industria. Resulta evidente que las nuevas tecnologías han terminado de cincelar el término “globalización”, modificando las formas de circulación y producción de mensajes, así como la aparición de la cocina o de la heladera cambiaron las formas de comer. Ferraro avanza la idea de que la superioridad de la computadora como máquina —a diferencia del lavarropas— es que no fue concebida para desarrollar una tarea en particular sino muchas simultáneamente; es lo multimedial —y lo que este concepto tiene de sincrético y de interacción— lo que marca el paso de la era postindustrial. Una nueva economía de las técnicas y de las máquinas viene a injertarse en un espacio y en un tiempo diferentes.

Es curioso: antitesis del pensamiento mágico, colmo de la racionalidad occidental, las tecnologías digitales producen efecto de *magia*. Entramos en contacto, sufrimos ritos de iniciación y perfeccionamiento; hay un lado oscuro de delitos y peligros, perversiones y crímenes, realizando el pacto fáustico del hombre con el diablo. Y también producen un efecto *religioso*: hay una *ascesis* de la tecnología; nos relacionan —de *religare*, en la base de la palabra religión— con una comunidad virtual, la comunidad de los santos de Internet. Las tecnologías digitales encarnan todos los temas de una nueva y poderosa mitología moderna: la red que iguala, el anonimato, el intercontacto y el simulacro de la mente, la semiosis ilimitada de la navegación que reproduce técnicamente las sinapsis del cerebro, el secreto y el complot. ¿Hay *alguien* detrás de Internet? Generando dependencia e ilusión, las nuevas tecnologías son depositarias del deseo de cumplir todos los sueños y en este sentido son básicamente extravagantes y fundamentalmente una aventura. Por eso nos seducen. Este número de *desSignis* se deja fascinar esperando tener a sus lectores adictos en el suspenso de la modernidad.

La Directora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BATESON, G. (1973) *Verso una ecologia della mente*. Milán: Adelphi.
- BOUGNOUX, D. (ed.) (1993) *Sciences de l'information et de la communication. Textes essentiels*. Paris: Larousse.
- ECO, U. (1997) *Kant e l'ormitorino*. Milán: Bompiani. (*Kant y el ornitorino*, Barcelona, Lumen, 1999.)
- FABBRI, P. (2003) *Segni del tempo. Lessico e dialoghi politicamente scorretti*. Rimini: Guadagni.
- FERRARO, G. (1999) *La pubblicità nell'era di Internet*. Roma: Meltemi.
- WATZLAWICK, P. et al. (1988) *La realidad inventada*. Barcelona: Gedisa.



I. ESCENARIOS

HIPERTEXTOS Y TEXTUALIDAD DIGITAL INTERFACES E INTERACCIONES DIÁLOGOS, LENGUAJES Y TECNOLOGÍAS PRÁCTICAS Y COGNICIÓN CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES EN LA RED

Responsables: Rafael del Villar y Carlos A. Scolari

PRESENTACIÓN GENERAL Y BIBLIOGRAFÍA

PRESENTACIÓN GENERAL Y BIBLIOGRAFÍA

RAFAEL DEL VILLAR Y CARLOS A. SCOLARI

Es ya un lugar común que las *tecnologías digitales* han cambiado la vida cotidiana a la vez que han contribuido al desplazamiento del centro de la sociedad civil desde la comunicación pública al consumo medial privado. La creación de redes de comunicación que ya no dependen de un nudo central ha implicado una ruptura con las formas habituales de uso del tiempo libre. Estas tecnologías también han generado procesos de producción y lectura hipermедial que mutaron las nociones clásicas de texto cerrado y autónomo, dando lugar a nuevos procesos cognitivos y de construcción de identidades.

La extensa bibliografía publicada al respecto, sobre todo a partir de mediados de los años noventa, muestra una preocupación por describir esas transformaciones. Este número no se inserta en un vacío por constituir, ni en un espacio ya conformado —como la semiótica de la moda o del cine, que tienen un referente de más de tres décadas—, ni trata de proponer una semiótica como una mirada más que da cuenta de un campo problemático: se trata de analizar la necesidad que esta semiótica propone. Esto implica la reconstrucción de ciertos campos del saber. Para Bachelard (1938 [1972], 1949 [1974]), el hecho científico es una construcción y ciencia es la práctica de los científicos a partir de un campo problemático: “la investigación científica reclama, en lugar de la ostentación de la duda universal, la construcción de una problemática” (Bachelard 1974: 124) y dicha problemática remite a “una región epistémica concreta, en coordenadas espacio-temporales también concretas”.

Este número de *deSignis* se estructura a partir de los “campos teóricos” problemáticos que acumulan saber y plantea su descripción: una región epistemológica, diría Bachelard, constituida a partir de una problemática en común —las tecnologías digitales— desde disciplinas disímiles y diferentes espacios de producción del saber. La región epistémica de las tecnologías digitales se constituye así como *transdisciplinaria*. Para reconstruir el mapa de esta región hemos identificado cuatro campos teóricos socioculturales: angloamericano, francés, hispanoamericano e italiano. Al hablar de *campo teórico sociocultural* no nos referimos a la nacionalidad de los investigadores, sino a los espacios que conforman las prácticas discursivas sobre las tecnologías digitales en diferentes lenguas en tanto soporte constitutivo originario de cada campo.

Podemos decir que la reflexión teórica en el ámbito *anglonorteamericano* nace con el desarrollo mismo de la tecnología digital y lo acompaña. Los grandes profetas de la hipertextualidad como V. Bush, D. Engelbart y T. Nelson escribieron artículos fundacionales que, además de modelar el campo que nos ocupa, sirvieron para que jóvenes investigadores se inspiraran y realimentaran sus trabajos. A partir de la década de 1980 las ciencias cognitivas ocupan el centro de la reflexión sobre las tecnologías digitales. Los trabajos pioneros de D. Norman (1990) y B. Laurel (1989) delimitan la naciente *Human-Computer Interaction*. A principios de los años noventa el debate sobre los hipertextos, que se daba en los departamentos de literatura de los campus estadounidenses —donde lo semiótico, aunque sea de manera marginal estaba presente en los textos de J. Bolter (1989) y G. Landow (1992, 1994)—, entra con prepotencia y se instala en el mundo digital.

La difusión de la red digital delinea un nuevo territorio. Entre los miles de textos dedicados a la hipertextualidad, la realidad virtual, los videojuegos e Internet —por nombrar sólo algunos de los temas más candentes— la presencia de la semiótica es casi irrelevante. Al mismo tiempo, en campos conexos como el de la sociología de los medios, se instala una extensa bibliografía (Cronstrom 2000) referida al consumo digital: a sociólogos y educadores les preocupa el tiempo que niños y jóvenes pasan frente al video y la computadora, y sus efectos en el comportamiento. En esa bibliografía está ausente un mirar semiótico que permita aprehender el significado concreto de lo que se transmite, lo cual lleva a retroalimentar la expansión de estudios sobre los efectos, dejando sin describir la dimensión del “placer del texto” (Barthes 1973). Las dos excepciones son los textos de la revista danesa *Cybernetics and Human Knowing: a Journal of Second Order Cybernetics and Cyber-semiotics* y los trabajos de inspiración deconstruccionista de J. Bolter y G. Landow, en los cuales se percibe un cierto interés por la producción de sentido y los procesos de interpretación.

Un filón más reciente de investigación semiótica —sin duda marginal frente a la cantidad de trabajos de inspiración cognitiva— se perfiló en el *Special Interest Group in Computer-Human Interaction* de la Association of Computing Machinery (ACM-SIGCHI), a partir de las investigaciones de S. de Souza (1993). Tampoco se pueden dejar de mencionar los trabajos de P. Andersen (1990), quien se ha dedicado a la formalización de los elementos que componen las interfaces gráficas. Finalmente cabe mencionar, dentro del ámbito *anglonorteamericano*, el mayor punto de confluencia entre teóricos, artistas y diseñadores digitales: el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Alrededor de N. Negroponte (1995) y M. Detrouzos (2001) se ha generado una actividad teórica y experimental que permite vislumbrar en parte, el futuro digital.

Con respecto a la producción *francesa*, nos encontramos con un campo epistémico donde es clara la presencia de una mirada simultáneamente cognitiva y semiótica. Así, en la recopilación editada por Nel (2001) encontramos extensas citas bibliográficas referidas a autores de neta impronta semiótica como Jost, Barthes, Genette, Colin, Greimas, Groupe µ, Hénault, o el mismo Lévi-Strauss. En esta descripción semiótica de las nuevas formas de funcionamiento textual se destacan diferentes argumentos —como los regímenes de focalización y ocularización de lo virtual, la hipertextualidad y la representación de la información— y sus respectivas implicaciones culturales y artísticas. A Nel le preocupan los principios semióticos constitutivos de lo virtual, como los sistemas de representación que el hipertexto instauro. De ahí que reflexione sobre el significado de las nuevas tecnologías de la información en la cultura (pedagogía, museos virtuales, arte). En Plasquier (2000) la temática es la interactividad y cómo ella rompe con la noción tradicional de texto, y la interactividad en los procesos de producción, lectura y adquisición de saberes. Esto lo remite a citar reiteradamente los trabajos de P. Quéau (1993) respecto de las categorías epistémicas de lo virtual. En Chazal (2000) se conectan los saberes de la neurociencia con la descripción lógica numérica de la experiencia informática, donde la inserción de las reflexiones semióticas de Quéau sobre lo virtual, le permiten, a posteriori, en *Interfaces, enjeux sur les mondes intermédiaires* (2002) generar una descripción que interconecta la semiótica, el psicoanálisis y la neurociencia para entender las interfaces corporales, y la extensión del cuerpo en la máquina, donde se citan autores del campo semiótico como Kristeva, Eco, Jakobson, Quéau.

Para dar cuenta de la producción teórica francesa es significativo considerar algunos congresos recientes sobre el campo digital como *Hypertextes, hypemédias: nouvelles formes, nouveaux langages* (Balpe et al. 2001) realizado en Valenciennes (2001) y los dos congresos de *Hypermédiats et apprentissages* 4

y 5 (Rouet y De La Passardière 1998, 2001), en Poitiers (1998 y 2001). En *Hypertextes, hypermédius* (2001) se señala una reflexión teórica sobre las tecnologías digitales: “después de los primeros balbuceos tecnológicos, después de las experimentaciones técnicas poco cuidadosas de los contenidos, ahora se plantea la cuestión del sentido” (Balpe et al. 2001: 11). En *Hypermédius et apprentissages* (1998) se pone énfasis en las estrategias cognitivas, tanto de los hipermédios como de los consumidores, y en la relación entre hipermédios, signo y lenguaje. Por su parte la importante producción centrada en la revista *Réseau* (CNET) ha sido sin duda determinante para reunir a toda una generación de investigadores.

La producción francesa, influida por las ciencias cognitivas y la semiótica, problematiza el funcionamiento textual de las nuevas tecnologías y sus implicaciones epistémicas. Se trata de una problematización semiótico-cognitiva que hace perfilar la necesidad de una semiótica todavía por hacer. Paralelamente se instala la preocupación sociológica, focalizada en la emergencia de microculturas y de lo político en Internet (Wolton 1999, 2003) y en la brecha digital entre los países desarrollados y el Tercer Mundo (Castells 2001 [2002]; Wolton 2003).

En la producción teórica *italiana* encontramos dos áreas de reflexión. Por un lado, el grupo de la Universidad de Bolonia inspirado por U. Eco y, por otro, los investigadores de la Universidad Católica de Milán. El grupo bolonés, en noviembre de 1992, organizó en Milán una conferencia sobre el hipertexto. La nómina de panelistas incluyó a lo más granado del panthón hipertextual: G. Landow, P. Kahn, J. D. Bolter, S. Moulthrop y U. Eco, quien presentó el prototipo del MuG (Multimedia Guide), un sistema multimedial para la enseñanza de la historia europea desde el *Cinquecento* en adelante. El MuG, en el cual participaban numerosos profesores y técnicos de la Universidad de Bolonia bajo la coordinación del mismo Eco, se transformó con el transcurso de los años en el más ambicioso proyecto multimedial italiano de la década de 1990: la célebre *Enciclopedia*. Esta producción fue acompañada por una reflexión teórica constante en el sector de la hipertextualidad y los lenguajes hipermédiales.

A partir de la década de 1970 se desarrolla en la Universidad Católica de Milán una reflexión sobre la semiótica del lenguaje audiovisual y de los medios masivos. Los trabajos de Bertolini y Casetti dieron origen a la primitiva semiología del lenguaje del cine y permitieron abrir un nuevo territorio. A esta reflexión se sumaron otros investigadores —como F. Colombo y R. Eugeni— que, sin abandonar la pertinencia semiótica, extendieron su análisis con la incorporación de categorías sociológicas, estéticas y antropológicas. Entre estos trabajos podemos mencionar las obras dedicadas a la conformación de un lenguaje hipermédial, la siempre presente cuestión del hipertexto, la cons-

titución de formas narrativas interactivas y una reflexión más reciente sobre las modalidades de comunicación *on line*.

En la producción *hispanoamericana* nos encontramos con trabajos y discusiones que, sin descartar el diálogo con las obras extranjeras, intentan reflexionar autónomamente sobre la problemática digital. Este campo se propone abordar el significado de las nuevas tecnologías como modo de funcionamiento semiótico cultural, describir los rasgos distintivos del funcionamiento textual de las nuevas tecnologías (De Las Heras 1991), describir formatos multimediales concretos desde una perspectiva semiótica (Gubern 2000) o analizar desde una perspectiva socioantropológica (Castells 2001) o epistemológica (Piscirelli 1995, 1998) las consecuencias de las tecnologías digitales.

En otras palabras, se tiene conciencia de que lo digital implica nuevos lenguajes y formas de escritura que reclaman la presencia de la semiótica. Desde este punto de vista el campo hispanoamericano se acerca al francés y al italiano, y se realimenta a su vez en el diálogo permanente con los textos de ese origen. Pero tampoco podemos soslayar la preocupación en América latina por las conductas ligadas a Internet, a los videojuegos y a la videoanimación en general, lo cual nos acerca al espacio teórico anglosajón.

Para finalizar, mencionaremos el campo teórico *brasileño*, un espacio donde se ha consolidado la semiótica de las interfaces (C. Sieckenius de Souza) y la reflexión sobre el arte digital (A. Machado). A esto debemos agregar un diálogo constante con textos de autores fundamentales casi desconocidos en el campo hispanoamericano —como es el caso del francés P. Lévy— gracias a las traducciones en portugués.

Uno de los rasgos de la identidad latinoamericana está en el sincretismo contradictorio y polidialógico entre culturas que interconecta mundos heterogéneos. Latinoamérica cristaliza una interconexión de saberes y registros que difícilmente se encuentra en otros espacios culturales. Esta vitalidad, por ejemplo, la identificamos en la mirada desviada hacia la modernidad o en las zonas de frontera entre el arte y el pensamiento científico.

En este mapa, el aporte de *deSignis* intenta sentar las bases de un balance, una síntesis de los saberes ya adquiridos, y, a partir de allí, situar las carencias analíticas que la ausencia de un mirar semiótico plantea, no solamente a la producción multimedial, sino a los grandes macroprocesos socioculturales del mundo de hoy. La primera parte —*Hypertextos, interfaces e interacciones*— presenta investigaciones donde la semiótica pone a prueba sus métodos y categorías de análisis, a la vez que cumple la función de sintetizar saberes ya adquiridos. En un territorio explorado especialmente por la ciencias cognitivas, el desarrollo de una mirada semiótica sobre las interfaces y los procesos de interacción ha significado rehacer los mapas intelectivos sobre el problema, definiendo nuevos contornos y regiones. La segunda parte —*Nuevas tecnologías*

digitales, sistemas cognitivos y construcción de identidades—sienta las bases para la solución de la carencia analítica, ligando los saberes adquiridos por la semiótica a la detección de los desequilibrios de funcionamiento entre las estructuras cognitivas de los receptores y las prácticas comunicacionales multimediales concretas, para finalmente internarse en los procesos de construcción de identidades de los sujetos sociales que lo multimedial implica.

Son estos la contribución, el desafío y los límites del presente número de *deSignis*, el cual no pretende exponer una teoría semiótica de lo hipertextual, sino proponer algunas bases para su construcción. Si bien el número es el fruto de una coordinación conjunta, la primera parte estuvo a cargo de Carlos Scolari, mientras que la segunda ha sido producida por Rafael del Villar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSEN, P. (1990) *A Theory of Computer Semiotics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BACHELARD, G. (1938, 8ª ed. 1972) *Formation de l'esprit scientifique*. París: J. Vrin.
- (1949 [1974]) "Le rationalisme appliqué" en *Bachelard, Épistémologie* de D. Lecourt (ed.), 106-135. París: PUF.
- BARTHES, R. (1973) *Le plaisir du texte*. París: Seuil.
- BALPE, J.-P., LELEU-MERVIET, S., SALEH, I. y LAUBIN, J. (2001) *Hypertextes, hypermédiats: nouvelles écritures, nouveaux langages*. París: Hermès Science Publications.
- BETTETINI, G. (1991) *La simulazione audiovisiva*. Milán: Bompiani.
- (1996) *L'audiovisivo*. Milán: Bompiani.
- BETTETINI, G. y COLOMBO, F. (eds.) (1993) *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Milán: Bompiani.
- BOLTER, J. (1989) *Writing Space: the Computer in the History of Literacy*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- BUSH, V. (1945) "As we may think", *Atlantic Monthly*, agosto.
- CASTELL, M. (1997) *Le pouvoir de l'identité*. París: Fayard, 1999.
- (2001) *La galaxia Internet*. Madrid: Arcé.
- CHAZAL, G. (2000) *Les réseaux du sens*. París: Champ Vallon.
- (2002) *Interfaces*. París: Champ Vallon.
- COLOMBO, F. y EUGENI, R. (1996) *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*. Roma: La Nuova Italia Scientifica.
- CROSTROM, J. (2000) *Bibliography: research on video and computer games*. Göteborg: UNESCO/Nordicom Göteborg University.
- CYBERNETICS & HUMAN KNOWING. *A Journal of Second Order Cybernetics, Autopoiesis & Cyber-semiotics*. Copenhagen. (Editado desde 1992.)
- DEKTOUZOS, M. (2001) *The Unfinished Revolution*. Nueva York: HarperCollins.
- DE LAS HERAS, A. (1991) *Navegar por la información*. Madrid: Fundesco.
- ENGELBART, D. (1962) *Augmenting Human Intellect: A conceptual framework*. Ocubre. Prepared for: Director of Information Sciences Air Force Office of Scientific Research Washington 25, D.C. (CONTRACT AF49 (638)-1024).
- GUBERN, R. (2000) *El Eros electrónico*. Madrid: Taurus.
- LANDOW, G. (1992) *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- LANDOW, G. (ed.) (1994) *HyperText/ Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- LAUREL, B. (ed.) (1989) *The Art of Human-computer Interface Design*. Nueva York: Addison-Wesley.
- LEVY, P. (1992) *Les technologies de l'intelligence*. París: Seuil.
- (1997) *Cyberculture*. París: La Découverte.
- LUCKINDER, J. (1960) "Man-Computer Symbiosis", *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, vol. HFE-1: 4-11, marzo.
- NEGROPONTE, N. (1995) *Being Digital*. Nueva York: Knopf.
- NEL, N. (2001) *Les enjeux du virtuel*. París: L'Harmattan.
- NELSON, T. (1992) *Literary Machines 93.1*. Sausalito: Mindful Press.
- NIELSEN, J. (1995) *Multimedia and Hypertext: the Internet and Beyond*. Boston: Academic Press.
- NORMAN, D. (1990) *The Design of Everyday Things*. Nueva York: HarperCollins.
- PISCITELLI, A. (1995) *Cibercultura*. Buenos Aires: Paidós.
- (1998) *Post-Televisión*. Buenos Aires: Paidós.
- PLASQUIER, F. (2000) *La vidéo numérique*. París: L'Harmattan.
- QUÉVU, P. (1993) *Le virtuel. Vertus et vertiges*. París: Champ Vallon-INA.
- REVISTA RÉSEAUX:
- Nº 67 *Les jeux vidéo*. Septiembre de 1994.
- Nº 77 *Les usages d'Internet*. Mayo de 1996.
- Nº 97 *Internet: un nouveau mode de communication?* Septiembre de 1999.
- Nº 100 *Communiquer à l'ère des réseaux*. Número aniversario 2000.
- ROUET, J.-F. y DE LA PASSARDIÈRE, B. (1998) *Hypermédiats et apprentissages 4*. Poitiers: Université de Poitiers.
- (2001) *Hypermédiats et apprentissages 5*. Poitiers: Université de Poitiers.
- SCOLARI, C. (1995) *Hyperbook. Un ipertesto per conoscere gli ipertesti*. Bologna: Synergon.
- SIECKENUS DE SOUZA, C. (1993) "The semiotic engineering of user interface language", *International Journal of Man-Machine Studies*. Londres: Academic Press Limited 39, p. 753.
- WOLTON, D. (1999) *Internet y después?* Barcelona: Gedisa, 2000.
- (2003) *La otra mundialización*. Barcelona: Gedisa, 2004.

PRIMERA PARTE

HIPERTEXTOS, INTERFACES, INTERACCIONES

CARLOS A. SCOLARI

A fines de la década de 1980 el fantasma del hipertexto se agitó por los campus estadounidenses. Después de cuarenta años de vida latente en los laboratorios, el dispositivo imaginado por el ingeniero Vannevar Bush en 1945 y perfeccionado por los tecnólogos Ted Nelson y Douglas Engelbart terminó transformándose en el juguete preferido de los departamentos de literatura de las universidades, ahí donde otro fantasma —el deconstruccionismo— se cocinaba a fuego lento.

Fue en la última década del siglo pasado cuando la relación hipertexto-literatura se configuró como uno de los campos de investigación más interesantes desde un punto de vista teórico. Ya desde sus primeros trabajos los teóricos del hipertexto descubrieron que no podían dejar de lado la contribución de la literatura y las teorías narrativas. Según Ted Nelson, el creador del término /hipertexto/, la literatura es “un sistema en evolución de documentos interconectados. En cada literatura en evolución existen interpretaciones y reinterpretaciones continuas. Las relaciones entre documentos nos ayudan a seguir las conexiones” (Nelson 1992: 2-8). El hipertexto, en otras palabras, es un sistema digital textual construido a imagen y semejanza del sistema textual literario.

También la literatura ha creado sus hipertextos. En los últimos dos siglos numerosos autores han escrito obras en las cuales hoy podemos reconocer las huellas de la lógica hipertextual. El hipertexto ha inventado a sus pre-

cursores: Lewis G. Carroll, Alfred Tennyson, Jorge Luis Borges, James Joyce, Julio Cortázar, Italo Calvino y William Burroughs son sólo algunos de los escritores que nos permiten reconstruir una tradición *proto*-hipertextual en la literatura occidental. Según Calvino (1980), a partir de Lewis Carroll se insinúa entre literatura y filosofía una relación que lleva al nacimiento de una nueva clase de escritores. Queneau, Borges y Arno Schmidt, dice Calvino, son autores que comparten “la costumbre de esconder las carras” recurriendo a la “alusión de grandes textos” y a la “erudicción”.

Podríamos decir que la literatura ha creado los primeros hipertextos: romper la secuencia narrativa, citar obras inexistentes, poner en discusión el poder del autor o crear un collage textual (como los *cut-ups* de William Burroughs) son sólo algunos de los métodos aplicados para contraponer una alternativa a la linealidad encarnada en la poética de matriz aristotélica. Algunos de estos textos pioneros –como *Rayuela* de Julio Cortázar– han sido traducidos al ambiente digital, potenciando de esta manera su carácter de máquinas textuales capaces de generar un amplio campo de lecturas posibles.

Hace quince años los hipertextos se presentaban como un territorio ideal para desafiar la linealidad de las narrativas tradicionales. Programas con una interfaz gráfica como *HyperCard*, *SuperCard*, *StorySpace* o el sistema *Intermedia* –una red hipertextual utilizada por los docentes y estudiantes de la Brown University– permitían la manipulación de los textos y la creación de links de manera intuitiva, sin que el usuario tuviera que conocer los secretos de la programación. Fue así como los autores descubrieron el placer de la escritura hipertextual.

En 1987 Stuart Moulthrop traduce “en digital” algunas obras de Jorge Luis Borges (*Fortuning Paths: An Interaction After Jorge Luis Borges*). Tres años más tarde Michael Joyce publica *Afternoon, a Story*, la novela interactiva más citada y analizada de los últimos años. En 1991 Moulthrop prueba nuevamente con *Victory Garden*, una de las obras más interesantes del género interactivo. Se vive por entonces el momento de mayor entusiasmo: con *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992) George Landow legítima un nuevo campo de investigación, los estudiantes escriben decenas de tesis y trabajos sobre *Afternoon*, y en las conferencias sobre el hipertexto los programadores hablan con una cierta emoción de Jacques Derrida y los ingenieros se excitan con el “rizoma” de Deleuze y Guattari (Scolari 2001).

Nuestro viaje por el mundo de los hipertextos y las interfaces comienza justo aquí, cuando el hipertexto analógico (*Rayuela*) se sienta a dialogar con el texto reticular digital (*Afternoon*). El artículo de Bruno De Vecchi propone una confrontación de ambas obras sin las urgencias teóricas ni los encandila-

mientos deconstruccionistas de hace quince años. Licia Calvi, a su vez, se interna en el bosque de la *interactive fiction* para descubrir el rol del hipertextor y los procesos de interpretación que ahí se producen. *Lector in hypertextula*.

Finalmente, María Ledesma cierra esta primera parte con un análisis de la textualidad digital a partir de algunas de sus características –como la “plasticidad de la escritura”, “la producción en red” o “flujo y conectividad”– que corrientemente la enfrentan a la textualidad entendida como presencia y permanencia.

Antes nombramos a Douglas Engelbart, el genial ingeniero que desde su búnker en Stanford inventó en la década de 1960 la mayor parte de los dispositivos digitales que nos rodean. En pocos años de ese laboratorio surgieron el primer sistema hipertextual, el mouse, la interfaz gráfica y una experiencia piloto de trabajo cooperativo en red que quedaría registrado en los anales de la historia informática. Engelbart es la clave que nos permite pasar del hipertexto a las interfaces y la *Computer-Mediated Communication*.

Las incursiones semióticas en este territorio han sido aisladas pero no por eso menos destacadas. La mirada semiótica de los procesos de interacción ha permitido no sólo ampliar nuestro conocimiento de las interfaces y sus usuarios, sino también poner a prueba modelos teóricos hasta ahora aplicados a otro tipo de objetos y procesos. Entraremos en el ecosistema de las interfaces por dos puertas: los brasileños Cecilia Baranauskas y Osvaldo Luiz de Oliveira proponen una entrada en clave peirceana que demuestra el potencial analítico de la semiótica a la hora de elaborar taxonomías y aclarar la estructura de conjuntos significantes a menudo caóticos. Su trabajo se complementa con la aplicación de este modelo teórico a los sistemas de correo electrónico.

La otra puerta corresponde a la aplicación de los modelos pragmáticos a los procesos de interacción. Si el enfoque peirceano nos permite reconstruir el sentido de las interfaces, la lectura en clave pragmática nos ayuda a comprender la dinámica conflictiva/cooperativa que anima al proceso de interacción. Mi trabajo abre este recorrido con una lectura de las interacciones digitales que combina la semiótica interpretativa (Eco, Bettreini) con las teorizaciones cognitivas sobre la *Human-Computer Interaction* (Norman). Ruggero Eugeni y Matteo Bittanti –también desde una perspectiva pragmática– nos introducen en la casa de *The Sims*, el revolucionario videojuego que ha inaugurado una nueva forma de narración interactiva en la cual el usuario puede interpretar tanto el rol de espectador como de jugador o autor intertextual.

Los últimos artículos están dedicados a los cruces entre lenguaje y tecnología. Nicoletta Vitradini participa con un trabajo sobre las interfaces dialógicas y la comunicación mediada por computadora. Su desarrollo teórico se funda en el análisis comparativo de tres sistemas de chats italianos. Damiana

Fraticelli retoma la cuestión de las interfaces dialógicas para proponer un análisis del chat de voz, un fenómeno reciente donde el espacio del viejo chat escrito comienza a poblarse con sonidos y personajes virtuales. Para terminar, Silvana Comba y Edgardo Toledo proponen una reflexión que considera a las tecnologías como un lenguaje que organiza nuevos modos de acción. Por medio de las máquinas digitales el hombre se rehace a sí mismo y a la vez recrea socialidades y, por consiguiente, modos de hacer y de ser en el mundo.

De esta manera, hemos cerrado un círculo: de las primeras discusiones sobre el hipertexto a la dinámica textual de las interfaces, y de las interacciones a los aspectos dialógicos de las nuevas formas de comunicación digital. Esperamos que se trate de un círculo virtuoso, que realmente nuevas investigaciones y discusiones en un campo de estudio todavía para descubrir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALVINO, I. (1980) *Una pietra sopra - Discorsi di letteratura e società*. Turín: Einaudi.
- LANDOW, G. (1992) *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- NELSON, T. H. (1990) *Literary Machines 90.1*. Padua: Franco Muzio Editore, 1992.
- SCOLARI, C. (2001) "Per un pugno di iperlibri. Iperfiction, narrativa e retorica ipertestuale" en *Le forme della testualità. Teorie, modelli, storia e prospettive* de P. Beretti y G. Manetti (eds.). Turín: Testo&Immagine.

AFTERNOON Y RAYUELA, DOS NOVELAS HIPERTEXTUALES

BRUNO DE VECCHI ESPINOSA DE LOS MONTEROS

Algunos de los autores más influyentes en el campo del hipertexto (Moulthrop 1989; Bolter 1991; Landow 1992; Snyder 1997; Murray 1997) consideran que las posibilidades narrativas de un medio dependen en parte de su carácter analógico o digital. Para algunos de ellos el hipertexto sólo existe en los medios digitales, por lo que textos analógicos contruidos a base de nodos vinculados que admiten varios recorridos de lectura no caben dentro de una definición plena de hipertexto.

Como han mostrado Ong (1987) o Eisenstein (1983), las diversas tecnologías de la palabra definen y delimitan las formas y los alcances mismos del pensamiento, inciden en las formas en que los autores pueden estructurar sus textos, en los regímenes de lectura y escritura (Cavallo y Chartier 1997) y, en general, en los regímenes de comunicación posibles en un momento y lugar dados.

Aarseth (1997) señala que la lectura de algunos textos –los hipertextos entre ellos– implica un trabajo de reordenamiento topológico y narrativo del texto; el trabajo en este segundo nivel, adicional al de interpretación que debe darse en todo texto (Eco 1999), al reordenar las cadenas significantes incide también en la significación del texto.

En este contexto parece relevante hacer una comparación entre dos novelas en muchos sentidos cercanas, pero publicadas en distinta tecnología: *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar y *Afternoon* (1987) de Michael Joyce; la pri-

meta escrita para ser editada en forma de libro—formato analógico—; la segunda escrita y publicada en formato digital de modo que sólo puede ser leída en una computadora.

El paralelismo entre *Afternoon* y *Rayuela*—que forman parte de un mismo tronco reflexivo y productivo que juega con los límites de la escritura—no sólo pasa por la estructura fragmentada y la relación cómplice que establecen con sus lectores; ambas consideran central en su texto la reflexión que su misma estructura—fragmentada y multicursal—planteó a sus autores en el momento de la escritura y la problemática que esta conformación propone a los lectores; ambas utilizan también profusamente citas intertextuales.

Las dos novelas giran alrededor de un personaje principal (Peter en *Afternoon* y Horacio Oliveira en *Rayuela*) y su grupo de amigos y conocidos. Pero son mucho más que sus respectivas historias; ambas hablan de sus hábitos, formas de relación y mundos interiores, sus ideas y reflexiones acerca de la vida, el arte, la literatura, la política, etc. Ambas planean una búsqueda, más bien policiaca en *Afternoon*, más metafísica en *Rayuela*.

Veamos cómo está construida cada una de las novelas. La característica más visible es la fragmentación del texto en una cantidad de unidades de lectura muy superior a la de una novela convencional (157 capítulos en *Rayuela*, 539 pantallas en *Afternoon*), fragmentación que no puede entenderse como derivada del medio (analógico o digital) sino como una característica estética que forma parte del plan de estas novelas.

1. AFTERNOON

La unidad de lectura de *Afternoon* se presenta como una “tarjeta” de notas con un título y un cuerpo de texto que puede variar entre una palabra—incluso una letra—y unos 18 renglones. Están conectadas por 950 vínculos, entre uno y más de diez por cada pantalla. El texto de *Afternoon* equivale a unas 120 páginas, pero el recorrido concreto de un lector puede ser mucho más amplio—o más corto—, ya que la posibilidad de pasar más de una vez por una unidad de lectura es parte del diseño de la novela, como lo es la posibilidad de que lecturas o lectores concretos no toquen algunas partes del texto.

Sobre la “tarjeta” aparece una barra de menú que podemos mover libremente; esta barra contiene 5 botones que permiten ordenar cierta acción: tres distintos avances por *default*, otro por un listado con todos los vínculos de salida de la pantalla activa, un retorno, y un campo en el que podemos escribir entre 1 y 19 caracteres y que hace avanzar en el texto, aunque su mecanismo no se aclara al lector. Otra forma de avance consiste en seleccionar alguna pa-

labra que al lector le parezca significativa y que lo lleva—casi siempre—a otra unidad de lectura; pero el lector de *Afternoon* tampoco sabe de antemano cuáles palabras responderán, ni cuál será la respuesta.

A diferencia de otras novelas hipertextuales como *Victory Garden* de Mouthrop o la misma *Rayuela*, en *Afternoon* no hay un plano o carta de navegación. Podemos saber el número de nodos y el número de vínculos que la componen porque vemos esta información al cargar la novela, pero no tenemos mayores pistas acerca de la estructura o el tamaño del texto.

1.1 La trama de Afternoon

En cada lectura de *Afternoon* el texto aparece en distinto orden, pero en un nivel más profundo están los fragmentos de una misma historia que el lector debe reconstruir. No hay narrativa en el texto mismo, sino que cada lector arma su versión narrable de *Afternoon*. Por esto la lectura está lejos de ser sencilla; Joyce—al igual que Cortázar—requiere de un lector cómplice que—a pesar de lo que dice la teoría clásica del hipertexto—queda tan a merced del autor como en cualquier texto complejo.

1.2 La conclusión de Afternoon

La historia de *Afternoon* no tiene un final explícito, pero el fin de la lectura—que no de la novela—puede llegar de varias maneras: cuando el lector cree encontrar una conclusión en el texto, incluso donde el autor no la planeó; cuando ya no encuentra novedades o nuevos caminos en el texto, o cuando algún dato se lee como un descubrimiento, revelación o epifanía que ilumina lo leído anteriormente. Hay un final para cada lector cuando deja de haber misterio, cuando la búsqueda de respuesta que echó a andar la máquina textual se resuelve, aun cuando no haya una conclusión de la historia. Pero este momento—a diferencia de lo que sucede en novelas convencionales—puede llegar en un lugar distinto para cada lector. En algunas leixas de *Afternoon* el lector encuentra la idea de párrafo final o de capítulo conclusivo, sepa o no si el hijo de Peter vive, porque la búsqueda es, finalmente, sólo el pretexto para iniciar una novela en la que el desarrollo de la trama pasa a segundo plano.

2. LA ESTRUCTURA DE RAYUELA

Rayuela es un libro de unas 500 páginas, dividido en 155 capítulos y un *tablero de dirección*. La primera secuencia de lectura propuesta por Cortázar va del capítulo 1 al 56 y termina en “tres vistosas estrellitas que equivalen a la

palabra *Fin*"; es la de un libro normal, salvo que deja fuera casi una tercera parte del texto, la que corresponde a la sección *De otros lados*. La segunda secuencia propuesta es un entrecruce de los capítulos 1 al 56 (en secuencia) intercalada con los capítulos 57 al 155 (en claro desorden). Un capítulo se repite, el 131, que se lee después del 77 y del 58; en la lectura misma se descubre que el final de la novela es un círculo sin salida. Aunque el promedio aritmético es de 3,5 o 4 páginas por capítulo, no hay un tamaño "normal" de los capítulos de *Rayuela*. La longitud va de unos pocos renglones a más de 30 páginas. Entre los capítulos de *De otros lados* están los más cortos, algunos únicamente una cita o un poema de pocos renglones.

Para la mayor parte de los lectores la segunda secuencia de lectura es realmente la lectura principal de *Rayuela*, pero –a pesar de la diferencia en la dimensión del texto– Cortázar pone las dos secuencias en el mismo nivel. Implícitamente quedan abiertas otras posibles secuencias determinadas por el lector, quien puede leer capítulos sueltos o encontrar nuevas lógicas para recorrer el texto. En la segunda secuencia de lectura propuesta por Cortázar se da un juego interesante en relación con la orientación normal dentro del *codex*, porque llega un punto en que el lector pierde la referencia sobre cuántas páginas ha leído y cuántas le faltan; la sensación es que efectivamente la lectura podría no tener fin.

2.1 *Los finales de Rayuela*

En la lectura secuencial de *Rayuela* (capítulos 1 al 56) no hay conclusión o cierre de la historia, porque al final encontramos a Oliveira que confunde a personajes de dos épocas y lugares y que, en el transcurso de un diálogo mitad normal, mitad de locos, está sentado con medio cuerpo fuera de la ventana del segundo piso del hospital psiquiátrico donde trabajan, discutiendo a los gritos con sus amigos (que quieren disuadirlo) si debe tirarse de cabeza hacia el cielo de una rayuela que algún inquilino pintó en el patio del manicomio. Si al final de la lectura "convencional", en la duda de Oliveira, el lector decidiera cambiar su lógica de lectura y continuar por la segunda vía, seguiría sin saber si Oliveira se arrojó por la ventana o no, aunque lo vería convelescente –sin saber si por el golpe o por locura– en una especie indeterminada de vuelta a una normalidad. Esta opción –el cambio de lógica de lectura una vez agotada la secuencia del capítulo 1 al 56 (o al final de cualquier capítulo)– daría al lector una de las pocas posibilidades de control sobre el desarrollo de la historia que *Rayuela* permite a sus lectores.

En la segunda secuencia de lectura de *Rayuela*, al llegar al círculo de los capítulos 131 y 58 queda claro que hay un final del libro, aunque no una conclusión de la historia. Los dos capítulos son deliberadamente abiertos para de-

jar al lector la idea de que los personajes se quedarán eternamente discutiendo, desvelándose y esperando el amanecer como tantas otras veces.

2.2 *De las tramas de Rayuela*

En las dos lecturas principales de *Rayuela* se encuentra básicamente la misma historia, ya que la mayor parte de la trama se desarrolla en los capítulos 1 a 56. Las dos lecturas comparten en términos generales la misma anécdota (salvo el final) y los mismos personajes, pero en niveles diferentes, con problemáticas y algunos personajes que no se tocan en una de ellas y que resultan fundamentales en la otra. La ausencia más notable es Morelli, el personaje que –en un juego de espejos– reflexiona sobre lo que es y debería ser la escritura y, simultáneamente, escribe una novela que parece tener los mismos personajes y la estructura fragmentaria de *Rayuela*. Hay que dejar claro que la lectura lineal implica todo tipo de rupturas a la lógica de la narración lineal, a la temporalidad y a la continuidad de espacios, y que la saltada conserva en lo general cierta coherencia narrativa de tal modo que –en palabras de Barnechea– "ni la lectura corrida es tan lineal, ni la del tablero tan revolucionariamente saltada" (cit. en Cortázar 1996: 554). Es claro que con alguna otra secuencia de lectura –de las muchas que el lector puede inventar– la anécdota probablemente se perdería en la confusión o el desorden; aun así el texto podría tener sentido en otros niveles para el lector.

3. DE LABERINTOS

Estamos frente a dos novelas laberínticas, cada una a su manera. *Rayuela* es un laberinto en el sentido de camino largo y complejo –en este caso con dos cursos principales– que ofrece la posibilidad de cambiar de lógica de lectura al final de cada capítulo, ramificándose, pero con la posibilidad de que el lector haga recorridos más personales, más abiertos.

En *Afermoon* nos encontramos dentro de un laberinto interconectado, multiforme. No estamos frente a la estructura intrincada y aparentemente infinita de un rizoma, sino frente a un laberinto mucho más acotado, un universo limitado que permite un número grande –incalculable para efectos prácticos– de recorridos distintos, pero claramente finito y cerrado. Parecería más abierto que en *Rayuela*, pero la libertad de recorridos es mucho más limitada que en cualquier *codex*.

3.1 *De aperturas*

Los textos que analizamos están marcados por una apertura sintáctica,

aunque en ambas novelas encontramos ejemplos de apertura semántica (evidente en algunos capítulos de *Rayuela*—como el 68 o el 7—y en algunas pocas unidades de lectura de *Afternoon*). También la apertura intertextual—mediante referencia o inclusión de fragmentos de otros textos—es utilizada constantemente en las dos novelas, la mayoría de las veces justamente en el nivel de menciones o referencias a autores, libros, músicos, pintores, etc. que se supone que el lector conoce de antemano o, en todo caso, irá a consultar.

Durante el proceso de escritura de *Rayuela*, Cortázar jugó con la idea de dar referencias de página y edición para que cada lector buscara físicamente las citas en su propia biblioteca. Abandonó la idea por impráctica, pero con los medios digitales actuales esto sería viable on line o en CD, aunque habría que ver si hay lectores dispuestos a hacer este trabajo adicional como parte de la lectura de una novela.

3.2 *Perspectivas narrativas*

El cambio directo y constante entre perspectivas narrativas personales e impersonales y el salto directo entre temas es otro punto de paralelismo entre las dos novelas, como lo es la mezcla de ficción y no ficción. La perspectiva narrativa central es la del personaje principal (Peter en *Afternoon*, Oliveira en *Rayuela*) pero hay constantes cambios: la voz pasa del autor a los personajes sin aviso, el papel de narrador lo pueden tomar momentáneamente y sin mayores explicaciones otros personajes que los rodean, o puede pasarse a la narración impersonal o la descripción. Para Aarseth esta polifonía y el sembrado de significantes que hacen sentido mucho más adelante (aportía/epifanía) son características del hipertexto.

La presencia del autor es parte del juego de espejos y complicidades que proponen ambas novelas. Los personajes de *Rayuela* leen fragmentos de otra novela en la que ellos mismos son los personajes, leen a su propio autor a través de una novela que se describe como fragmentaria y no lineal, como la misma *Rayuela*. En *Afternoon*, Michael Joyce es mencionado y confundido con “el otro” Joyce; en otro lugar—*author note*—Joyce brinda al lector unos mínimos datos biográficos. En un sentido muy parecido al de Morelli, muchos comentarios que hacen los personajes de *Afternoon* pueden referirse a la trama o pueden leerse como observaciones del autor del texto a los lectores y/o de los personajes al autor del texto.

4. RECURSOS MODERNOS Y POSMODERNOS

Tanto *Rayuela* como *Afternoon* utilizan profusamente los mecanismos de la novela moderna (fragmentación, división de perspectivas, presencia de líneas de trama múltiples, causalidad incierta, escritura laberíntica, movimiento en el texto a través de saltos) y los de la novela posmoderna (mezcla metonímica de fragmentos y géneros, y rupturas en la temporalidad), aunque es notable la ausencia de juegos de diseño y variaciones tipográficas—característicos de la novela posmoderna—que sin embargo suelen ser comunes en muchos hipertextos electrónicos y están presentes en otros libros de Cortázar. Los mecanismos de la novela posmoderna parecen naturalizarse en ambientes hipertextuales digitales, en los que no causan la misma sensación de subversión que generan en el formato *codex*.

En *Rayuela* existe otro nivel de experimentación formal dentro de algunos capítulos, como en el capítulo 7, especie de poema en prosa cuya voz podría ser (o no) la de Oliveira; el capítulo 68 escrito en glíptico (idioma inventado por la Maga, otro de los personajes); el capítulo 34 en el que los renglones no corresponden a otra novela y los renglones pares a las reflexiones y críticas que la lectura de ese fragmento despiertan en Oliveira. Este tipo de experimentación existe en *Afternoon*, pero de una forma marginal en algunas frases de unas pocas unidades de lectura (como en *inner activity*, o en las que comparten el subtítulo *MUS131*).

4.1 *Exploración*

Afternoon es un ejemplo claro de hipertexto exploratorio, en el que parte del placer del texto deriva de la posibilidad de que cada lector encuentre sus propios caminos en un texto que se presenta como un territorio a explorar. Como parte del juego de exploración y descubrimiento Joyce pone restricciones, pero no se las hace conocer al lector. La complejidad es mayor porque hay constantes recurrencias no sólo en los recorridos, sino en textos autorreferenciales o que repiten frases o comentarios: “no hay forma simple de decir esto” o “todo tiene que llegar a un final” son ejemplos de frases que aparecen reiteradamente con mínimas variaciones.

Rayuela también es un texto exploratorio, pero en un sentido más limitado: hay múltiples posibilidades de lectura, muchos caminos inscriptos en la estructura misma del texto, pero, con excepción de las dos formas que aparecen el *tablero de dirección*, el autor no promueve otras. La experimentación fundamental en la estructura—hay que decirlo—es la que hizo Cortázar en la escritura y el diseño topológico de su texto—y de la que da cuenta Morelli—, no tanto la que el lector hace en las lecturas del texto.

5. CONCLUSIONES

Para terminar, comparemos en los textos las funciones que propone Aarseth en *Cybertext* (1997), libro que abre una nueva perspectiva en este campo de estudio:

a. Los dos textos son estáticos: el número de formas que adquiere el texto de acuerdo con las reglas de navegación puede ser muy grande, pero es limitado; el lector puede y debe explorarlo, pero no modificarlo.

b. *Afternoon* es un texto determinable, ya que no podemos añadir vinculaciones. *Rayuela* es indeterminable si, aprovechando que el libro impreso permite el acceso aleatorio, seguimos cualquier otro orden o lógica de lectura, sea aleatorio o diferente de los dos propuestos por Cortázar.

c. Ambos textos son intransitivos. No hay –a diferencia de otras novelas hipertextuales electrónicas como *Hegira* de Moulthrop– un tiempo de lectura predeterminado por el autor o por la máquina textual.

d. Ambos textos son impersonales: el lector puede seguir el texto e identificarse con los personajes, pero –a diferencia de lo que sucede en algunos juegos y textos colaborativos– el lector no forma directamente parte de sus universos textuales.

e. El acceso en el caso de *Afternoon* es controlado rigidamente por el programa; el lector tiene un abanico amplio de posibilidades, pero no más que las que predeterminó el autor. En *Rayuela* hay un solo acceso, pero no es obligado; el lector puede utilizarlo o acceder al texto desde donde quiera o donde le convenga, conozca o no el *tablero de dirección*.

f. La vinculación es explícita en *Rayuela*: tanto las dos secuencias de lectura principales, como la apertura a otras secuencias que proponga el lector, están previstas por Cortázar en el *tablero de dirección*. En *Afternoon* la vinculación es híbrida, explícita e implícita (según la parte del texto y la forma de navegación), y condicional (porque hay pantallas a las que el lector no puede llegar si no cumple con ciertas condiciones que desconoce).

g. En cuanto a funciones de usuario, ambos textos son exploratorios; el lector puede (y debe) seleccionar qué caminos seguirá dentro del texto. Una diferencia importante es que en *Rayuela* probablemente seguirá alguna de las secuencias propuestas por el autor, tomando una sola decisión con respecto al tipo de secuencia que seguirá (aunque puede modificarla cuando quiera). En *Afternoon*, lo más probable –y lo que se espera de él– es que tome una decisión sobre la lógica de avance al concluir la lectura de cada pantalla.

A partir de nuestro análisis vemos que el término “hipertexto” da cuenta de las dos novelas estudiadas, lo que muestra que esa categoría se puede conceptualizar como algo que no depende forzosamente del soporte material del discurso. Lo importante está en la concepción de un texto que en su pro-

pia estructura incluye la posibilidad de generar, gracias a la participación activa del lector, cadenas significantes que pueden ser distintas en cada lectura.

Tanto el *codex* como la computadora son capaces de manejar adecuadamente estructuras vinculadas no lineales, aunque aparecen aspectos de novedad y singularidad en el *codex* que no son tan obvios en la computadora, porque en ella parece más natural lo multicursal. En esta valoración una estructura vinculada multicursal se vuelve (o por lo menos se ha vuelto) única en cada hipertexto impreso y se mantiene –aunque sea de manera sólo aparente– como una de tantas estructuras en el hipertexto electrónico.

Con *Rayuela* y *Afternoon* estamos frente a dos obras abiertas, pero ninguna sostiene su carácter abierto sólo en la estructura; tal vez sea la parte más visible o la que la perspectiva del estudio del hipertexto ha privilegiado, pero no es la única. Las dos novelas parecen estructuradas ad hoc: en *Rayuela*, el énfasis es más “literario”, la reflexión se refiere específicamente a mecanismos concretos para tratar de revolucionar la novela; en *Afternoon* el énfasis está en multiplicar las posibilidades de los recorridos y de la vinculación, énfasis muy coherente con la teoría clásica del hipertexto.

Afternoon retoma las preocupaciones y la experimentación que plantea Cortázar en *Rayuela*, pero la computadora permite a Joyce desarrollar con mayor complejidad los aspectos topológicos del texto. En la estructura y especialmente en las posibilidades de vinculación múltiple, compleja, *Afternoon* va más allá de *Rayuela*. En otros aspectos (y finalmente en tanto que producto literario), no. Esto muestra las limitaciones de una perspectiva y un discurso que han tendido a sobrevalorar los aspectos tecnológicos sobre las posibilidades comunicativas o significativas de los medios.

La experiencia de lectura que proponen estas novelas es distinta de la de otros libros: las variaciones posibles del orden de lectura abren y personalizan la materia prima de la que el lector hará su propia interpretación; el trabajo que se pide al lector es un extra con respecto a otras lecturas pero, una vez superada la novedad y el guiño cómplice, el trabajo ergódico se vuelve en cierta forma transparente y de esta manera cumple su papel como parte de los mecanismos literarios para reforzar el carácter lúdico, cómplice y participativo que se propone que asuma el lector en ambas obras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. (1997) *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- BOLTER, J. D. (1991) *Writing Space, The Computer, Hypertext and The History of Writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.

- CAVALLO, G. y CHARTER, R. (1997) *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid: Taurus.
- CORTÁZAR, J. (1975) *Rayuela*, Buenos Aires: Sudamericana.
- (1996) *Rayuela*. Edición crítica a cargo de J. Ortega y S. Yurkevich (eds.) Madrid: coedición editorial ALLCA XX - Fondo de Cultura Económica (2ª edición).
- ECO, U. (1999) *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- EISENSTEIN, E. (1983) *The Printing Revolution in Early Modern Europe*. Cambridge: Cambridge University Press.
- JOYCE, M. (1987) *Afternoon, a Story*, novela en *StorySpace* para Macintosh. Nueva York: Eastgate Systems.
- LANDOW, G. (1992) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1996.
- MOULTROP, S. (1989) "Hypertext an the 'Hypertext'" en *Hypertext '89, Proceedings*. Nueva York: Association for Computer Machinery.
- MURRAY, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York: The Free Press.
- ONG, W. (1987) *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: FCE.
- SUNDER, I. (1997) *Hypertext. The Electronic Labyrinth*. Nueva York: New York University Press.

ABSTRACT

In digital media analysis, the analogic or digital character of text material is often considered as a factor that determinates the narrative possibilities. In this article we compare two productions that influenced theoretical reflection about hypertextuality and interactive fiction, Julio Cortázar's book-romance Rayuela and Michael Joyce's digital-romance Afternoon.

Bruno E. De Vecchi Espinosa de los Monteros es profesor e investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco (UAM-X) de México desde 1980. Maestro en Comunicación (1998) por la Universidad Iberoamericana. Coordinó el programa de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X entre 1990 y 1996. Ha publicado numerosos artículos en campos relacionados con las tecnologías de la escritura, las nuevas estructuras de comunicación y las prácticas de lectura. Actualmente su investigación se centra en las nuevas tecnologías de la comunicación (especialmente en las teorías del hipertexto) y en el desarrollo de proyectos hipertextuales en áreas del diseño y la comunicación gráfica. E-mail: bdevecchi@yahoo.com

UM MODELO DE LEITURA DE NARRATIVA DA HIPERFIÇÃO TRADICIONAL À EXÓTICA

LÍCIA CALVI

Para projetar um livro – ou uma fuga – a primeira coisa é saber o que excluir.

Calvino (1991-1994: 356).

1. INTRODUÇÃO

Ulla Musarra-Schroeder (1996) explica, em termos de exclusão e de seu antecedente implícito, seleção, as ações fundamentais na base daquela parte da escritura pós-moderna que se refere à idéia de Borges (1984) da literatura como encaixe labiríntico e de ficção como uma narrativa da multiplicidade. A exclusão e a seleção dizem respeito a dois importantes fatores: o autor e o leitor. Da perspectiva de um autor que tem que decidir o que incluir em seu romance, a escrita se torna, neste ponto de vista, uma questão de filtrar o que atualizar dentre múltiplas possibilidades narrativas. Calvino denomina essa operação de "axioma do lixo", como está discutido por Musarra-Schroeder (1996). Mas da perspectiva de um leitor que está descobrindo um caminho na novela para "chegar a um fim", a leitura torna-se uma questão posterior de seleção, isto é, uma seleção dentre a seleção original realizada pelo autor por meio do "axioma do lixo".¹ Com esse axioma, o desafio do labirinto pode ser

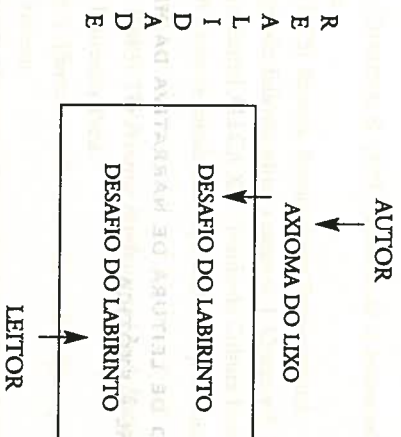


Figura 1. A relação mútua entre autor e leitor e as ações opostas que eles calizam.

atribuído ao autor como uma atenção paralela para compreender a realidade enquadrando-a em uma estrutura, como um meio para a “procura gnosiológico-cultural” (Músarra-Schroeder 1996): o axioma do lixo e o desafio do labirinto, portanto, coincidem com o autor nesse objetivo principal (figura 1).

Ambos os conceitos de desafio do labirinto e axioma do lixo vinculam a idéia pós-moderna de ficção como uma construção para o autor e para o leitor. Elas também parecem sugerir que, a fim de fazê-lo "escapar do labirinto", o leitor, como Dantes/Conde de Montecristo no romance de Calvino (1991-1994), não tem que entender a construção combinatória e labiríntica escolhida pelo autor pela experimentação direta como Faria faz de maneira intuitiva (Calvino 1991-1994; Musarra-Schroeder 1996), mas também construir uma por si mesmo de forma abduziva na base de chaves que ele pode descobrir (Eco 1979, 1994; Musarra-Schroeder 1996).

Um número de recentes hiperficcões legítima a referência às idéias de Borges de linhas narrativas labirínticas e múltiplas e possíveis desenvolvimentos, e de processos combinatórios. Por exemplo, Stuart Moulthrop faz isso explicitamente em *Victory Garden* (1991a), e Deena Larsen usa uma ênfase direta na geometria e na estrutura em *Samplers* (1998). Mas enquanto, a esse respeito, as hipernovelas pré-digitais² têm sido completamente analisadas por meio das ferramentas fornecidas pela teoria da narratologia, essas hiperficcões ainda não. Esse comunicado preenche essa lacuna. Parafraçando *Lector in fabula* (1979) de Eco, um trabalho teórico importante, no qual o autor analisa o papel do leitor em qualquer texto narrativo, este comunicado discute o papel do leitor na hiperficcão para determinar se o hiperleitor é fundamentalmente diferente do leitor tradicional e, se assim é, qual a forma que essa diferença pode fazer. No final das contas, identificar quais elementos da

retórica do hipertexto pode ter alimentado a leitura pode ser visto como um ponto de partida para uma compreensão mais profunda da hiper-ecologia particular. Em fazendo isso, nós modelaremos nossa análise em *Seis Passos pelos Bosques da Ficção* (1994), de Eco. Nessa obra, Eco distingue entre possibilidades narrativas (isto é, fábula versus trama) e identifica um número de diferentes maneiras para estruturá-las (isto é, *analepse* e *prolepse*). Aqui nós veremos se e como essas noções podem ainda ser aplicadas à hipertextificação dentro das estruturas teóricas delimitadas pelo axioma dos restos e pelo desafio do labirinto (vide, novamente, figura 1).

Para sustentar nossas alegações, realizaremos esta análise de uma amostra seletiva de hipertextos, focalizando nela quais as que mais claramente aplicam os princípios pós-modernos esboçados acima: *Afternoon, a Story* de Michael Joyce (1987), *Heginscope* de Stuart Moulthrop (1996) e *The Trojan Kids* de Mark Bernstein (2001).

A estrutura que pretendemos construir de um ponto de vista lógico e mostrar que o desafio do labirinto e o axioma do lixo são, em termos do dualismo que o autor/leitor sustenta, pólos opostos dos quais a combinação mútua sugere a existência de um paradigma de construção subjacente na ficção. Esse é o jogo combinatorio enfrentado por Calvino (1980b), o qual, ao determinar os múltiplos caminhos potenciais para conectar lexias, representa a atenção do autor para capturar a realidade passageira encerrando-a numa estrutura. Isso significa que uma vez que as possibilidades narrativas são filtradas, elas podem ser relacionadas em diferentes maneiras de tal forma que o significado individual delas está estritamente dependente da sua vizinhança. Isto é, as lexias em seus contextos afetam o significado delas. Reconhecer esse paradigma de construção resulta num acordo de leitura entre autor e leitor: o acordo de leitura representa para Eco (1994) e Calvino (1980a) os estados de consciência do leitor a respeito da estratégia de escrita realizada pelo autor. Determinar a extensão que a hipertextura pode resultar dessa estruturação revelará eventualmente quais os caminhos da leitura será afetada pelo dispositivo da escrita hipertextual.

2. O DESAFIO DO LABIRINTO

Eco reformula o desafio do labirinto de Calvino como duas estratégias dicotômicas de leitura para explorar qualquer texto: ele as chama de leitor-modelo de primeiro nível e leitor-modelo de segundo nível (1994). O primeiro consiste em provar todas as maneiras possíveis, até de abandonar o labirinto, nas palavras de Calvino (isto é, saber como a novela termina) ou alcançar

um objetivo predeterminado (ou seja, descobrir o assassino). O segundo tem por objetivo entender o labirinto em si mesmo, os seus caminhos e estrutura, e, finalmente, a estratégia de escrita do seu autor, o que Eco denomina de Autor-Modelo. Não é que leitura seja um processo binário. Ao contrário, ela se manifesta através de um número de nuances graduais que tem seus extremos no leitor-modelo de primeiro e de segundo níveis. Eco, novamente, alega que isso seria o objetivo do texto para ajudar os leitores a desenvolver o nível raso de leitura para um mais profundo, pro meio da interação com o texto, por meio da negociação com o autor, através do desenvolvimento dos procedimentos de leitura. O desafio do labirinto, conseqüentemente, suporia ambos os tipos de procura. Fica a cargo do leitor decidir qual a maneira de enfrentar esse desafio.

Nas hipertificações, o leitor-modelo de primeiro nível corresponde ao usuário de hipertexto movido à busca, que apenas quer chegar a uma “versão plausível” da novela que ele está lendo, como Douglas sugere (1994).³ O leitor-modelo de segundo nível, ao invés disso, está envolvido numa procura exaustiva para identificar o Modelo de Autor com quem ele está interagindo. Tornar-se um leitor-modelo de segundo nível significa ir “além do texto”, “além do seu autor”. Eco (1994) alega que, numa ficção tradicional, isso é possível se o leitor puder reconhecer a seqüência de eventos e a maneira como elas estão estruturadas, isto é, se ele puder separar a fábula do enredo. Distinguir a fábula do enredo pode ser difícil porque eles têm de ser fortemente entrelaçados pela presença da analepse⁴ e da prolepse.⁵

Dessa forma, o desafio do labirinto se torna, em hipertificação, uma análise de como a informação é estruturada para motivar a construção gradual e mútua do leitor e do escritor. A próxima subseção examina a extensão para o que o hipertexto pode ser pensado como um discurso narrativo onde a fábula é expressa como enredo e as modalidades nas quais a analepse e a prolepse trabalham para essa finalização.

3. AFTERNOON, A STORY

Afternoon, a Story é uma hipertificação na primeira pessoa, talvez um diário, com um enredo mas sem uma fábula, onde mesmo o enredo está sujeito à mudança de acordo com as possíveis leituras diferentes.

Se nós, de fato, nos referirmos à definição de “fábula”, nós temos que concordar que há, em *Afternoon* como uma série de episódios com base na progressão temporal. Os poucos elementos de que somos informados em termos de uma história sendo contada é que um homem, Peter, que é também

um personagem principal, descobre que sua esposa e sua criança foram mortas num acidente de carro. Desse fato “simples”, um número de narrativas separadas surge girando ao redor dele, de suas memórias e dos seus sonhos. Essas linhas narrativas constituem o enredo, verdadeiramente vários enredos possíveis que são efetivados pelos possíveis caminhos selecionados pelo leitor.

Afternoon é permeada por uma atmosfera onírica, uma espécie de neblina que torna impossível distinguir claramente a realidade das recordações, e as recordações das fantasias. Esse efeito é conseguido habilmente pelo freqüente recurso da analepse, ambos dentro e entre nós, que produzem algo semelhante a uma torrente de memórias que é basicamente também responsável pela conexão das lexias separadas. Contudo, é somente depois da analepse tomar lugar que o leitor pode reconhecê-la. O problema é que, enquanto, num nó, o autor pode usar os métodos retóricos tradicionais para introduzir um tempo passado, entre nós ele tem que maquinar alguma coisa para induzir o leitor a selecionar um linque de analepse. Em *Afternoon*, isso é feito com freqüência pela finalização do nós com uma pergunta sobre o que pode vir em seguida (isto é, “Você quer ouvir algo sobre isso?”). O uso da analepse é, dessa forma, mais considerável do que da prolepse, que é quase ausente.

Em *Afternoon*, os nós não são baseados em episódios. Na maioria dos casos, a narrativa é interrompida abruptamente num ponto crucial, para gerar suspense, algumas vezes com uma questão aparentemente retórica, uma questão que é superficialmente retórica, porque é respondida no nó-que-vem. Mesmo seguindo uma leitura linear, isto é, clicando a chave de retorno, as lexias são justapostas de tal forma que alternam um número de nós onde os eventos são descritos da perspectiva de Peter – os nós onde ele interage com outras pessoas – e um conjunto de nós onde ele recorda eventos (analepse) ou tem diálogos de solipsismo* (como em *Winter*, onde ele tenta relembrar o inverno). A inconsistência exterior dessa alternância materializa, contudo, o caráter onírico de *Afternoon*.

3.1 Hegirascopio

Comparado a *Victory Garden*, outras das maiores hipertificações de Moulthrop, *Hegirascopio* me parece como não tendo nem uma fábula nem um enredo. Enquanto em *Victory Garden*, de fato, a fábula e o enredo são submetidos a uma estrutura labiríntica que é somente revelada no exato tempo em que o leitor entra na hipertificação, e que dificilmente pode ser adivinhado durante as leituras subseqüentes (quando o leitor já está na linha narrativas

* A autora usou a expressão “solipsistic dialogues” (Nota do tradutor).

que ele escolheu seguir), em *Hegirascope* é difícil identificá-los. É mesmo difícil entender qual é o tópico importante da hiperficação. *Hegirascope* me parece ser mais como um poema visual do que uma hiperficação no sentido tradicional do termo. A natureza altamente fragmentada do texto, com sua estrutura paralela bem definida (com o texto principal colocado no centro da página e os linques, onde apresentam, rodeando-a, nas margens), ligada ao uso de um código colorido que é difícil decodificar, parece servir mais como uma maneira de capturar o olhar espantado do leitor o senso estético do que engajá-lo na leitura.

Tolva e Balcom, a esse respeito, alegam que “ler *Hegirascope* é muito como assistir a tevê enquanto alguém mais pressiona o botão de controle remoto regularmente”. A metáfora do controle remoto, que permite a um telespectador acompanhar simultaneamente narrativas diferentes, várias histórias, sugere que também em *Hegirascope* são linhas narrativas possivelmente infinitas, que são realmente múltiplos enredos.

3.2 The Trojan Kids

The Trojan Kids está baseado em Thespis, um sistema para escrever hiperficação que Bernstein (2001) tem desenvolvido experimentalmente para melhor compreender a natureza da narrativa em hipertexto, isto é, para examinar se as características da hiperficação pertencem à narrativa mesmo ou se são determinadas pelo sistema que está sendo usado para escrever tal narrativa.

Embora não tivéssemos lido essa hiperficação, por causa do seu caráter intimamente experimental, podemos deduzir algumas de seus traços a partir da descrição dada por Bernstein (2001). *The Trojan Kids* é um sistema escultural e, como tal, tem um claro encaixe geométrico. O hipertexto originalmente contém um conjunto predefinido de nós e é depois ajustado pela remoção de linques a nós (e por isso também nós) que não são apropriados ou requeridos. Cada nó tem de fato uma condição associada ao que isso pode ajudar o leitor em decidir como continuar, o que ler primeiro. Condições comuns são: ANTES DE X, DEPOIS DE Y, REQUER Z. Nesse caminho, alguns nós podem nunca ser visitados por um leitor se as condições que ele encontrou até agora não o levaram por essa via.

Porque “Thespis revela um punhado de textos e depois oferece ao leitor um conjunto de escolhas [...] Um leitor tem sete escolhas possíveis a qualquer momento, algumas das quais poderiam ser indisponíveis” (Bernstein 2001: 45), é difícil delimitar a separação entre fábula e enredo. Contudo, isso pode ficar claro que fábula e enredo são metaconstruções, isto é, elas não são normalmente experimentadas, ou percebidas per si, durante a leitura, mas

podem ser somente reconhecidas se o leitor, numa atenção para levantar o modelo de leitura de segundo nível, criticamente interroga o texto no qual está engajado. Nós poderíamos mesmo dizer que é o signo de mestria do autor manter acessos escondidos e irreconhecíveis com a finalidade de conseguir uma estrutura narrativa mais elaborada.

4. O AXIOMA DOS RESTOS

Se nós olharmos de uma perspectiva oposta, isto é, da perspectiva do autor, o desafio do labirinto torna-se o “axioma dos restos” (Musarra-Schroeder 1996). O axioma dos restos representa a tentativa do autor para entender a realidade filtrando entre as possibilidades narrativas. Uma vez selecionada, aquelas possibilidades serão atualizadas por meio de um cálculo combinatório como uma maneira para conectar lexias, colocar uma estrutura na realidade. Além disso, tal jogo combinatório torna-se, nos romances de Calvino, uma metáfora para representar a relação entre leitor e escritor. Se o conteúdo de um romance pode, de fato, ser determinado algoritmicamente, o que se torna crucial na narrativa, é não mais o momento de escrevê-la, mas o momento de *lê-la* (Calvino 1980b). Consequentemente, por um lado, o axioma dos restos transcende o nível do conteúdo puro e afeta o mais programático: o laço relacional entre leitor e autor (Calvino 1980b), embora, numa análise superficial, isso meramente se consista de um remover aquelas narrativas para realizar as múltiplas possibilidades. E, por outro lado, isso postula o papel proeminente do leitor, como aquele que, conhecendo a “real natureza” do autor, estão bem informado da estratégia narrativa do autor (Calvino 1980b). A esse respeito, “é o leitor que permite à literatura expressar a sua força crítica, independentemente das intenções do autor” (Calvino 1980b: 180).

Estas subseções irão, portanto, analisar a extensão que as hiperficações escolhidas possibilitam um papel ativo aos seus leitores.

4.1 Afternoon, a Story

Afternoon é, de uma certa maneira, uma ficção estética. O uso de repetições e refrações, como foi observado por Bernstein (1998), serve ao propósito de reduzir o tempo de leitura, numa maneira que deixa a história alienada da realidade dos eventos ocorridos e que encobre-a com um caráter enigmático de coisas além do tempo. Isso é obtido através daquela estrutura de processo semelhante a um círculo, que foi identificada por Bernstein (1998), que, trazendo o leitor um nó já lido, reforça esse ciclo de repetição, de monotonia rítmica, e de lentidão.

Embora o autor não proporcione ao leitor as diferentes modalidades de interação (isto é, pressionar a chave de retorno para simplesmente prosseguir em uma forma linear; selecionar palavras de retorno para acessar uma linha narrativa divergente; responder questões, etc.), a impressão geral é mais de uma associação dirigida de uma torrente de consciência onde a análepse é usada principalmente para ligar lexias.

4.2 Hegirascopes

Comparada com *Afternoon*, *Hegirascopes* é uma ficção dinâmica, não somente porque a leitura tem sido sempre um processo dinâmico (Eco 1994; Moulthrop 1991b), mas especialmente por causa do artifício que Moulthrop explora para experimentar a escrita e desafiar seus leitores: o linque temporal. Tais linques temporais (ou restrições) subvertem as escolhas do leitor: a ficção realmente força o leitor a seguir um caminho predefinido de onde o leitor tenta escapar.⁶ Por essa razão, ler *Hegirascopes* é uma experiência similar a ver televisão (Tolva e Balcom 2003): a leitura segue adiante mesmo sem a intervenção do leitor, da mesma forma que filme na tevê não requer que o telespectador faça alguma coisa a não ser sentar-se e assistir. Nesse sentido, *Hegirascopes* é também um exemplo de “romance com páginas para virar” (Tolva e Balcom), de uma ficção que continua com ou sem seu leitor. A intervenção dos leitores é, de fato, mantida muito limitada, o que discutiremos na próxima seção.

4.3 The Trojan Kids

O *The Trojan Kids* parece ser uma hiperficção mais dinâmica, mas não tão dinâmica na maneira como *Hegirascopes* o é: dinâmica por causa da natureza escultural de sua estrutura. Mas, novamente, é o seu autor que decide como moldá-la. Enquanto *Hegirascopes* impõe um jogo combinatório, uma dimensão, afinal, *The Trojan Kids* mais implementa um cálculo combinatório que lembra mais as experimentações de Calvino em *O Castelo de Desiderius Cruzados*. Mas é o autor que mantém o controle dos movimentos do leitor, como já foi dito em outras obras (Kendall 1996).

5. O ACORDO DE LEITURA

O que Eco (1994) chama de “acordo ficcional” se aplica ao autor da narrativa e ambos os tipos de leitor que vinhamos considerando anteriormente, isto é, o leitor-modelo de primeiro nível que usa o texto para alcançar um objetivo e o leitor-modelo de segundo nível que interpreta o texto para enten-

der, por exemplo, o Autor-Modelo. “A regra fundamental para compreender um texto narrativo é que o leitor aceite, tacitamente, um acordo com o autor, que é aquilo que Coleridge chama de a suspensão da incredulidade” (Eco 1994: 91). De acordo com esse acordo, o autor e o leitor estão constantemente engajados numa negociação que é levada ao longo de todo o romance, e que determina a gradual autodefinição desses dois atores numa compreensão narrativa. Tais negociações se tornam não somente fatos e eventos retratados no romance, mas principalmente o que o Autor-Modelo quer que seus leitores se transformem em Leitores-Modelos.

A subseção seguinte irá, dessa forma, verificar se os hiper-escritores concordam com certas convenções de (hiper)leituras e, mais geralmente, como o acordo ficcional com seus leitores é resolvido.

5.1 Afternoon, a Story

Em *Afternoon*, o leitor é convidado a construir a história descobrindo e juntando as peças separadas que ele vai encontrando passo a passo. Nesse processo, ele está também construindo sua identidade. Mas, eventualmente, o leitor tem que se tornar tão perdido quanto Peter, o personagem principal, provavelmente o narrador e o Autor-Modelo também, por causa do inexorável curso dos acontecimentos.

Os nós não são episódios centralizados e o que mantém o leitor continuando não é justamente a previsibilidade visualizada por Slavin (1991), por que aqui não há uma história real, nem fábula, apenas entredo, mas mais uma sorte de mágica indefinida sob direção associativa. Algumas vezes essa possibilidade torna-se bastante evidente, por exemplo, ao terminar o nó com uma questão que será respondida na lexia que virá a seguir.

5.2 Hegirascopes

O acordo de leitura retratado em *Hegirascopes* é bem um acordo subvertido: o autor está no controle do texto e o leitor tem que caminhar bastante antes de entender não somente o que está acontecendo, mas principalmente o que ele pode fazer para se prevenir do que possa acontecer novamente. A prevenção massiva das condições temporais que são delatadas provocam uma ação que subitamente (para a percepção do leitor) traz o leitor para outra lexia. Eles têm codificado um atributo temporal, isto é, três segundos, que são ativados quando esse tempo passou. Porque a não retórica de partida ou chegada é respeitada nesse caso, o leitor não entende o que aconteceu, onde ele está, e como chegou até lá e o que fazer para se prevenir desse acontecimento. A única maneira que o leitor tem à sua disposição para se opor à passagem inexaurível do tempo e à tirania do romance é selecionar linques espa-

ciais. Os linguas espaciais são facilmente reconhecidos por suas feições visuais e, quando presentes, representam a única forma de interatividade que é permitida ao leitor.

5.3 The Trojan Kids

The Trojan Kids explora a estrutura dos nós baseados em opções restritas. Isso pressupõe uma estratificação do texto: um *texto superficial* que identifica o que aparece na tela, e, dessa forma, o que o leitor pode verdadeiramente ler e um *texto profundo* que corresponde ao texto codificado que gera o que aparece na tela. Lughì (2001), introduzindo essa separação, marca claramente uma redução na liberdade do leitor, que é fortemente condicionada e determinada pelo autor, cujo espaço de atividade reside no nível do texto profundo. Então o autor, agindo e controlando o texto profundo, limita eventualmente as possibilidades de leitura oferecidas pelo leitor. Isso é possível porque (e eu posso acrescentar, se) o autor age diretamente no código atrás do texto superficial. Essa trilha dual de intervenção no texto resulta no seguinte acordo de leitura: o nível profundo, para o autor, que coloca as condições nos nós e consequentemente determina basicamente o que o leitor deveria ler e o que ele não deveria, e o nível superficial do texto para o leitor, que apenas pode acompanhar as prescrições previstas pelo autor da ficção.

6. CONCLUSÃO

Nós iniciamos este estudo com um desafio: entender o que faz a hipertextura tão especial. O desafio tomou a forma de uma construção progressiva: nós assumimos primeiramente que o ponto de partida consiste em determinar como leitores e escritores abordam o texto literário (o “desafio do labirinto” versus o “axioma dos restos”); nós admitimos posteriormente que a possibilidade de tal perspectiva polar na ficção teria que vincular um acordo de leitura entre as duas partes envolvidas; nós vimos que o desempenho atual de tal acordo implica a adoção de convenções particulares de leitura. Em tudo isso, nós tomamos por correto que as ferramentas da teoria da narratologia poderiam ser exploradas nesse hiper-ambiente.

Nós consequentemente aplicamos esses princípios a uma amostra selecionada de hipertextos. Essa coleção inclui: *Afternoon, a Story*, porque é considerada uma obra de referência importante nas narrativas interativas (Gaggi 1997); *The Trojan Kids*, uma hipertexto que não tínhamos lido porque é somente experimental, mas que selecionamos por representar um exemplo do que Bernstein (2001) chama de “sistema escultural” e apresenta, dessa forma,

uma estrutura geométrica bem definida; *Hegirascope*, devido a introduzir a noção de linguas temporais e desafia o leitor numa maneira mais explícita, mas ainda sutil. Além disso, podemos observar nessas três hipertextos um desenvolvimento gradual em termos da relação autor/leitor: enquanto em *Afternoon* ambos os papéis ainda apresentam claras fronteiras, eles estão gradualmente obscurecidos em outras duas hipertextos. Embora a noção de descentralização da voz autoral (Lindow 1997) seja reclamada para ser o núcleo de uma poética hipertextual, a distinção entre texto profundo e texto superficial, introduzida por Lughì (2001), reduz o espaço de aplicabilidade dessa construção e deixa emergir uma nova maneira de configurar autores e leitores.

A emergência das novas hipertextos, como *Hegirascope* e *The Trojan Kids*, contudo, questiona e desafia o hipertexto. E embora “escrevendo efetivamente é muito mais importante para a performance do que regras mais inteligentes” (Bernstein 2001: 42), eles mostram que experimentar com essas ferramentas pode abrir novos horizontes, pode encontrar um papel mais engajado e mais novo para autores e leitores, pode definir um espaço para a criatividade do autor e para a interatividade autor-leitor que permanece intacta desde então. No processo de juntar fragmentos desconectados, “Eu não sou um objeto, mais um assunto que sente estar se tornando um objeto” (Barthes 1980: 15). Um “pensamento nômade” (Deleuze e Guattari 1987).

Tradução do inglês por Jorge Luiz Antonio

NOTAS

1. Este paper está inspirado livremente e baseado parcialmente no trabalho já publicado no paper “Lector is Rebus: the Role of the Reader and the Characteristics of Hypertexting”, apresentado na Décima Conferência ACM sobre Hipertexto, em 1999.
2. Tradicionalmente, entre outras, *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, de Borges; as novelas *Conde de Monte Cristo*, o *O Castelo dos Destinos Cruzados*, e *Se um Viajante numa Noite de Inverno*, de Calvino; *O Jogo da Amarelinha*, de Cortázar.
3. E como isso é exemplificado em Lusebrink (1998).
4. Conforme tradução de Hildegard Feist, vide nota 6, p. 35. Eco usa as expressões *flashback* e *flashforward*; *flashforward* é o contrário de *flashback*, ou seja, um fato futuro inserido na estrutura cronológica de uma obra literária ou cinematográfica.
5. Eco, citando-o, atribui a Genette (1976) a idéia de que a “analepse retifica a omissão de um narrador” (analogamente ao que, em hipertexto, Bernstein (1998) chama de simulação navegacional), enquanto que “prolepse é o signo de uma im-

paciência narrativa" (Eco 1994: 37). Eco traduz esses termos por *flashback* e *flash-forward* (1994).

6. "Hegira" significa, de fato, "fuga" (Tolva e Balcom 1996).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1980) *La camera chiara. Note sulla fotografia*. Turim: Einaudi.
- BERNSTEIN, M. (1998) "Patterns of Hypertext", *Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext*, 21-29. New York: ACM Press.
- (2001) "Card Shark and Thespi: Exotic Tools for Hypertext Narrative", *Proceedings of the Twelfth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia '01*, 41-50. New York: ACM Press.
- BORGES, J. L. (1984) "Il giardino dei sentieri che si biforcano" em *Tutte le opere*. Milão: Mondadori.
- CALVINO, I. (1980a) "La sfida al labirinto" em *Una pietra sopra*. Turim: Einaudi.
- (1980b) "Cibernetica e fantasmi" em *Una pietra sopra*. Turim: Einaudi.
- (1991-1994) *Racconti e romanzi II*. Edizione diretta de C. Milanini, M. Barenghi e B. Falceri (eds.). Milão: Mondadori.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. (1987) *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DOUGLAS, J. Y. (1994) "How do I Stop This Thing?" em *HyperTextTheory* de G. Landow, 159-188. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- ECCO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milão: Bompiani. (*Lector in fabula*. Barcelona: Lumen, 1981.)
- (1994) *Six Walks in the Fictional Woods*. Cambridge, MA: Harvard UP. (*Seis pasos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen, 1996.)
- GAGGI, S. (1997) "From Text to Hypertext: Decentering the Subject" em *Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- GENETTE, G. (1976) *Figure III*. Turim: Einaudi.
- JOYCE, M. (1987) *Afternoon, a Story*. New York: Eastgate Systems.
- (1997) "Nonce Upon Some Times: Rereading Hypertext Fiction", *Modern Fiction Studies* 43(3), 579-597.
- KENDALL, R. (1996) *A Life Set for Two*. New York: Eastgate Systems.
- LANDOW, G. (1997) *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- LARSEN, D. (1998) *Samplers: Nine Vicious Little Hypertexts*. New York: Eastgate Systems.
- LUESBRINK, M. C. (1998) "The Moment in Hypertext: A Brief Lexicon of Time",

Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext, 106-112. New York: ACM Press.

LUGHI, G. (2001) *Parole on line. Dall'ipertesto all'editoria multimediale*. Roma: Guerini e Associati.

MOULTHROP, S. (1991a) *Victory Garden*. S/d.

— (1991b) "Reading from the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of 'Forking Paths'" em *Hypermedia and Literary Studies* de P. Delany e G. Landow (eds.), 119-132. Cambridge: The MIT Press.

— (1996) *Hegirascope*. URL: <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/hgs/hegirascope.html>

MUSARRA-SCHROEDER, U. (1996) *Il labirinto e la rete. Percorsi moderni e postmoderni nell'opera di Italo Calvino*. Milão: Bulzoni.

SLATTIN, J. (1991) "Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium" em *Hypermedia and Literary Studies* de P. Delany e G. Landow (eds.), 153-169. Cambridge: The MIT Press.

TOLVA, J. e BALCOM, D. *This is Your Brain on the Internet: A Review of Stuart Moulthrop's Hegirascope*. URL: <http://english.ru.edu/kaitos/1.2/reviews/hegirascope/index.html> (Consulta: 1996)

ABSTRACT

The paper focuses on the characteristics of reading and on the role of the reader in hyperfiction. The paper uses as interpretative grid the one exploited by postmodern narrative which consists of a number of rhetorical tools such as the garbage axiom and the labyrinth challenge (Musarra-Schroeder 1996), the dichotomy between Model Author and Model Reader (Eco 1994) and the combinatorial calculus acclaimed by the Oulipo movement and affirmed by Calvino as the author's writing strategy, and the reading agreement between reader and author which results from such a combinatorial structuring. With this interpretative grid, we will analyse a sample collection of hyperfictions, selecting them on the basis of their peculiarity in applying the above mentioned principles.

Lícia Calvi é professora na Universidade de Parma, Itália, onde está ministrando um curso de hipertexto para B. A. em Ciências da Comunicação. Está participando do projeto IST "Eye-tracking analysis in the evaluation of e-learning systems" (E-tracking, IST-2001-32323), como pesquisadora na Universidade de Pavia. Seus interesses em pesquisa incluem usabilidade e avaliação de sistemas "e-learning", retórica e argumentação nos meios digitais, sistemas hipernidáticos adaptativos para ensino à distância e herança cultural, HCI. E-mail: licia.calvi@unipr.it

Los delitos digitales son aquellos que se cometen a través de un medio digital, es decir, a través de un ordenador o de una red de computadoras. Estos delitos pueden ser de diversa índole, como el robo de información, el fraude, el acoso, etc. En este artículo se analizarán los delitos digitales más comunes y se discutirá su impacto en la sociedad.

SOBRE CUERPOS Y DELITOS DIGITALES. UN ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN SOBRE SOPORTES VIRTUALES

MARÍA LEDESMA

Los delitos digitales son aquellos que se cometen a través de un medio digital, es decir, a través de un ordenador o de una red de computadoras. Estos delitos pueden ser de diversa índole, como el robo de información, el fraude, el acoso, etc. En este artículo se analizarán los delitos digitales más comunes y se discutirá su impacto en la sociedad.

Aunque sea casualidad que la expansión de World Wide Web casi haya coincido con la caída del Muro de Berlín, no puede dejar de pensárselas como índices de movimientos complementarios: si el segundo significó la caída de la última barrera que se oponía a la consolidación de las democracias liberales en Occidente y a la globalización de las economías, el primero significó la caída del muro que impedía la globalización de las nuevas tecnologías de la información en soporte digital.

Como sabemos, el impacto de estas tecnologías sobre el hombre contemporáneo es de tal magnitud que las concepciones tecnocráticas tienden a ubicarlas en la base de la sociedad, como factor determinante de la evolución social. Por mi parte, considero que en la determinación de una época confluyen un conjunto de factores: en principio, el modo de producción y distribución de bienes; luego, la tecnología que ese modo de producción acepta, desarrolla y, sobre todo, el modo como lo usa; finalmente, las construcciones culturales que se dan en ese momento y las relaciones de poder entre ellas. Estas construcciones culturales incluyen los modos en que una sociedad piensa su técnica. Es en ese contexto donde debe entenderse el porqué de la interrogación a los delitos digitales.

En este trabajo, entendemos por delitos digitales o terrorismo digital los delitos que implican una acción de transformación sobre los códigos y la in-

formación digital, ya sea aquellos que estén cuestionados por los aparatos legislativos de los estados o aquellos que son llamados “delitos” por sus propios autores. Se incluyen entonces todas las manipulaciones y juegos realizados sobre el cuerpo de la letra y se excluye otro tipo de delitos, frecuentes en la Red, tales como la prostitución infantil o el tráfico de mujeres, cuya existencia es independiente de la red digital que actúa sólo como facilitador o soporte.

La consideración de delito, crimen o terrorismo no se dirige a reflexionar sobre el concepto de delito ni sobre los comportamientos de los sujetos implicados. El tema es tratado como un pretexto, como un aspecto inquietante dentro del campo semántico de la comunicación y las tecnologías de la comunicación; viene a plantear una interrogación sobre el cuerpo de la letra, en tanto, como veremos, la digitalidad intenta restituir a la letra su corporeidad pero, a la manera de un delito, casi como una prohibición... Esto es significativo tanto en el contexto de una historia de negación y atribución de las posibilidades de la escritura como respecto de la historicidad en la que está inserta la digitalidad. En efecto, al permitir pensar en quienes están imaginariamente en las márgenes de los sentidos sociales de la productividad electrónica, se echa luz sobre la construcción de su centro de poder. En lo que sigue, pondré en relación el terrorismo digital con una de las posibilidades del soporte, la plasticidad y con las concreciones históricas de esa posibilidad: plasticidad y vulnerabilidad.

1. DELITOS DIGITALES

En la década de 1990, Richard Font acuñó el término *gráfica líquida* aludiendo a la plasticidad y maleabilidad de la gráfica de pantalla. Para Font, las experiencias que se estaban realizando en el campo de la gráfica digital implicaban el descubrimiento de nuevas cualidades del lenguaje. “Estamos golpeando en el corazón mismo del lenguaje. Y la puerta se está abriendo”, decía en 1994 (Longinotti 1995a: 14) refiriéndose a la planificación de virus pasibles de ser distribuidos o a los faxes inversos, experiencias en las que se puede transformar el contenido de un fax reemplazando, entre la emisión y la recepción, ciertas palabras por otras, más o menos cercanas. Ya en 1993, en la Sexta Convención del Type Digital Institute se clasificaban estas investigaciones dentro del campo del “terrorismo”: eran operaciones semiclandestinas, realizadas por programadores y diseñadores que manipulaban la letra y las fuentes tipográficas buscando generar modos de leer, de dejar de leer, de impedir leer o de transformar lo leído.

Entre estas experiencias que ya tienen una década, se destaca la performance realizada para la presentación de un libro de Font, a la que asistió, entre otros, Umberto Eco. El encuentro fue montado según las leyes del delito interactivo; las palabras de los oradores eran derivadas a una hipertexto que hacía aparecer la voz convertida en texto visual ante el público. A medida que la exposición avanzaba, el texto se modificaba en función del expositor: los apuros, las lentificaciones, los tartamudeos eran registrados y representados e incluso se efectuaban modificaciones hacia atrás ya que, a medida que la hipertexto conocía mejor la voz del emisor, corregía lo ya hecho. La experiencia prosiguió con la activación de conexiones que reinterpretaban los silencios, las dudas, las vacilaciones proponiendo alternativas que, obviamente, continuaban modificando el texto. Según el relato, Eco habría dicho, divertido: “¿vi cómo mis derechos de autor se desvanecían junto con el sentido de mis palabras?” (Longinotti 1995b: 9).

Sin importar si se las considera delitos, terrorismo, trucos, estas manipulaciones ponen en evidencia el carácter fluido de la escritura cuestionándola en su solidez, al tiempo que centran la atención en las características visuales de la palabra escrita.

Enfatizar este aspecto no es menor porque hace frente a una larga y compleja tradición de olvidos y desplazamientos. No es de extrañar que estas experiencias provengan de tipógrafos ya que, hasta el advenimiento de la digitalidad electrónica, salvo poetas y tipógrafos, pocos se habían detenido a pensar en la corporeidad de la letra. En efecto si, en general, la historia occidental ha tendido a dejar afuera al significante en favor del concepto, la idea o el referente, esta exteriorización ha sido aun mayor en el caso del significado escrito. La escritura, huérfana o bastarda según Platón, subordinada o usurpadora según Saussure, ha sido considerada, en el mejor de los casos, como guardiana del sentido más que como su productora. La digitalidad en la pantalla ha venido a poner en cuestión el paradigma de la modernidad acerca de la solidez de la escritura y el texto. Más precisamente, al señalar algunos límites, la digitalidad deja de manifiesto la tensión interna de la escritura, el carácter imaginario de esa solidez. Aspectos tales como “plasticidad”, “diferentes estilos de producción”, “producción en red” o “flujo y conectividad” son algunos de los nuevos conceptos que se contraponen con los de la “era del libro”. Estos aspectos se enfrentan a la textualidad entendida como presencia y permanencia, mostrando los resquicios que cada una de ellas tiene; esto es, las paradojas de la textualidad “clásica” y las paradojas de la digitalidad.

Más allá de sus resonancias poéticas, la frase de Font induce a pensar sobre el sentido de golpear el corazón del lenguaje y adentrarse en los meandros del texto.

El concepto de texto hace su entrada en Occidente, aproximadamente hacia el siglo XII, producto de las modificaciones que lentamente se venían realizando sobre los códices y manuscritos. Como señala Illich (1991 [1998]: 58), la convergencia de técnicas de escrituras usadas por los clásicos con técnicas de procedencia árabe o inventadas por los copistas generó una escritura más “amigable” que trajo como consecuencia la posibilidad de leer de manera distinta: la lectura personal, la consulta, la cita textual fueron algunos de los cambios que acuñaron la idea de un texto sólido y perdurable cuyo contenido podía ubicarse perfectamente, podía conservarse, y cuya referencia no dependía de la memoria. El común denominador de estas técnicas—separación de palabras, división en capítulos, índices, uso de mayúsculas, entre otras—es el de funcionar como interfaces gráficas que mejoraron la visibilidad de los textos y, por ende, los modos de leer. El texto escrito pasó a ser uno más allá de sus diferentes versiones y esa unicidad se correspondió, siglos más tarde, con la idea de permanencia y perdurabilidad. En efecto, las ideas de permanencia y perdurabilidad, si bien están favorecidas por la condición física del texto, son conceptos que van de la mano con las ideas de autoría, completitud y perfección textual (De Simone 1996 [1998]: 245) que provienen del ámbito burgués.

En el origen del texto intervienen, entonces, dos aspectos de distinto tipo: por un lado, el desarrollo de las interfaces gráficas¹ que favorecieron la orientación personal del lector y, por otro, el lugar social otorgado a lo escrito que el nuevo orden burgués estableció. Ambos aspectos tuvieron distinta suerte en el desarrollo histórico: las interfaces, en cuanto cumplieron su función, se “naturalizaron” a los ojos de los lectores; el cuerpo de la letra dejó de tener importancia mientras, inversamente, se consolidaba el prestigio social de la escritura como actividad y producto, como testimonio de solidez, como garantía contra las pérdidas de la memoria y el olvido. Pero aun este lugar que le había sido reservado fue atacado en los comienzos de la lingüística moderna; Saussure inicia una batalla señalando que, como guardiana de la memoria, la palabra escrita ha terminado “por usurpar el papel principal” a la palabra hablada.

Más allá de las diferencias entre Saussure y sus antecesores, lo cierto es que debió pasar mucho tiempo hasta que se empezaron a vislumbrar la independencia de la escritura, sus implicaciones cognitivas y su papel en la constitución de la mirada subjetiva propios de la modernidad.²

El advenimiento de la digitalidad vuelve a poner la atención sobre la importancia del cuerpo de la letra en el desarrollo del lenguaje; nuevamente es el signifiante de la escritura el que está en el centro de la cuestión, ensalzando por su plasticidad y amenazado por su vulnerabilidad. Lo que muestran

en primera instancia las experiencias “delictivas” que hemos contado es la posibilidad de modificación permanente de aquello que está en soporte digital, quitándole al enunciado lo que tiene de “útil” para la comunicación, sacándolo de la “certeza” del sentido—encontrable—para multiplicar la faceta del equívoco, la homofonía y la incertidumbre. Pero, este despojo que se produce en el quiebre existente entre la voz y la escritura, entre la permanencia y la alteración no habla sólo de la digitalidad; fundamentalmente habla de la fragilidad de la escritura, condición de existencia de la poética.

2. DELITOS “COOPERATIVOS”

Además de las posibilidades de distorsión, disolución y movilidad generadas por el tipo de soporte, la red informática acentúa el carácter mutable de la digitalidad. La interconexión globalizada globaliza la mutabilidad. No se trata ya de experiencias de laboratorio o de redes hipertextuales cerradas sino de la posibilidad real de actuar sobre toda la Red. También acá recurriremos a los aspectos “delictivos” para acompañar nuestra mirada, aunque, en rigor de verdad, los hackers—nuestros sujetos—están lejos de sentirse identificados con el paradigma corriente de criminales informáticos en el que se los incluye. Más que piratas que se introducen en los códigos para sembrar caos destruyendo la información, los hackers son contribuyentes no integrados de la Red. La cultura hacker reúne a quienes interactúan en proyectos definidos de programación creativa (Levy 2001; Castells 2001). Conectados virtualmente, se dedican al desarrollo del software de manera abierta con independencia de los pedidos tanto de instituciones públicas como privadas. Buscan el perfeccionamiento cada vez mayor del sistema basándose en el principio de acceso libre a la información y modificación de los programas. Existen, por supuesto, diferencias entre los hackers que responden tanto a distintas líneas de investigación y trabajo como, sobre todo, a distintos principios ideológicos o políticos que van desde la defensa a la libertad de expresión, el anarquismo o la pertenencia a un movimiento político determinado. Pero, en general, los hackers encuentran su razón de ser en la acción sobre la Red al margen de las relaciones dominantes en la sociedad, o sea al margen de las relaciones de propiedad. La modificación de las redes en forma cooperativa, reemplazando el copyright por el copyleft,³ pone de manifiesto otro modo de atacar el “corazón de los textos”, vulnerando los conceptos de autoría y propiedad. Si suele confundirse un hacker con un cracker⁴ es justamente por el hecho de actuar al margen de la ley de la empresa y la institución. En este sentido, no importa acá determinar exactamente si se trata de un hacker o de un

cracker; lo que se vuelve significativo es que ambos, desde polos opuestos, trabajan en las márgenes de la sociedad neoliberal y sus relaciones de poder. De hecho, manejar y producir los códigos de la red informática determina una relación de poder real; lo sorprendente está en la actitud que estos grupos adoptan ante él: el conocimiento y desarrollo de las posibilidades del soporte no se pone al servicio de las relaciones institucionalizadas sino que, por fuera de ellas, se adopta la actitud de destrucción, robo (cracker) o de cooperación creativa (hacker).

3. PLASTICIDAD Y VULNERABILIDAD

De manera concreta, la plasticidad ha logrado poner a la escritura en jaque: no sólo pone en cuestión los caracteres clásicamente “sólidos” de la escritura: perdurabilidad, sanción temporal y la noción de propiedad de la producción textual, sino que las estructuras dinámicas de los sistemas digitales afectan directamente la idea de existencia física de los textos. A la luz de esta afirmación, consideraremos con más detalle los dos temas recorridos: la plasticidad y la vulnerabilidad textual.

Desde el advenimiento de la digitalidad informática estamos en contacto permanente con los códigos de producción y representación. Mientras que en la escritura alfabética hemos olvidado el lugar de las interfaces gráficas, en la escritura digital están constantemente a la vista, exigiendo y exigiéndose ser mejoradas y cambiadas. Si consideramos la producción de esas interfaces como construcción de códigos de producción puede decirse que, lejos de mantenerse virtuales, están siempre en presencia, recordando su constante materialidad. Más aún, en el caso del terrorismo digital parecería que asistimos como espectadores al trabajo de transformación de los códigos. Se produce entonces un fenómeno inverso al de la escritura clásica: en los ejemplos de escritura digital, la cuestión del referente y hasta la cuestión del sentido pierden centralidad y pasan al centro de la escena los mecanismos de construcción textual.

Ahora bien, la mirada sobre las interfaces se encuentra con un cuerpo en movimiento, que hace aparecer a la escritura “desmaterializada”. El texto digital se vuelve evanescente como si reconociera el carácter temporal y finito, a veces instantáneo y huido de un texto le hiciera perder su carácter físico. Como un espacio de convulsión, aparece el temor a la pérdida de la corporeidad y, con ella, la pérdida de individualidad. La circulación de los lenguajes líquidos que, en sus experiencias más osadas, se desvanecen en una especie de alucinación visual toman un carácter amenazante respecto de la totalidad e individualidad textual.

Este temor impide ver el desplazamiento conceptual que se ha producido: a saber: el garante de la totalidad e individualidad textual nunca ha sido el soporte sino la formación ideológica burguesa que lo incluyó y desarrolló confiéndole esas características imaginarias. Como señala De Simone (1996: 251), antes de aceptar la idea de totalidad individual, en la historia del texto hubo largos “momentos de interpolación” en los que primaba el trabajo sobre los textos ya dados, con anotaciones, explicaciones y comentarios que glossaban la idea del autor. El Talmud es un ejemplo claro de este tipo de textos incluido de lleno en las interfaces gráficas de la modernidad pero ajeno a la idea de totalidad individual.

Hay algo más: los textos en soporte digital pierden, para nuestra consideración, el carácter de objetos ya que, desde la física clásica, las cosas son permanentes y estables. Hablar de desmaterialización implica introducir una categoría que está en relación con la categoría de “objeto” y no con la de signo o significación. El objeto —en esta acepción alejada por supuesto del Objeto peirceano— remite al llamado mundo de los objetos, concepto propio de la modernidad. En estos términos, el objeto es uno de los modos en que se ha presentado la cuestión de la materia a lo largo de la historia de la humanidad. La desmaterialización del texto (como pérdida de permanencia e individualidad objetiva) no puede traducirse en términos semióticos. De hecho, todo proceso semiótico tiene dos aspectos: por un lado, supone un grado de “virtualidad”; por otro, la constitución semiótica del mundo siempre descansó en las condiciones perceptuales implicadas en la aparición de las pertinencias propias de cada lenguaje. Con los lenguajes digitales pasa lo mismo. Es cierto que en la digitalidad la lógica de la presencia se define como mutación interminable que impide la concreción de una relación estable entre las partes del texto; es cierto que la presencia es inabordable no sólo por su extensión sino fundamentalmente por el dinamismo que la constituye... parecería que es imposible volver a pensar lo consistente. Sin embargo, si recordamos que la consistencia de la escritura no viene de suyo sino que le fue atribuida desde el imaginario burgués, lo que queda de manifiesto es que, a pesar de ser un registro privilegiado de la experiencia humana, la escritura es tan frágil como cualquier registro.

A esta consistencia se le adjuntó el carácter de seguridad. Como guardiana de la memoria y de la totalidad, la escritura “tiene” seguridad. Pero, la seguridad resulta ser un atributo bastante reducido. La copia, la falsificación, el plagio fueron sancionados como delitos por el ideal burgués que se enfrentaba así a la fragilidad de la escritura. En otras palabras, la fragilidad puesta de manifiesto por lo digital no es más que la mostración de la fragilidad constitutiva de toda escritura. No es la escritura lo que tiene solidez sino el esta-

tuto que los hombres *han dado y dan a ciertas cosas escritas*. Esto nos centra en el último punto a considerar.

Más allá de los delitos digitales, más allá de las antiguas experiencias que inauguraron el campo hace más de diez años y sorprendieron a los pioneros, a aquellos que “tocaban el corazón del lenguaje”; más allá de las acciones de los hackers que se han convertido en figuras míticas, estereotipadas como sujetos antisociales, maltruchos, torvos y solitarios; más allá de todo eso, estos aspectos se manifiestan en la práctica discursiva cotidiana de manera menos espectacular: por un lado, por la constante actualización de las páginas y sitios, hecha no sólo por un autor sino por la intervención de innumerables autores en la configuración de la Red, y, por otro lado, por la posibilidad de entrar siempre a través de distintas napas, cruzando distintos estratos conectados entre sí, cuidando de no dejar rastros porque sabemos que los textos son vulnerables y acosan nuestra privacidad y nuestra seguridad...

Como síntesis final podemos enfatizar tres aspectos, a saber: partimos de la mutación e inestabilidad constantes como característica de la producción digital en la Red; la confrontamos con la “virtualidad” propia de todo proceso semiótico para reconocer finalmente dos aspectos opuestos operantes en esta nueva tensión “digital”: creación y vulnerabilidad. Creación en esa pérdida del sentido tan cercana a lo poético o en la creación cooperativa de los códigos; vulnerabilidad en esta incapacidad de la escritura de ser guardiana de toda la memoria y todos los secretos.

Plasticidad y vulnerabilidad son correlativas, ambas hacen vacilar una de las condiciones básicas de nuestra relación con los textos considerados como totalizadores y perdurables. Sin embargo, ambas responden a distintos puntos de vista: la plasticidad alude a la movilidad y la vulnerabilidad, a la misma movilidad pero en términos de propiedad privada; la plasticidad es una *característica* del soporte; la vulnerabilidad es una *valoración* del soporte en este sistema de distribución simbólica del poder. En esta diferenciación se juega la posibilidad de la poética y de la creación en general; la plasticidad habla justamente de la posibilidad de seguir “golpeando el corazón del lenguaje”; en cambio, la vulnerabilidad tecnológica sólo pone en juego el imaginario utópico de inviolabilidad, de solidez. En una se trata de la dispersión creadora del lenguaje, en la otra, de lo monolítico del lenguaje.

La distancia que se abre entre plasticidad y vulnerabilidad es la que va desde la mayor potencia comunicativa con sus juegos y sus creaciones hasta el modo en que esa plasticidad se entienda en el contexto de la sociedad actual. Por eso no hay neutralidad en la elección de los “delitos digitales”. Marcan, tanto desde las experiencias sobre el lenguaje como en el desarrollo de los códigos, una posibilidad que va más allá de lo que la sociedad actual puede

aceptar como centralidad: en efecto, la poética y la cooperación siguen estando en las márgenes.

NOTAS

1. Considero interfaces gráficas a todos los aspectos gráficos que intervienen en la distribución del texto para hacer su lectura más amigable.
2. Las primeras reflexiones son coincidentes en el tiempo: hacia los inicios de la década de 1960, el grupo Tel Quel replantea el concepto de texto. Tanto Barthes como Derrida insisten en el concepto de escritura y es justamente este último quien lleva adelante la crítica al papel que Saussure y la tradición tienen reservada a la escritura. Sostiene que la secundariedad que podía atribuirse a la escritura, aun en la era del libro, afecta “a todo significado que podía atribuirse a la escritura, vale decir desde *la apertura del juego*” (Derrida 1967: 12). Si bien para Derrida la escritura es la “instancia de la huella instituida” (1967: 60) anterior a toda incisión, grabado, y, por lo tanto, interior y exterior al habla, su pensamiento sobre el fin del libro y el comienzo de la escritura se produce a partir de los nuevos medios de registro de la información. En los mismos años, los nuevos medios de comunicación sugieren otras ideas que, si bien no van en la misma dirección, apuntan también a la escritura. Frente a la radiofonia, el teléfono y la televisión que dimensionan otra vez la palabra hablada, surgen voces que interrogan tanto la oralidad como la escritura: McLuhan, por ejemplo, fuera del campo de la semiótica hará un planteo que, más allá de sus estridencias, inaugurará una línea de pensamiento. La galaxia Gutenberg (McLuhan 1962) viene a llamar la atención sobre la tipografía en la constitución de la cultura. Pero quizás haya sido Havelock uno de los primeros en mostrarla como diferencial en la constitución de las organizaciones sociales. De este tronco surgen en general un conjunto de estudios que tienden a mostrar cómo muchos de los cambios que habitualmente se atribuyen a la imprenta en realidad provienen del trabajo tenaz sobre la escritura realizado a lo largo de siglos.
3. El *copyleft* fue una propuesta lanzada a la Red por R. Stallman en 1984.
4. Los crackers actúan sobre la Red destruyendo sistemas y códigos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTELL, M. (2001) *La galaxia Internet*. Madrid: Arcé.
- DERRIDA, J. (1967) *De la gramatología*. París: PUF.
- DE SIMONE, R. (1996) “El cuerpo del texto” en *El finero del libro* de G. Nunberg (ed.), 243-257. Buenos Aires: Paidós, 1998.

ILLICH, I. (1991) "Un alegato en favor de laji: investigación de la cultura escrita le-
gá" en *Cultura escrita y oralidad* de D. R. Olson y N. Torrance (eds.), 47-71. Bue-
nos Aires: Gedisa, reimpresión 1998.

LEVY, S. (2001) *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. Nueva York: Penguin.
LONGNOTTI, E. (1995a) "Terrorismo digital, el ataque final", *Tipográfica* 26, 12.
Buenos Aires.

— (1995b) "Hiperfuentes o los peligros de la lectura", *Tipográfica* 27, 9. Buenos
Aires.

MC LUHAN, M. (1962) *La galaxia Gutenberg*. Barcelona: Planeta Agostini, 1985.

ABSTRACT

*This article deals with digital crimes as an excuse to think about some char-
acteristics of the digital production, mainly plasticity and vulnerability. Aspects
such as plasticity in writing, network production or flux and connectivity are
some of the concepts that currently confront textuality understood as presence and
permanence.*

Maria Ledesma es profesora titular e investigadora en la UBA y en la Universidad Nacio-
nal de Entre Ríos. Se especializa en semiótica, diseño y comunicación. Ha publicado nu-
merosos trabajos de su especialidad en diversas revistas y en coautoría *Diseño y comuni-
cación. Teoría y enfoques críticos* (1997). Es autora de la novela *Escarimuzas* (1998). E-mail:
marialedesma@fibertel.com.ar

INTERFACE DE USUÁRIO SOB A LENTE DE ABORDAGENS SEMIÓTICAS

M. Cecília C. BARANUSKAS
OSVALDO LUIZ DE OLIVEIRA

1. INTRODUÇÃO

O computador surgiu em nossa cultura como uma ferramenta de do-
mínio exclusivo de especialistas: físicos, programadores e engenheiros de
hardware. Em consequência, os primeiros trinta anos da história dos compu-
tadores foram marcados pelo design centrado na tecnologia: as pessoas deven-
do se ajustar a uma perspectiva centrada na máquina. Esse cenário mudou ra-
dicalmente nas duas últimas décadas, à medida que computadores passaram
a ser integrados à maioria das ocupações sendo, portanto, apropriados por
um largo espectro de usuários.

A área de fatores humanos em sistemas de computador, definida como
"uma mistura intratável de questões teóricas e problemas práticos" (Shneider-
man e Thomas 1983), desenvolveu-se como resultado das dificuldades que os
cientistas da computação e engenheiros enfrentaram quando precisaram con-
siderar a relação entre os sistemas que construíam e seus usuários potenciais.
O problema central para os psicólogos, profissionais de fatores humanos e
cientistas da computação passou a ser, então, desenvolver teorias e modelos
do comportamento humano adequados a sistemas interativos. Na tentativa
de entender e acomodar habilidades humanas de aprendizado, memória e re-

solução de problemas para sistemas interativos, aspectos da natureza do usuário passaram a ser considerados em abordagens cognitivas (Card, Moran e Newell 1983; Norman e Draper 1986; Laurel 1990), estendendo e refinando teorias da Psicologia. Incorporando essas teorias, nos anos oitenta, o design de software passou por uma mudança de paradigma: do foco centrado na tecnologia, para o centrado no usuário. Na abordagem centrada no usuário, as necessidades dos usuários devem dominar o design da interface, e as necessidades da interface devem orientar o design do restante do sistema.

Mesmo sendo o computador membro da classe dos artefatos simbólicos, somente em anos recentes essa natureza simbólica tem atraído a atenção de grupos que estudam fatores humanos e interfaces de usuário. Elementos presentes nas interfaces, embora possam ser consideradas “ferramentas”, em analogia a ferramentas do cotidiano como, por exemplo, pincéis de pintura, pastas de arquivos, etc., eles diferem destas por não existirem ou serem usados primariamente como objetos físicos, mas como signos, conforme coloca Andersen (1990 [1997: 1]): “O lápis no programa de desenho não é um lápis real que pode ser usado para morder, ele meramente está para um lápis, representado por uma coleção de pixels na tela”. Além de Andersen, Nadin (1988), Souza (1993), Jorna e Van Heusden (1996), Liu (2000), Oliveira (2000), entre outros, têm desenvolvido trabalhos seminais envolvendo o uso de abordagens semióticas em design de sistemas computacionais e interfaces.

Neste artigo usaremos a perspectiva semiótica para estabelecer um entendimento para o conceito de interface, apresentaremos um ferramental teórico para análise de signos na linguagem de interface e o ilustraremos com um estudo de aspectos da interface de ferramentas de correio eletrônico comerciais. Argumentamos que a Semiótica fornece um vocabulário preciso e possibilita-nos analisar e comparar interfaces sob aspectos que não seriam aparentes em outras abordagens.

2. COMUNICAÇÃO E SIGNIFICAÇÃO EM INTERFACES DE USUÁRIO

A maneira ortodoxa de enxergar a interface limitando-a a sua função básica de comunicação no sentido físico do termo tem levado à busca de melhorias de *performance* em termos de tecnologia, com uso de mais recursos de memória, alta velocidade, etc. A perspectiva semiótica, por sua vez, tende a mudar o foco para os aspectos de sua adequação ao contexto (humano) de uso. Processos de significação passam, então, a interessar ao entendimento de interface e interação humano-computador.

Para Eco (1976 [1980]: 8-9), qualquer fluxo de informação de uma ori-

gem a um destino é um processo de comunicação, mesmo a passagem de um sinal de uma máquina para outra. Mas, significação é a forma mais alta de interação semiótica, onde o destino deve ser um ser humano e o “o sinal não é um mero estímulo, mas desperta uma resposta interpretativa no receptor” (Eco 1976 [1980]: 8). Assim, para Eco comunicação é possível sem significação, mas significação pressupõe comunicação.

Conforme discutimos anteriormente, mais do que um instrumento para se pensar a interface, a Semiótica pode servir de referencial teórico para design e avaliação de sistemas computacionais, dado que computadores são máquinas simbólicas constituídas e controladas por meio de signos. Para o usuário, entretanto, não é o trânsito dos elétrons pelos circuitos que interessa, mas a significação que ele pode atribuir à informação para interação com os sistemas computacionais.

Neste trabalho propomos um referencial teórico para análise de interface de usuário que combina elementos da Semiótica Peirciana às relações entre unidades que compõem a linguagem, suportadas pela Glossemática de Hjelmslev. A taxonomia de signos de Peirce permite-nos um certo grau de inferência sobre a interpretabilidade dos signos na interface e conceitos da Glossemática permitem analisar como esses signos se combinam em uma sentença na linguagem de interface. Ilustraremos nossa análise com aspectos de dois softwares clientes de correio eletrônico: o KMail, versão 1.4, e o Microsoft Outlook 2000, versão 9.0.0.2814 (figura 1).

3. UM FRAMEWORK PARA ANÁLISE DE INTERFACES

O processo de analisar interfaces está diretamente relacionado ao entendimento assumido para o processo de design. Entendemos design de interface como o processo consciente de se criar elementos com formas e aparências de modo a prover as pessoas com recursos para perceber e construir significado para interação com o sistema. Nessa perspectiva, buscamos um *framework* que nos possibilitasse enxergar tanto elementos em sua expressão gráfica e textual na tela, quanto a estrutura que integra esses elementos em uma “linguagem”.

3.1 Potencial interpretativo dos signos da interface

A segunda tricotomia de Peirce, que a considera “a mais fundamental divisão de signos” (Nöth 1995), classifica os signos com respeito à relação que se estabelece entre o “representamen” e o objeto. A relevância de estudar esse relacionamento, conforme Santaella (1989) discute, é que ele é base fun-

damental para consideração do potencial interpretativo de signos. Os três membros dessa tricotomia são os ícones, índices e símbolos. No *ícone* o “representamen” preserva algumas das características perceptivas do objeto. No *índice* o “representamen” é associado ao objeto por um relacionamento natural de suposição ou dependência. No *símbolo* essa associação é arbitrária, estabelecida socialmente ou imposta.

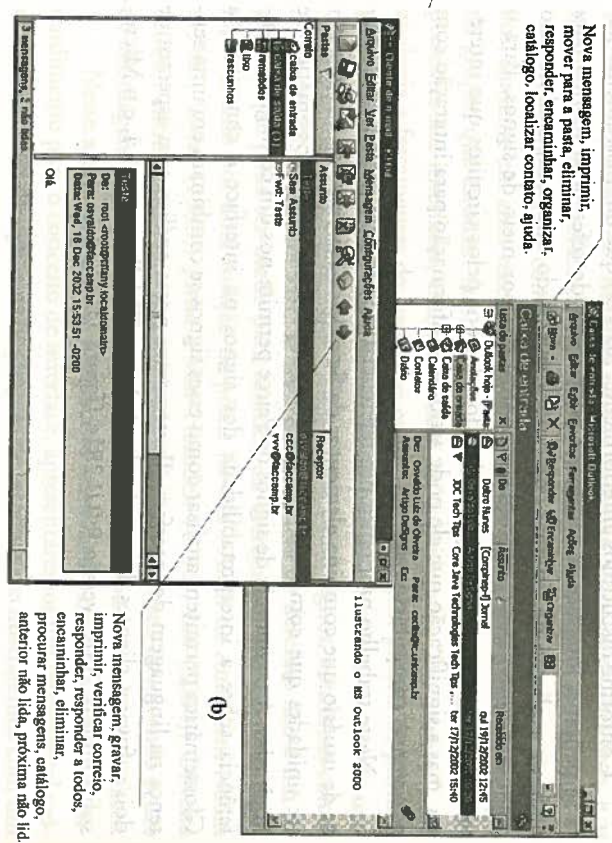


Figura 1. Uma visão das interfaces do (a) KMail e do (b) Microsoft Outlook 2000.

O ícone, por sua vez, foi tratado por Peirce não como um conceito monolítico, mas como conjunto de distinções e níveis; fala-se, então, em iconicidade. Conforme discutido em Santaella e Nöth (1998), há três níveis de iconicidade, que se apresentam em seis subníveis, que vão do ícone puro à metáfora. Interessam-nos neste trabalho os *hipóicoes*, que se subdividem em *imagem*, *diagrama* e *metáfora*, pois, diferentemente dos níveis anteriores, estes agem propriamente como signos porque representam algo. De forma sucinta podemos dizer que, na *imagem* o hipóicone reproduz as características perceptivas do objeto. No *diagrama*, o hipóicone baseia sua representação no relacionamento entre partes do referido objeto. Na *metáfora* o hipóicone expressa o caráter representativo de um *representamen* através de paralelo com outra coisa (Peirce 1972).

Em síntese pode-se dizer que a imagem apresenta uma similaridade na aparência, o diagrama nas relações, e a metáfora, no significado. Entretanto, conforme discutem Santaella e Nöth (1998), pela lógica Peirceana, o diagrama embute a imagem, assim como a metáfora engloba tanto o diagrama quanto a imagem. Essa mesma lógica de encapsulamento dos níveis mais simples pelos mais complexos ocorre também entre o ícone, o índice e o símbolo. Os três tipos de ícone representam graus de iconicidade decrescente e também degenerescência semiótica (Nöth 1995).

Na figura 2 ilustramos esta tipologia de signos, usando exemplos extraídos de interfaces de software. A seta indica a direção de crescimento do potencial de significação e grau de especificidade do signo. Em direção à origem do eixo encontram-se os signos cuja relação entre o “representamen” e o objeto são mais e mais indiretas, permitindo-lhes associação a um conjunto maior de significados (Prado, Baranauskas e Medeiros 2000). Na direção oposta encontram-se as imagens, que são signos que têm o mais alto grau de especificidade, isto é, eles podem ser usados como “representamen” de um conjunto menor e mais preciso de objetos. Esses signos carregam capacidade expressiva maior, porque seu relacionamento com o objeto é mais perceptível e imediato – eles são auto-referenciáveis (Santaella 1989).

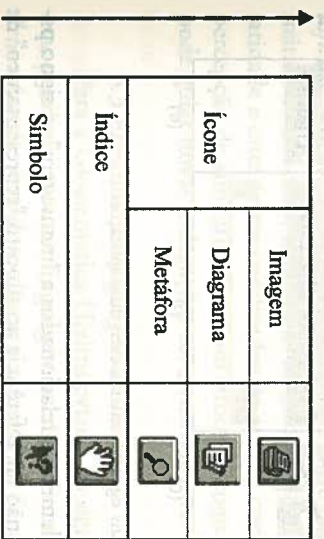


Figura 2. A taxonomia de Peirce para hipóicoes ilustrada para signos de interface de software.

Segundo Santaella (1998: 59), a classificação Peirceana nos fornece “uma rede de distinções radicalmente elementares e altamente abstratas que funcionam como um mapa de orientação para leitura precisa e discriminatória das leis que comandam o funcionamento de todos os tipos possíveis de signo”. Argumentamos que essa classificação de signos pode ser utilizada para se analisar o potencial de significação de elementos na interface de usuário.

3.2 Uma análise do potencial expressivo de signos de interface de ferramentas de correio eletrônico

Sem nos envolvermos com aspectos de quantificação dessa tipologia de

signos nos respectivos sistemas, para evitarmos um tratamento reducionista ao assunto, numa inspeção geral pelas Barras de Ferramentas podemos observar uma quantidade maior de elementos simbólicos no KMail e uma iconicidade maior no Outlook. Entretanto, vale lembrar, como observam Santacella e Nöth (1998), o símbolo é uma síntese dos três níveis signícos: o icônico, o indicial e o próprio simbólico e, ainda, existem níveis de convencionalidade presentes em maior ou menor grau também nas imagens. A seguir discutiremos alguns aspectos de iconicidade da interface desses sistemas, relevantes à criação de sentido.

No sistema de correio eletrônico do KMail, “mensagem” é associada ao signo mais à esquerda na figura 3-a; os elementos da BF “Nova mensagem” e “Eliminar (mensagem)” utilizam essa representação. Problemas de significação podem ocorrer quando analisamos a coerência interna desses signos na BF. O signo para “Procurar mensagens”, por exemplo, embora também se refira a “mensagem”, não utiliza a mesma lógica quando mostra “pegadas de animal” sob a lupa...

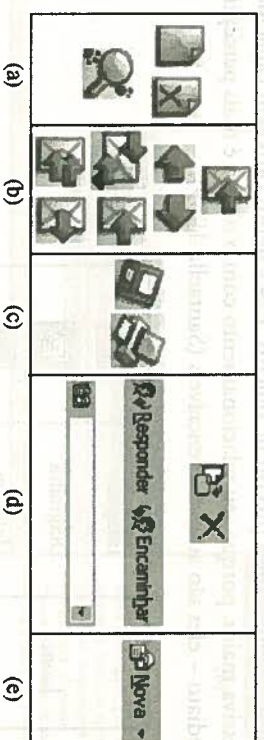


Figura 3. Alguns signos de interface das duas aplicações.

Ainda com relação a elementos relacionados a “mensagem”, o signo para “responder (mensagem)” não faz referência ao suposto “representamen” de mensagem, e utiliza um envelope fechado, disposto verticalmente conforme ilustrado na figura 3-b. Também, os signos para “(mensagem) anterior não lida” e “(mensagem) próxima não lida” são apresentados como elipses de linguagem, onde o elemento mensagem é subentendido. Há uma polissemia relacionada à seta como símbolo gráfico, uma vez que ela é utilizada também para representar verbos de ação como “verificar correio”, “responder”, “responder a todos” e “encaminhar”.

Os signos para “gravar” e “imprimir” (figura 3-c) utilizam metonímias onde o artefato que grava (mesmo que metaforicamente), e o artefato que imprime são utilizados como hipólcones tipo metáfora e imagem respectivamente, neste caso para as operações de gravar e imprimir mensagens.

No sistema de correio eletrônico do Outlook, os signos são dispostos na BF em grupos. Por exemplo, são agrupados respectivamente: “Mover (mensagem) para pasta” e “Excluir (mensagem)”, “Responder” e “Encaminhar” e “Catálogo de endereços” e “Localizar um contato” (figura 3-d). Esse agrupamento também potencializa coerência interna nos grupos. A construção signíca das sentenças relacionadas aos elementos do grupo pode utilizar os mesmos elementos gráficos em diferentes composições, como é o caso dos signos para “Responder” e “Encaminhar”. A seta curva retornando à figura da pessoa sugere responder “para” a pessoa (idéia de “dar um retorno”). Por outro lado, a seta curva em direção à figura da pessoa sugere ação de encaminhar (mensagem) para a pessoa.

O signo para “Nova mensagem de correio” (figura 3-e), por sua vez, embora icônico, poderia sugerir a verificação de nova mensagem chegada do correio (carta escrita, envelope aberto, selado) e não a possibilidade de criação de nova mensagem. Nesse caso, o elemento gráfico do signo não está consistente com o elemento textual “Nova”, podendo levar a diferentes interpretações.

Alguns semioticistas criticam o conceito de iconicidade, enquanto outros o defendem. Eco (1976), por exemplo, reinterpreta a oposição semiótica entre arbitrariedade e iconicidade com sua dicotomia *ratio facilis* e *ratio difficilis*. Sebeok (apud Nöth 1995) está entre os defensores da validade pragmática do conceito. Embora a iconicidade dependa de julgamentos de similaridade e estes sejam codificados de acordo com pessoas, lugares e tempo, a percepção de similaridades é um processo cognitivo relevante, uma vez que pode guiar novas indagações constitutivamente.

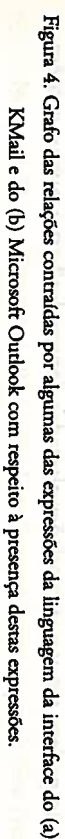
3.3 Estrutura da linguagem da interface

Para a Glossemática Hjelmsleviana, os signos que compõem os sintagmas possíveis em uma linguagem estabelecem entre si três tipos de relações: *determinação*, *interdependência* e *constelação*. Sendo *a* e *b* dois signos, uma relação de determinação de *a* para *b* ($a \rightarrow b$) é uma relação na qual a presença de *a* em sintagmas da linguagem é condição para a presença de *b* nestes sintagmas; uma relação de interdependência entre *a* e *b* ($a \leftrightarrow b$) é uma relação na qual a presença de *a* em sintagmas da linguagem é condição para a presença de *b* nestes sintagmas e vice-versa; uma relação de constelação entre *a* e *b* ($a \dashv b$) é uma relação na qual a presença de *a* em sintagmas da linguagem não é condição para a presença de *b* nestes sintagmas e vice-versa (Hjelmslev 1943 [1968]). Hjelmslev emprega estas três relações básicas no estudo de diversos aspectos relativos a uma linguagem.

As interfaces gráficas computacionais apresentam uma série de expressões lado a lado, de forma concorrente. Frequentemente, as linguagens destas interfaces fazem uso do recurso de habilitar e desabilitar botões, linhas de tabelas e outros *widgets* como forma de indicar quais podem, dentre as muitas expressões visíveis ao mesmo tempo, e quais não podem participar de um sintagma em uma certa circunstância. Podemos utilizar a Glossenática para analisar a relação que as expressões na linguagem de uma interface contraem entre si no sentido que estamos discutindo. Esta análise permite verificar se as expressões foram convenientemente dispostas na interface visando facilitar a seleção delas pelo usuário, na sua tarefa de compor sintagmas.

Em um extremo, relações de interdependência entre duas ou mais expressões indicam reciprocidade e afinidade entre elas. Em outro extremo, relações de constelação entre duas ou mais expressões indicam a inexistência de afinidade entre elas. Por outro lado, a linguagem da interface reflete a afinidade entre expressões por meio de recursos tais como proximidade, similaridade geométrica e circunscrição das mesmas. As relações de interdependência mostradas na figura 4-a, que se refere ao KMail, sugerem afinidade entre as expressões “botão gravar habilitado”, “botão imprimir habilitado”, “botão responder habilitado”, “botão responder a todos habilitado”, “botão encaminhar habilitado”, “botão eliminar habilitado” estabelecendo, digamos, um grupo 1 de expressões afins. A figura sugere, também, afinidade entre as expressões que aparecem dentro do retângulo à esquerda da figura 4-a, estabelecendo, digamos, um grupo 2 de expressões afins. As relações de determinação entre as expressões do grupo 1 e do grupo 2 sugerem uma afinidade

menor entre os grupos. Nesta mesma linha de raciocínio, as expressões “botão mensagem anterior não lida habilitado” e “botão próxima mensagem não lida habilitado” têm pouca afinidade com as expressões dos grupos 1 e 2. No entanto, a proximidade entre os botões na interface do KMail, ilustrada na figura 1-a, não está consistente com as relações de interdependência, determinada e constelação do grafo da figura 4-a. A disposição dos botões na interface do Kmail sugere outras afinidades.



Um possível redesign da linguagem da interface do KMail consistiria em reordenar os botões da barra de ferramentas de forma consistente com o gráfo da figura 4. Esta mesma análise conduzida para o Microsoft Outlook mostra a consistência entre a posição e circunscrição dos botões da barra de ferramentas e as relações exibidas no gráfo da figura 4-b. Esta mesma análise conduzida para o Microsoft Outlook mostra a consistência entre a posição e

circunscrição dos botões da barra de ferramentas e as relações exibidas no grafo da figura 4-b.

Toda expressão na linguagem da interface tem associada a si um certo paradigma de ações que encerra um conjunto, vazio ou não, de ações induzidas por aquela expressão. Botões como o de imprimir e o de excluir são quadrados, possuem um desenho de 16X16 pontos, e são tecnicamente conhecidos como *flat* por serem planos em contraposição aos botões tradicionais que têm uma forma expressiva tridimensional. Durante o tempo em que estão sob o ponteiro do mouse estes botões deixam as suas formas planares para assumir a forma tridimensional típica dos botões tradicionais. Botões como estes induzem ao conjunto unitário de ações "pressionar o botão". O botão "Nova mensagem" pertence a uma segunda forma expressiva. Conhecidos como botões *drop down flat*, os botões desta segunda forma expressiva assemelham-se aos demais botões *flat*, mas são mais largos possuindo, além do desenho, um texto e uma pequena seta do lado direito do texto. Um clique sobre a seta permite abrir um menu suspenso e um clique sobre qualquer outra parte do botão executa alguma ação. Assim, tais botões induzem a um segundo paradigma de ações: "pressionar o botão" e "pressionar a seta que existe o menu suspenso". A linguagem de uma interface deve ser consistente em relação aos paradigmas de ações induzidos por suas formas expressivas. Diferentes formas expressivas devem induzir diferentes paradigmas de ações. As duas classes de botões do Microsoft Outlook mencionadas anteriormente ilustram isto na medida em que expressões distintas induzem a paradigmas de ações também distintos.

Por outro lado, o Microsoft Outlook possui botões que induzem a outro paradigma de ações, diferente do induzido pelos botões do tipo *flat*. Botões como "Assunto", "De", "Classificação por ícone" e "Classificação por anexo" permitem, além do seu pressionamento, o seu arraste dentro do limite da barra que os contém induzindo, assim, ao paradigma de ações "pressionar o botão" e "alterar a posição dentro da barra". Entretanto, a linguagem da interface não oferece qualquer pista sobre quais botões podem e quais botões não podem ter as suas posições alteradas dentro das barras que os contém.

4. CONCLUSÃO

A manifestação de objetos e a realização de ações no computador são feitos através de signos. Entendendo a interface como um sistema de signos e a tarefa do designer como a de um criador de sistemas semióticos, caminha-se na mesma direção de Norman e Draper (1986), quando propõem "mover

os sistemas para mais próximo do usuário". No contexto deste trabalho esse "movimento", entretanto, é entendido como a qualidade de "fazer sentido" que objetos de interface possuem e podem produzir no usuário.

A análise realizada neste trabalho não tem a pretensão de esgotar o assunto. Ao contrário, representa uma contribuição inicial através da qual pode-se antever a complexidade inerente ao design e análise dos signos presentes nas interfaces de usuário de software. Entendemos esse tipo de análise como parte do processo iterativo de design. Aspectos de iconicidade dos elementos de interface, somados à análise da estrutura e o relacionamento entre as unidades que compõem as linguagens de interface contribuem para a clarificação do conceito de "ícone" conferido popularmente aos elementos gráficos nas interfaces e podem informar o redesign com relação aos aspectos de significação desses elementos na interface. Possibilidades de formalização desse processo de análise são metas possíveis de continuidade para este trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSEN, P. B. (1990) *A Theory of Computer Semiotics*. New York: Cambridge University Press, 1997.
- CARD, S. K., MORAN, T. P. e NEWELL, A. (1983) *The Psychology of Human-Computer Interaction*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- ECO, U. (1976) *Tratado Geral de Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.
- HYJEMSLIEV, L. (1943) *Prolegômenos a une theorie du langage*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1968.
- JORNA, R. e VAN HEUSDEN, B. (1996) "Semiotics of user interface", *Semiotica* 109 (3/4), 237-250.
- LAUREL, B. (1990) *The Art of Human-Computer Interaction*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- LIU, K. (2000) *Semiotics in Information Systems Engineering*. Cambridge: Cambridge UP.
- NADIN, M. (1988) "Interface Design", *Semiotica* 69 (3/4), 269-302.
- NORMAN, D. A. e DRAPER, S. W. (1986) *User Centered System Design in New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- NÓTH, W. (1995) *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana UP.
- OLIVEIRA, O. J. (2000) *Design da Interação em Ambientes Virtuais: uma Abordagem Semiótica*. Instituto de Computação, Unicamp, Campinas, SP, Brasil. Tese de doutorado.
- PERICE, C. S. (1972) *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix.
- PRADO, A. B., BARANAUSKAS, M. C. C. e MEDEIROS, C. M. B. (2000). "Carro-

- graphy and Geographic Information Systems as Semiotic Systems", *Proceedings of the 8th ACM GIS International Symposium*, Washington D.C., USA.
- SANTARELLA, L. (1989) "Towards a Classification of Visual Languages", *Page* 2(1), 43-67, jan/jun. São Paulo: PUC.
- SANTARELLA, L. e NORTH, W. (1998) *Imagem-cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.
- SHNEIDERMAN, M. L. e THOMAS, J. C. (1983) "The Humanization of Computer Interfaces", *Communications of the ACM* 26 (4), 252-253.
- SOUZA, C. S. (1993) "The Semiotic Engineering of User Interface Languages", *International Journal of Man-Machine Studies* 39, 753-773.

ABSTRACT

Computational systems can be seen as complex networks of signs that can be treated semiotically in several levels. The user interface of such systems can be understood as a "representation" for the system. Evaluating interfaces in this perspective requires an analysis of the signs present in the interface, relative to the user's language and his/her processes of signification. In this paper we revisit the main approaches to the concept of interface and human-computer interaction, and explore the potential of the semiotic perspective in the understanding and analysis of user interfaces. We argue that Semiotics provides us with an accurate vocabulary and enables us to analyze interfaces under unique aspects. In this paper we apply a combination of semiotic approaches as a basis for a framework to analyze user interfaces. The proposal is illustrated with the analysis of elements of the interface of commercial e-mail systems.

M. Cecília C. Baranauskas é Professora Associada no Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, Brasil. É Bacharel e Mestre em Ciência da Computação e Doutora em Engenharia Elétrica, pela Unicamp, Brasil. Seus interesses acadêmicos têm sido direcionados a aspectos da interação humano-computador, particularmente investigando diferentes formalismos e abordagens (incluindo Semiótica e Design Participativo) no design e avaliação de interfaces de usuário.
E-mail: cecilia@ic.unicamp.br

Osvaldo Luiz de Oliveira é professor na Faculdade Campo Limpo Paulista, Brazil. Gradou-se em Engenharia Civil e realizou o Mestrado e Doutorado em Ciência da Computação, na Unicamp, Brasil. Seus interesses de pesquisa têm endereçado aspectos da interação humano-computador. E-mail: osvaldo@facamp.br

HACER CLIC. HACIA UNA SEMIÓTICA DE LAS INTERACCIONES DIGITALES

CARLOS A. SCOLARI

1. LA ILUSORIA TRANSPARENCIA DE LAS INTERFACES

A partir de la década de 1980, con la difusión masiva de las interfaces *user-friendly*, se consolidó entre muchos investigadores una concepción que privilegia una lectura de los procesos de interacción en términos instrumentales y que tiende a hacer "desaparecer" la interfaz. Según Norman —uno de los padres de la ciencia cognitiva y experto en el sector de la *Human-Computer Interaction* (HCI)— los mejores programas informáticos "son aquellos donde la computadora 'desaparece' y se puede trabajar sin tener en cuenta a la máquina" (1989: 231).

Esta aparente "invisibilidad de los procesos de interacción" es una consecuencia directa de la aplicación de la *metáfora McLuhaniana de la prótesis* a las interfaces digitales: la mejor *prótesis* es aquella que no se siente, la *extensión* de nuestro cuerpo que desaparece durante el uso (McLuhan 1997). Los investigadores de la HCI se encargaron de llevar esta idea de "narcosis" o "invisibilidad" de las extensiones hasta sus últimas consecuencias. A la pregunta "¿Cuál es la mejor interfaz?" los teóricos de la interacción y los proyectistas de interfaces respondieron en coro: la mejor interfaz es aquella que desaparece durante el uso.

Una interfaz invisible es la utopía de todo proyectista. Sin embargo, lo

que es bueno para el proyectista —y sobre todo para el usuario— no es necesariamente bueno para el investigador. La aparente transparencia en el uso de las interfaces no debería implicar —como muchas veces sucede en los trabajos de algunos teóricos del instrumentalismo— una pérdida de complejidad teórica. Las interfaces, como cualquier otro lugar donde se verifiquen procesos semióticos, nunca son neutrales o ingenuas. A pesar de lo que sostienen numerosos investigadores, la interacción con las máquinas digitales está lejos de ser una actividad automática, natural y transparente.

Para desmontar el mito de la transparencia de las interfaces nos moveremos dentro de un marco teórico que combina la ciencia cognitiva con la semiótica, apuntando a delinear un primer borrador de *semiótica de las interacciones digitales*.

2. EL MODELO INSTRUCIONAL

El *modelo instruccional* de la semiótica interpretativa representa un óptimo punto de partida para el análisis de la interactividad, ya que se presta muy bien para su uso en clave digital. Según este modelo fundado en la semiótica de C. S. Peirce el significado de un término “es un bloque (una serie, un sistema) de instrucciones para sus posibles inserciones contextuales” (Eco 1984: 34). Pero un texto no sólo está formado por una cadena de términos acompañados por un paquete de *instrucciones semióticas*: el texto, a través de su articulación semiótica, también “representa sus normas de uso, sus modalidades de acceso al sentido” (Bettetini 1984: 101). Este segundo *paquete de instrucciones*, ya no semióticas sino pragmático-comunicacionales, es el que nos permitirá entrar en la dinámica de la interacción con las máquinas digitales.

Las interfaces bien proyectadas son fáciles de usar porque contienen indicios visibles de su funcionamiento que simplifican el reconocimiento por parte del usuario. Los dispositivos de interacción mal proyectados son frustrantes porque no ofrecen indicios o, peor aún, ofrecen indicios equivocados que tienden una trampa al usuario y lo inducen al error.

2.1 Affordances y constraints: *encanazar la interacción*

El aspecto exterior de un objeto —su superficie, su forma, la textura de los materiales con los cuales ha sido construido, sus dimensiones— nos dice que podemos utilizarlo para un fin determinado (y *excluye*, al mismo tiempo, otros posibles usos). El modelo instruccional de la semiótica interpretativa encuentra un paralelo en el concepto de *affordance* desarrollado por el psicólogo J. J. Gibson. La *affordance* indica las:

propiedades reales y percibidas de las cosas materiales, en primer lugar las propiedades fundamentales que determinan cómo se podría verosímelmente usar el objeto en cuestión [...]. La *affordance* brinda importantes sugerencias para el funcionamiento de las cosas [...]. Cuando estas “invitaciones al uso” son oportunamente aprovechadas, basta mirar para saber qué se debe hacer, sin tener que recurrir a figuras, etiquetas o instrucciones. (Norman 1988 [1990: 19])

Las instrucciones, en todo caso, entran a formar parte del objeto y constituyen una especie de programa virtual y replegado que el sujeto —durante el proceso perceptivo/cognitivo¹— despliega y reconoce. Este *programa operativo desplegado* será el encargado de guiar la interacción.

Todos los objetos, no sólo los que encontramos en las pantallas interactivas, nos comunican su función a través de las formas, materiales y texturas que los recubren. A nadie se le ocurriría tomar un cuchillo por la hoja afilada; por el mismo motivo, los niños se mueren de ganas por meter los dedos en los enchufes. Cuando los objetos han sido bien proyectados la *affordance* funciona como una *táctica de seducción*, un tipo especial de *invitación a la interacción* muy difícil de rechazar.

Una interfaz con una buena *affordance* atrae al usuario como el enchufe a los niños: los botones piden a gritos ser apretados, las puertas están esperando ser abiertas, los volantes quieren ser girados. Parte del trabajo del proyectista de interfaces digitales consiste en redescubrir todos estos dispositivos de interacción presentes en la vida cotidiana y llevarlos a la pantalla interactiva. Si la traducción es buena no será necesario el manual escrito (el sueño de todo proyectista de interfaces) y el usuario se encontrará con un ambiente familiar donde podrá navegar e interactuar de una manera casi natural, transparente.

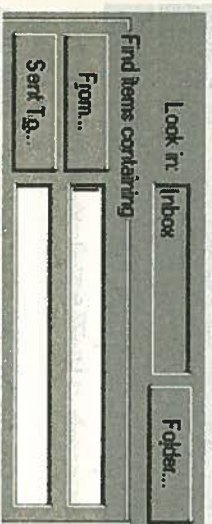


Figura 1. La ventana del comando “Find” de Microsoft Exchange.

Vamos un ejemplo de *affordance* equivocado. En la interfaz del programa de correo electrónico Microsoft Exchange (versión Windows 95) los botones denominados *From* y *Sent to* no son botones sino indicaciones sobre el contenido del campo que el usuario debe completar. El usuario despreviendo tratará de clicarlos pero no sucederá nada. Los pulsantes tridimensionales

(como las imágenes con sombras posteriores o animadas) poseen una fuerte connotación interactiva. Su *affordance* es muy elevada: son dispositivos que invitan al usuario a interactuar (figura 1).

¿Cómo evitar que los niños metan los dedos en el enchufe? La contracara de las *affordances* son las *constraints*: los objetos no sólo nos comunican su función sino que también nos dicen lo que *no podemos hacer con ellos*. Un ejemplo: el diámetro de la boca del tanque de nafta ecológica es mucho más pequeño que el de los tanques de nafta común; esto impide que hagamos una interpretación equivocada del dispositivo y llenemos el tanque con otro combustible que arruinaría el motor.

Del mismo modo, cuando un software no permite la realización de una cierta operación presenta el comando escrito o el relativo pulsante en *color gris*; cuando pasamos por encima con el cursor o cuando lo clicquemos, el comando no reacciona y sigue en estado de inactividad.

Un error muy común en la proyección de interfaces consiste en dejar activos elementos que en realidad no lo son. Por ejemplo en Microsoft Word (versión Office 95) el comando *Print* permanece activo a pesar de que no hay ningún documento para imprimir. Si el usuario trata de clicquear, aparece un mensaje que le comunica la imposibilidad de realizar esa operación (figura 2).

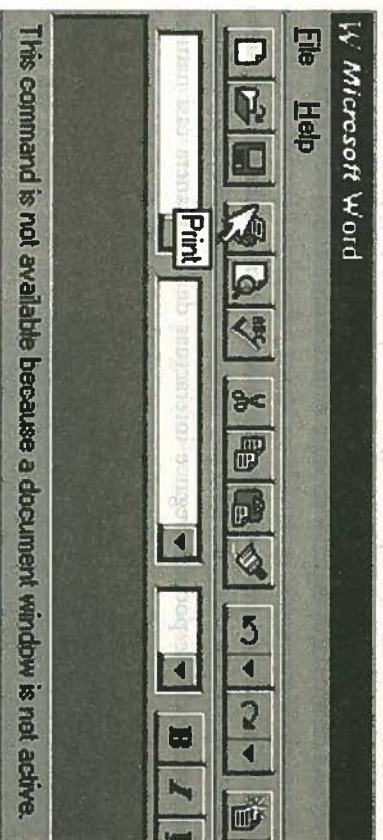


Figura 2. ¿Se puede o no se puede imprimir...? Microsoft Word - Versión Office 95.

En pocas palabras: las *affordances* y las *constraints* nacieron —como diría Eco— para limitar la “fuga de los interpretantes” en el ámbito de las interfaces. Cuando han sido bien proyectados, todos los objetos poseen un programa o paquete virtual de instrucciones incorporado que suplanta al manual escrito y nos indica qué podemos hacer con ese objeto (y, sobre todo, qué *no podemos hacer*).

2.2 Frames y scripts: el guión de la interacción

Los teóricos de la interpretación han demostrado una gran capacidad para traducir en clave semiótica conceptos provenientes de las ciencias cognitivas. La semiótica interpretativa desarrollada por Umberto Eco sería impen-sable sin una serie de conceptos elaborados por Marvin Minsky y Roger Schank en la década de 1970. Por ejemplo los marcos (*frames*) de Minsky y los guiones (*scripts*) de Schank le sirvieron a Eco como “barras de grafito” para evitar la explosión de la “semiosis ilimitada” y frenar la “fuga de los interpretantes”. Los textos, sostiene Eco, no son interpretables infinitamente: en un cierto punto hay que frenarse; si se va más allá no estamos “interpretando” sino “usando” un texto (Eco 1979, 1984, 1990).

Los marcos y los guiones son estructuras flexibles, que permiten “el uso de todas las experiencias previas en la interpretación de otras nuevas, para no basarse sólo en experiencias normalizadas estándar” (Schank 1981 [1987: 162]). Se presentan como un conjunto de diferentes subpartes que, en una situación determinada, son llamadas y recombinadas para poder formar una *cadena casual empaguetada*. Este proceso reconstructivo funciona con la misma lógica de la moviola de un director cinematográfico: la mente elige determinadas escenas y las monta linealmente para construir un *programa de acción*.

También las interacciones con la computadora se archivan bajo forma de guión en la memoria del usuario. Por ejemplo, si trabajando con un programa de gráfica vectorial el usuario desea colorear una figura debe: seleccionar la figura, seleccionar el color deseado y clicquear OK.

Para cambiar el color de un título dentro de un procesador de texto tendremos que seguir una secuencia similar: seleccionar el título, seleccionar el color deseado y clicquear OK.

Todas estas *secuencias interactivas* quedan registradas en la memoria del usuario bajo forma de *script*. Un guión de este tipo (seleccionar-modificar-OK) puede considerarse un programa estándar, una especie de principio organizador básico y transversal que incluye todas sus posibles variantes. La misma secuencia también puede ser aplicada si deseamos cambiar la interlínea de un párrafo en Word o el contraste de una fotografía en Photoshop.

Eco sostiene que “la comprensión textual está ampliamente dominada por la aplicación de guiones pertinentes, así como las hipótesis textuales destinadas al fracaso dependen de la aplicación de guiones equivocados e infelices” (1979: 81). La interpretación de un texto —y, agregamos nosotros, la interpretación de una interfaz— está siempre vinculada a la aplicación de la *historia* más adecuada. Muchos errores durante los procesos de interacción se producen por la aplicación de guiones errados por parte del usuario, equí-

voco generalmente causado por la presencia de instrucciones incorrectas en alguno de los elementos que componen la interfaz.

Veamos dos ejemplos:

1) Hace varios años en algunas ciudades de Francia se instalaron nuevos parquímetros que funcionaban con una tarjeta magnética prepaga. La secuencia era por demás simple: el usuario debía digitar el tiempo estimado de permanencia, introducir la tarjeta magnética, retirar la tarjeta magnética y retirar el ticket.

Pocas semanas más tarde el sistema estaba bloqueado; las máquinas quedaron fuera de servicio porque los usuarios no respetaban la secuencia prevista. Después de una breve investigación los proyectistas descubrieron por qué un mecanismo aparentemente tan sencillo había causado tantos inconvenientes: los usuarios aplicaban al parquímetro el guión –ya conocido por ellos y por lo tanto, automatizado– correspondiente a los teléfonos públicos, donde primero se coloca la tarjeta y después se digita el número.

2) Los primeros usuarios de los procesadores de texto recuperaban de su memoria los guiones provenientes de su experiencia de interacción con las máquinas de escribir. Una serie de comandos e íconos reforzaban la aplicación de este guión que les facilitaba notablemente el aprendizaje del software. Sin embargo el guión de la máquina de escribir también limitaba el uso del procesador de texto; por ejemplo los usuarios tendían –al final de cada línea– a llevar el cursor al inicio de la siguiente digitando la tecla *Return* como si se tratara del carro de la máquina (cuando en realidad la computadora realizaba la operación automáticamente). Este error provenía de la aplicación estricta del guión de la máquina de escribir.

Los guiones, esas pequeñas narraciones condensadas que el usuario aplica, cumplen un papel fundamental en los procesos de interacción. Vistos desde la perspectiva del modelo instruccional numerosos conceptos y categorías utilizados por la ciencia cognitiva adquieren una nueva dimensión. Por ejemplo podemos relacionar la *usability* –la facilidad de uso de un software o de un sitio web (Nielsen 1993, 2000)– con la cantidad y la calidad de las instrucciones que la interfaz contiene bajo la forma de un programa de acción virtual y replegado. Cuanto más claros y económicos son los guiones que la interfaz activa en la mente del usuario, *más transparente y automática parece la interacción*.

3. CONTRATAR LA INTERACCIÓN: UN MODELO

Según el modelo semiótico de la *conversación textual* (Bertolini 1984), el intercambio comunicativo no se realiza entre dos sujetos empíricos sino en

tre estructuras simbólicas (enunciador/enunciado). Bertolini sostiene que la interacción entre el hombre y las máquinas digitales se coloca a mitad de camino “entre el modelo de la conversación textual y cualquier otro tipo de interacción efectiva, empírica, con la realidad, más allá de que tenga o no un carácter conversacional. Se trata en ambos casos de una interacción” (1991: 124). Si por un lado la interacción con las computadoras mantiene el carácter virtual y simbólico de la conversación textual, por otro se manifiesta como una intervención directa del usuario –interfaz de por medio– en la producción de sentido.

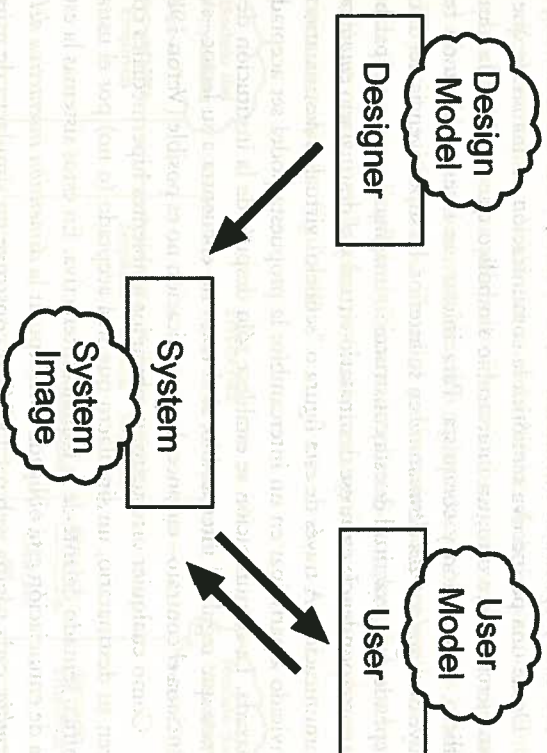


Figura 3. El modelo cognitivo del proceso de interacción (Norman 1990: 27).

Pero también la ciencia cognitiva ha creado sus modelos. Norman ha propuesto uno que en poco tiempo se ha transformado en la interpretación estándar dentro de la HCI (figura 3). Según Norman en un proceso de interacción hombre-computadora “coexisten dos modelos conceptuales” (“design model” y “user model”) y una “imagen del sistema”. Norman sostiene que el proyectista espera que el modelo del usuario sea idéntico a su modelo, pero el diseñador “no habla directamente con el usuario” ya que toda la comunicación se desarrolla a través de una “imagen del sistema”. Si la imagen del sistema no aclara o presenta en manera coherente el modelo del proyectista, el usuario “termina por crear un modelo mental errado [...]”. Cuando la imagen del sistema es incoherente o inadecuada, el usuario no puede usar fácilmente el dispositivo de interacción” (Norman 1990: 27).

Resulta evidente que el modelo elaborado por Norman no alcanza a representar la complejidad que caracteriza un proceso de interacción. Si bien Norman señala una cierta distancia o fractura entre lo que el diseñador *imagina* y lo que el usuario *hace* en la pantalla interactiva, no queda muy clara la naturaleza de la llamada “imagen del sistema”: ¿Se trata de otro “modelo conceptual” presente en la mente de alguno de los protagonistas reales de la interacción? ¿Es una interpretación a cargo del usuario del sistema? ¿O de un “mensaje” construido por el proyectista de la interfaz?

3.1 Una propuesta de interacción

Desde una perspectiva semiótica la comunicación es una *acción* que un sujeto ejerce sobre otro, un intercambio simbólico que renvía a la idea de conflicto, estipulación y conquista. Para iniciar ese intercambio todo texto incluye un *simulacro del destinatario* en su interior. La supervivencia del discurso depende de la exactitud de esta construcción imaginaria o, en otras palabras, de la correspondencia entre ese destinatario virtual y el destinatario *empírico* de la comunicación. A través de esta figura o “señuelo” virtual el destinatario real es invitado a participar en un intercambio; la propuesta podrá ser aceptada o rechazada. La comunicación se establece sólo después de la institución de un *contrato* que regula el intercambio; si el texto no encuentra a su lector –si no se sanciona el contrato– entonces la comunicación no es posible (Verón 1985).

Como cualquier otro texto, también los ambientes hipermediales construyen su destinatario, un simulacro que será aceptado (o no) por el usuario empírico sentado delante de la pantalla interactiva. En estos sistemas la estrategia de enunciación está obligada a incorporar la *dimensión interactiva del intercambio*: cada página web o CD-ROM construye un simulacro de usuario (más o menos competente, más o menos activo) que funciona como *propuesta de interacción* en relación con el usuario empírico, quien decidirá si aceptar o rechazar la oferta. La aceptación del contrato significa el inicio de un intercambio comunicativo; su rechazo, la inmediata interrupción de la relación.

Aceptar un *contrato de interacción* significa para el usuario entrar en un mundo con su propia gramática, un universo donde estará obligado a manipular ciertos dispositivos y a realizar ciertas operaciones (y no podrá ejecutar otras). Entre el usuario y el proyectista se produce así una comunicación diferida que, a diferencia de lo que sostienen los teóricos del instrumentalismo, no puede ser reducida a una transferencia lineal de información desde un emisor activo (el proyectista) a un receptor pasivo (el usuario) que se limita a responder automáticamente. *Comunicar es confrontarse, establecer contratos –en nuestro caso un contrato de interacción– y eventualmente violarlos para poder repropoñerlos bajo nuevas condiciones.*

3.2 La dinámica proyectación/uso

El usuario y el proyectista se comunican entre sí sólo a través del sistema y de manera diferida. La interfaz es el lugar donde se desenvuelve esta comunicación, el espacio donde los modelos mentales y los simulacros del proyectista y del usuario se actualizan y confrontan. Dicho en términos semióticos: la interfaz es el lugar donde se desarrolla el *diálogo* entre la estrategia del proyectista y la estrategia del usuario (Eco 1979), el ambiente donde el simulacro del usuario *conversa* con el simulacro del proyectista (Bertolini 1984, 1991) o el espacio de contracción entre una gramática de la producción y una gramática del uso (Verón 1987).

Retomemos la cuestión del modelo teórico de la interacción hombre-computadora. Desde una perspectiva semiótico-cognitiva podemos identificar al menos cuatro actores virtuales: dos representaciones mentales (Modelo del Proyectista y Modelo del Usuario) y dos construcciones implícitas en la interfaz (Proyectista Implícito y Usuario Implícito). Los dos primeros han sido exhaustivamente trabajados por la ciencia cognitiva; los otros dos son de pertinencia semiótica (figura 4).

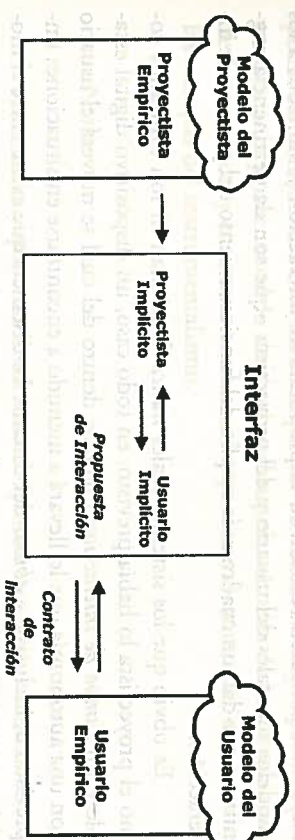


Figura 4. El modelo semiótico de la HCI.

a. Modelo del Proyectista: es el modelo conceptual del diseñador, la *representación mental del sistema* que ha construido y del *usuario ideal*. A menudo el proyectista reifica sus representaciones mentales para terminar considerando una parte constitutiva del proceso de interacción. Los modelos, conviene no olvidarlo, son siempre hipótesis que corren por cuenta del sujeto que los construye.

b. Modelo del Usuario: es el modelo mental desarrollado por el usuario a partir de su interacción con el sistema, más allá de su conocimiento del funcionamiento *real* del mismo. El modelo conceptual del usuario es una *representación mental* que explica –en términos para él comprensibles– el funcionamiento del sistema. Si el usuario no sabe cómo funciona, lo mismo recu-

petará de su mente el *fame* (o una combinación de *fames*) que más se le aproxime y lo aplicará durante la interacción sin mayores contemplaciones, tal como sucedió con los parquímetros franceses.

c. Proyectista Implícito: es un simulacro del proyectista *dentro de la interfaz*. El proyectista empírico delega sus funciones a esta figura virtual, la cual se manifiesta en la superficie de la interfaz bajo forma de *huellas y marcas* de una acción ordenadora. Estas marcas determinan, por ejemplo, el ritmo de la interacción, la secuencia de *inputs* a ejecutar, los códigos que regulan los dispositivos de interacción, los recorridos posibles, etcétera.

d. Usuario Implícito: es un simulacro del usuario *dentro de la interfaz*. El usuario implícito es una hipótesis de conducta del usuario empírico, una presunción sobre su experiencia, sus competencias y sus expectativas interactivas. Si el usuario empírico se reconoce en este usuario virtual, la propuesta será aceptada y se dará inicio a la interacción.

Como se puede observar, el proyectista implícito y el usuario implícito viven “prisioneros” de la interfaz y sólo un análisis semiótico puede recuperar su presencia. Ambos simulacros –y especialmente el diálogo virtual entre ellos– nos permiten reconstruir la propuesta de interacción y, sumados a los modelos mentales del usuario y del proyectista –que son de pertinencia cognitiva– nos dan un cuadro más amplio del funcionamiento del proceso de interacción.

Es obvio que los sistemas reales *nunca* funcionan ni son utilizados como el proyectista lo habla previsto; en todo caso, un dispositivo digital establece un *campo de interacciones posibles* dentro del cual se moverá el usuario con una autonomía que lo llevará a menudo a encontrarse en situaciones imprevistas o, inclusive, a *abusar* del sistema. La distancia que existe entre el modelo proyectual y el uso concreto de un sistema es la misma que existe entre la imagen del lector presente en la mente del autor de una novela y el lector empírico de la obra: este último, fiel al principio de la semiótica ilimitada, a menudo irá mucho más allá y *usará* al texto en vez de *interpretarlo* (Eco 1979, 1990). El proyectista, del mismo modo, nunca podrá anticipar todas las posibles interacciones del sistema que ha creado.

El desequilibrio entre todos estos modelos y simulacros –que se expresa en las situaciones reales de interacción, cuando el usuario se encuentra sólo frente a la pantalla interactiva– es el motor que dinamiza la evolución de las interfaces. Para superar este desequilibrio los proyectistas construyen nuevas versiones de sus productos, los cuales a su vez serán sometidos a usos *desviados* (“desviados” con respecto al modelo del proyectista) y totalmente inesperados. Al desviarse de los usos previstos por el diseñador el usuario empírico efectúa un trabajo creativo que puede equipararse a una reproyección de la

interfaz. Los usuarios –al igual que los proyectistas– *siempre* tienen una imagen o modelo mental del sistema con el cual están interactuando. Incluso cuando desconocen su funcionamiento los utilizadores aplicarán modelos, pertenecientes a experiencias precedentes de interacción, que se encuentran archivados dentro de su enciclopedia; esto llevará a que tarde o temprano se produzca un *uso aberrante* del sistema. La historia de las tecnologías –no sólo digitales– es la historia de sus usos desviados.

4. HACIA UNA CRÍTICA DE LA RAZÓN INSTRUMENTAL

Si resumimos en pocas palabras el recorrido que hemos seguido, podemos decir que al retraducir en términos semióticos los modelos elaborados por las teorías cognitivas de la HCI, la lectura de los procesos de interacción se enriquece con la *incorporación de una idea contractual, conflictiva y a la vez cooperativa, de la relación entre proyectista y usuario*.

El enfoque que proponemos –por ahora un borrador de la que un día podrá ser considerada una semiótica de las interacciones digitales– nos proporciona un primer modelo desde el cual superar el mito de la transparencia de las interfaces y comenzar a analizar los procesos de interacción sin caer en las trampas del instrumentalismo.

NOTA

1. Resulta muy difícil determinar cuándo el proceso perceptivo comienza a deslizarse hacia la cognición. Sobre los límites entre percepción e interpretación véase Eco (1997), donde entre otras cosas se retoma la antológica discusión con Richard Rorty sobre los usos y abusos que provoca la *affordance* del destornillador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, G. (1984) *La conversazione audiovisiva*. Milán: Bompiani.
 — (1991) *La simulazione visiva*. Milán: Bompiani.
 ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milán: Bompiani.
 — (1984) *Semiótica e filosofia del linguaggio*. Turín: Einaudi.
 — (1990) *I limiti dell'interpretazione*. Milán: Bompiani.
 — (1997) *Kant e l'ormaiorino*. Milán: Bompiani.
 MCLURHAN, M. (1964) *Gli strumenti del comunicare*. Milán: Il Saggiatore, 1997.

- NIELSEN, J. (1993) *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press.
- (2000) *Designing Web Usability*. Indiana: New Riders Publishing.
- NORMAN, D. (1988) *La caffeinera del masochista*. Milán: Giunti, 1990.
- (1989) "Why interfaces don't work" en *The Art of Human-computer interface design* de B. Laurel (ed.). Massachusetts: Addison-Wesley.
- SCHANK, R. (1981) "Lenguaje y memoria" en *Perspectivas de la ciencia cognitiva* de D. Norman (ed.). Barcelona: Paidós, 1987.
- VERON, E. (1985) "L'analyse du 'contrat de lecture': une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse" en *Les médias. Expériences, recherches actuelles, applications* de AA.VV. París: IREP.
- (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.

ABSTRACT

The research, here presented, proposes a critical analysis of instrumental approaches in Human-Computer Interaction (HCI). From a semiotic point of view, interfaces are not "tools" that "disappear" during interaction, but rather complex devices that constraint users to co-operate with designers and to contract with them for the sense of the interaction process.

Carlos Alberto Scolari es coordinador de la Licenciatura de Periodismo y profesor de Teorías de la Comunicación y Comunicación Digital en la Universidad de Vic (España). Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación (Universidad Católica de Milán). Ha publicado: *Lo sguardo degli angeli. Intorno e oltre Blade Runner* (Turín, 2002, en colaboración con Paolo Bertetti), *Historietas para sobrevivientes* (Buenos Aires, 1999), *Hyperbook. Un ipertesto per conoscere gli ipertesti* (Bologna, 1995), *I nipoti dell'Eternauta* (Bologna, 1994).

SIM-BIOSIS. DISIMULANDO THE SIMS

MATTEO BITTANTI
RUGGERO EUGENI¹

1. INTRODUCCIÓN: LA VIDA COTIDIANA COMO SIMULACIÓN

El simulador de "relaciones humanas" creado por Will Wright, *The Sims* (Maxis/Electronic Arts 2000), es el videojuego más vendido. Con más de 7 millones de copias comercializadas en poco más de tres años, *The Sims* ha desatendido a *Myst* (Cyan/Broderbund 1993). El dato es todavía más sorprendente si se piensa que, mientras la mayor parte de los videojuegos coloca al jugador en la condición de poder vivir aventuras extraordinarias, *The Sims* simula la trivialidad de lo cotidiano. Pero no es esta la única paradoja de *The Sims*.

En un primer nivel, *The Sims* es una simulación "clásica". Junto con sus predecesores (*Sim City*, *Sim Earth*, *Sim Ant*, etc.) es el modelo dinámico de un sistema complejo. En este caso, el usuario establece las características de un núcleo familiar virtual y puede hacerlos interactuar entre sí o con otros personajes presentes en el área del juego (un barrio suburbano cualquiera de los Estados Unidos). Para usar la definición del mismo autor, *The Sims* es una "casa de muñecas virtual". Pero es también un verdadero *metavideojuego*, un texto polisémico que trasciende los confines del mero *ludus* electrónico. Para muchos usuarios *The Sims* se ha convertido en el equivalente videolúdico de los *reality TV shows*; así como *Big Brother* exhibe la normalidad de lo cotidiano, de manera análoga el juego de Wright repropone la trivialidad de la existencia.

2. NUDOS ABIERTOS: IDEOLOGÍA, CULTURA Y CONTRACULTURA ALREDEDOR DE *THE SIMS*

2.1 *Obra abierta, muy abierta, entornada*

Uno de los aspectos más fascinantes de *The Sims* está en su arquitectura flexible y maleable. La ausencia de objetivos rígidamente prefijados y la heterogeneidad de tácticas adoptables por parte del usuario convierten a la experiencia de juego en algo siempre estimulante. *The Sims* representa un ejemplo paradigmático de aquello que Pierre Lévy ha llamado “obra virtual”, un artefacto cultural cuyas características fundamentales son la versatilidad, la modularidad y la expansibilidad. Escribe Lévy:

cada actualización (de la obra virtual) revela un aspecto nuevo. Es más, ciertos dispositivos no se contentan con una función combinatoria sino que suscitan, en el curso de las interacciones, la emergencia de formas absolutamente impredecibles. De esta manera, el evento creativo no se limita más al momento de la concepción o de la realización de la obra: el dispositivo virtual *propone una máquina productora de eventos*. (Lévy 1997: 132, itálica nuestra)

Las observaciones de Lévy explican en parte algunas de las razones del éxito inesperto y arrollador de *The Sims*: cuanto menores son los vínculos y las limitaciones que la obra virtual impone al usuario, tanto mayor es su nivel de diversión y de implicación. *The Sims* le permite al jugador redefinir en diferentes niveles las características del juego, hasta llegar a subvertir las reglas (explícitas e implícitas) que pautan su funcionamiento. Ahí donde la mayor parte de los videojuegos impone al jugador elecciones limitadas (“mata o sé-rás matado” en los *first person shooters*), *The Sims* propone situaciones mucho más ambiguas y complejas que pueden ser atronadas en modos diferentes. No es casual que Celia Pearce (2002b) haya definido a *The Sims* como una forma de “narrativa LEGO” ni que Henry Jenkins (2003) lo considere un ejemplo de “narrativa emergente”, definición que se aplica a todos aquellos textos electrónicos caracterizados por una estructura flexible y dinámica, capaces de evolucionar en direcciones no previstas ni siquiera por los mismos autores.

La “apertura” de *The Sims* se manifiesta en niveles lúdicos y extralúdicos. En primer lugar, el juego ha sufrido una serie de transformaciones sucesivas gracias a las numerosas expansiones comercializadas por la misma Maxis, de tal manera que la última encarnación, si bien mantiene algunas de las premisas iniciales, aparece mucho más compleja y sofisticada respecto del texto “original”. Junto a esta “transformación” planificada “desde arriba” (o

como alternativa de ella), se han producido innumerables y significativas modificaciones surgidas “desde abajo”. En este sentido *The Sims* representa un ejemplo paradigmático de aquella que Henry Jenkins (2003) define como “the new participatory culture”.

2.2 Participatory culture

El investigador del MIT sostiene que en estos últimos años ha surgido una nueva forma de *participatory culture* que ha modificado profundamente las modalidades a través de las cuales los usuarios consumen diferentes tipos de productos mediáticos. Según Jenkins (2003), los factores que han hecho posible esta transformación son tres: a) aparición de tecnologías que les permiten a los usuarios apropiarse con facilidad de los contenidos mediáticos, modificarlos a placer y redistribuirlos; b) multiplicación de las subculturas que promueven la filosofía de la autoproducción y c) difusión de nuevos modelos económicos que favorecen el flujo de imágenes, ideas y formas de narración a través de diferentes canales, los cuales a su vez exigen modos de fruición más activos. Todo esto ha llevado al nacimiento de una “audiencia interactiva” la cual, si bien tiene un notable margen de movimiento dentro de los escenarios mediáticos, no es completamente autónoma en el plano creativo, sino que opera junto a potentes multinacionales de la comunicación.

Alrededor de *The Sims* se ha formado una verdadera “audiencia interactiva” o, para usar la definición de Pierre Lévy (1997: 209), una “cosmopedia”, una comunidad que comparte sin fines de lucro varias formas de conciencia. La filosofía en la que se basa la “cosmopedia” incluye la producción y la distribución de conocimientos a través de afiliaciones de carácter táctico. Desde hace tres años, miles de usuarios esparcidos por el mundo producen y difunden gratuitamente una serie de contenidos digitales que han enriquecido y ampliado el microcosmos de *The Sims*. Como ha declarado el mismo Will Wright “los fans producen entre el 80 y el 90 por ciento de los contenidos de *The Sims*. Creo que el rol del programador consiste simplemente en construir las bases del juego, y que serán los jugadores quienes decidirán de manera autónoma en qué dirección desarrollarlo” (véase Byrd 2001).

El desarrollo de *The Sims* representa un fenómeno fascinante. Wright ha puesto a disposición de los usuarios instrumentos que impulsan un consumo creativo de *The Sims*. Los resultados no se han hecho esperar. Nos limitaremos a citar dos: *Sim Art Studio* y *The Family Album*. *Sim Art Studio* es un aplicativo que les permite a los usuarios proyectar cualquier tipo de *texture* en formato *bitmap* e importarla en el juego. Dejando de lado el hecho de que la práctica de crear nuevos personajes personalizados—definida en la jerga como *skinning*—se ha transformado hoy en una verdadera forma de arte, los fans

han utilizado esta opción para, por un lado, colocar dentro de *The Sims* personajes provenientes del mundo mediático conguo al videolúdico: héroes televisivos (provenientes de series de TV como *Star Trek* o *The Simpsons*), de la historia (los superhéroes Marvel o DC) y cinematográficos (los héroes de *Star Wars* o de *The Matrix*). En un juego de autorreferencialidad al cuadrado, los íconos de la cultura pop se han convertido (literalmente) en íconos videolúdicos. Además, los usuarios han empleado *Sim Art Studio* para crear modelos virtuales de sí mismos y colocarlos dentro de *The Sims*. Por una parte el superhombre, por otro el “hombrecito”.

Todavía más interesante ha sido el fenómeno de *The Family Album*. Creado originalmente para permitirles a los usuarios que fotografíaran “instantáneas” de la vida de sus personajes y poder compartirlos a través de Internet, este instrumento se ha transformado en una verdadera forma narrativa. Los jugadores han creado miles de historias ilustradas y las han distribuido —gratuitamente— en la Web *www.the Sims.com/exchange* o en sitios creados por ellos mismos. *The Sims* se ha transformado en un generador de novelas o cómics digitales. La Web oficial ha catalogado las historias enviadas por los jugadores en varias categorías o géneros: horror, ciencia ficción, familia, fantasía, acción, aventura, misterio, históricos, romance y comedia. La producción narrativa abarca desde las parodias de series televisivas o cinematográficas hasta historias inspiradas en episodios de crónica. Por ejemplo, algunos jugadores/narradores han usado *The Sims* para contar episodios de abusos sexuales, violencias familiares o tragedias internacionales como el ataque a las Twin Towers del 11 de septiembre de 2001.

2.3 (V)Ideología de The Sims

En el cuento “The Days of Perky Pat” (1963), Philip K. Dick describe una América postatómica en la cual los adultos pasan el tiempo simulando escenas de la vida cotidiana antes del apocalipsis por medio de una muñeca, Perky Pat, y de plásticos especiales llamados “composiciones”. Por admisión del mismo Dick, la figura de Perky Pat ha sido modelada a imagen y semejanza de Barbie, la muñeca introducida por la Mattel en 1959. Vittorio Curtoni ha definido este cuento de Dick como el “resumen de una cultura enferma [...] un estudio de antropología cultural” (1996: 9).

The Sims es la Perky Pat de nuestros días. Lo que relaciona a los dos textos es la ideología consumista. Gonzalo Frasca (2001) ha notado a propósito de *The Sims* cómo “the amount of virtual friends that you have depends on the amount of goods that you own”. Celia Pearce (2002b), por su parte, realiza una lectura opuesta: “a strong anti-consumerist satirical subtext to the game” dado que “characters need things to make them happy, but over time,

the things begin to own them”. Desde nuestro punto de vista la dos posiciones son al mismo tiempo correctas y equivocadas. En otras palabras: la ideología consumista de *The Sims* presente en el texto original ha sido impugnada y parodiada por los mismos jugadores.

2.4 The Sims entre resistencia y aceptación

The Sims constituye un terreno de conflicto (v)ideolúdico. En la batalla participan las multinacionales que están tratando de colonizar los espacios virtuales y la masa de usuarios que explota los mismos espacios para manifestar su propio rechazo a esta lógica consumista. Ya a nivel textual el juego promueve una ideología políticamente correcta que contempla, entre otras cosas, la imposibilidad de simular matrimonios entre los miembros del mismo sexo. En segundo lugar, los programadores deliberadamente han elegido no representar de manera realista los órganos sexuales de los personajes. Como era de esperarse, poco después de la introducción del juego aparecieron en la Red —en webs especializadas como *The Academy of Symbiolists*— una serie de soluciones para evitar el efecto “fuera de juego” que distorsiona las partes desnudas de los Sims. Algunos jugadores incluso han creado “skins” de camisas y logo pro gays que se descargan gratuitamente de la Red, mientras que en sitios eróticos como *www.adultgamecreviews.com* han distribuido clips que muestran varios tipos de efusiones lésbicas y gays entre “simianos”.

En segundo lugar, *The Sims* representa el último ejemplo de *advertising*: en el mes de noviembre de 2002 McDonald’s e Intel anunciaron que invertirían más de dos millones de dólares para promover sus productos dentro de *The Sims Online* (Maxis 2002), la última encarnación de *The Sims*. El fenómeno, conocido como “product placement”, no es nuevo: desde hace varias décadas los espacios de los videojuegos están habitados por marcas de todo tipo, como lo demuestran los logotipos presentes en las simulaciones deportivas y en los juegos de carreras. El caso de *The Sims Online*, sin embargo, presenta algunas novedades relevantes. La primera es que la inserción de la marca no asume en este caso una función meramente decorativa, sino explícitamente promocional. En otras palabras, la marca es utilizada de manera instrumental y funcional con respecto a las necesidades de la empresa y su inserción ha sido negociada directamente con los productores del juego. Pero, sobre todo, más que la marca son los mismos productos de las multinacionales los que se promueven en el juego. En *The Sims Online*, por ejemplo, el jugador podrá comprarse Big Macs y papas fritas (virtuales) en los locales (también virtuales) de la popular cadena de comidas rápidas. Los más emprendedores podrán inclusive aspirar a una carrera en el sector gastronómico de las franquicias.

Ante el ingreso prepotente de las multinacionales dentro de *The Sims*, algunos usuarios han manifestado su insatisfacción en *newsgroups* y foros. Otros han organizado formas virtuales de protesta y resistencia. El caso más sorprendente ha sido el de Tony Walsh (2002), un periodista canadiense que ha invitado explícitamente a boicotear los productos McDonald's en *The Sims Online*. Entre otras cosas el periodista/militante ha sugerido a los jugadores que simularan el envenenamiento por hamburguesa e insultaran al personal virtual de McDonald's.

No menos interesante es el proyecto *Tiny Signs of Hope*, una web pacifista que pone a disposición de los usuarios diferentes *tools* para "amueblar" los ambientes de *The Sims* con pósters virtuales con mensajes contra la guerra (figura 1).

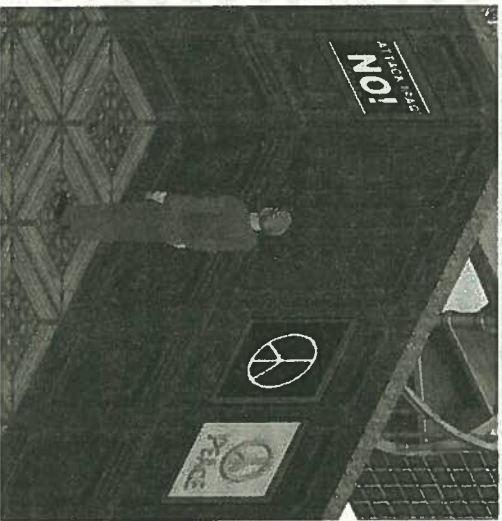


Figura 1. *Tiny Signs of Hope*: pacifismo en *The Sims*.

3. TÁCTICAS DEL SENTIDO: FIGURAS DE LA ENUNCIACIÓN EN *THE SIMS*

3.1 *Destrucciones/instrucciones de uso*

Entre las utopías de la tradición textual clásica a la que los hipertextos han dado cuerpo, un lugar central está reservado al rol del lector en tanto co-enunciador del texto. El lector de hipertextos traduce las potencialidades del "texto-recurso" en la actualidad de un "texto-discurso", y realiza de esta manera un verdadero proceso de enunciación. En el caso de los hipertextos de ficción esto equivale a fundar y hacer evolucionar un mundo posible: el hi-

per lector contribuye a la construcción y a los desarrollos de un "mundo de invención" dotado de espacios, tiempos, personajes, objetos, eventos y acciones. Se abren a partir de este punto dos ámbitos de estudio interconectados entre sí.

Por una parte es posible estudiar los espacios de manobra que el hipertexto permite al usuario: se trata, en sustancia, de estudiar el *espacio lógico* (la organización de los contenidos en términos de la accesibilidad recíproca que se tiene a nivel del software) y el *espacio visible* del hipertexto (la representación de los contenidos en la pantalla), para reconstruir los caracteres del *espacio del uso* (Betterini et al. 1999). En otras palabras, es necesario entender "qué puede hacer y ser el usuario", o sea, se trata de definir los *roles enunciativos* del usuario.

Por otro lado es posible analizar las relaciones e interferencias entre acciones y roles del usuario real y, por otra parte, el desarrollo y los personajes de ficción. En este caso se trata de estudiar "qué puede imaginarse hacer y ser el usuario", las formas de complicidad del usuario con respecto al mundo de ficción, o sea las *posiciones enunciativas* del usuario.

Este apartado pretende proponer dos hipótesis correlacionadas. En primer lugar consideramos que *The Sims* representa un giro de 360° en el panorama de los videojuegos al proponer no tanto un cierto rol y una cierta posición para el usuario, sino un set de roles y posiciones diferentes. Más que "videojuego" *The Sims* es una "caja de componentes" que puede dar lugar a diversos usos, comportamientos y formas de complicidad. La jugada más evidente de *The Sims* es la destrucción, la deconstrucción de un rol único para el usuario. Esto, sin embargo, *no significa la proliferación incontrolada de roles que las indicaciones textuales no pueden disciplinar*. Al contrario, pareciera que *The Sims* sustituyen el rol único con la propuesta de tres posibles roles enunciativos (que no se excluyen mutuamente durante el juego).

En segundo lugar, creemos que *The Sims* propone un modelo de simulación de la experiencia de la vida cotidiana. Algunos han observado justamente que este videojuego permite la simulación de las tácticas desplegadas en la cotidianidad. Nuestro análisis pretende demostrar que *The Sims* propone una simulación de los procesos de construcción de sentido que otorga una cierta coherencia a la red de prácticas, comportamientos, acciones y rituales de la vida cotidiana.

3.2 *Como un acuario: el modelo de la observación*

The Sims ha sido proyectado para funcionar independientemente de la intervención del usuario. Una vez elegida la casa y la familia, el usuario puede simplemente observar lo que pasa. Hay algunos aspectos de *The Sims* que

evidencian tal modalidad de juego. El espacio lógico incluye una modalidad de autogestión: el pasaje de una variable a otra es automático. La extensión del área sobre la pantalla destinada a hospedar la escena del mundo ficcional, la posibilidad de remover la barra con los comandos que permiten controlar a los personajes o la calidad del sonido reenvían a la posibilidad de construir una actitud de pura observación. Se asiste en este caso a la anulación de la actividad de coenunciación del usuario: su rol es de simple *espectador*. Su posición con respecto al mundo textual permanece *externa*: la narración es siempre en tercera persona.

Esta modalidad de uso deja en absoluta evidencia la insensatez de algunos comportamientos. La cotidianidad de *The Sims* aparece caracterizada por una serie de comportamientos casuales (los Sims entran en las casas de los demás, se visitan, hablan, ríen, se duchan, cocinan aunque nadie vaya a comer, etc.) a la cual se suma una ritual y ciega repetitividad (toman automáticamente el autobús a la mañana, van al baño periódicamente, etc.). En cada caso la cotidianidad está dominada por una *insensatez* incontrolada.

3.3 Las tácticas de la cotidianidad: el modelo de la participación

En este segundo modelo el usuario puede intervenir de diferentes maneras en el desarrollo ficcional. En primer lugar puede “anueblar” el mundo de ficción: construye un núcleo familiar, le ofrece una casa, compra muebles y electrodomésticos, etc. En segundo lugar puede intervenir encauzando algunos aspectos de los eventos ficcionales: el usuario controla los comportamientos de los personajes (uno por vez), tanto los de carácter *práctico* (interacciones con objetos) como *relacionales* (interacciones con otros sujetos). También en este caso existen diferentes medios textuales que delinean esta modalidad de uso. La arquitectura del espacio lógico le permite al usuario introducir variables controladas. El espacio visible “de superficie” (construido por paneles y barras con comandos) permite un control constante del presupuesto —de tiempo y dinero—, además de las elecciones relativas a la compra de muebles y objetos. Las intervenciones prácticas se evidencian con un asterisco que aparece sobre los objetos cuando se los sobrevuela con el cursor; las intervenciones relacionales, por su parte, se distinguen por una pequeña cara que aparece sobre los personajes. Finalmente, también el espacio visible “de profundidad” (el espacio de ficción tridimensional) presenta una señal de la actividad del usuario: el polígono que flota sobre la cabeza del personaje bajo control del jugador (Eugeni 1998).

Se trata de la modalidad de uso más cercana a una normal situación de juego. Se trata, además, de la modalidad de uso a la cual se refieren las observaciones de los investigadores relativas a la capacidad decididamente innova-

tiva que tiene *The Sims* para simular las tácticas que guían la vida cotidiana. El rol del usuario es por lo tanto el del *jugador*. Respecto de las posiciones que puede asumir, estas son *internas* con referencia al mundo textual y *variables*: el usuario puede “entrar” dentro de un personaje o asumir la posición de un metapersonaje directivo que determina el destino de todo un grupo familiar.

Esta segunda modalidad de uso implica una responsabilidad del usuario para determinar la *sensatez* del mundo de ficción: ahora los personajes se comportan de manera sensata y respetan los esquemas, reglas, tácticas, objetivos, desarrollos narrativos, etc. Esto no quita un margen de posible insensatez, dado sustancialmente por el imperfecto control del conjunto de sujetos en escena; pero puede ser fácilmente removida en el proceso de proyectación y orientación del mundo de ficción llevado a cabo por el usuario.

3.4 La pulsión de la narración: el modelo de la traducción intertextual

Una modalidad a la que hasta ahora no nos hemos referido es aquella de la “fotografía” (*snapshot*): en este caso el desarrollo temporal se bloquea y el usuario puede fotografiar una determinada porción de mundo textual en un cierto momento. La fotografía puede ser completada con un epígrafe y terminar enriqueciendo un álbum. Como ya expusimos, esta modalidad ha alcanzado gran difusión: los usuarios empíricos han construido verdaderos *story boards* [guiones] de narraciones por ellos inventadas y representadas, acompañadas por extensos epígrafes narrativos. Se trata de una tercera modalidad de uso de *The Sims*. Aquí el usuario asume el rol de *autor intertextual*: no sólo “juega” produciendo un texto-discurso que expone una particular historia de *The Sims*, sino también “reescribe” y traduce el texto primario en un segundo texto compuesto por imágenes y epígrafes. Las posiciones expresadas respecto de este segundo texto pueden ser *externas* (narrador impersonal y omnisciente) o *internas* (uso de la primera persona e identificación con uno de los personajes), *fijas* o *variables*.

Este tercer modo completa ulteriormente ese proceso de construcción de sentido que hemos visto apenas delineado en el primer modelo y más desarrollado en el segundo. Aquí la construcción de sentido es total: el uso de los epígrafes para semantizar las imágenes (y el dominio de la narración por parte del usuario) permiten un control absoluto del sentido y una completa obliteración de los actos o de los particulares insensatos y casuales que poblaban la pantalla cuando nadie intervenía para disciplinar las acciones de los Sims.

4. CONCLUSIONES

A modo de conclusión podemos decir que *The Sims* no propone al usuario un rol determinado, sino un conjunto de roles posibles. Los tres modelos de uso de *The Sims* identificados reenvían a otros tantos roles enunciativos: el usuario puede colocarse como espectador, jugador o autor intertextual de *The Sims*. Estos diferentes papeles reenvían a diferentes grados de sensorialidad que el usuario está llamado a dar al mundo textual y a las acciones que allí se desarrollan: el usuario, en tanto *espectador*, asiste a una representación insensata, casual y automática de acciones y comportamientos cotidianos; en tanto *jugador*, introduce en este panorama algunos principios de orientación; en tanto *autor intertextual*, finalmente, rescribe el mundo ficcional basándose en un principio de orden y proyección.

The Sims ha sido exaltado como el primer juego que pone la vida cotidiana —con su pequeña épica de tácticas, astucias, ocasiones para aprovechar, etc.— en el centro de un juego de simulación. Hemos visto que esto es cierto, sobre todo con referencia al segundo modelo de uso identificado. Sin embargo podemos decir que todo *The Sims* se define como una metáfora de la operación de fondo de la vida cotidiana: el dar sentido a esa red minúscula y tenaz de acciones, encuentros, eventos, repeticiones que corre el riesgo constante de escapar de nuestro alcance para caer en la insensatez. Una batalla en la cual nuestras armas son los proyectos, las tácticas, las narraciones y las memorias.

Traducción de Carlos A. Scolari

NOTA

1. El trabajo ha sido proyectado conjuntamente por los dos autores en todas sus secciones. La escritura se dividió de la siguiente manera: Matteo Bittanti ha escrito el apartado 2 y Ruggero Eugeni el apartado 3 y las conclusiones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, G., GASPARINI, B. y VITTADINI, N. (1999) *Gli spazi dell'ipertesto*. Milán: Bompiani.
- BYRD, T. (2001) "GDC 2001 Game Design Keynote: Wright's 'Design Plunder'", *Gamestura* 23.03. (http://www.gamestura.com/features/20010323/byrd_01.htm)

DICK, P. K. (1963) "The Days of Perky Pat", *Amazing* 12 (trad. it. "I giorni di Perky Pat", Vittorio Curtoni (ed.), *Le presenze invisibili*, vol. 3. Milán: Mondadori, 1996).

EUGENI, R. (1998) "Myst: multimedia hypertexts and film semiotics", *Iris* 25: 9-26.

FRASCA, G. (2001) "The Sims: Grandmothers are cooler than trolls", *Game Studies* 1 (1). (<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>)

JENNINS, H. (2003) "Interactive audiences? The 'collective intelligence' of media fans" en *The New Media Book* de D. Harries (ed.), 157-170. Londres: British Film Institute.

LÉVY, P. (1994) *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. París: La Découverte.

— (1997) *Cyberculture*. París: Odile Jacob (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*. Milán: Feltrinelli Interzone, 1997).

MAXIS (2000) *The Sims Electronic Arts* 2000.

— (2002) *The Sims Online Electronic Arts* 2002.

PEARCE, C. (2002a) "Sims, Bartelbots, Cellular Automata God and Go", *Game Studies* 2 (1), julio. (<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>)

— (2002b) "Towards a Game Theory of Game" en *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* de N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.). Boston: MIT Press.

WALSH, T. (2002) "Big Mac Attacked", *Shift.com* 07.11. (<http://www.shift.com/content/wbh/42511.html>)

ABSTRACT

The Sims (2000-2003) is a fascinating computer game that allows the user to simulate human behaviour and the triviality of everyday interactions. This essay makes sense of the appeal of what superficially looks like a virtual dollhouse. The researchers conclude that The Sims is an example of a new form of interactive narrative that allows the user to play an array of possible roles: spectator, player and intertextual author.

Matteo Bittanti es licenciado en Filosofía y Ciencias de la Comunicación por la Universidad Católica de Milán. Ha realizado el Master of Science in Mass Communications en la San José State University (California). Es profesor en la Libera Università di Lingue (ULIM) y en la Università Cattolica de Milán. Su publicación más reciente es *Per una cultura dei videogames* (Milán, 2002). E-mail: mbittanti@libero.it.

Ruggero Eugeni es profesor de Semiótica y Semiología del filme en la Università Cattolica de Milán. Ha alternado las investigaciones de semiótica general con estudios sobre el cine, la televisión y la narrativa de género. Entre sus últimas publicaciones: *Il testo visibile* (en colab. con F. Colombo, Roma, 1996), *Analisi semiotica dell'immagine* (Milán, 1999) y *Film, sapere, società* (Milán, 1999).

Matteo Birtanti es Catedrático de Historia del Arte en la Universidad de Turín.

los interlocutores del diálogo. En este sentido, el diálogo es un fenómeno que se produce en el espacio de la comunicación, donde el sujeto se encuentra con el otro y se constituye como sujeto a través de la relación con el otro. El diálogo es un fenómeno que se produce en el espacio de la comunicación, donde el sujeto se encuentra con el otro y se constituye como sujeto a través de la relación con el otro.

MEDIAR EL DIÁLOGO.

INTERFACES Y COMUNICACIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA

NICOLETTA VITTADINI

Desde la aparición de las interfaces gráficas la noción de *interfaz* se ha cargado con valencias cada vez más complejas. Las primeras definiciones la equiparan a un instrumento de "traducción" que permite la comunicación entre dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje (el hombre y la máquina) (Couchot 1988). Con el desarrollo de la World Wide Web, se ha visto que la interfaz representa la organización de los contenidos de un sitio y constituye la prefiguración de una experiencia de relaciones con un espacio y con los sujetos simbólicos que lo habitan (Fleming 1998; Bertolini et al. 1999).

El ingreso siempre más significativo de las formas dialógicas dentro de la Web ha llevado al primer plano su dimensión de espacio dinámico y abierto fundado en la intersección de diversos flujos comunicativos (Precece 2000; Hine 2000). Nos encontramos por lo tanto ante un objeto complejo que exige enfoques analíticos articulados en varios frentes: la representación visual, la dimensión enunciativa —y prefigurativa— de las relaciones y la simulación de una situación comunicativa.

1. LÓGICAS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS INTERFACES DE DIÁLOGO

El diálogo mediado por las tecnologías oscila constantemente entre la *hipermediación*—conciencia del *medium* percibido antes y más que su contenido (Bolter y Gruisin 1999; Betteini 1991; Panošky 1961)—y la *inmediatez* que corresponde a la tendencia del *medium* a desaparecer de la percepción.

El ambiente digital de las PC ha sido sometido a la presión de la hipermediación, expresada sobre todo por la presencia de múltiples “ventanas” que alojan contenidos multimediales. De esta forma a un espacio heterogéneo se ha agregado —y, en parte, ha sustituido— un espacio unificado impuesto por la lógica de la inmediatez (Marinelli 2002: 18). En otras palabras: la multiplicidad de los puntos de vista que se asoman en las interfaces digitales a través de la apertura de más ventanas, junto a la copresencia de diferentes medios, se sustituye a la búsqueda de una configuración única de toda la representación según un punto de vista unificado (como en el caso de la perspectiva renacentista).

Utilizando otro término —y otro paradigma de referencia que ubica sus raíces en la pragmática—, la comunicación mediada por la computadora reclama un proceso de constante *metacomunicación* que asume como objeto propio las reglas de la interacción y la situación comunicacional (Boccia Artieri y Mazzoli 2000). La interfaz de un sitio no sólo presenta un contenido: es también el lugar donde se ofrecen informaciones relativas a las acciones posibles del usuario y a las relaciones entre los sujetos involucrados en el intercambio comunicacional. Como la semiótica enunciativa y la semiótica de la interacción comunicativa han demostrado ampliamente, este mecanismo está siempre presente en la comunicación que se realiza por medio de un texto (Eco 1979; Betteini 1984).

Sin embargo, dentro de la Web estos procesos salen a luz y son objeto de la mirada del usuario. En los espacios de diálogo on line, además, emerge también la lógica de la inmediatez que vuelve transparente al dispositivo de la interfaz, pero con una declinación particular. En la mayor parte de las formas de representación de los medios tradicionales la transparencia se vincula principalmente a la relación entre el *medium* (definible como representante) y lo representado. En el caso de los diálogos on line, la interfaz se vuelve transparente sobre todo respecto de la interacción entre sujetos que se produce a través de la computadora.

Las interfaces de los foros on line pueden ser entendidas como un marco dentro del cual se desarrollan relaciones interpersonales mediadas. El diálogo entre los usuarios se inscribe en el contexto de la interacción con un software y un espacio visible que incluye esa interacción. Ambos llevan en sí

las huellas de un proceso de organización y enunciativa mediado por sujetos simbólicos —y por una interacción prefigurada en el sitio— que tienden a la transparencia. Estas interfaces pueden ser plenamente entendidas como el terreno de una acción que involucra los diferentes polos de la comunicación: los diversos interlocutores y el enunciativo del sitio, a veces representado dentro de la narración por el moderador.

Y es justamente en esta perspectiva donde la interfaz puede ser interpretada como la dimensión visible de un espacio abstracto, pero relacionamente muy denso: el *intertexto* (Betteini 1991). El *intertexto* corresponde al espacio que se abre simbólicamente más allá de la pantalla y en el cual adquieren visibilidad las huellas de las acciones comunicativas de los sujetos. El *intertexto*, por un lado, se configura como matriz de la experiencia, mecanismo de proyección de la experiencia real que puede también ser cargado de modalidades figurativas muy fuertes (Betteini 1996). Por otro, es un espacio de encuentro, un mundo que los usuarios contribuyen a edificar a través de sus acciones comunicacionales (Colombo y Eugeni 1996).

Respecto de las relaciones entre las interfaces de los diálogos on line y las formas de la socialidad que ahí se desarrollan, es posible identificar una serie de características. Las dinámicas de desarrollo de los *community sites* se colocan en la intersección entre software y socialidad, donde, el primero es expresión de un proyecto orientado a garantizar la coherencia de la comunidad (Fleming 1998; Kim 2000), y el segundo es el aspecto que garantiza su continua evolución.

La existencia de un proyecto comunicacional que subyace en el desarrollo de la interfaz de un foro on line puede manifestarse, además, a través de la representación visual del desenvolvimiento del diálogo. En este caso la comunicación se desarrolla como un verdadero hipertexto donde la conversación hace evolucionar las líneas de las ramificaciones y cada uno recorre la red del discurso según sus preferencias temáticas.

Respecto de la puesta en escena de la identidad de los participantes, los foros posibilitan la asunción, por parte del receptor, de una *protesis simbólica* —activa y visible— que le permite relacionarse con la virtualidad (Couchot 1988; Betteini 1991). Desde la visibilidad de las palabras —actos lingüísticos con los cuales nos definimos y nos contamos sobre la pantalla— a aquella de los avatares modelados y adornados como deseamos, la Red nos ofrece la posibilidad de actuar a través de nuestro doble en un espacio virtual.

Podemos a estas alturas decir que la intersección entre comunicación interpersonal a través de la Red y la W/W genera una interacción basada en rasgos de fuerte iconicidad y de estratificaciones en varios niveles de los procesos comunicativos. Ellos exigen una participación en los diálogos que va

desde la “inmersión” en el debate a la reflexión sobre las reglas y las condiciones de la propia participación, que agregan a la interacción horizontal entre los participantes niveles de interacción verticales que ponen en juego a los sujetos responsables de todo el proyecto.

2. DIALOGOS ITALANOS

Sin pretender ofrecer una representación exhaustiva de todas las tipologías de los espacios de diálogo on line presentes en Italia, verificaremos cómo se declinan –a través de la interfaz– las características de la proyección de la socialidad.

Los puntos de observación a partir de los cuales analizaremos los tres sitios —*Karaweb*, *Corriere della Sera* y *Virgilio*— serán los siguientes:

- a. La forma de representación visual del desenvolvimiento del diálogo, comprendidos los elementos que indican la naturaleza *in progress* del espacio dialógico.
- b. La presencia de espacios destinados a la definición del propio *nichame* y a las eventuales metaforizaciones icónicas.
- c. La presencia de elementos que definen el contexto de la interacción, desde la construcción de significados visuales a través de la interfaz hasta las formas verbales a través de las cuales el sistema dialoga con el usuario.

2.1 Kataweb: immediatez y atención al tejido dialógico

El espacio que *Kutuwé* dedica a los foros se abre con un índice en orden alfabético. Cada espacio dialógico, por lo tanto, es presentado como parte de un conjunto más amplio. Por cada foro se indican el título, argumento, número de mensajes y actualización (a través de la fecha del último mensaje). Esta presentación sugiere una primera connotación del ámbito dialógico, donde la cantidad de los participantes y la vivacidad de la discusión son propuestos como valores más allá de cualquier valoración relativa al tema o a los contenidos.

Dentro de cada foro el contenido del debate se presenta por medio de un elenco de mensajes de los cuales se indica el título, autor, número de respuestas (a menudo elevado) y la hora de llegada del mensaje. El orden de visualización de las intervenciones va desde la más reciente hasta las más viejas. La relevancia dada al número de respuestas indica que, en esta discusión, un mensaje adquiere valor cuantas más polémicas y debates sea capaz de generar. Un diagrama abóroo ilustra las relaciones de dependencia que se dan entre los mensajes (figura 1). El espacio dialógico de *Katunab* aparece, por lo tanto,

to, connotado por una valorización de la participación como acción en grado de desarrollar un tejido dialógico (y no como intervención aislada estilo *speakers corner*).

Argomento	Autore	Data
Rel. mondo a perdere	giulius	20-06-03 19:32
Rel. Sozza ma...	ZS3647	20-06-03 19:41
Rel. Sozza ma...	giulius	20-06-03 21:38
Rel. Sozza ma...	giulius	20-06-03 21:41
Rel. Sozza ma...	ZS3647	21-06-03 12:17
Rel. Sozza ma...	giulius	21-06-03 13:49
Rel. Sozza ma...	Lorenzo2	21-06-03 14:12
Salvina	ZS3647	23-06-03 18:30
Rel. Sozza ma...	ZS3647	23-06-03 18:27
Rel. mondo a perdere	Salvo	20-06-03 22:19
Rel. mondo a perdere	giulius	20-06-03 22:58
Rel. mondo a perdere	Nedo	23-06-03 11:14

Figura 1. Representación visual del desarrollo de la conversación en el foro *Kataweb*

Cada nueva intervención está subordinada al pasaje a través de un espacio donde el usuario se registra y adquiere el derecho a la palabra. Tal espacio es definido textualmente como lugar de adquisición de un "nombre público que te distingue cuando participas en la interacción". El espacio de la registración es presentado como "privado" y "confidencial", un lugar donde se produce un diálogo entre enunciator y enunciatario, y este último está llamado a revelar todos los elementos que lo puedan identificar on line (correo electrónico, home-page personal, *passport* de otros servicios de mensajes como Msnm, Yahoo, etc.) a cambio de los cuales adquiere un nombre público, el derecho a la palabra y la posibilidad de marcar sus propios mensajes con una frase recurrente que aparece debajo de su firma. La atención del interlocutor está, por lo tanto, ampliamente desbalanceada hacia su identidad on line y sus características de navegador.

Desde el punto de vista de la organización visual del espacio y de la configuración enunciativa, el diálogo on line se coloca en un marco bien identificado. Fuera de este marco está presente el logotipo de *Katunab Forum* y el menú de opciones – “Listas”, “Nuevo menaje”, etc.– que el usuario puede emplear.

En este caso prevalece la lógica de la transparencia, una estrategia que tiende a esconder la mediación para hacer aparecer el tejido de los diálogos como fruto exclusivo de las acciones recíprocas de los interlocutores. La lógica por debajo de este tipo de interfaz conjuga, por lo tanto, la transparencia con respecto a la presencia de un enunciadador, la representación de los usuarios y la atención al desenvolvimiento del tejido dialógico.

2.2 Corriere della Sera: hipermediación y personalización del diálogo

Corriere della Sera dedica a los foros un espacio especial donde todas las posibilidades de diálogo on line se presentan por medio de un índice dispuesto en orden temporal: de los últimos foros abiertos hasta los más viejos. Cada foro se presenta por medio del título y un breve comentario que permite “probar” el contenido. Por ejemplo “Los millones de personas en las plazas... ¿Alcanzarán a influir en la crisis de Irak?” (presentación del foro *Depuis de las movilizaciones* - marzo de 2003).

Dentro del foro cada intervención se presenta por medio de un emoticón, el título y el nombre del autor. La presencia del emoticón en primer lugar enfatiza el hecho de que cada *post* es expresión de un individuo que interviene de manera evidente y connota el tono de su propia intervención. Además, este elemento valoriza la actualidad y novedad de los mensajes respecto de la discusión, tanto que es posible también limitarse a ver los primeros 10 (o sea, los últimos 10 mensajes arribados).

Cada mensaje aparece representado en una pantalla que reproduce el texto de presentación (*Los hospitales de excelencia*) pero no es posible visualizar ningún diagrama que represente el desarrollo del diálogo (figura 2). La comunicación se representa como un diálogo con forma de estrella, donde cada interlocutor interviene para responder a un anunciador omnipresente (por medio de la repetición constante, en cada pantalla, de su intervención introductiva) pero no dialogante. Sólo en un segundo momento los usuarios dialogan entre sí enviando mensajes donde citan explícitamente en el título al propio destinatario (utilizando por ejemplo sus mensajes *Para Lucy*).

La registración no se produce en un espacio separado (sólo se le exige al usuario su correo electrónico) y en vez de indagar sus informaciones personales, se le pide que elija el ícono (emoticon) que connotará su próximo mensaje.

El diálogo dentro de los foros del *Corriere della Sera* se produce en dos marcos visualmente identificables: uno está constituido por el logotipo de *Corriere.it* y un recuadro blanco alrededor de la página, el otro por una banda horizontal de diferente color que contiene una representación metonímica del enunciatario (una mano que escribe con una pluma) y un comentario del enunciadador (*Nuestros foros*). La expresión *Nuestros foros* sugiere la existencia de una comunidad que comprende al emisor y al receptor, que valoriza simultáneamente sus contribuciones personales y el hecho de que cada uno es parte de una unidad más amplia.

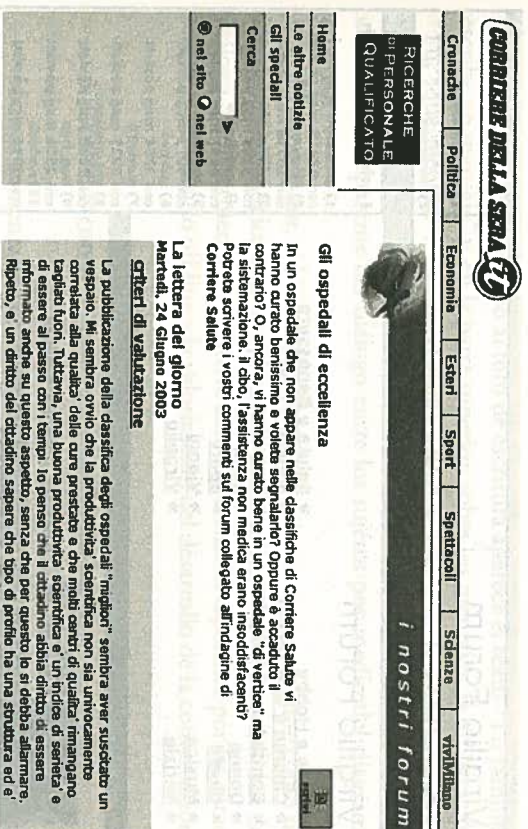


Figura 2. Copresencia de formas que dirigen el diálogo y mensajes individuales de los usuarios del foro del *Corriere della Sera*.

La representación visual aparece caracterizada también por una lógica de hipermediación, donde la presencia de sujetos que hospedan y median el diálogo aparece enfatizada por medio de preguntas y exhortaciones al usuario con un tono confidencial: “Puedes usar este espacio para escribir”, “Si la han visto, ¿qué piensan?” o “¿Cuál es vuestra opinión?”. La hipermediación se une, en estos foros, con una atención reducida a las prácticas de “distrazamiento de la identidad” del usuario y con una personalización, sobre todo patermínica, del diálogo.

2.3 Virgilio: hipermediación y atención al tejido dialógico

Virgilio organiza sus foros por medio de una lista jerárquica definida por el sujeto enunciatador. A diferencia del caso anterior, a cada título se le agrega un texto sintético de introducción que indica qué tipo de diálogo contiene el foro (“Internet última frontera... ¿Eres un Trekker irreducible? Discute, comenta y lázate en un viaje virtual en la Enterprise”). El mismo espacio que contiene el índice contiene otro espacio de carácter comentario donde se indica la clasificación de los usuarios que envían más mensajes (*Los príncipes del foro*), la posibilidad de indicar nuevos temas de debate y las FAQ (*Frequently Asked Questions*). Dentro de este espacio la participación surge como un valor en sí mismo.

Virgilio Forum	
» Casa e Hobby	» Salute e Benessere
» Cinema e Spettacolo	» Salute e Benessere
» Computer e Telefonte	» Salute e Liberi
» Donne	» Shopping
» Giochi	» Soldi
» Musica	» Sport
» Notizie	» Viaggi
	» Virgilio
I principi del forum	
1) drinkingboyou con 12419 msg postati	
2) haryay una con 12419 msg postati	
I principi del forum	
1) drinkingboyou con 12419 msg postati	
2) haryay una con 12419 msg postati	
3) leader 1981 con 6294 msg postati	
4) megaphous con 4147 msg postati	
5) zan, zartira con 4079 msg postati	
6) indrom con 3754 msg postati	
7) marie 70 con 3925 msg postati	
8) sancoropipo con 2640 msg postati	
9) bug, ben con 2334 msg postati	
10) nadash con 2391 msg postati	
Richiesta Forum	

Figura 3. Organizzazione dei forum per gerarchia di rilevanza nel portal Virgilio.

En cada uno de los foros se presenta una síntesis de los contenidos alrededor de los cuales se desarrolla el debate y cada mensaje se identifica por medio de la fecha, título, autor, cantidad de respuestas y, nuevamente, fecha y hora. El elemento temporal, presente de manera redundante, es evidentemente valorizado (el último mensaje es el más destacado) y el número de respuestas que suscita constituye el segundo elemento en la atribución de su relevancia (figura 3).

El derecho a la palabra se adquiere por medio de una inscripción al *Virgilio Club* que se desarrolla en un espacio diferente de aquel destinado a los diálogos. Al usuario se le pide que revele sus datos personales y, en una segunda área con acceso condicionado, debe asumir su propia identidad virtual eligiendo entre diferentes opciones de acrónimos de su nombre, ofrecidos por *Virgilio* o creados por él mismo. La atención que se dedica a la elección del nombre se acentúa por la presencia de mecanismos no sólo de definición de la *password*, sino por un código (pregunta y respuesta) para poder recuperar la en caso de olvido. El multiplicarse de los "rituales" de ingreso al club parecen enfatizar el peso del proceso de adquisición del derecho a la palabra que de ellos depende.

En la primera imagen de ingreso de cada foro los mensajes son enmarcados por la presencia de textos verbales que reenvían al sujeto enunciator y que se dirigen al receptor de manera confidencial y exhortativa. Debajo del

botón que permite el acceso al foro de escritura aparece el texto "Tú también escribe un mensaje" y, en la parte superior, sobre los mensajes, la exhortación "Tú, ¿qué piensas?". Estas expresiones de una lógica de la hipermediación, cuando se llega a la visualización del mensaje, dejan el lugar a la representación casi transparente del diálogo entre los sujetos por medio del diagrama arbóreo.

El enunciator, si bien explícitamente presente, no se propone como un interlocutor dialógico sino simplemente como quien ofrece la posibilidad del diálogo. La hipermediación convive con una atención específica por las características del usuario off line y la valorización del desarrollo de la conversación.

3. CONCLUSIONES

Hemos comenzado con la definición de un enfoque para las interfaces de los diálogos on line. Luego hemos identificado algunos objetos y estrategias de análisis que nos han permitido visualizar las lógicas de hipermediación y de inmediatez en la representación y connotación de los diálogos, pero también la valorización de las contribuciones personales —o de las acciones colectivas del dialogar— y el modo diverso en que se conjugan unas con otras dentro de algunos foros italianos.

El "lugar" on line donde se produce el encuentro con el otro, el instrumento a través del cual se definen las características de la "plaza", las condiciones de acceso y las formas de visibilidad de los actos comunicativos no se agotan en la simple capacidad de traducir su propio decir o dialogar en forma digital superando los límites espacio-temporales de su circulación. Si la relación no se agota en la dialéctica entre éxito y fracaso comunicacional, sino que se cumple en el momento en el cual se ponen las bases de una verdadera comunicación interpersonal, entonces las dinámicas de prefiguración del otro —y de la relaciones intersubjetivas— se transforman en un criterio esencial de valoración.

Traducción de Carlos A. Scolari

10001 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, G. (1984) *La conversazione audiovisiva*. Milán: Bompiani.
 — (1991) *La simulazione visiva*. Milán: Bompiani.
 — (1996) *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Milán: Bompiani.

- BETTETINI, G., GASPARINI, B. y VITTADINI, N. (1999) *Gli spazi dell'ipertesto*, Milán: Bompiani.
- BOCCIA ARTERI, G. y MAZZOLI, G. (2000) *Tracce nella rete. Le trame del moderno tra sistema sociale e organizzazione*. Milán: Franco Angeli.
- BOLTER, J. D. y GRUISIN, R. (1999) *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.
- COLOMBO, F. y EUGENI, R. (1996) *Il testo visibile*. Roma: Editori Riuniti.
- COUCHOT, E. (1988) *Images. De l'optique au numérique*. Paris: Hermès.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milán: Bompiani.
- FLEMING, J. (1998) *Web Navigation. Designing the User Experience*. Boston: O'Reilly & Associates.
- HINE, C. (2000) *Virtual Ethnography*. Londres: Sage.
- KIM, A. J. (2000) *Community building on the web*. Berkeley: Peach Pit Press.
- PANOSKY, E. (1961) *Perspective as symbolic form*. Nueva York: Zone Books. (*La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Tusquets, 1986.)
- PREBE, J. (2000) *Online Communities. Designing Usability Supporting Sociability*. Chichester: Wiley & Sons.
- MARINELLI, A. (2002) "Dallo spazio dello scrivere alla rimediación" en *Remediation. Understanding New Media* de J. D. Bolter y R. Grusin. Milán: Guerini e Associati.

ABSTRACT

This paper treats the interfaces of on-line forums. The effectiveness of this kind of interfaces depends on their ability to represent and define the communicative situation where people converse and interact. The paper starts from some key questions (i.e. hypermediacy and transparency in media communication) and the definition of communicative characteristics of this kind of interfaces. Three of the most important Italian web portals will then be analysed: Karaweb, Corriere della Sera and Virgilio.

Nicoletta Vitadini enseña Teoría de la Información y Teoría y Técnica de los Nuevos Medios en la Universidad Católica de Milán. Entre sus publicaciones: *Gli spazi dell'ipertesto* (1999, en colab. con G. Bettetini y B. Gasparini), *I nuovi strumenti del comunicare* (2001, en colab. con G. Bettetini, S. Garassini y B. Gasparini) y *Dialoghi in rete* (2002). E-mail: nicoletta.vittadini@bs.unicatt.it

La mayoría de los textos académicos dedicados al chat tratan el chat de escritura. La poca reflexión sobre los demás chats puede justificarse por lo re-

NUEVOS CHATS EN LA RED

DAMIÁN FRATELLI

1. INTRODUCCIÓN

Al finalizar la década de 1990 el chat, por su combinación con nuevos dispositivos, amplió la naturaleza material de los textos que soportaba. "Chatear" ya no fue sólo enviar y recibir al instante mensajes escritos por computadora sino, también, sonidos, en general voces, imágenes informáticas 2D, 3D y de vídeo. Las incorporaciones técnicas transformaron los condicionamientos de base que hacían a la producción de sentido¹ del chat, introduciendo inéditas posibilidades de interacción entre los participantes de la comunicación. Por ejemplo, quien charca en un chat 3D o 2D no está representado sólo por una palabra o *nickname*, como en el chat escrito, sino, también, por una imagen informática o *avatar*, que puede acercar a las del resto de los participantes del chat o alejar de ellas. Este artículo describe algunos de los condicionamientos dispositivos que hacen a la construcción espacial, temporal y de operadores del intercambio discursivo de los nuevos chats.

2. EL ESTUDIO DEL DISPOSITIVO: LA BÚSQUEDA DE LOS CONDICIONAMIENTOS ESPECÍFICOS DE CADA CHAT

La mayoría de los textos académicos dedicados al chat tratan el chat de escritura. La poca reflexión sobre los demás chats puede justificarse por lo re-

ciente de sus apariciones; pero si se quiere seguir avanzando en el conocimiento de este medio deberá atenderse a ellos, ya que de sus características dispositivos se derivan condicionamientos discursivos específicos que hacen que formen un sistema diferenciado de otros medios soportados o no por Internet. ¿Una conversación es la misma por un chat escrito que por uno de voz 3D o por teléfono? ¿Los integrantes de una comunidad virtual son los mismos en un chat 2D que en un videochat? Poco puede responderse si no se atiende, previamente, a los distintos modos de funcionamiento que se abren como diferentes modalidades específicas de producción de sentido de la técnica en cuestión (Carlón 2001).

Cualquier estudio empírico sobre la producción de sentido debe atender a su manifestación material (Verón 1987). Ella conlleva la constitución de un sujeto con el que interactúa y un mundo social que posibilita. Esa materialidad, que Verón conceptualiza como materia significativa (1974), siempre es el resultado del funcionamiento de algún dispositivo técnico. La noción de *dispositivo técnico*, cuya genealogía ha trazado Aumont (1990 [1992]), se ubica en un lugar intermedio entre la noción de técnica, base tecnológica, y de medio, las prácticas sociales de carácter público que se articulan con un dispositivo (Carlón 1999). No nos dedicaremos, entonces, a las prácticas sociales—el hábito social de “chatear”—ni a los textos que se producen—las conversaciones—sino a las posibilidades de construcciones temporales, espaciales y de operadores que abre el modo de producir e intercambiar textos, imágenes y sonidos propio de la tecnología del chat.

2.1 El sistema de chats

Para realizar la tarea propuesta se compararán los condicionamientos dispositivos de los distintos chats. Los textos teóricos y de divulgación clasifican los chats según las materias significantes que se intercambian. El sistema de chats estaría conformado por:

- chats de escritura: escritura
- chats 2D: escritura + imágenes informáticas “semimóviles”² 2D
- chats 3D: escritura + imágenes informáticas 3D móviles
- chats de voz: escritura + voz, o + voz + imágenes informáticas móviles 3D
- videochats: escritura + imagen digital de video (con voz o sin ella).

2.2 Una sistematización de la interfaz gráfica de los chats

La interfaz gráfica es la representación, en la pantalla, que posibilita la interacción de los programas con sus usuarios y de los usuarios entre sí a través de ellos (Laurel 1990; Norman 1998). Para poder comparar los chats seleccionados se sintetizaron sus interfaces gráficas en cinco áreas:

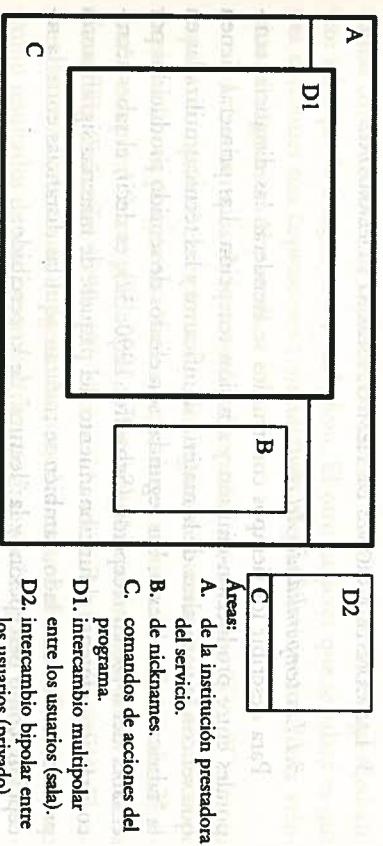


Figura 1. Las cinco áreas de la interfaz gráfica de los chats.

La imagen de cada una de estas áreas sufre modificaciones durante el intercambio. Según la producción y recepción de estas modificaciones habría cuatro tipos básicos de escenas de intercambio:

- a. Dispositivo-usuario. Esta es una escena íntima de producción en la que el operador es construido como un agente externo al medio. Él es quien produce y recibe las modificaciones. La escritura de la frase a ser emitida y la selección de una operación del programa son ejemplos de acciones propias de este espacio. Las áreas C y B son propias de este tipo vincular.
- b. Usuario-usuarios. El vínculo que se construye es entre un productor que aparece como externo al medio y todos participantes del intercambio. El área D1 es propia de este tipo; en la jerga se la llama “sala”. En ella aparecen las frases, imágenes y sonidos que se intercambian.
- c. Usuario-usuario. También aquí aparecen imágenes y frases que se intercambian y su productor y receptor son construidos como externos al medio. La diferencia está en que todas las modificaciones son “dirigidas” a un único receptor. El área D2 enmarca este tipo vincular llamado “privado”.
- d. Institución-usuario. En este vínculo se construye un productor mediático, propio de la institución, que se dirige a todos los participantes del intercambio. Su área es la A.

Discriminadas estas áreas de la interfaz gráfica, se distingue la D como la que debe observarse para diferenciar los condicionamientos específicos de producción discursiva que abre la base técnica de cada uno de los chats. Realizada esta circunscripción, se compararán los modos temporales, espaciales y operadores construidos por los dispositivos de los chats.

3. LAS CONSTRUCCIONES DE TIEMPO, ESPACIO Y OPERADORES

3.1 *Las temporalidades del chat*

Para describir los tiempos contruidos se atenderán las distancias temporales entre producción-emisión y emisión-recepción. Las primeras tienen que ver con la naturaleza de la materia significante y las técnicas utilizadas en la "fabricación" del texto. Las segundas son efectos de sentido producidos por el saber del *arché* en recepción (Schaeffer 1990: 32), es decir, el saber técnico-práctico referente al funcionamiento del paquete de materias significantes producido. Por otro lado, también se tratarán aquí las distancias entre la recepción, como percepción, y la "lectura" de lo percibido:

a. Los tiempos de la escritura. Las frases escritas que aparecen en el área D de la interfaz gráfica son previamente escritas en un sector externo a ella: el área C. Allí, se escribe, lee, corrige y configura lo que luego se emite. De esta manera, la producción del texto escrito y su emisión están desfasadas temporalmente. El saber del *arché* en recepción le otorga a la frase un tiempo inmediatamente anterior al momento de percepción. Compartiendo este rasgo hay, al menos, dos modos temporales básicos de la escritura: el *permanente* y el *fuga*. El primero aparece en todos los chats del corpus mientras que el segundo es propio de los chats 2D. En el modo *permanente* las frases emitidas quedan en la pantalla habilitando su relectura. En tanto, en el *fuga* las frases emitidas aparecen en pantalla sólo unos segundos, siendo imposible su relectura.

b. El tiempo del sonido. No existen distancias temporales entre producción, emisión y recepción de las voces y sonidos emitidos.

c. El tiempo de la imagen del videochat. Puede decirse que la imagen del videochat está emparentada con la producida por la toma directa televisiva. Ambas comparten la producción, emisión y recepción simultánea y un estatuto semiótico del orden de lo icónico-indicial. Carlón (1999), al diferenciar la televisión del cine, advierte que la primera está constituida por dos dispositivos que producen dos distancias temporales distintas por el saber del *arché*: el directo y el grabado. En el directo no hay diferencia temporal entre producción, emisión y recepción mientras que en el grabado sí. La dimensión icónica de las imágenes del grabado televisivo las hace ser en el tiempo, en tanto que producen un flujo perceptivo actual, pero su dimensión indicial las remite al pasado: esas imágenes son impresiones de un existente en un momento pasado. En cambio, la iconicidad de las imágenes del directo televisivo, como del videochat, está sincronizada con el tiempo presente de la dimensión indicial: son imágenes que *están siendo producidas y emitidas* en el mismo momento. A partir de estas observaciones Carlón (1999) postula dis-

tinuas construcciones de sujeto; el del directo televisivo es un testigo mediático: sabe que la imagen es *un real ahora*. El otro carácter que señalará es que las emisiones son copresentes y simultáneas, llegando a soportar hasta veintuna imágenes en la pantalla.

d. Los tiempos de la imagen informática. Los avatares 2D y 3D con su espacio comparten el ser iconos puros, signos de esencia. Son el resultado de la ejecución de programas. No son retenciones visuales de ningún instante espacio-temporal físico, por lo que no son imágenes del tiempo, como las de la fotografía (Schaeffer 1990: 49), el cine o la televisión (Carlón 2001). El saber del *arché* sobre estas imágenes las presenta como *habiendo sido hechas* y no como resultados de una *impresión* (tiempo grabado) o de una *producción-emisión simultánea* (tiempo directo). Pero, por este mismo saber, estas imágenes están más cerca del videojuego que de filmes de animación digital. En recepción adquieren el estatuto de suceso particular presente por su contigüidad física con la conexión y las acciones del operador.

Pero, ¿cómo diferenciar un avatar de una figura cualquiera, 2D o 3D, que pueda aparecer en una publicidad? Esta cuestión introduce el desafío que existe entre la recepción, en cuanto percepción, y la "lectura". Para ser un participante "pleno" del intercambio del chat debe conocerse una serie de códigos. Se entiende por código, una materia significante investida por un conjunto de reglas constitutivas, más las operaciones que definen un sistema particular (Verón 1974: 15). Uno de los códigos actuaría como condicionamiento de producción y "lectura", el *código de marcos*. Como se mostró en el apartado 2.2, la interfaz gráfica del chat no es una imagen continua sino, más bien, la reunión de una serie de imágenes enmarcadas que delimitan distintas funciones del dispositivo en el intercambio. Así, hay un espacio en el cual todo lo que aparece es percibido por todos los participantes del intercambio, hay otro que permite seleccionar comandos para cambiar una tipografía, otro significa una conexión en privado, etc. Estos "espacios funcionales" se presentan delimitados por un dispositivo particular: el marco. Según Aumont (1992: 153), este define el campo de la imagen instituyendo un fuera de campo. En el caso de la interfaz que se analiza, cada marco delimita una función particular siendo su fuera de campo otra función. Volviendo a la pregunta, sería por el conocimiento de este código de marcos que en recepción puede identificarse una imagen como avatar o no. El icono que esté dentro del espacio de la sala adquirirá la "carga indicial" que lo hace estar en lugar de un agente con existencia externa al medio. Sobre este código básico, se asientan, al menos, tres códigos más: la lengua escrita, los emoticones y la gestualidad de los avatares.³

No se pretende agotar aquí los códigos que intervienen ni su naturale-

za. Sólo se intenta señalar que el chat exige, tanto a los productores como a los receptores, conocer las convenciones específicas de construcción de los textos que se intercambian. Así, se instituye una frontera entre quienes tienen o no tienen acceso a ese saber.

3.2 Las espacialidades del chat

Según los dispositivos, los espacios contruidos serían los siguientes:

a. Los espacios de la escritura. Existirían dos modos de construcción espacial que se corresponden con los temporales, ambos plenamente mediáticos. Estos son el *modo guión* y el *modo historieta*. En el primero, las frases emitidas aparecen en la pantalla una debajo de la otra proponiendo un recorrido de lectura vertical. Las nuevas frases desplazan a las anteriores hacia arriba dejando de verse en la pantalla, pero pudiéndose volver a ellas mediante la barra de desplazamiento. En el segundo modo las frases emitidas aparecen dentro de lo que serían globos de historieta. Las nuevas frases se superponen a las ya emitidas sin proponerse un recorrido de lectura ordenado. Este modo se corresponde con el *fugas*, por lo que el operador no puede volver a las frases que han desaparecido. A estas espacialidades habría que sumarle las propias de las configuraciones tipográficas que posibilita el dispositivo, como la variación del tamaño de la letra.

b. La espacialidad del sonido. Fernández (1994), al circunscribir los modos específicos de construcción textual de lo radiofónico, señala—siguiendo a Arnheim—que el dispositivo técnico radiofónico hace que los sonidos frente al micrófono no generen un efecto de dirección sino de distancia, lo que trae dos consecuencias en la construcción de textos radiofónicos: facilidad de saturación del espacio sonoro (se hace confusa la recepción de sonidos emitidos por fuentes múltiples) y necesidad de explicación en el propio texto de la situación de las fuentes de emisión sonora (a fin de que se produzca el efecto de enfrentamiento de posiciones necesario para un diálogo debe explicitarse la situación de los interlocutores, si no el efecto es de aparición sucesiva de los hablantes en el mismo lugar, o a distintas distancias pero aliñadas “frente al parlante”). El chat de voz comparte estas restricciones con la radiofonía; no obstante, existe una diferencia fundamental: en el chat de voz hay imagen y la construcción del contexto se sirve de ella. Un ejemplo al respecto es el resalte del *nickname* del participante que emite sonido. Así, el dispositivo es el que asegura la identificación de la fuente emisora.

c. La espacialidad de la imagen digital del videochat. Como señalamos, esta imagen puede compararse con la del directo televisivo (Carlón 1999). Debido a sus dispositivos ambas construyen espacios casi perceptivos. El icono resultante es un ícono especial, cuya información visual comparte el mis-

mo principio constitutivo de la información visual humana, posee perspectiva y focalización (Schaeffer 1990). Las imágenes construyen espacios con existencia externa al medio por las distintas tomas de las cámaras que aparecen enmarcadas en la pantalla. La disposición de esos espacios externos enmarcados hace al espacio mediático del videochat.

d. La espacialidad de la imagen informática 3D y 2D. Los espacios contruidos por una y otra imagen son diferentes. El de las 2D está dado por una fotografía que hace de fondo sobre la que se desplazan los avatares hasta los límites de su marco. El espacio del chat 3D, en cambio, se va modificando por los desplazamientos que realiza el operador con su avatar, conformándose así una *unidad dinámica en permanente proceso*. Existen dos *modos de construcción espacial* en el chat 3D: en uno el punto de fuga es externo a la posición del avatar en el espacio virtual, mientras que en el otro sucede lo contrario, lo que le otorga capacidad de producir percepción cinética. En los filmes también puede darse ese efecto, pero aquí se intensifica debido a que el enfoque depende de las acciones del operador. Como sucede en los videojuegos de rol, la posición espectral construida es individual: la imagen no sólo se le da únicamente al operador sino que, además, los cambios espaciales dependen de su accionar. La cámara del videochat puede llegar a adoptar puntos de vista similares, pero lo que no logrará es que todos los operadores compartan un mismo espacio. Los espacios que cada toma construye aparecen enmarcados, separados entre sí. Inversamente, *el espacio construido por la imagen 3D y 2D del chat es compartido por todos los participantes del intercambio* y, en tanto que sólo existe por la existencia del medio, es plenamente mediático. Esta diferencia hace a los condicionamientos de producciones de sentido de índole proxémica: por ejemplo, un participante puede “alejarse” de su interlocutor alejando su avatar de este, acción irrealizable en el videochat.

3.3 La construcción de los operadores del intercambio

En cuanto a la construcción de los operadores del intercambio se atendió a dos cuestiones: grados de sustitución del cuerpo del emisor y *estados* en los que pueden encontrarse dichos operadores. En cuanto a la primera cuestión, debe observarse que los medios transmisores de sonido, como la radiofonía o el chat de voz, introducen el cuerpo del emisor a los intercambios mediatizados (Fernández 1994). En ellos existe una deconstrucción-construcción tecnológica del sonido, pero, salvo efectos parasitarios, la voz o la música del parlante es la misma que se produce del otro lado del micrófono. Esa voz o música no son signo de la voz cara a cara o de la música de un instrumento, sino que son *esa* voz y *esa* música. En tanto que no son signo en este nivel *no existe proceso de construcción discursiva del sonido*. Distinto es lo que

sucede con lo visible mediatizado. Su presencia en el intercambio se da necesariamente por procesos de construcción como la reducción en videochat. Por esta naturaleza no significa del sonido mediatizado, al hacerse presente la voz del emisor se hace presente parte de su cuerpo en el intercambio y con él la posibilidad de individualización y erotización directa. En las imágenes del videochat la sustitución es parcial ya que es necesaria la presencia del cuerpo del sujeto del intercambio para que lo sustituya la imagen. No sucede lo mismo con las demás materias significantes. En el chat escrito la sustitución es completa como en el chat 2D, 3D. En este sentido el chat de voz y el videochat traen un condicionamiento inexistente en la producción discursiva del chat: introducen *cuerpo* en un medio que se caracterizaba por no tenerlo.

Pero, además de estos distintos grados de sustitución del cuerpo del emisor, el dispositivo construye al operador en diferentes estados:

a. Conectado a la sala: en este "estado", el operador es construido como conexión. En recepción es un *posible* participante de los intercambios que se dan en la sala ya que no está asegurada su presencia frente a la pantalla. El indicador de este estado es la aparición del *nickname* del operador, al que puede sumarse su avatar o imagen de video sin mostrarlo a él.

b. Conectado a privado: el operador se construye como conectado con un participante exclusivamente. En este "estado", el agente extramediativo frente a la pantalla también es un posible. La diferencia con el anterior está en que el participante construido es individual en tanto que no lo son todos los conectados a la sala. En esto existen variantes según las materialidades que se intercambian. Un operador puede intercambiar frases escritas en la sala y, a su vez, en distintos privados. Las otras materialidades no posibilitan esto, lo que asegura exclusividad en el vínculo de la escena privada.

c. Conectado emitiendo: el operador se construye como un agente con presencia frente a la pantalla al emitir alguna frase escrita, su imagen, algún sonido y/o algún movimiento con su avatar. Este "estado" puede ser mantenido en el tiempo de manera diferente según el tipo de materialidad que se ponga en juego. En el chat escrito es un instante, quedando la presencia efectiva del participante empírico siempre en suspenso. En el chat de voz, el "estado" permanece mientras se emite; en los otros casos, en cambio, el "estado" puede prolongarse en el tiempo.

Esos "estados" pueden entenderse como "grados" de función fáctica que otorga el dispositivo: los dos primeros acreditan la presencia de un posible participante, pero es el tercero la prueba de su existencia frente a la pantalla.

4. CONCLUSIONES

La descripción de los condicionamientos traídos por los nuevos dispositivos articulados al chat escrito permite advertir que el sistema de chats, y cada chat en particular, podría comprenderse como un campo de posibilidades de construcción temporal, espacial y de operadores en tensión, en el que es inevitable situarse al charar. Dos tendencias parecen modelar esa tensión. Una se orienta hacia la producción de un charco con efecto de intercambio cara a cara. La individualización del operador por la presencia del cuerpo del emisor y la incorporación de espacios externos al medio, como el aumento de indicadores de simultaneidad y con función fáctica, promueven este efecto de *transparencia* en el intercambio del chat de voz y el videochat.

La otra tendencia se orienta hacia el efecto de *figuración* del intercambio. La construcción plenamente mediática del espacio y la sustitución del emisor/receptor por avatares "opacan" el intercambio del chat 2D y 3D de una manera particular: la instancia real del intercambio queda signada por la ficción al ser sustituida por una instancia imaginaria propia del videojuego y la animación computada, y, a su vez, esta instancia imaginaria, por su carácter indicial, es la impronta de un existente real presente.

NOTAS

1. Vale aclarar que se utiliza el concepto "producción de sentido" en los términos planteados por Verón (1987). Lo mismo sucederá con respecto a las nociones de materia significante, texto y discurso.
2. Se denominan "seminóviles" porque sólo pueden ser desplazados sobre un mismo plano en el espacio de la sala que aparece en la interfaz gráfica.
3. Se comprende aquí la gestualidad de los avatares como conformando un sistema analógico sometido a un principio de digitalización, bajo la forma de una regla que introduce discontinuidad (Verón 1974: 20).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J. (1990) *La imagen*. Buenos Aires: Paidós, 1992.
- CARLÓN, M. (1999) *El lugar del dispositivo en los estudios sobre televisión*. Presentado en las II Jornadas de la Carrera de Ciencias de la Comunicación UBA. Buenos Aires.
- (2001) "Sobre la desatención del dispositivo. Estudios culturales", *Zigurat 2*, Buenos Aires: La Crujía.

- FERNÁNDEZ, J. (1994) *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires: Ariel.
- LAUREL, B. (1990) *The art of human-computer interface design*. Nueva York: Addison-Wesley.
- (1991) *Computers As Theatre*. Nueva York: Addison-Wesley.
- NORMAN, D. (1998) *The invisible computer*. Massachusetts: MIT.
- SCHAEFFER, J. M. (1987) *La imagen precaria*. Madrid: Cátedra, 1990.
- VERÓN, E. (1974) "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", *Lenguajes* 2. Buenos Aires.
- (1987) *La semiótica social*. Buenos Aires: Gedisa.

CORPUS DE CHATS ANALIZADOS EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN

Los siguientes fueron los sitios de los chats que se circunscribieron para el análisis: www.palatl.com; www.tetra.com; www.yahoo.com (chats de voz con escritura); www.online.com; www.talkword-online.com; www.nettalk.com (chats de voz 3D); www.tetra.com; www.ciudad.com.ar (chats de escritura); www.elfoco.com; onchat.com (chats 2D); www.clasito.com; spaceworld.com (chats 3D); www.netmeeting.com; www.cussemeworld.com (videochats). El período de observación fue julio-agosto de 2001.

ABSTRACT

The technologic incorporations made to chat in the last years have transformed the base conditionings (conditions) of its sense-production device. Chatting changed from sending and receiving instantly written messages to exchanging sounds (voices, in general), 2D and 3D digital images and videos. This article is about the conditionings that the new chat devices introduce to the temporal and spatial construction and discursive exchange operators.

Damián Fraticelli es licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Investigador y profesor de Semiótica de los Géneros Contemporáneos, cátedra Fernández, en la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA. E-mail: dafr75@hotmail.com.

TECNOLOGÍAS DIGITALES: LOS MUNDOS POSIBLES...

SILVANA COMBA
EDGARDO TOLEDO

1. TECNOLOGÍA COMO LENGUAJE

El hombre, a lo largo de la historia, fue construyendo herramientas para el pensamiento y, a la vez, diseñando nuevas prácticas, es decir, nuevos modos de hacer las cosas en los diferentes ámbitos de la vida. Estas herramientas pueden ser pensadas como *tecniciadas* y, en este sentido, son dimensiones constitutivas de toda sociedad. Es en esta misma dirección que hoy en día podemos —elegimos— pensar a las *tecnologías digitales* —y particularmente a una de sus aplicaciones, la computadora y su uso en red— como un nuevo tipo de tecnicidad en tanto que son lenguajes, organizadores perceptivos que favorecen nuevos modos de acción.

La visión más extendida sobre las tecnologías digitales de comunicación e información es aquella que Heidegger (1962 [1989]), al hablar de la técnica moderna, denominó la *representación antropológico-instrumental*. Desde esta perspectiva, la tecnología es inventada, ejecutada, desarrollada, dirigida y consolidada por los hombres y para los hombres. Y, en consecuencia, está asociada a la idea de instrumento entendido como utensilio, medio de transporte, algo que el hombre usa con la intención de obtener una utilidad, un medio para un fin. Lo que nos interesa dejar en claro es que aun cuando no desconocemos este carácter instrumental de la tecnología, sí creemos que no es suficiente para determinar lo propio de las tecnologías digitales.

Sin embargo, la representación antropológico-instrumental de la técnica permanece tan clara y obstinada [...] no sólo sigue siendo dominante porque se impone de modo inmediato y palpable, sino también porque dentro de ciertos límites es exacta. Además, esta exactitud es reforzada y consolidada por el hecho de que el representar antropológico no determina únicamente la interpretación de la técnica, sino que irrumpe también en todos los dominios como el modo decisivo de pensar. (Heidegger 1989: 16)

Las tecnologías digitales, en su esencia, son un nuevo lenguaje. Porque el lenguaje no es un sistema para representar al mundo o para transmitir información, sino una serie de distinciones que nos permiten vivir y actuar juntos en un mundo compartido. “El lenguaje convierte el caos en forma [...] articula la desde el primer momento la realidad cósmica en un mundo de relaciones” (Cassirer 1973: 15). Podríamos decir que como forma simbólica tiene una función determinadora y discriminadora en la construcción de nuestro mundo.

1.1 *Lenguaje y creación de mundos*

El lenguaje no es sólo una de las provisiones de que está pertrechado el hombre tal como está en el mundo, sino que es el lenguaje mismo el que hace que los hombres simplemente tengan mundo. De este modo, la existencia del mundo está constituida lingüísticamente. Al contrario de lo que sostenían las primeras teorías de la comunicación, el lenguaje no es un simple medio de transmisión de la información sino el ambiente donde vivimos. Los seres humanos no sólo usamos el lenguaje, en realidad habitamos dentro de él. La relación hombre-máquina transurre en la interfaz experimentada como un mundo donde el usuario del software percibe, actúa y responde a experiencias. En Internet (la cara gráfica de la World Wide Web) la experiencia del usuario no es la de relacionarse con una máquina o un programa sino la de ingresar en un *ciberspacio* habitado por textos, imágenes, sonidos, gráficos, videos o, aun más precisamente, catálogos, publicidad, historias animadas, galerías de arte, bibliotecas, etc. La palabra *espacio* actúa como una metáfora profunda. Un espacio no es un conjunto de objetos o actividades, sino un ambiente en el cual el hombre tiene experiencias, actúa y vive. La comunicación mediada por computadora en sus diversos modos (chats, listas de discusión, foros, MUDs, correo electrónico, etc.) constituye una comunidad lingüística en la que las personas se comprometen a la acción en las conversaciones: parafraseando a Austin, hacen cosas con palabras.

Siguiendo esta línea de reflexión, el lenguaje debe pensarse como un proceso vital particular y único por el hecho de que en la conversación, en el entendimiento lingüístico, se hace manifiesto el mundo.

Todas las formas de comunidad de vida humana son formas de comunidad lingüística, más aún, hacen lenguaje. Pues el lenguaje es por su esencia el lenguaje de la conversación. Sólo adquiere su realidad en la realización del mutuo entendimiento. Por eso no es un simple medio para el entendimiento (Gadamer 1977: 535).

Esta visión implica alejarse de las teorías lingüísticas del Iluminismo que al postular que el lenguaje derivaba de la reflexión consciente lo consideraban como algo inventado.

Por todo lo dicho anteriormente, cuando hablamos de tecnologías digitales de comunicación e información nos referimos a “todas aquellas conversaciones que ocurren a nuestro alrededor, en las cuales inventamos nuevas prácticas y herramientas para conducir las organizaciones y la vida humana” (Flores 1991: 32-45). Estas conversaciones generan innovaciones que dinamizan lo social. Al emplear el término tecnología la gente se refiere en general a artefactos: a cosas que diseñan, construyen y usan. Pero en nuestra interpretación, más que el diseño de cosas físicas (estamos pensando en numerosas aplicaciones que van desde la PC pasando por las *notebooks* y las *palms*, hasta llegar al teléfono celular con acceso a la Red) la tecnología es el diseño de prácticas y posibilidades que se pueden realizar usando artefactos. Pensar a la tecnología como un lenguaje nos aleja de una concepción instrumentalista; la tecnología como lenguaje crea, construye *mundos posibles* (Eco 1979, 1990, 1994) y no nos podemos salir de esos mundos.

1.2 *La computadora como artefacto mediador*

Una perspectiva interesante es pensar a estos artefactos –y particularmente a la computadora– como mediadores de la acción. Surgen en la vida social, en respuesta a determinadas necesidades y, por ende, son producto de un devenir histórico, cultural e institucional. No obstante,

con frecuencia el poder de los instrumentos mediadores para organizar la acción no es identificado por quienes los emplean, lo que contribuye a la creación de que las herramientas culturales son producto de factores naturales o inevitables, más que de fuerzas socioculturales concretas. (Wertsch 1991: 55)

Pensemos por ejemplo en el diseño de las computadoras, ¿Por qué se privilegió el relacionarnos por medio de la escritura, a través de un teclado, dejando completamente de lado la voz? ¿Por qué la mayor parte de las tareas las realizamos moviendo sólo una mano y un dedo, a lo sumo dos, para accionar el mouse? ¿Por qué restringimos la manipulación de la computadora a

la punta de los dedos? ¿Por qué tuvimos que dividir la escritura de la imprenta, siendo que ya teníamos una máquina como la de escribir que podría haber evolucionado para realizar las dos tareas a la vez? ¿Por qué la computadora no se puede llevar en el cuerpo, *vestir*, en lugar de seguir siendo la máquina de diseño duro, con materiales rígidos o tan poco flexibles que nos obliga a disponer de un espacio también rígido para instalarla? Habitados a estas formas de uso y de diseño de las computadoras tendemos a pensar que son inevitables. La respuesta a estas preguntas seguramente está en las mismas fuerzas socioculturales de las que hablábamos.

La relación hombre-máquina a nivel de usuario se da en lenguaje natural/conversacional en el entorno operativo que proponen hoy las computadoras (mayoritariamente equipadas con Windows) y que se inició en 1984 con la era de la interfaz gráfica introducida por Macintosh. A través de los denominados *cuadros de diálogo* nos vamos relacionando con los distintos programas para realizar las tareas. Por eso no nos ocupamos de los lenguajes de programación y le asignamos tanta importancia a la comprensión del lenguaje natural y sus mecanismos.

2. METÁFORAS... NADA MÁS Y NADA MENOS...

Pensar a las tecnologías como lenguaje nos conduce necesariamente a detenernos en uno de sus elementos constitutivos: la metáfora. Porque el lenguaje es por naturaleza metafórico; apela a formas indirectas de descripción, a términos ambiguos y relativos, polisémicos.

La metáfora es una forma de conocimiento aditivo y no meramente sustitutivo ya que siempre dice algo más, nos dice algo nuevo sobre el concepto metaforizado (Eco 1984).

En las tecnologías digitales, al igual que en el lenguaje oral o escrito, el recurso de la metáfora nos permite ordenar el sentido frente a algo que nos resulta nuevo (un software determinado), hacer lo que a veces, de otro modo, resultaría difícil, esto es, comprender las cosas que nos rodean.

Para visualizar mejor cómo funcionan algunas metáforas en el ámbito de la comunicación digital y, específicamente, en la relación entre el hombre y la computadora nos parece útil el recorrido que propone Scolari (2000). En los inicios de la computadora —las primeras calculadoras construidas durante la posguerra— la interactividad hombre-computadora reenviaba a una *metáfora conversacional o dialógica*. La *metáfora instrumental o protética* comenzó a tomar forma en los últimos quince años, cuando a partir de 1984 —con la introducción del primer modelo Macintosh— se difundieron las interfaces grá-

ficas. Por último, muchos proyectistas y teóricos han privilegiado una *metáfora espacial*, tridimensional o ambiental para describir las interfaces como un espacio donde el usuario puede realizar las actividades deseadas como si estuviera en un ambiente que le resulta familiar. Cada una de estas metáforas ilumina ciertos aspectos de la relación hombre-máquina, privilegiando sólo algunas de sus propiedades y ocultando al mismo tiempo las demás. “Cada metáfora subraya ciertos aspectos del concepto e implícitamente oculta a otros [...] ninguna metáfora se acerca siquiera a ser definitiva. En general, cada metáfora esconde más de lo que resalta” (Lakoff y Johnson 1987: 238).

Basta pensar, como ejemplo, en la vigencia del paradigma “papelotétrico” traducido en la metáfora del *desktop* (escritorio). Cuando se compara algo en términos de otra cosa se corre el riesgo de caer preso de la similitud o las semejanzas. Porque, después de todo, la pantalla de una computadora podría haber sido otra cosa y no lo que terminó siendo, una variante más —sin dudas con mayor plasticidad y maleabilidad— del papel.

Del mismo modo la metáfora de la navegación, la más utilizada para definir la acción de recuperación y obtención de información en Internet, quizá no represente adecuadamente las acciones de los usuarios. Esta metáfora espacial está más asociada a los procesos internos de la computadora que a la experiencia de los usuarios quienes, a menudo, tienen la sensación de hallarse *perdidos*, como en un laberinto. No poseen rutas tan prefijadas ni destinos muy precisos adonde llegar. “La gente no ‘navega’ hacia la información; antes bien la información les viene desde una variedad de fuentes” (Laurel 1993 [2000]: 182). Así, los usuarios de Internet más que navegantes que recorren el ciberespacio son exploradores que en el camino, a medida que avanzan, van encontrando las pistas para continuar su travesía.

3. NARRACIONES

El poder de la metáfora —así como el de otras figuras retóricas— se hace evidente en las narraciones que constituyen una manera de usar el lenguaje y, por consiguiente, un modo de construir la realidad y organizar nuestra experiencia.

Para comprender mejor cómo nos formamos una concepción del mundo usando narraciones creemos conveniente, en este punto, explicar algunos de sus rasgos principales:

a. Secuencialidad: una narración consta de una secuencia particular de acciones, estados mentales, acontecimientos en los que participen personajes. El significado de estos componentes viene dado por el lugar que ocupan en

la configuración global de la totalidad de la secuencia, su trama. Esta secuencia se relaciona con la segmentación del tiempo a través del desarrollo de acontecimientos cruciales.

b. Elaboración de vínculos entre lo excepcional y lo corriente: una narración que vale la pena contar es aquella que va contra las expectativas, que rompe un protocolo canónico. “La ‘realidad narrativa’ del mundo, o se canónica, o se ve como una desviación de alguna canonicidad implícita” (Bruner 1997: 158).

c. Negociabilidad: en el caso de las narraciones es más fácil aceptar versiones alternativas, con una actitud perspectivista, que cuando nos enfrentamos a modos más lógico-proposicionales de construir la realidad (argumentos, comprobaciones).

d. La voz del narrador: una historia es siempre la historia de alguien. Los acontecimientos se contemplan a través de un conjunto de enfoques personales y, por ende, aparece una voz narrativa. “Lo que hace la gente en las narraciones nunca es por casualidad, ni está estrictamente determinado por causas y efectos; está motivado por creencias, deseos, teorías, valores u otros ‘estados intencionales’” (Bruner 1997: 155-156).

e. Centralidad de la problemática: como ya vimos, los relatos giran en torno a normas quebrantadas, por eso las historias que vale la pena construir/ contar suelen nacer de una problemática, un conflicto.

Las narrativas van cambiando a medida que emergen nuevas tecnologías del conocimiento o, dicho de otra manera, de acuerdo con el tipo de tecnología intelectual hegemónica en cada época. Las narrativas de la oralidad son diferentes de las impresas o las audiovisuales y, nos arriesgamos a decir, de las que hoy nos proponen las tecnologías digitales a través del uso de la computadora.

Nuestro interés por estudiar las narraciones no se agota en la descripción de los contenidos multimediales que nos presenta la pantalla de la computadora a través de distintos softwares (por ejemplo, juegos, enciclopedias, cuentos, historias donde se combinan la imagen, el sonido y el movimiento) o de Internet, con todos sus servicios. Nuestra sospecha es que es mucho más fecunda la idea de pensar la relación que los hombres entablan con la máquina (la navegación por la Web, el uso de determinados programas, el manejo de los íconos, los modos de ordenar su escritorio, las conversaciones que sostienen con otros usuarios a través del correo electrónico, los chats o las listas, etc.) como una forma de armar un relato, de contar sus historias, de narrar(se). Creemos que esa es la utilidad de prestar atención a los elementos constitutivos de las narraciones que describíamos más arriba. ¿Cómo construimos nuestros recorridos por los programas, por la Web? ¿Aparecemos co-

mo la voz del narrador que va realizando acciones, resolviendo problemas, desplegando intenciones? ¿Qué secuencias establecemos para armar nuestra trama? Al recorrer las pantallas, ¿tendemos a romper o a respetar —, probablemente ambos, según la circunstancia— cierta canonicidad implícita para su recorrido? ¿Cómo construimos/negociamos sentido con esos otros sujetos con los cuales intercambiamos símbolos a distancia?

3.1 El bricoleur en los tiempos de la informática

Muchas de las destrezas que los usuarios exhiben cuando trabajan con la computadora y su aproximación narrativa en la relación con la máquina nos recuerdan al *bricoleur* que Lévi-Strauss describe en *El pensamiento salvaje*. Vale la pena traer aquí esa descripción.

El *bricoleur* es capaz de ejecutar un gran número de tareas diversificadas; pero a diferencia del ingeniero, no subordina ninguna de ellas a la obtención de materias primas y de instrumentos concebidos y obtenidos a la medida de su proyecto: su universo instrumental está cerrado y la regla de su juego es siempre la de arreglárselas con “lo que uno tenga”, es decir un conjunto, a cada instante finito, de instrumentos y materiales, heteroclitos además, porque la composición del conjunto no está en relación con el proyecto del momento, ni, por lo demás, con ningún proyecto particular, sino que es el resultado contingente de todas las ocasiones que se le han ofrecido de renovar o de enriquecer sus existencias, o de conservarlas con los residuos de construcciones y destrucciones anteriores. El conjunto de los medios del *bricoleur* se define [...] porque los elementos se recogen o conservan en razón del principio de que “de algo habrán de servir”. (Lévi-Strauss 1964: 36-37)

La computadora es una herramienta adecuada para la realización de tareas diversas. Podemos establecer una analogía entre el modo particular en que el *bricoleur* construye su obra de arte y el modo en que los usuarios construyen sus saberes —arman sus relatos— cuando trabajan con la computadora. Las siguientes prácticas aparecen como significativas:

a. Volver a usar lo producido (textos, gráficos, plantillas, cálculos) en contextos diferentes, lo que podríamos denominar “versioneo”. Esta es una práctica ampliamente difundida, el *guardar como* y esperar el momento oportuno para hacer emerger en la pantalla esos trozos, restos, construcciones y destrucciones. Todo se aprovecha.

b. Trabajar con el conjunto finito de opciones/elementos que ofrecen los programas que, aunque desplieguen un abanico amplio de herramientas, siempre son repertorios cerrados. No obstante, los usuarios deben valerse de

ellos, cualquiera sea la tarea proyectada, porque no hay otros a los que recurrir y hay funciones que no pueden modificar. Así es como van recombinando elementos de aquí y de allá, jugando y tratando de potenciar cada una de las funciones que ofrecen los programas. Con el procesador de texto, por ejemplo, la escritura ya no es lo que era. Visualizar una porción de texto que podamos ir llevando de un lugar a otro de la página sustituye el esfuerzo por imaginar la posible ubicación de un párrafo cuando no era posible *cortar y pegar*. Por eso diseñar herramientas es, por sobre todo, diseñar nuevas prácticas.

c. La posibilidad de elegir distintas alternativas para realizar una tarea con la computadora, es decir, la inexistencia de reglas unívocas para el manejo de los programas. Si bien los programas van guiando a los usuarios, el entorno Windows en el que casi todos trabajan presenta muchos caminos alternativos que cada uno va seleccionando. Con la computadora no hay una única manera de realizar las tareas así como tampoco existen fórmulas lógicas prolijas que determinen cómo construir una historia. Una vez que aceptamos las convenciones de una narración y el tipo de significado afectivo que puede conferir a los hechos, pareciera como si trasladáramos ese modo de organizar la experiencia a nuestra vida cotidiana. Un editor joven, por ejemplo, explicaba que con la incorporación de la computadora cambió el lenguaje audiovisual. Los resultados obtenidos con la edición no lineal son diferentes de los de la analógica. Cambia el ritmo, la precisión, el efecto. Surge otro lenguaje, aparecen otras convenciones.

d. La negociabilidad de las soluciones que encuentran para resolver los problemas y realizar las tareas. Cuando los usuarios trabajan con la máquina pareciera que les resulta más fácil aceptar versiones alternativas de cómo hacer para lograr un determinado resultado, con una actitud perspectivista –tal como ocurre en las narraciones– que cuando se enfrentan con otros modos más lógico-proposicionales de construir la realidad. La mayoría reconoce que una de las formas más eficaces de ir despejando dudas en el uso de los programas es la consulta con colegas o amigos. Esas consultas adoptan la forma de relatos de cómo uno y otro hacen determinadas funciones, sus motivos, sus expectativas de conseguir tal resultado. Por eso las narraciones son tan apropiadas para la negociación social y cultural. Y por qué no pensar que esta flexibilidad, apertura, perspectivismo, predisposición para aceptar las versiones de los otros que adoptamos cuando trabajamos con la computadora podrían hacerse extensivos a nuestra actitud integral hacia la construcción de modos de conocer que involucren al otro.

Con la invención sociotécnica de la producción y circulación de narrativas digitales se originó una nueva organización perceptiva. Esto trajo aparejado no sólo una innovación en las máquinas sino fundamentalmente un

cambio, y con fuerza, en la forma de hacer las cosas, en las prácticas sociales y su discursividad (los nuevos regímenes de visibilidad), lo cual tiene una especial importancia en el campo de la comunicación, pues seguir pensando que la dimensión técnica es exterior y accesoria a la comunicación es desconocer la materialidad histórica de las mediaciones. Esto es, la comunicación en todas sus dimensiones promueve innovaciones sociales y transformaciones discursivas dando forma, permanentemente, a nuevas socialidades, nuevos modos de estar juntos. El hombre crea artefactos que, a su vez, recrean al hombre.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNER, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- CASSIRER, E. (1973) *Mito y lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Galatea-Nueva Visión.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milán: Bompiani.
- (1984) *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Milán: Bompiani.
- (1990) *I limiti dell'interpretazione*. Milán: Bompiani.
- (1994) *Sei passeggiate nei boschi narrativi*. Milán: Bompiani.
- FLORES, F. (1991) "Navegar espacios para preparar acciones", *David y Goliat* 58, 32-45. Buenos Aires: CLACSO.
- GADAMER, H. G. (1977) *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- HEIDEGGER, M. (1962) "Lenguaje de tradición y lenguaje técnico" en *Artefacto*, Academia Estatal de Capacitación de Combourg, 1989.
- LAKOFF, G. y JOHNSON, M. (1981) "La estructura metafórica del sistema conceptual humano" en *Perspectivas de la ciencia cognitiva* de D. Norman (ed.). Barcelona: Paidós, 1987.
- LAUREL, B. (1993 [2000]) *Computers as Theatre*. Nueva York: Addison-Wesley.
- LEVY-STRAUSS, C. (1964) *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- SCOLARI, C. (2000) *La interfaz y sus metáforas*. Mimeo. Milán: Universidad Católica de Milán.
- WERTSCH, J. (1991) *Voces de la mente. Un enfoque sociocultural para el estudio de la acción mediada*. Madrid: Editorial Visor.

ABSTRACT

We understand digital technologies as a language that organizes new ways of doing. This fact leads us to one of its constitutive elements, metaphors, and to narratives considered as a way of using language. Nowadays computers are mediating cognitive processes and, consequently, professional practices themselves. It is paying attention to the sociocultural dynamics, always functioning, that we try to understand how men, together with machines, create, remake themselves and, at the same time, recreate ways of being together and, therefore, ways of doing and being in the world.

Silvana Comba y Edgardo Toledo son magister en Comunicación Social de la Universidad Diego Portales, Chile, y licenciados en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina, donde se desempeñan como docentes e investigadores. Han publicado diversos ensayos en revistas latinoamericanas (*Tercer Milenio*, *La trama de la comunicación*, *Cuanto Letras*, *Exciter@*) y europeos (*Tólos*, *Enredando.com*) en el ámbito específico de su trabajo de investigación en tecnologías digitales. E-mail: tangox@ciudad.com.ar

SEGUNDA PARTE

NUUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES, SISTEMAS COGNITIVOS Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES

RAFAEL DEL VILLAR

El objetivo de la primera parte de este número de *deSignis* es describir semióticamente la forma de funcionamiento de los corpus digitales y sus rupturas epistémicas con respecto a los textos culturales existentes; esta segunda parte, a partir de lo anterior, intenta problematizar los desafíos de las semióticas del mundo digital, detectando los desequilibrios de funcionamiento entre las estructuras cognitivas de los receptores y las pragmáticas multimediales concretas, además de la complejización analítica que implica el hecho de que las nuevas tecnologías digitales estén ligadas al surgimiento de nuevos procesos de construcción de identidades.

Podemos decir que la primera parte es fundamentalmente deductiva, busca una conceptualización teórica sobre la base de algunos datos concretos y/o del desarrollo de un dispositivo analítico que la torne inteligible validado en su coherencia interna; esta segunda, en cambio, se halla más cerca de lo inferencial. Salvo el trabajo de Nel ("Los regímenes escópicos de lo virtual") que se sitúa como mediador entre teoría y práctica, los artículos tienen la singularidad de situarse en lo real: 40 estudiantes de primer año de la Universidad de Utrecht (Van Oostendorp), 34 alumnos de 10 años pertenecientes a zonas del perímetro urbano de la ciudad de Poitiers (Dinet), 180 encuestas, 36 entrevistas en profundidad, 6 grupos focales y dibujos de 60 sujetos, en una muestra intencional estratificada por estrato social, género y segmento etario,

la mitad realizada en la ciudad de Antofagasta y la mitad en la de Temuco (Casas y Perillán); 120 encuestas, 24 entrevistas en profundidad, 3 grupos focales y dibujos de 40 sujetos, en la ciudad de Santiago (Del Villar), un corpus constituido por la totalidad de los sitios web de grandes tiendas, bancos, y revistas en Chile (Cortés). Por lo tanto, la segunda parte de este número de *deSignis* ancla en lo real, lo real con respecto a los protocolos de lectura de la microcultura infantil-juvenil (interrelacionando datos de la sociosemiótica con los datos de investigaciones cognitivas, en realidades aproximadamente similares); lo real con respecto a las relaciones entre sitios web y publicidad en una sociedad concreta.

De las páginas precedentes inferimos que estamos en presencia de una ruptura epistémica no sólo por el nacimiento de la hipertextualidad, sino porque los nuevos procesos de interacción, mutando los conceptos clásicos de obra, autor y lector, instalan un espacio conflictivo/cooperativo donde el papel de los protocolos interpretativos de los consumidores se torna digno de desentrañar. De allí, la importancia de andar en los consumidores concretos de los hipertextos digitales y en la relación entre sus protocolos perceptivos y la forma de funcionamiento real de los hipermedios de la Web. Sabemos que los hipertextos de las nuevas tecnologías digitales implican nuevas formas de lectura y nuevas formas de escritura. La pregunta es si ambas son coherentes en su uso concreto. La respuesta de las páginas que siguen es que no existe tal coherencia. La detección de dicho desequilibrio es de enorme importancia para la producción multimedial, que requiere, para ser eficiente, de una semiótica de los corpus digitales capaz de enfrentar los desafíos de protocolos no solamente intelectivos sino perceptivos, y que se construyen en una interrelación polidialógica como extensiones del propio cuerpo.

La ausencia de dicha perspectiva se deja ver en las dificultades analíticas de enfrentar herramientas pertinentes para la producción multimedial. Mallender (1999), por ejemplo, desarrolla un manual para escribir multimediales y pone énfasis en la estructura lógica del escribir interactivo, lo que es equivalente al esfuerzo de Bou (1997) con respecto a su manual de cómo desarrollar un guión multimedial. Ambos, al igual que Fernández-Coca (1998), tienen como referencia última el concepto de guión propuesto por el cine narrativo clásico; esto es, una resemantización del concepto de guión narrativo –en condiciones de interactividad hipertextual, donde el lugar central lo ocupa el “mapa de navegación y la coherencia entre los lazos” (Mallender 1999: 47)– en la que se busca una coherencia lógica argumentativa. Del mismo modo que en el Cine Narrativo Clásico estudiado por Metz (1972), se trata de una coherencia lógica de índole narrativa, donde ahora los módulos, equivalentes a la función del guión demarcan el paso de una argumentación a otra.

Sin embargo, lo que demuestran las investigaciones de Dinet, Rouet y Passerault es que “los jóvenes tienden a juzgar la pertinencia de una retención según índices visuales (como la marca tipográfica) más que sobre la base de relaciones semánticas sobre la referencia y el tema” (Rouet y De La Passardière 1998: 149). Muchos docentes, ante el hecho de que los hipertextos tienen una estructura fragmentada e incoherente, recomiendan el uso de una interfaz denominada mapa de contenidos; concepto homólogo a hacer explícita la estructura del mapa de navegación de los manuales de producción multimedial. Pero lo que demuestra la investigación de Van Oosterdorp (“El efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto”) sobre 40 estudiantes de primer año de la universidad, aquí incluida, es que cuando no se tiene conocimiento acerca de lo que se pretende estudiar, esa macroestructura les impide ver la microestructura del texto, por lo cual se quedan sólo con la percepción general dada por la macroestructura: el reconocimiento de partes, y en definitiva los nuevos datos aportados por el hipertexto no son percibidos. La investigación de Dinet “El juicio de referencia documental en alumnos de 10 años” detecta que los alumnos olvidan mayoritariamente el tema de la investigación, lo que se acentúa por la falta de familiaridad con el tema, la extensión de la referencia a tratar y el grado de pertinencia de la referencia. Esto es, se observa que hay una forma de funcionamiento conceptual que no es asumida por el alumno de dicho segmento etario. La investigación sociosemiótica de Del Villar (“Nuevas tecnologías y construcción de identidades”) no hace más que confirmar el diagnóstico, en un lugar tan distante de Holanda y Francia como Santiago de Chile: la microcultura infantil-juvenil no tiene un comportamiento homogéneo; la mayor parte de la clase media alta y media baja no se implican por los personajes ni por la temática en lo relativo al consumo multimedial de videojuegos y videoanimación, sino por el componente audiovisual de la imagen. La identificación con los personajes es mayoritaria solamente en el estrato bajo. Por otra parte, todos los estratos (salvo el bajo) prefieren los videojuegos de aventura gráfica y de estrategia, por sobre los de combate que implican una relación fundamentalmente sensoriomotriz; en otros términos, la investigación plantea que la perspectiva peiricana de un dispositivo lógico operando como protocolo de la producción multimedial tiene una aplicabilidad restringida a un segmento socioeconómico, y a un segmento etario específico, y está lejos de ser universal. Por otra parte, podría pensarse que esto sólo es válido en Santiago, capital de Chile, zona industrial que concentra más de la mitad del país; sin embargo la investigación de Casas y Perillán (“El papel del videojuego en el proceso de construcción de identidades: Antofagasta y Temuco”) demuestra que es válido para provincias tan distantes con... una minera (Antofagasta) y una

agrícola (Temuco). Esto es, se plantea con base empírica (y no meramente especulativa) que las nuevas tecnologías presuponen sistemas cognitivos y sistemas perceptivos concretos posiblemente aplicables no sólo a ciudades propiamente industriales y de servicios, sino también a un panorama más extenso más común a la totalidad de América latina (a su vez, agrícola y minera). Además, ambos estudios demuestran la estrecha relación entre el consumo de los corpus digitales y el surgimiento de nuevos procesos de construcción de identidades, que en muchos casos entra en conflicto con las clásicas conceptualizaciones psicoanalíticas y semióticas de sujeto.

Se detecta, así, otra forma de funcionamiento cultural que no sólo implica una nueva forma de lectura, sino una nueva forma de escritura que reclama una semiótica digital que salte, en una ruptura epistemológica, los límites estrechos propuestos por el contenido y la lógica tradicional; una semiótica multimodal que tome en serio a la imagen misma, en su cromatismo, su sonido, la angulación de la mirada, los encuadres, los planos, está absolutamente ausente.

El artículo de Cortés ("Posicionamiento visual en la Web: grandes tiendas, bancos, y revistas") no hace más que retomar, desde otro lado, del lado de la producción multimodal publicitaria, una variante del mismo problema: el uso publicitario de los sitios web de grandes tiendas, bancos y revistas no sigue, en general (desde un punto de vista cuantitativo de una totalidad de sitios chilenos 2001-2002), el posicionamiento publicitario planteado en sus campañas a través de afiches, logos, locales, guías de compras; y en el caso de las revistas, de sus portadas; esto es, no sólo no hay coherencia entre los sitios web y las estrategias publicitarias implementadas, sino que se reproduce el recorrido peirceano contentalista para lo cual, al igual que Lacan, el imaginario audiovisual es un no-lugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOU, G. (1997) *El guión multimodal*. Madrid: Anaya.
- FERNÁNDEZ-COCHA, A. (1998) *Producción y diseño gráfico para la World Wide Web*. Barcelona: Paidós.
- MALLENDER, A. (1999) *Écrire pour le multimédia*. Paris: Dunod.
- MEIZ, C. (1972) *Essai sur la signification au cinéma, Tome II*. Paris: Klincksieck.
- ROUET, J.-F. y DE LA PASSARDIERE, B. (1998) *Hypermedias et apprentissages*. Poitiers: Université de Poitiers.

EL JUICIO DE REFERENCIA DOCUMENTAL EN ALUMNOS DE DIEZ AÑOS

JÉRÔME DINET

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, para la escuela básica, saber utilizar la computadora en busca de referencias bibliográficas es una necesidad y algo habitual. Sin embargo, a una pregunta documental dada, la computadora responde por lo general proponiendo un conjunto de resultados potencialmente pertinentes (listas más o menos largas de referencias). El alumno debe entonces seleccionar las referencias más pertinentes entre el conjunto propuesto. Esta etapa de selección es crucial puesto que el enfoque del objetivo inicialmente previsto (redactar un artículo, preparar una exposición, etc.) puede depender de ello. Pero, ¿cuáles son los procesos cognitivos subyacentes en esta actividad?

Idealmente y desde un punto de vista psicológico, evaluar la pertinencia de una referencia documental requiere dos actividades complementarias: por una parte, comprender de qué se "habla" en esa referencia; por otra, comparar la representación de su contenido con la representación del objetivo inicialmente construido (consignas y tema). En efecto, el tratamiento por el alumno de la declaración temática y las consignas implica un primer proceso de difusión de la activación cuyo objetivo es la construcción de una representación integrada y coherente de la pregunta y las consignas (Kinsch 1998; Van den Broek et al. 1999).

Según los "archivos" de conocimientos que posea el individuo con respecto al tema de la investigación, este puede activar, por medio de inferencias, una "serie" de otros conceptos asociados (Van den Broek et al. 1999). Por ejemplo, el tema "la contaminación de las aguas" puede activar por medio de inferencias un vector de términos asociados como "pescados", "marea negra", "ecología", "ecosistema", "fosfatos", "nitratos", etc. La importancia de esta "serie", que comprende el conjunto de los conceptos activados por el proceso de propagación de la activación, así como el nivel de activación que alcanzan, depende de un extenso conjunto de factores, entre los cuales los conocimientos iniciales poseídos por el individuo (el nivel de familiaridad del tema) son importantes. Si se considera que esta "serie" inicial comprende los conceptos activados en el tratamiento de las consignas y del tema, ¿qué ocurre cuando un alumno se enfrenta a listas de referencias que son a veces pertinentes y a veces no pertinentes con relación al tema de la investigación?

De acuerdo con un reciente modelo de psicología cognitiva (el "Landcape Model" elaborado por Van den Broek y otros, 1996, 1999), si el tema de la investigación (la serie conceptual inicial) no se repite periódicamente, debe desactivarse de manera progresiva, hasta "el olvido". En efecto, a medida que el alumno tenga que tratar los nuevos conceptos presentes en las referencias que no están vinculadas al tema de su investigación, estos nuevos conceptos expulsarán, a falta de lugar en su memoria de trabajo, los conceptos iniciales que se activaron en el tratamiento de las consignas y del tema. Es, entonces, razonable pensar que, a falta de una reactivación de los conceptos iniciales, la representación del tema de investigación del alumno corre el riesgo de deteriorarse progresivamente a medida que este alumno trate las referencias documentales propuestas por la herramienta informática.

No pudiendo decidir si una referencia es pertinente o no, después de haber comparado su "contenido" con la representación inicial, la degradación de esta representación inicial ha de conducir a dificultades en su juicio de pertinencia. Esas dificultades deben de traducirse en errores de selección y en prolongaciones del tiempo necesario para la selección.

El olvido de la pregunta y el tema de la investigación documental es no obstante sistemático, y es necesario pues imaginar que la "serie" inicial se beneficia de un estatus especial en la memoria que le permita mantenerse, a medida que el tema se examina en una lista de referencias. Este mantenimiento es por otra parte indispensable para la operación de evaluación (Hirsh 2000; Rouet y Tricot 1998), lo que conduce a la decisión de retener o rechazar una información. Ahora bien, el tema no puede decidir si una referencia es pertinente o no, más que habiéndola comparado con su representación del objetivo, que para esto él debe tenerla activada en el espíritu. En cualquier

caso, sobre la base del modelo de Van den Broek et al. (1995, 1996, 1999), podemos suponer que, a falta de una reactivación voluntaria, la representación que tiene un alumno del tema de la investigación documental corre el riesgo de deteriorarse poco a poco, a medida que se vea obligado a tratar las referencias documentales. En efecto, la serie conceptual activada en el tratamiento de las consignas y del tema puede progresivamente deteriorarse al compás de la actividad lectura-comprensión de las referencias documentales, implicando así dificultades de juicio de pertinencia de estas mismas referencias. Esa degradación de la representación debe de conducir a dificultades con respecto a los juicios de pertinencia de las referencias documentales. Podemos también suponer que algunos factores pueden acelerar esta degradación y en consecuencia incluso perturbar más el juicio de pertinencia de los alumnos. Es lo que proponemos comprender con ayuda de una experiencia presentada aquí.

2. MÉTODO

En esta experiencia, alumnos de 9,8 años debían seleccionar, en listas de referencias documentales, las que eran pertinentes con relación a un tema predefinido. Este tema era o familiar o poco familiar para el alumno. Además, se manipulaban el número y la naturaleza de las referencias constitutivas de las listas.

2.1 Participantes

Sesenta y nueve alumnos de segundo año (CM2) participó en esta experiencia (edad promedio: 9,8 años). Todos se reclutaron en dos grupos escolares situados en la zona del perímetro urbano de una aglomeración que contaba un poco más de 100.000 habitantes. Todos los alumnos eran francófonos. Todos practicaban la búsqueda informática de referencias, todas las semanas, dos horas por semana, desde hacía al menos 16 meses. Los alumnos reclutados empleaban el programa informático BCDI2 (que utilizan la mayoría de las escuelas francófonas), por lo tanto, estaban familiarizados con la presentación de la experiencia.

2.2 Variables independientes e hipótesis

En esta experiencia se manipularon tres factores:

a. *la familiaridad de los temas de investigación*, con dos modalidades: familiaridad/no familiaridad. Se retuvieron 18 temas trabajados por los alumnos de CM2. Cada uno de esos temas estaba constituido por dos conceptos

clave (por ej. "la contaminación de las aguas"). De los 18, 12 fueron conservados, después de haber pedido a los 69 alumnos que anotaran libremente lo que sabían de ese tema, en función de distinguir su grado de familiaridad con respecto a él. Esta fase se desarrolló dos semanas antes del experimento. Se consideraron dos categorías de temas: por una parte, los 6 más familiares: "el planeta Tierra", "la contaminación del agua", "los instrumentos musicales", "los animales salvajes", "los deportes de montaña" y "los peces de los ríos"; y, por otra, los 6 temas menos familiares: "las monedas en Europa", "la historia de América", "las montañas de Asia", "la invención de la escritura", "el período prehistórico" y "el Océano Índico";

b. *el número de referencias documentales que preceden al "objetivo"*, con dos modalidades: 1 frente a 3. Para cada uno de los doce temas elegidos (6 familiares y 6 poco familiares), se extrajeron 15 referencias documentales de la base documental inicial proporcionada por un programa informático de investigación documental específicamente destinado a las escuelas básicas (programa informático llamado BCDI2 escuela). Cada una de esas 15 referencias contenía, al menos uno de los dos conceptos presentados en el título del tema correspondiente (por ej. "planeta" o "Tierra" para el tema "el planeta Tierra"). Para cada uno de los 12 temas elegidos, cuatro alumnos de CM2, que no participaban de la experiencia, tuvieron como tarea seleccionar, entre las 15 referencias extraídas de la base documental, las 4 más interesantes y las 3 menos interesantes. En efecto, el concepto de interés sustituyó al de pertinencia en los intercambios con los alumnos. Entre las 4 referencias juzgadas las más interesantes por los cuatro alumnos, el experimentador eligió una, para ser la "referencia orientadora". En las listas propuestas a los alumnos que participaban en la experiencia, según las condiciones, esta referencia orientadora se colocaba antes o después de otras tres referencias documentales;

c. *la pertinencia de las referencias que preceden al "objetivo"*, con dos modalidades: Adecuado/Inadecuado. La(s) referencia(s) colocada(s) antes de la referencia orientadora eran pertinente(s) o no pertinente(s) con relación al tema.

Nuestras hipótesis eran las siguientes: *hipótesis 1*: el número de referencias de objetivos (pertinentes) seleccionadas por los alumnos debe disminuir cuando las referencias de objetivos se colocan después de otras tres referencias documentales; *hipótesis 2*: las referencias documentales que preceden a los objetivos son inadecuadas con relación al tema; *hipótesis 3*: el tema de la investigación documental es poco familiar para los alumnos; *hipótesis 4*: el tiempo necesario para que un alumno seleccione y en consecuencia evalúe como pertinentes las referencias de objetivos deben aumentar cuando las referencias de objetivos se colocan después de otras tres referencias documentales; *hipótesis 5*: las referencias documentales que preceden a los objetivos son inadecuadas

con relación al tema; *hipótesis 6*: el tema de la investigación documental es poco familiar para los alumnos.

Al exponer así nuestras hipótesis operacionales suponemos, entonces, que el número de referencias de objetivos seleccionados disminuye y que el tiempo necesario para esta selección aumenta en las mismas condiciones. Además, los efectos de interacción son igualmente esperados puesto que la presentación que tiene un alumno del tema de la investigación documental corre el riesgo de deteriorarse progresivamente a medida que este mismo alumno trate más referencias documentales, en especial si son numerosas e inadecuadas, y que posea pocos conocimientos iniciales sobre el tema.

3. PROCEDIMIENTO

El procedimiento implicaba tres fases:

a. se controlaron, dos semanas antes de la prueba de selección de las referencias documentales, el nivel lectura-comprensión y el nivel de la memoria de trabajo de cada alumno, respectivamente con la prueba denominada "del tubo y de la rata" (Lefavrais 1989) y una prueba de nivel no verbal (Casse, Kurland y Goldberg 1982; Siegel y Ryan 1989);

b. una semana antes de la prueba de selección de las referencias documentales, cada alumno debía señalar todo lo que sabía con respecto a los 18 temas elegidos por los experimentadores. Esto permitió distinguir los 6 temas más familiares y los 6 temas menos familiares para los alumnos;

c. en la prueba de selección de referencias documentales, la entrega era individual. Se prevenía a cada alumno que seleccionara en la computadora las referencias documentales más interesantes sobre 12 temas diferentes. En cuanto el alumno declaraba estar listo, debía tocar la barra "espacio" del teclado de la computadora y aparecía un tema en la pantalla, con la siguiente consigna: "Ponga en la cesta las referencias más interesantes, que puedan relacionarse sobre el tema" (se especificaba el tema requerido). En cuanto lo deseaba, pulsaba el mouse y una referencia documental aparecía inmediatamente.

Dos opciones se ofrecían al alumno: si este consideraba adecuada la referencia con relación al tema, debía dejarla en "una cesta", presionando el botón en "Poner en la cesta" como tenía la costumbre; a continuación, presionaba "Siguiente" para una nueva referencia; si no era adecuada, presionaba simplemente "Siguiente", y un nuevo tema aparecía. Como control se habían hecho cuatro tipos de ensayos antes de la prueba. El orden de los temas y las listas de referencia eran contrabalanceados.

4. RESULTADOS

A los datos se les hizo un análisis de variancia (ANOVA): por una parte, número de referencias-objetivos seleccionados por los alumnos; por otra, el tiempo empleado (en décimas de segundo) para seleccionarlos.

4.1 El número de referencias-objetivos seleccionados

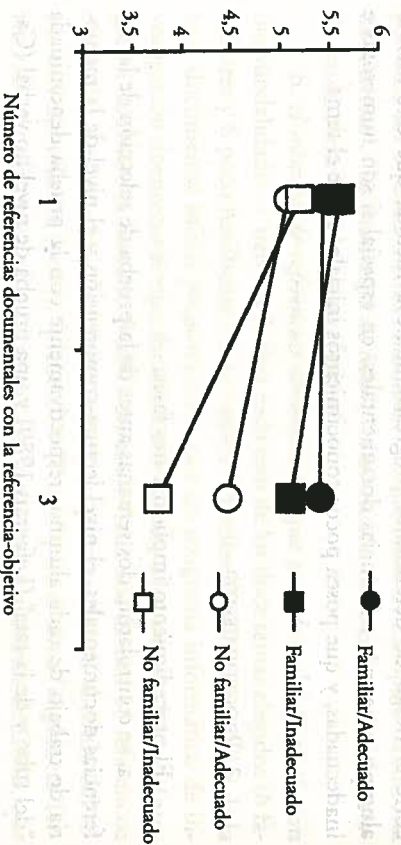


Figura 1. Número medio de referencias documentales-objetivos seleccionados (min = 0; max = 6).

Se calculó el número de referencias-objetivos logrados, para cada una de las condiciones experimentales familiaridad/no familiaridad; adecuado/inadecuado.

El análisis muestra que los tres factores manipulados interactúan de manera significativa ($F_{(1-68)} = 48.50$, $p < .01$). En efecto, el número de referencias-objetivos seleccionadas por los alumnos disminuye cuando se colocan después de otras tres referencias, sobre todo si las referencias anteriores no son pertinentes con relación al tema y cuando este es poco familiar.

Por otra parte, los análisis específicos demuestran que cada uno de los tres factores tiene un efecto sobre el número de referencias-objetivos seleccionadas por los participantes: ellas son menores cuando están precedidas por tres anteriores ($F_{(1-68)} = 100.43$, $p < .01$), cuando las que preceden son no pertinentes al tema ($F_{(1-68)} = 34.46$, $p < .01$), cuando el tema no es familiar al alumno ($F_{(1-68)} = 101.54$, $p < .01$).

4.2 El tiempo de selección de las referencias-objetivos

Únicamente se contabilizan los tiempos de selección correctos. El examen de los tiempos de selección permite calcular el tiempo estimado necesari-

rio por los alumnos para juzgar como pertinente una referencia documental en relación con un tema preestablecido, según la familiaridad temática, el número de referencias antes del objetivo buscado y la pertinencia de las referencias que la preceden (adecuado/inadecuado). El tiempo se expresa en segundos (véase figura 2).

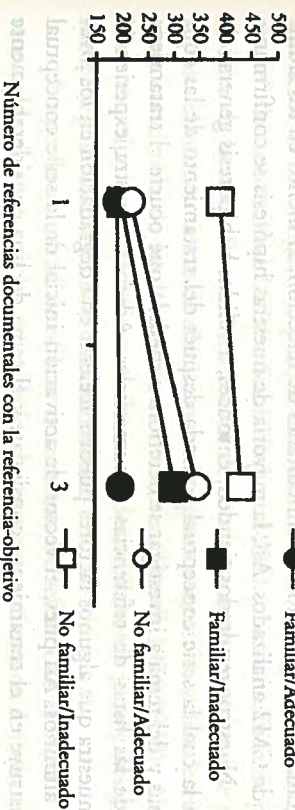


Figura 2. Tiempo de selección de objetivos documentales en décimas de segundo.

Los resultados del análisis de variancia demuestran que los tres factores interactúan de manera significativa ($F_{(1-68)} = 87.04$, $p < .01$), pues el tiempo necesario para seleccionar las referencias-objetivos disminuye cuando estos objetivos son precedidos por otras tres referencias de documentos, especialmente si estas referencias son no pertinentes y el tema resulta poco familiar.

Por otra parte, los análisis específicos ponen de manifiesto que cada uno de los tres factores influye sobre el tiempo de selección: aumenta cuando otras tres referencias documentales preceden a estos objetivos ($F_{(1-68)} = 127.10$, $p < .01$); cuando las referencias que preceden a estos objetivos son no pertinentes con relación al tema correspondiente ($F_{(1-68)} = 148.30$, $p < .01$), y cuando el tema es poco familiar para los alumnos ($F_{(1-68)} = 228.60$, $p < .01$).

Esta experiencia confirma la hipótesis según la cual la activación de los conceptos activados en el tratamiento de las consignas y del tema de la investigación se deteriora progresivamente a medida que el alumno trata las listas de referencias documentales. Además, esta experiencia demuestra que algunos factores (baja familiaridad del tema, el número de referencias en las listas, la insuficiencia de las referencias colocadas al principio de lista, etc.) pueden acelerar esta degradación, al menos en los alumnos de CM2.

5. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES

En esta investigación hemos demostrado que la representación que tienen los alumnos de las consignas y del tema de su investigación documental se deteriora progresivamente a medida que tratan las listas de referencias documentales. Además, se confirma que algunos factores parecen acelerar esta degradación, implicando así dificultades de selección, al menos en los alumnos de CM2 analizados. Así, la mayoría de nuestras hipótesis se confirman.

Nuestros resultados tienden, entonces, a validar la hipótesis general según la cual la serie conceptual activada después del tratamiento de las consignas y del tema a investigar se deteriora a medida que ocurre el tratamiento de las listas de referencias documentales. Además, nuestra experiencia demuestra que algunos factores pueden acelerar esta degradación en los jóvenes alumnos. Así pues, el vector de activación inicial de la serie conceptual construye en el tratamiento consignas, y el tema declina considerablemente cuando hay numerosos conceptos "entrantes" en la memoria a raíz del tratamiento de varias referencias documentales. A causa de las capacidades limitadas de la memoria de trabajo, el nuevo vector de activación causa "el borrado" del vector inicial y en consecuencia el olvido progresivo de los conceptos pertinentes con relación al tema de la investigación documental. Este "borrado" es más rápido cuando el nuevo vector de activación no incluye los mismos conceptos que los presentes en el vector inicial, es decir, cuando el alumno tiene que tratar mucho material no pertinente con relación al tema de la investigación documental. Además, cuando el tema de la investigación documental es poco familiar para los alumnos, el vector inicial se limita mucho puesto que la activación no pudo, en el tratamiento de las consignas y del tema, propagarse a numerosos conceptos en la memoria. Este vector inicial es pues "frágil", y aun más, fácilmente reemplazable por un nuevo vector consecutivo al tratamiento de nuevas referencias documentales. En cualquier caso, el modelo elaborado por Van den Broek et al. (1995, 1996, 1999) parece ser una herramienta conveniente para dar cuenta de los procesos cognitivos subyacentes en la actividad de selección de referencias documentales entre listas de referencias.

En lo concerniente a las implicaciones pedagógicas, nuestros resultados causan perplejidad en cuanto a la autonomía de los alumnos enfrentados a buscar listas de referencias y seleccionar las más pertinentes. En efecto, nuestro estudio tiende a poner de manifiesto que los alumnos de CM2 (alrededor de 10 años) olvidan progresivamente el tema de su investigación. Además, este olvido puede ser accentuado por algunos factores, incluidos la baja familiaridad temática, la extensión de la lista de referencias que debe tratar-

se y el grado de pertinencia de estas referencias. Desde una opinión pragmática, la conservación del objetivo y el tema en la memoria exige un determinado conocimiento y/o la experiencia de las tareas de investigación en documentos, y en consecuencia un aprendizaje (Hirsh 2000). El individuo enfrentado a estas situaciones aprende progresivamente a prestar una atención especial a la instrucción del tratamiento que constituyen las consignas y el tema de investigación, porque esta conducta es indispensable para "el ajuste" de su conducta (Allal y Saada-Robert 1992) y en consecuencia para el éxito de la tarea. Se trata de un caso de conducta metacognitiva que presupone el conocimiento de sí mismo como agente cognitivo, y una determinada conciencia de los límites de la memoria (Flavell 1976, 1979). Ahora bien, este tipo de conocimiento reflexivo se desarrolla tarde y muy desigualmente según los ámbitos de cada actividad.

Luego, la voluntad de ofrecer un máximo de referencias al usuario parece contradictoria con las capacidades de los jóvenes alumnos. En efecto, la calidad del juicio de pertinencia de alumnos de CM2 disminuye cuando aumenta la cantidad de material que debe tratarse. En paralelo a eso, el tiempo necesario para el juicio aumenta. Parece, entonces, inútil o incluso "dañino", desde el punto de vista cognitivo, ofrecer numerosas referencias documentales a jóvenes alumnos en respuesta a una petición documental.

Traducción de Juan Enrique Ortega y Rafael del Villar

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLAL, L. y SAADA-ROBERT, M. (1992) "La métacognition: cadre conceptuel pour l'étude des régulations en situation scolaire", *Archives de psychologie* 60, 265-296.
- CASE, R., KURLAND, M. D. y GOLDBERG, J. (1982) "Operational efficiency and the growth of short-term memory span", *Journal of Experimental Child Psychology* 33, 386-404.
- FLAVELL, J. H. (1976) "Metacognitive aspects of problem-solving" en *The nature of intelligence* de L. B. Resnik (ed.), 231-235. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- (1979) "Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive development inquiry", *American Psychologist* 34, 906-911.
- HIRSH, S. G. (2000) "Children's relevance criteria and information seeking on electronic resources", *Journal of the American Society for Information Science* 50 (14), 1265-1283.
- KNITSCH, W. (1998) *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.

- LEBRUNAIS, P. (1989) *LIREL: La pipe et le rat*. Paris: EAP.
- ROUET, J.-F. y TRICOT, A. (1998) "Chercher de l'information dans un hypertexte: vers un modèle des processus cognitifs" en *Les hypermédiats: approches cognitives et ergonomiques* de A. Tricot y J.-F. Rouet (eds.), 35-56. Paris: Hermès.
- SIEGEL, L. S. y RYAN, E. B. (1989) "The development of working memory in normally achieving and subtypes of learning disabled children", *Child Development* 60, 973-980.
- VAN DEN BROEK, P., RUSDEN, K. y HUSEBYE-HARTMANN, E. (1995) "The role of readers' standards for coherence in the generation of inferences during reading" en *Source of coherence in reading* de R. F. Lorch y E. J. O'Brien (eds.), 353-373. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associated.
- VAN DEN BROEK, P., RUSDEN, K., FLETCHER, C. R. y THURLOW, R. (1996) "A 'landscape view' of reading: fluctuating patterns of activation and the construction of a stable memory representation" en *Models of understanding text* de B. K. Britton y A. G. Graesser (eds.), 165-187. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- VAN DEN BROEK, P., YOUNG, M., TZENG, Y. y LINDERHOLM, T. (1999) "The landscape model of reading: inferences and the on-line construction of a memory representation" en *The construction of mental representation during reading* de H. van Oostendorp y S. R. Goldman (eds.), 71-98. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

ABSTRACT

Educational policies encourage the use of computers to search information. In this research, we concentrated on the selection of relevant book references and we particularly focused on the impact of three characteristics of the list of references on the judgment of relevance by 34 pupils in grade 5: the topic's familiarity, the length of book reference list and the relevance of these book references. Results showed that three factors significantly influenced the number of relevant references selected and the time, which was necessary to perform this selection. Moreover, several interactions were found. We used a recent model of text comprehension and memorization to conceptualize the cognitive processes involved in this task of selection. Implications for education and for the conception of electronic tools are discussed.

Jérôme Dinet es profesor investigador del Laboratorio de Lengua y Cognición, de la Université de Poitiers. Entre sus publicaciones recientes destacan: en colaboración con J. F. Rouet y J. M. Passerault "Les nouvelles outils de recherche documentaire sont-ils compatibles avec les stratégies cognitives des élèves?" en *Hypermédias et apprentissages* 4 de J.-F. Rouet y B. De La Passardière (eds.), 149-162 (Poitiers: INRP et EPL, 1998); "Activités documentaires et les TICE: théorie et pratique", *AC-TICE* 6, 1999; "La recherche documentaire informatisée à l'École élémentaire" en *Perspectives documentaires en éducation* 48, 1999; en colaboración con J. M. Passerault y J.-F. Rouet "La recherche documentaire informatisée à l'école" en *Hypermédias et apprentissages* 5 de E. De Vries, J. Ph. Perrin y J. P. Peyrin (eds.), 135-150 (Poitiers: INRP et EPL, 2001).

E-mail: jerome.dinet@msls.univ-poitiers.fr

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

Palabras clave: hipertexto, mapas de contenidos, comprensión, navegación.

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

El efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

EL EFECTO COGNITIVO DE LOS MAPAS DE CONTENIDOS EN UN HIPERTEXTO

HERRE VAN OOSTENDORP

En el presente trabajo se analiza el efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto. Se parte de la hipótesis de que los mapas de contenidos mejoran la comprensión y la navegación en un hipertexto. Para ello se diseñó un experimento con 30 participantes que se dividieron en dos grupos: un grupo control que no utilizó mapas de contenidos y un grupo experimental que sí los utilizó. Se les presentó un hipertexto sobre la historia de España y se les pidió que respondieran a una serie de preguntas de comprensión y navegación. Los resultados mostraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados que el grupo control en todas las preguntas.

1. INTRODUCCIÓN

El hipertexto tiende a expandirse como forma emergente de presentación de la información. Los vínculos permiten combinar de manera flexible las estructuras lineales y jerárquicas de la información, y efectuar conexiones entre nudos situados a distintos niveles de jerarquía textual. Sin embargo, cuanto más aumenta el número de vínculos, más se divide la estructura del hipertexto. Esto tiene algunos efectos negativos como la sobrecarga cognitiva: la pérdida de eficacia de la navegación y la desorientación. Para evitar eso, los investigadores aconsejan, entre otras cosas, usar una interfaz con la presencia de una visión global de la estructura y de los vínculos entre los distintos nudos: un mapa de contenidos en el que se situarían claramente las diferentes secciones con relación a las páginas-pantalla, lo que facilitaría la búsqueda de información pertinente para una tarea dada (Nielsen 1995). Con el fin de estudiar las posibilidades educativas del hipertexto, Dec-Lucas (1996) analizó los efectos inducidos por esta reseña global de la estructura. Puso de relieve que, con esa ayuda para la navegación, la consulta de la información era más rápida y que por otro lado la memorización de los elementos importantes del texto era mejor. Queda ahora por mostrar si el mapa de contenidos facilita también la comprensión, cuestión que es el punto central de nuestro estudio.

2. MARCO CONCEPTUAL

Según Van Dijk y Kintsch (1983), la representación mental de los lectores se elabora en un triple nivel (véase también Van Oostendorp y Goldman 1999). El primer nivel concierne a la estructura de superficie de las frases. Es en este nivel donde los lectores pueden memorizar la consecuencia de las palabras de una frase. Esa memorización se efectúa sobre la base del texto. Se puede considerar la representación de este nivel como una red de proposiciones conectadas entre sí. Sin embargo, es el modelo de situación lo que los lectores de un texto comprenden realmente e integran a sus conocimientos previos (Van Oostendorp 1996). McNamara et al. (1996) han estudiado el papel de la estructura dentro de la comprensión de textos científicos y fundaron su investigación sobre el modelo de Construcción-Integración (CI) desarrollado por Kintsch (1988).

La estructura es definida por el grado de conectividad entre las proposiciones contenidas dentro de un texto. Al elaborar la representación de contenidos de un texto, el lector debe inferir las relaciones semánticas entre las propuestas en que se basan las frases. El proceso de inferencia es relativamente simple, cuando a nivel superficial el texto tiene una estructura fuerte o explícita. En este tipo de casos, la relación semántica entre las proposiciones está casi explícitamente presente.

Un texto presenta una estructura localmente coherente, si los lazos de referencia entre las proposiciones quedan claros, gracias a la presencia, por ejemplo, de referentes. Un texto tiene una estructura global coherente si se expresan completamente las relaciones semánticas que conectan las distintas partes, como apartados y secciones importantes. El autor puede explícitamente vincular cada sección con otras, así como con el tema global, gracias a títulos temáticos y frases que explican esos vínculos, que proporcionan así al texto una estructura global coherente.

Según la idea fundamental del modelo *comprensión-integración*, los lectores no pueden llegar a integrar los datos textuales y los conocimientos previos al modelo de situación sino a condición de que el texto implique una red suficiente de relaciones. Así pues, la clarificación de la estructura es la condición necesaria para la integración y para la construcción de un modelo de situación. Si el texto adolece de falta de estructura, dificulta demasiado este proceso de integración: el lector debe entonces esforzarse para reconstruir las relaciones semánticas pertinentes sobre la única base de sus conocimientos previos. Los resultados aportados por McNamara et al. (1996), confirman esta idea.

Estos investigadores han puesto en evidencia una interacción entre el nivel de conocimientos previos del sujeto, la estructura del texto y la com-

prensión que pueden actuar sobre la construcción del modelo de situación. Según la experiencia que llevaron a cabo, una estructura fuerte mejora el nivel de comprensión de los lectores cuyo nivel de conocimientos previos es bajo, pero disminuye el resultado en cuanto a la comprensión de lectores cuyos conocimientos previos son sólidos. Este resultado corresponde al modelo CI de Kintsch (1988): para responder a las preguntas de inferencia y de resolución de problemas, es necesario que los lectores hayan elaborado una representación coherente del contenido del texto durante la lectura. Esta coherencia depende de la estructura del texto: una estructura fuerte da coherencia al contenido del texto pero una estructura débil lo vuelve incoherente. Si el texto está débilmente estructurado, al contenido le falta coherencia. Por lo tanto, el lector debe inferir, a partir de sus propios conocimientos, todas las relaciones semánticas necesarias para vincular las proposiciones entre sí.

Los lectores cuyo nivel de conocimiento es bajo pueden encontrar más problemas que aquellos cuyo nivel de conocimientos es más fuerte. Así los primeros no pueden elaborar un modelo de situación adecuado sino a condición de que el contenido del texto sea coherente. En cambio, los sujetos cuyo nivel de conocimiento previo es elevado obtienen mejores resultados ante las preguntas referentes al modelo de situación después de haber leído la versión sin marcas explícitas de coherencia del texto, propuesta en el marco de la experiencia. McNamara et al. explican este resultado desarrollando la hipótesis de que una fuerte estructura textual, al reducir la actividad mental durante la lectura, retrasa la comprensión de lectores expertos. Aliviar al lector de la necesidad de descubrir el sentido del texto podría conducir a una pérdida de eficacia de la lectura (Kintsch 1990).

Por otra parte, han probado que una fuerte estructura textual mejora la interrelación con el texto. Este resultado había sido ya puesto en evidencia por Beyer (1990), así como también por Britton y Gulgoz (1991). McNamara et al. (1996) distinguen: macro y microproposiciones en relación con la teoría de Van Dijk y Kintsch (1983). Las macroproposiciones se refieren a las unidades de texto que remiten a ideas esenciales; las microproposiciones se refieren a los detalles. Según sus conclusiones, una estructura global fuerte y una estructura local fuerte contribuyen, ambas, a apoyar las operaciones de recordar las microproposiciones. Pero la manipulación de estructuras no tiene un efecto significativo sobre el recuerdo de las microproposiciones; ellos también ponen en evidencia que una estructura local fuerte disminuye las ventajas del recuerdo, con lo que se atenúan las ventajas de una estructura global fuerte. Los efectos de la estructura textual fuerte sobre la memorización de las macroproposiciones corresponden, también, a los resultados del estudio de Dee-Lucas (1996) realizados sobre el hipertexto.

3. HIPÓTESIS

La hipótesis de nuestro estudio sobre los efectos del mapa de contenidos, en el modelo de situación elaborado para el aprendizaje, se aparta del estudio de McNamara et al. (1996). Comparamos la idea de que la estructura local de un texto contribuye, de manera pertinente, a la construcción de un modelo de situación cuando los conocimientos previos son escasos. En efecto, los lectores que tienen menos saberes deben estar más atentos a las relaciones semánticas locales dado que no han pasado un nivel de conocimientos previos suficiente para inferir estas relaciones por sí mismos, y acceder a la comprensión.

El modelo CI de Kintsch (1988) y el mencionado estudio de McNamara et al. (1996) confirmaron esta hipótesis. No obstante, cuando un hipertexto de fuerte estructura local se acompaña de un mapa de contenidos, suponemos que los estudiantes no utilizan, durante la lectura, la estructura local que sin embargo está disponible. A nuestro modo de ver, eso se debe al hecho de que su atención sufre los efectos negativos de la representación de la estructura global, creados por la incorporación del mapa de contenidos. Este efecto inhibitor se hace sentir especialmente en los sujetos cuyos conocimientos previos son escasos: su construcción de un modelo de situación depende aun más de la estructura local del texto que la de los lectores que tienen un nivel de conocimientos previos suficiente. Por lo tanto, contrariamente a McNamara et al., pensamos que la estructura global explícita proporcionada por el mapa de contenidos obstruye a los lectores cuyo nivel de conocimientos previos es bajo, en la construcción de su modelo de la situación.

En nuestro estudio, operamos una distinción entre micro y macropreguntas de inferencia referentes al modelo de situación, como se hacía en el caso de las preguntas referentes al contenido del texto. Pensamos que el efecto negativo del mapa de contenidos sobre los lectores cuyos conocimientos previos son escasos implica un desconcierto en su comprensión de las relaciones a nivel de las microestructuras del texto, pero no a nivel de las relaciones, a nivel de la macroestructura, porque estas relaciones se hacen visibles mediante el mapa de contenidos. En cambio, este mapa de contenidos no afecta la construcción del modelo de situación de los lectores cuyos conocimientos en el ámbito son sólidos, porque llegan a deducir de sus conocimientos previos las relaciones a nivel microestructural.

4. MÉTODO

Plan de experiencia y sujetos. pedimos a los estudiantes de primer año de la universidad leer un hipertexto provisto de un mapa de contenidos, en la condición experimental ($n = 20$). Pedimos a otros (en la condición control, con $n = 20$) leer el mismo hipertexto, sin ese mapa conceptual, pero les facilitamos simplemente una lista de contenidos. Los conocimientos previos de los temas se evaluaban con un cuestionario de elección múltiple que constaba de diez preguntas. Estas se referían al conocimiento básico de algunos conceptos de física y biología que recuerdan de manera muy general (y no de manera específica) el contenido abordado en el texto. Utilizamos este tipo de evaluación de los conocimientos previos porque estábamos especialmente interesados por el papel de los conocimientos del contexto. A nuestro modo de ver, la construcción del modelo de situación (o "comprensión profunda") implica la utilización y la integración de conocimientos ya presentes en la memoria del sujeto. Utilizamos los resultados de estas evaluaciones para constituir dos grupos de sujetos: los que disponían de buenos conocimientos previos, por una parte (nota superior a la media), y por otra los que sólo contaban con escasos conocimientos previos (nota inferior a la media). En la condición experimental, 14 sujetos tenían previamente escasos conocimientos y 6 tenían buenos conocimientos. En la condición de control, 11 tenían previamente escasos conocimientos y 9 buenos conocimientos.

Materia: el contenido del hipertexto se constituye por un conjunto de argumentos que representan factores causales que actúan recíprocamente entre ellos, según una escala de tiempo. El tema era "el cáncer de piel y los golpes de sol como efecto de los rayos ultravioletas". El documento incluía aproximadamente 1800 palabras.

El "mapa" y la "lista" de contenidos: el mapa de contenidos es un diagrama esquemático que representa las relaciones causales entre las distintas secciones del documento. El título de los factores en el diagrama se halla de conformidad con las secciones del documento; las líneas y las flechas corresponden a las relaciones semánticas entre los factores mencionados en las secciones. Las líneas representan la existencia de una relación parte-todo, mientras que las flechas representan una relación causal. Cada página contiene una o más secciones; el lector puede seleccionar una página en la que pulsa con el mouse sobre el título (el título de la sección) en el diagrama. Esta configuración (véase figura 1) es similar al mapa de contenidos usado en el estudio de Dec-Lucas (1996).

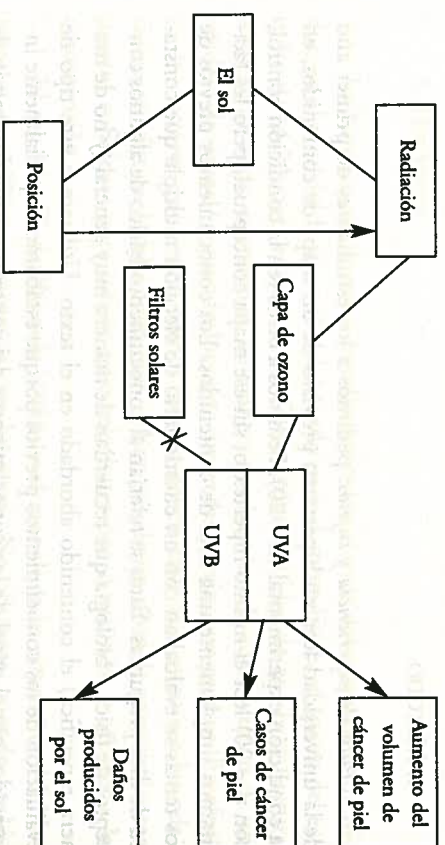


Figura 1. Mapa de contenidos.

Lista de contenidos: los sujetos que no contaban con el mapa de contenidos disponían de una lista de los temas abordados y podían seleccionar las secciones. Esta lista (con los mismos títulos del mapa) permite a los sujetos navegar entre los contenidos: el peligro del sol; el sol (introducción); la posición del sol; la capa de ozono; los rayos UV; los daños producidos por el sol y el tipo de piel; los casos de cáncer de piel; el aumento de volumen del cáncer de piel, y los filtros solares.

Las preguntas de evaluación: los sujetos respondían a cuatro tipos de preguntas: macropreguntas y micropreguntas sobre la base del texto y macropreguntas y micropreguntas sobre el modelo de situación. Era posible responder a las primeras basándose solamente en la base del texto. Para responder a las preguntas de inferencia era necesario establecer vínculos entre dos (o más) unidades de información, y el establecimiento de estos vínculos dependía de los conocimientos previos acerca del tema. Para las preguntas sobre la base del texto y para las que implican la producción de inferencias, se distinguían las macropreguntas (referentes a elementos centrales, que resumen el contenido) de las micropreguntas (que se refieren a detalles):

1. Macropreguntas sobre la base del texto: ¿Qué fenómeno clarifica las relaciones entre el sol y el cáncer de piel? a) el agujero en la capa de ozono; b) los rayos UV; c) el calentamiento del aire contaminado; d) el calentamiento global.

2. Micropreguntas sobre la base de texto: Los UV tienen una amplitud de: a) 320-400 nm; b) 200-280 nm; c) 280-320 nm; d) 400-700 nm.

3. Macropreguntas sobre el modelo de situación: ¿Qué variable debe medirse para proporcionar una indicación del agujero en la capa de ozono?;

a) la cantidad de CFK en la estratosfera; b) la cantidad de oxígeno en la estratosfera; c) la cantidad de rayos UV en la estratosfera; d) el calentamiento global.

4. Micropreguntas sobre el modelo de situación: Si el cáncer de piel bloquea el oscurecimiento indirecto de la piel, entonces es posible que se trate de un cáncer de piel que: a) afectó a las células de queratina; b) afectó a las células de melanina; c) afectó a las células de la superficie de la piel; d) no se origina por los rayos UV.

Dos jueces clasificaron el conjunto de las preguntas según estos cuatro tipos. La correlación interjueces era de .87.

Procedimiento: los temas se distribuyeron aleatoriamente en las condiciones experimentales y se evaluaban individualmente. Se pedía a los alumnos que leyeron atentamente, a su ritmo, el documento, porque tendrían que responder a preguntas acerca del documento después de la lectura. Se les indicaba que esas preguntas podían referir tanto a detalles como al texto en su conjunto, y que para responder a algunas se requería algo más que la reproducción literal del texto. Además, se indicaba claramente cómo se podía navegar en el hipertexto.

5. RESULTADOS

Preguntas sobre el modelo de situación: el principal resultado obtenido es que, entre los sujetos que tenían escasos conocimientos iniciales, los que leyeron la versión provista por un mapa de contenidos lograron un resultado más bajo que los que leyeron la versión sin el mapa de contenido ($F_{(1,39)} = 5.26, p < .05$).

Este resultado no se obtiene, sin embargo, con las macropreguntas sobre el modelo de situación, sino solamente con las micropreguntas sobre el modelo de situación ($F_{(1,39)} = 11.62, p < .01$). Para los sujetos con un buen conocimiento previo, las diferencias entre los dos tipos de presentación, para los dos tipos de preguntas sobre los modelos de situación, no fueron significativas.

Vamos las tablas 1, 2, 3, y 4 referidas a las variaciones medias y desviaciones estándares con respecto a las preguntas de evaluación para los sujetos con escasos o buenos conocimientos previos en las condiciones "lista" y "mapa" de contenidos.

Tabla 1. Preguntas sobre el modelo de situación: sujetos con escasos conocimientos iniciales.

Condición Lista		Condición Mapa de contenidos	
Media	Desviación típica	Media	Desviación típica
Total 10.55	2.16	8.07	1.44 p<.05
Macro 5.00	1.41	4.93	1.07
Micro 5.55	1.21	3.14	1.51 p<.05

Tabla 2. Preguntas sobre el modelo de situación: sujetos con sólidos conocimientos iniciales.

Condición Lista		Condición Mapa de contenidos	
Media	Desviación típica	Media	Desviación típica
Total 10.11	2.67	9.50	1.87
Macro 5.33	1.23	5.67	1.37
Micro 4.78	1.79	3.83	1.33

Tabla 3. Preguntas sobre la base del texto: sujetos con escasos conocimientos iniciales.

Condición Lista		Condición Mapa de contenidos	
Media	Desviación típica	Media	Desviación típica
Total 12.82	2.04	11.14	2.14
Macro 7.09	1.04	6.50	1.29
Micro 5.73	1.62	4.64	1.45

Tabla 4. Preguntas sobre la base del texto: sujetos con sólidos conocimientos iniciales.

Condición Lista		Condición Mapa de contenidos	
Media	Desviación típica	Media	Desviación típica
Total 12.56	1.59	13.00	.89
Macro 6.67	.87	7.00	.89
Micro 5.89	1.27	6.00	.63

Preguntas sobre la base del texto: los sujetos con escasos o buenos conocimientos previos obtuvieron resultados casi idénticos. No hubo diferencia significativa sobre todos los punajes correspondientes a las preguntas sobre la base del texto (todos los $F < 1$). Tomado separadamente, tampoco hubo

efecto en cuanto a las condiciones de presentación con respecto a los resultados de las macropreguntas sobre la base del texto ($F_{(1.39)} < 1$), ni a las micropreguntas sobre la base del texto ($F_{(1.39)} = 1.13$; $p = .29$).

6. CONCLUSIONES

Podemos concluir que los lectores con débiles conocimientos iniciales elaboran un modelo de situación menos coherente si leen un hipertexto provisto de un mapa de contenidos, que si leen el mismo documento sin mapa de contenidos. Como se ve, este resultado sólo se obtiene en las micropreguntas. Para comprender las macropreguntas las diferencias entre lista y mapa de contenidos no es significativa respecto de los dos niveles de conocimiento (más conocimiento/menos conocimiento previo). Las diferencias entre los tipos de respuestas obedecen a que el mapa de contenidos no obstruye la comprensión de las relaciones macroestructurales (relaciones entre los argumentos principales), simplemente porque el mapa representa estas relaciones.

La principal conclusión es que, para los lectores sin conocimiento previo, el mapa de contenidos utilizado en un hipertexto ejerce un efecto negativo sobre la comprensión de la microestructura.

Tengamos en cuenta que la microestructura, el contenido, así como la extensión del documento son los mismos en las dos condiciones de presentación (mapa y lista). El problema planteado por el mapa de contenidos es que puede obstruir a los nuevos lectores el dominio en el tratamiento de las relaciones locales (microestructura) entre las proposiciones, no procediendo a la memorización de las informaciones fácticas contenidas en el hipertexto. Por término medio y sin preocuparse de los conocimientos previos, los lectores eran al parecer capaces de elaborar una base de texto correcta y reconocían bien la información contenida en el hipertexto; en el conjunto, ellos respondían correctamente en un 85% sobre el macrotexto y en un 67% respecto del microtexto (habiendo un 25% correspondiente a encontrar las respuestas buenas al azar). También formulamos la hipótesis de que la adición de coherencia por medio de un mapa de contenidos podía mejorar la memorización de los principales elementos del texto (Dee-Lucas 1996). Sin embargo, los resultados obtenidos con las macropreguntas sobre la base del texto no se ajustan a esta hipótesis.

Recientemente, Shapiro (1998) dio cuenta de los mismos tipos de resultados. Los estudiantes más débiles en el dominio obtenían mejores resultados con un hipertexto poco estructurado, porque, según Shapiro, navegaban a través del espacio informativo de manera "más pensada" que los que navegaban en un hipertexto muy estructurado (véase también Stanton 1994).

7. DEBATE

Este estudio pone de manifiesto que, para los estudiantes cuyos conocimientos iniciales son escasos en el ámbito abordado, una fuerte estructura local es una condición necesaria para la elaboración de un modelo de situación del (hiper)texto. El hecho de que un mapa de contenidos lleve la atención del lector fuera de la estructura local del hipertexto, parece triunfar sobre el hecho de que el mapa de contenidos proporcione una estructura global. En resumen, los resultados indican que los estudiantes nuevos, en el ámbito abordado, no necesitan solamente una estructura local, sino que deben utilizar atentamente esa estructura para elaborar un modelo de situación correcto. Eso se ajusta al modelo Construcción-Integración (CI) de Kinsch (1988), y corresponde a los resultados de McNamara et al. (1996), aunque estos últimos no comprobaron que proporcionar una macroestructura relativamente fuerte en un texto tenga un efecto negativo sobre la atención. Quizá la manipulación de la macroestructura que estos investigadores realizaron no era suficientemente fuerte para distraer la atención de los lectores como lo hicimos con nuestro mapa de contenidos, puesto que ellos sólo utilizaban títulos.

En contraposición al estudio de Dee-Lucas (1996), no encontramos un efecto positivo del mapa de contenidos sobre la memorización de los títulos y los principales puntos del hipertexto. Sin embargo, nosotros no medimos la recordación, sino el reconocimiento. Esto podría explicar la diferencia de resultados.

Finalmente, es importante concebir nuestros resultados en el contexto de los objetivos educativos del hipertexto. ¿Pueden concluir que un mapa de contenidos vuelve más eficaz desde el punto de vista educativo un documento hipertexto cuando la tarea es leerlo y comprenderlo? Nuestros resultados conducen a responder negativamente a esta cuestión, tanto por lo que se refiere al reconocimiento (no hay efecto positivo) como a la comprensión (un efecto negativo significativo). Sin embargo, los mapas de contenidos podrían, a pesar de todo, proporcionar una ayuda en algunas circunstancias, cuando la tarea consiste en buscar información. Estas circunstancias incluyen características del usuario y de la tarea propiamente tal.

De este breve estudio, se infiere claramente que las investigaciones futuras podrían consagrarse a la explicación del efecto de los mapas de contenidos sobre la lectura y sobre la búsqueda de información. Por el momento, parece necesario ser muy prudente en cuanto a la utilización de tales mapas cuando el objetivo contemplado es la comprensión profunda de un hipertexto.

Traducción de Juan Enrique Ortega

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEYER, R. (1990) "Psychologische Untersuchungen zur Gestaltung von Instruktionstexten [Psychological studies concerning the construction of instructional texts]", *Wissenschaftliche Zeitschrift der Humboldt-Universität zu Berlin. Mathematisch-Naturwissenschaftliche Reihe* 39 (1), 69-75.
- BRITTON, B. K. y GURGOZ, S. (1991) "Using Kinsch's Model to improve instructional text: Effects of inference calls on recall and cognitive structures", *Journal of Educational Psychology* 83, 329-345.
- DEE-LUCAS, D. (1996) "Effects of Overview Structure on Study Strategies and Text Representations of Instructional Hypertext", en *Hypertext and Cognition* de J.-F. Rouet, J. J. Levonen, A. Dillon y R. J. Spiro (eds.), 73-107. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- KINTSCH, E. (1990) "Macroprocesses and microprocesses in the development of summarisation skill", *Cognition and Instruction* 7, 161-195.
- KINTSCH, W. (1988) "The role of knowledge in discourse comprehension: A Construction-Integration model", *Psychological Review* 95 (1), 63-182.
- MCNAMARA, D. S., KINTSCH, E., SONGER, N. B. y KINTSCH, W. (1996) "Are Good Texts Always Better? Interactions of Text Coherence, Background Knowledge, and Levels of Understanding in Learning From Text", *Cognition and Instruction* 14(1), 1-43.
- NIELSEN, J. (1995) *Multimedia and hypertext: The Internet and beyond*. Boston, MA: AP Professional.
- SHAPIRO, A. M. (1998) "Promoting Active Learning: The Role of System Structure in Learning from Hypertext", *Human-Computer Interaction* 13, 1-35.
- STANTON, N. A. (1994) "Exploration into hypertext: Spatial metaphor considered harmful", *ETII* 31(4), 276-294.
- VAN DIJK, T. A. y KINTSCH, W. (1983) *Strategies of Discourse Comprehension*. San Diego, CA: Academic Press.
- VAN OOSTENDORP, H. (1996) "Updating situation models derived from newspaper articles", *Medienpsychologie* 8, 21-33.
- VAN OOSTENDORP, H. y GOLDMAN, S. R. (1999) *The Construction of Mental Representations during Reading*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

ABSTRACT

Disorientation and navigation inefficiency are the consequences of the fragmented and incoherent structure of most hypertexts. To avoid these negative effects, researchers recommend, among other things, an interface with a structural

overview of the relations between sections. Some authors have found that with such an overview, information is looked up faster and remembered better. In this study, the question was examined as to whether a structural overview also leads to a deeper understanding. Forty students read a hypertext about the effects of ultraviolet radiation in one of two presentation conditions (structural overview condition, but just in the format of a list). After reading, they got text based questions and also inference questions. The results supported our hypothesis that a structural overview may hinder the understanding of less knowledgeable readers, because it draws their attention to the textual macrostructure at the expense of attention to the microstructure of the text.

Herre van Oostendorp es profesor-investigador del Institute of Information and Computing Sciences, Utrecht University. Entre sus publicaciones se encuentran: "Updating situation models derived from newspaper articles" en *Medienpsychologie* 8, 1996; en colaboración con S. R. Goldman *The Construction of Mental Representations during Reading* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999); en colaboración con C. van Nimwegen y M. Pour "The influence of structure and reading-manipulation on usability of hypertexts" en *Interacting with Computers* 12(1), 1999. E-mail: herre@cs.uu.nl

LOS RÉGIMENES ESCÓPICOS DE LO VIRTUAL

NOËL NEL

El objeto que aquí tratamos es difícil de delimitar, y no se sabe demasiado cómo llamarlo. ¿Es necesario movilizar el singular (lo virtual) o el plural (las nuevas tecnologías o imágenes)? ¿Es necesario tomar al pie de la letra las metáforas que ocupan el dominio? Digamos, para comenzar, que el objeto prototípico de este discurso tiene una dimensión "meta", porque la computadora es una metatecnología, y que, como herramienta de mediación entre vehículos de significaciones, tiene un estatus metascenótico, pues pone en relación y a la vez marca su impronta. Es un objeto inestable, frontera, intermedio, híbrido. En una palabra estamos próximos a un concepto como el de "entre-mundo" elaborado por Klee, y que podemos entender como lo indeterminado predeterminado.

Se tendería a creer que con las nuevas tecnologías nada cambiaría o que todo sería fundamentalmente transformado. Digamos más bien que asistimos a un cambio evidente, presentado por algunos pensadores lúcidos. Simondon (1969) estableció bien que las transferencias tecnológicas piden tiempo, tiempo de adaptación y de latencia: no se hacen de manera absolutamente continua, ni tampoco discontinuamente, sino que realizan sistemas sucesivos de coherencia.

Para aprehender un poco estos cambios, parece juicioso movilizar el concepto de régimen escópico (Nel 1996), que aborda de frente la heterogeneidad aparente de las prácticas iconológicas y la complejidad del campo de

visión de la cultura occidental. Pone al día las formaciones históricas relativas a la construcción de las miradas, actos de percepción, comportamientos y prácticas, todo lo que programa relativamente conceptos, perceptos, afectos y emociones estéticas. Es asimismo efecto, sistema ligado a contextos precisos (institucionales, jurídicos, epistemológicos, tecnológicos, sociales) donde intervienen dispositivos, máquinas y redes. Aquí me limitaré a la descripción de los regímenes escópicos de lo virtual.

1. ENSAYO DE DEFINICIÓN DE LO VIRTUAL. OBJETIVO

Lo virtual que nos proponen los dispositivos basados en imágenes se presenta en primer lugar como un "entre-mundo" consistente, luego como un intermediario posible entre el mundo fáctico y el mundo ficcional, los cuales pueden implicar múltiples hibridaciones.

1.1 *Lo virtual como "entre-mundo"*

Como "lugar intermediario", lo virtual figurado propone a la vez visibilidad, modalización, interactividad, mediación y semiotización. Entre todos los conceptos clásicos utilizados para describir el régimen icónico de la fotografía, el cine y la televisión se hallan los conceptos de representación, iconicidad, figuratividad, figuralidad; lo virtual hace necesario detenerse en el concepto de visibilidad. En efecto, las imágenes digitales e imágenes de síntesis crean sobre todo una nueva especie de aparecer; ellas la objetivan, la vuelven perceptible y sensible. En todos los casos, lo virtual propone un determinado orden de visibilidad que no se puede pensar con las categorías tradicionales de la certeza epistemológica (la representación, por ejemplo). El nuevo orden visual instalado por lo virtual obliga a pensar diferentemente las categorías de tema, de objeto-imagen, de espacio-tiempo; obliga, en definitiva, a repensar el conjunto del paradigma galileano-cartesiano-retiniano. En la sustancia de la expresión, el sujeto creador no deja más su rastro. Ya no existe la posición epistémica del sujeto observador trascendental convocado por la pintura, la fotografía, el cine o la televisión.

El sujeto llega a ser un sujeto desfocalizado, descentrado, desindividuado, un sujeto transitorio, un sujeto trayecto. Al mismo tiempo, se vuelve sujeto activo que se implica en la interactividad, "especta-actor" (Weissberg) que se reposita dinámicamente, involucrado en experiencias sensoriales y afectivas, así como en relaciones inéditas entre cuerpo y espacio (en el caso de los regímenes inmersivos). El objeto virtualizado se ve dotado de un estatus existencial nuevo: se transforma en una entidad en sí, fuertemente autónoma

y que tiene la cualidad de ser un ser que posee en sí la razón y el principio de su propia existencia. Se hace objeto complejo, voluntarioso, infinito. Sin exagerar, se puede decir que el objeto virtualizado puede ocupar el estado intermediario entre el caos y una forma perfectamente identificable, y cuando es interactivo deviene un cuasi sujeto. Sobre el plano de la espacialidad, dos fenómenos mayores ameritan nuestra consideración. En principio una deslocalización o desterritorialización, un espacio mental, abstracto, simbólico intermediario, que firma la disolución del referente único, si se quiere para-dojal, y que desarrolla sus visiones por zonas, sus niveles de profundidad, sus puntos de vista imposibles, su mezcla de verticalidad y horizontalidad, parte y todo, exterioridad e interioridad, su fluidez trabajada por las metamorfosis. A continuación, una translocalización o abolición de las distancias como sitios electivos de producción (sala de concierto, de teatro, de exposición) en las experiencias en redes a través del mundo. En cuanto a la temporalidad, se harán constataciones del mismo orden, que se resumen en un régimen de acronía como desligamiento de toda temporalidad de referencia y apertura a cronologías plurales.

Toda virtualización comporta, por de pronto, una cascada de modalidades que traducen el espacio-tiempo en ecuaciones de puntos, que introducen un sistema numérico, que tratan un problema proponiendo una equivalencia. Se tiene, entonces, una abstracción, una formalización del pensamiento. El pixel de la computadora es el resultado de un proceso matemático. El objeto visible propuesto es un conjunto de parámetros cuantificables, descriptibles según una racionalidad. La imagen deviene un sistema de coordenadas espaciales, de datos numéricos que componen una matriz de números y de valores de colorido para cada punto. Para crear la visibilidad es necesario seleccionar datos, testar entidades o conceptos, generar complejidades y comunicarlas. Modalizar llega a ser asociar un modelo objeto (diagrama de datos en un sistema), un modelo dinámico de operaciones (estados y acontecimientos en un escenario), un modelo de transformaciones en el seno de un programa que funciona en postas (tecnológicas y simbólicas) entre el objeto a virtualizar y la imagen serial a darse, pues esta imagen es un espacio de parámetros multidimensionales.

Toda virtualización actúa, así, como ayuda y amplificador del pensamiento, puesto que permite producir la vida a través de fractales. De ese modo se ponen en crisis el cierre de la imagen, la cual deviene totalmente penetrable y modificable, y la estabilidad o integridad de la forma, que no es más que una simple etapa de una matriz de metamorfosis. Se comprende, entonces, que es lícito hablar de una cierta matematización del mirar: materializar una dimensión lógico-matemática del intelecto y desplegar un pensa-

miento instrumental autorreferente, surgido del interior a partir de números y matrices. El cambio que se opera es la puesta en marcha de otro régimen de pensamiento y experiencia entre ver y saber, visible y discursivo (legible y lógico). Como lo hace ver Deluze y Guattari (1980), a la hegemonía de la dualidad ojo/naturaleza sucede la dualidad cerebro/información, para establecer otro plan de existencia de lo visible que conviene aprehender en todas sus dimensiones.

Con la interactividad, siempre relativa, el modelo o programa se abre a la experimentación, y el antiguo espectador de medios (exposición pictórica y fotográfica, representación cinematográfica) se vuelve un actor que puede explorar entidades virtuales. Dos niveles se distinguen: el nivel externo, una relación entre la entrada de sensores (mouse, lápiz, joystick, etc.) y la salida de pantallas variadas, y un nivel interno, que es la relación autosuficiente del objeto con él mismo, objeto que accede a la autonomía gracias a la interactividad que guía su estrategia de movimiento. En lo que se denomina el tiempo real, la operación se hace con una extrema rapidez, se simula el contacto inmediato o se aproxima a él, se expulsan los intermediarios, en resumen, se introduce la presentación en la actualización de los fenómenos. El sentido surge, entonces, de la conmutación del receptor habitual en emisor, operador, actor. El enunciado se hace enunciante, espacio de fases abiertas a las variaciones y a las modulaciones. El cuerpo se viste y se involucra en eso: el gesto para los comandos digitales, la multisensorialidad para los dispositivos de inmersión, la experimentación en los ambientes o escenografías como territorio de experiencia. La interactividad aparece, pues, como una nueva relación entre la inteligibilidad predeterminada, lo sensorial y lo afectivo indeterminado.

Sobre el plano semiótico, lo virtual se encuentra en la punta de diamante de cuatro grandes tipos de mediaciones. La mediación inteligible (modalización de saberes y de adecuaciones cognitivas) parece ser la dimensión pregnante del nuevo orden simbólico propuesto. Ella instaaura otro pensamiento hecho de conceptos visuales, y, a veces, de una suerte de "ideografía dinámica". La mediación sensible (imágenes-sonido-texto) implica una visualización compleja y grados de presencia variables (presencia a distancia, clonación). En este nivel lo pensable intenta enriquecerse con la multisensorialidad. La mediación afectiva, deconstrucción de la postura contemplativa y promoción de sensaciones nuevas (telepresencia, teleexistencia, teleoperación, televirtualidad), interroga las búsquedas identitarias. La mediación estética produce una nueva modalidad de atención. Es necesario, entonces, desarrollar los regímenes escópicos de lo virtual como la acción concurrente de las cuatro mediaciones señaladas.

1.2 Lo virtual y la hibridación de mundos

Las relaciones posibles entre lo fáctico, lo ficcional y lo virtual son numerosas y complejas. Llamamos hibridación al proceso de mutación de formas que surge de una teoría general de formas como objetos-fronteras figurados. En el cuadro esquematizado a continuación por un cubo (figura 1), los modelos virtuales pueden comprometerse en dos grandes direcciones de evolución. Cuando se aproximan a lo real, justo hasta generar un modelo isomórfico a él, se hace visible el dominio fáctico virtualizado/virtual autentificante. La performatividad técnica y lógica se pone al servicio de la performatividad científica. Se está en la frontera entre lo posible y lo real (determinado, conocido), y se intenta, por la virtualización, concretizar espacios intermediarios (ganancia de existencia), explicar ciertos fenómenos oscuros (ganancia de conocimiento), recorrer más rápido el camino de lo posible (ganancia de tiempo).

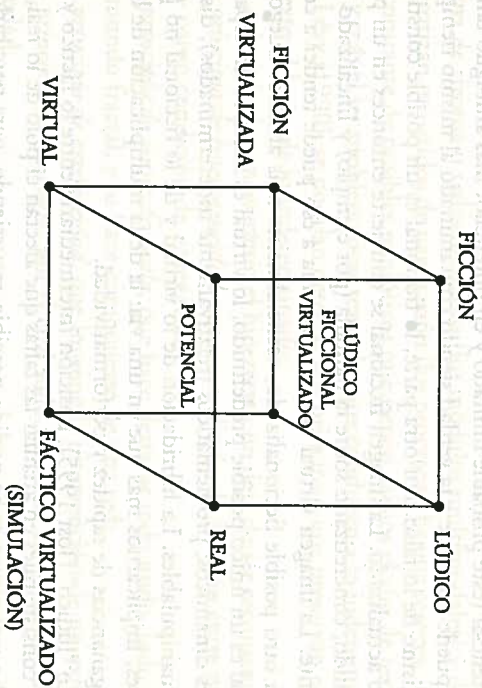


Figura 1. Relaciones entre lo fáctico, lo ficcional y lo virtual.

Cuando los modelados virtuales se aproximan a la ficción justo hasta producir la ficción virtualidad/virtual ficcionalizada, que se podría denominar "imaginario aumentado", la performatividad técnica y lógica se pone al servicio de la performatividad simbólica e imaginaria. Por supuesto, lo virtual puede también permanecer anclado en su territorio de origen. Desarrollemos, entonces, el conjunto de estas situaciones y paradigmas diferentes en los cuales ellos se basan.

Lo fáctico es lo real, lo actual en la obra, el mundo de la experiencia común. En términos de creencia, pertenece al orden de lo existente que se que-

rta innegable. La imagen fáctica (fotografía de reportaje, documental cinematográfico, reportaje televisivo) quiere ser homóloga a los referentes reales y se evalúa en términos de verdad/falsedad. Se inscribe en el orden de lo probable: parecida a las adquisiciones de nuestras experiencias y a las enseñanzas que nos proveen nuestras estadísticas de frecuencia. Es una representación de lo real. La imagen virtual que se vuelve por completo hacia lo real funciona como otro modo de ser, otro probable cuyas diferencias con lo real existente pueden describirse: el ser virtual es un ser en potencia (no actual), múltiple (no único), inteligible (abstracto), desarrollable (ser de pensamiento). La hibridación de lo fáctico y de lo virtual en las imágenes puede implicarse en dos vías: prolongar lo real para explorar sus zonas más inaccesibles, las más invisibles (ganancia de inteligibilidad); transformar lo virtual para darle carne, densidad, presencia (clonación).

Lo ficcional pertenece al orden de lo posible, más rico que lo probable o lo potencial (este probable limitado y en potencia); más ambiguo también, ya que puede acercarse a la verdad siendo contaminado al mismo tiempo por el espejismo de lo falso. Por otra parte, lo ficcional es un posible constituido, pero no actualizado. La imagen ficcional se convierte entonces en un posible constituido, concretizado sobre la pantalla (por ejemplo) y linealizado continuamente. La imagen virtual que se aproxima a eso puede tender a convertirse en otro posible ficcionalizado, esencialmente más abierto. Luego, si lo ficcional es un único posible predefinido, lo virtual es siempre un espacio de posibles dinámicos, problemáticos (relativamente indeterminados), discontinuos, manipulables. La hibridación de lo virtual y de lo ficcional no puede, entonces, implicarnos más que en una vía: la de la multiplicación de los posibles: ganancias de rapidez y performatividad.

Lo "lúdico" (Jost 1995), posición intermedia entre lo fáctico y lo ficcional, consiste pues en atenuar las faltas que afectan el polo de lo real, cuando dicho real nunca se ha podido percibir, recurriendo, para percibirlo, a las facilidades que permite la ficción: lo real fuera del alcance se pone en escena, reconstituido, parodiado. La orientación de las operaciones es doble: se puede intentar encontrar lo real huido haciendo como si surgiera del momento. Se puede inscribir lo real reconstituido en los modelos ficticios del juego, de la interpretación, del espectáculo, de las modalidades de la ilusión.

El polo supremo de la hibridación sería, desde este punto de vista, la tentativa de virtualización de lo "lúdico del mundo" (Jost 1995) en la analogía digital, según una alquimia cada vez más sutil, que instauraría el ámbito de lo "compuesto". Como dice Stiegler (1997), esto sería volver indistintivos nuestras fantasías y nuestros fantasmas, en el marco de una creencia más sabia, y por eso mismo más sávida y menos crédula.

2. ENSAYO DE TIPOLOGÍA DE LOS RÉGIMENES DE LO VIRTUAL

Siguiendo los cuatro tipos de mediaciones formuladas con anterioridad, se pueden identificar, en el universo que nos ocupa, regímenes de hipertextualización, de hipervisualización, de hipersensibilización y regímenes estéticos.

2.1 Los regímenes de hipertextualización

Con Balpe (1990), se puede denominar hiperdocumento "todo contenido informativo constituido de una nebulosa de fragmentos cuyo sentido se construye por medio de herramientas informáticas, a través de cada uno de los recorridos que la lectura determina" (Balpe 1990: 6), e hipermedia "un conjunto de informaciones pertenecientes a varios tipos de medios (texto, sonido, imagen, programa) que puede ser leído (escuchado, visto) siguiendo múltiples recorridos de lectura, utilizando la posibilidad de multivertencia" (Balpe 1990: 18). Un hipertexto es, entonces, una máquina, un instrumento en forma de rizoma o redes de nudos (los módulos multimodales) y de lazos que autorizan recorridos de navegación (los procesos). Es una reserva, un universo constante de posibles semióticos que tienen menos el aire de textos cerrados y más el ser problemáticas textuales que conducen a lo indeterminado. Según Lévy (1990), se podrían detectar seis principios que preservan en todo hipertexto el lugar de lo indeterminado:

- *principio de metamorfosis*: el hipertexto no deja de ser reconstruido;
- *principio de heterogeneidad*, como condición de relación entre nudos y lazos, y como condición de navegación;
- *principio de ajuste de escala*, que hace destacar todo nudo, todo vínculo del mundo fractal, y lo hace componerse de una red;
- *principio de exterioridad*, que impone la intervención de un exterior;
- *principio de topología*, por el cual todo funciona en la proximidad, en la vecindad;

- *principio de policentricidad* o existencia posible de varios centros.

Si en el funcionamiento de un hipertexto un cierto número de principios administran la indeterminación, otras modalidades estructuran aquellos referidos a la determinación. Así, con Balpe (1997) se pueden distinguir cuatro capas estructurantes en los dispositivos de un hipertexto:

- *el nivel 1* de informaciones propuestas en la tipología;
- *el nivel 2* de representaciones figuradas en la cartografía (árbol); ambos niveles (1 y 2) están presentes en la casi totalidad de los CD-ROM, y el hipertexto "modelo utilizador" corresponde a un gesto de relativa apertura de estos niveles predeterminados, en función de modelos aún preestablecidos de usuarios;

- *el nivel 3* de conceptualización de la obra; en el hipertexto automático, se desliza un nivel intermediario entre los precedentes, una cartografía de conceptos. Allí se gana la autoadaptación, pero se permanece todavía construido por la estabilidad de la información;

- *el nivel 4* de definición, el cual, con Internet, generaliza la abertura de los niveles precedentes y modifica la conceptualización en función de los deseos de cada usuario.

En tanto que perspectiva cognitiva, la hipertextualización aparece como un modelo de pensamiento particular. Si la lectura o el cine disartrático nos han aportado la ligazón paratáctica adherida a la linealidad, lo virtual generaliza la progresión por asociaciones, yuxtaposiciones, fragmentaciones, recomposiciones y sedimentaciones; sistematiza un mundo preciso de cognición. Los escépticos pensaron que era poco probable que un día se lo prefiriera a la lectura secuencial. Ellos olvidaron el otro lado de la interactividad: el posicionamiento gratificante de un lector que es autooperador de su conocimiento, un maestro de su propio recorrido de intelección.

2.2 *Los regímenes de hipervisualización*

Si los regímenes de hipertextualización trabajan sobre la dimensión de la inteligibilidad, por de pronto consustancial con lo virtual, los regímenes de hipervisualización abren todo aquello que es visible/audible. Al hipertexto se agrega la hiperscena como espacio de percepciones, que no aclara su dimensión conceptual de origen y transforma la imagen que se contempla en la problemática escópica.

Vuelto hacia la “realidad aumentada”, los regímenes simuladores de lo fáctico virtualizado proponen modalizaciones de lo real con un poder fuerte de abstracción. La virtualidad se emancipa de lo real, se abstrae de ella: simula organismos, células, colectividades, emergencias, mutaciones, etc. La morfogénesis y el movimiento de los objetos virtuales simulados pueden, entonces, autonomizarse y entrar en relaciones de interactividad. La clonación universal es sin duda el punto de mira y el fantasma. El espacio de cualquier imagen deviene el lugar de existencia de objetos portadores de un flujo interactivo y un pensamiento de caos que visualiza fenómenos naturales, teorías científicas, figuras estéticas. Vida natural, vida artificial, vida abstracta se encuentran entonces gobernadas por sujetos autopoieticos (Varela 1979 [1989]).

Pero, los regímenes de hipervisualización se devuelven hacia el “imaginario aumentado”:

es este uno de los aspectos paradójales de la simulación. La simulación permite, en efecto, tanto aproximarse a lo real como alejarse de él: la imagen de sín-

tesis puede también confundirse con una fotografía si como permite ver la proyección de un objeto fractal cuatridimensional en un espacio de tres dimensiones (Couchot 1991: 42).

Al final, la simulación como modelización sistemática de lo viviente, de todas las categorías pensables de la percepción (visible, ocluida, revelada, invisible, audible, inaudible, etc.) produce una ruptura epistemológica que desliza la representación hacia la presentación. En la representación se puede establecer que una entidad Y es puesta en lugar de una identidad X; en la presentación se puede dar la certeza indecible, colocar al observador en fenómeno, y no más delante de él, dar al objeto modalizado la capacidad de autoorganizarse. Sobre este punto Virilio ha tenido sin duda razón al señalar que “la modalización de la vida artificial toca a la existencia posible de una energía cinematográfica de la imagen” (Virilio 1993: 78); los regímenes simulativos buscan la “percepción aumentada” y la “afectividad aumentada”. Cuando lo hacen manteniendo al observador en la ribera de su sitio, ellos permanecen como dispositivos de contemplación: estimulación, multipercepción, visión binocular en relieve, sonido tridimensional, etc. Pero, a menudo, basculan rápido regímenes inmersivos de hipersensibilización.

2.3. *Los regímenes de hipersensibilización*

Ambiente virtual, realidad artificial, teleexistencia (Japón), telesimbiosis (Francia). Con estos términos se intenta evocar experiencias complejas, experiencias físicas y sensoriales de penetración y de evolución en un universo virtual que implica al cuerpo—cuerpo prótesis—que se transforma en interfaz polisensorial de experiencias psicológicas o mentales.

El espectador está a la vez en la escena y en el afuera. Lo real, lo ficcional y lo virtual se mezclan. El desplazamiento es a la vez físico y mental. El dispositivo activado por el “especta-actor” es operador, y transformador, al mismo tiempo aparato, máquina, sistema, principio de organización, maquinación, realidad material y espacio mental. Breve conjunto de operaciones que intervienen como un enigma a domesticar, tanto como posible. Y el experimentador es sumergido en este ambiente real y virtual, próximo y lejano (caso de la telepresencia). En síntesis, los regímenes inmersivos buscan aumentar las capacidades de percepción, de motricidad—son “opto-activos” (Virilio, 1990)—, transformando nuestra relación con el cuerpo (capacidad sinestésica), el espacio-tiempo y las categorías fundamentales de la experiencia (lo inteligible, lo perceptible, lo afectivo).

2.4 Los regímenes estéticos de la hiperactualización

Hablar en la hora actual de estos regímenes es, sin duda, hipotético. De hecho, todas las categorías hermenéuticas tradicionales que sirven de base al trabajo estético deben ser revisadas. ¿En qué se transforma el autor cuando la paternidad individual y la unidad de la génesis se abren a una intervención aleatoria? ¿Y la noción de público de galerías, de museos y salas de espectáculo, cuando las instalaciones, el ambiente y otros lazos comunicacionales de lo virtual reclaman sitios específicos, semantizaciones privadas domiciliarias y redes? ¿Y la noción de obra construida, cerrada sobre su unidad de sentido y materialidad, cuando es sustituida por un modelo fabricado, un modelo de descubrimiento, un proceso inmaterial llevado a la metamorfosis, un hecho de comunicación autorreferente? En fin, ¿cómo interpretar lo que es de alguna manera aleatorio, abierto, indefinido, declinable, fuera de los límites? Las categorías de creatividad, subjetividad, expresividad entran en crisis.

3. CONCLUSIÓN

El orden de lo virtual intenta concretizar lo que es perceptible, inteligible y sensible, tanto lo que es difícil como lo que es paradójal, en un arte de los modelos, del programa, del cálculo, de los dispositivos y ambientes, reticulares o no. En un sentido, Modelo, Algoritmo, Programa serían los nuevos ídolos.

Si se acepta la idea de que los regímenes de lo virtual ponen en crisis los parámetros fundamentales de la representación, entonces, es necesario pensarlos como modelos de presentación, allí comprendida la distancia de identidades de dos fases, sensible e inteligible a la vez. Luego, es necesario abordarlos como regímenes escópicos, como espacios mentales, individuales y colectivos, de virtualización de la inteligencia; ellos nutren la utopía de un pensamiento visual y de una formación mnemotécnica de la humanidad que trabaja en un nuevo espacio público de inteligencia colectiva. Como lugares o sitios de experiencias inéditas —modelos arbóreos e hipertextuales, imágenes labiles, proyecciones más o menos alienantes, experiencias multisensoriales más o menos desviadas— ellos nos abren a espacios-tiempos paralelos. Ellos inician mundos a partir de situaciones de experimentación que mezclan parámetros praxeológicos, estéticos y éticos. ¿Es necesario bautizar como “ultra-humano” el campo estético abierto por lo virtual, donde McLuhan sonreía a Teilhard de Chardin? Más vale, parece, volver a descendet de la “noosfera” de este último, o de la “mediasfera” de Debray (1991), para border regímenes

escópicos más modestos y no abandonar el terreno, suficientemente incómodo, del “entre-mundo”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDE, J.-P. (1990) *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédiats*. París: Eyrolles.
- (1997) “Hypertexte et interactivité”, *Hypertextes et hypermédiats* 1 (1): 11-22.
- COUCHOT, E. (1989) *Les chemins du virtuel*. París: Cahiers du CCI.
- (1991) “Entre le réel et le virtuel: un art d'hybridation”, *Dossiers de l'audiovisuel* 40, noviembre-diciembre.
- DEBRAY, R. (1991) *Cours de métalogie générale*. París: Gallimard.
- DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1980) *Mille plateaux*. París: De Minuit.
- JOST, F. (1995) “Le feint du monde”, *Reaux* 72-73.
- LÉVY, P. (1990) *Les technologies de l'intelligence*. París: La Découverte.
- NEL, N. (1996) “Les régimes scopiques”, *Champs visuels* 1-2, marzo y junio.
- SMONDON, G. (1969) “Du mode d'existence des objets techniques”. París: Aubie Montaigne.
- STIEGLER, B. (1997) “L'image discrète” en *Echographies de la télévision* de J. Derida y B. Stiegler (eds.). París: Galilée/INA.
- VARELA, F. (1979) *Principles of biological autonomy*. Amsterdam: North Holland.
- París: Seuil, 1989.
- VRILLO, P. (1990) *L'inerte polaire*. París: Bourgois.
- (1993) “Le privilège de l'oeil”, *Quadrant* 21.

ABSTRACT

This article is about a semiotic investigation of the changes in a new technology. The author propose the concept virtual escopic régimes: the virtual present, the new mechanism of the image that these changes transform in an intermediary between the real world and the fictional world. Finally they construct a contribution to a typology in the four type of intermediary that constructs the virtual mechanism: in the hyper-textual, hyper-virtual, hyper-sensitive and the aesthetic rules.

Noël Nel es profesor en Ciencias de la Comunicación e Información de la Université de Metz, U. F. R., Sciences Humaines et Arts, Département de Communications. Es autor de "Les régimes scopiques", en *Champs visuels* 1-2, 1996; "Généralité, séquentialité, esthétiques télévisuelles", en *Réseaux* 81, 1997, y editor de *Les enjeux du virtuel* (Paris: L'Harmattan, 2001). E-mail: noel.nel@worldonline.fr

MODOS DE AGENCIAMIENTO E REGIMENS DE IMERSÃO NO CIBERESPAÇO

ARLUNDO MACHADO

Uma das características principais dos produtos concebidos especificamente para os novos meios digitais (hipermídia, vídeo games, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede etc.) reside no fato de os cenários e seres virtuais que aparecem na tela poderem ser a qualquer momento alterados, introduzidos, redistribuídos e destruídos pelo sujeito colocado na frente do computador para interagir com ele. A narrativa ou a situação que esse sujeito vai encontrar nos espaços e tempos simulados pelo computador não está mais definida *a priori*. Ela aparece, ao contrário, como um campo de possibilidades governado por um programa e, portanto, existe como um repertório de situações manejaado por uma espécie de máquina de simulação, capaz de tomar decisões em termos narrativos, a partir de uma avaliação das ações exercidas por esse receptor ativo e imerso (o usuário) que vamos a partir de agora passar a chamar de *interator*. Em outras palavras, nos novos ambientes de imersão possibilitados pelos simuladores de acontecimentos virtuais, boa parte das estratégias narrativas que antigamente eram atribuídas a um *narrador* interno à diegese passam agora a ser assumidas por dois sujeitos simultaneamente: de um lado, o interator, sujeito físico que se deixa imergir na simulação, espécie de *demiurgo* que faz desencadear os acontecimentos na tela; de outro, um sujeito despersonalizado, de funcionamento automático, que Couchot (1998: 5-13) chama de *sujeito-SE* (*sujet-ON*), mais exatamente

um programa de geração automática de situações narrativas, que dialoga com o primeiro. Cabe a esse programa, senão decidir concretamente o que vai acontecer (uma vez que isso depende também das decisões tomadas pelo interator), estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para que aconteçam. Ele funciona, portanto, como uma espécie de meta-narrador, cuja função primeira é estabelecer as regras e condições para os acontecimentos possíveis no universo diégético, uma vez que as intrigas singulares serão efetivamente produzidas pelo interator que dialoga com o programa. Esse meta-narrador maquínico pode funcionar também como um personagem de pleno direito, como aqueles vídeo games em que ele assume o papel de um antagonista para o interator. Temos aqui então a convergência de dois agentes instauradores de situações narrativas: de um lado, o interator, que se define como sujeito enquanto expressão de uma vontade e de uma consciência e, de outro, algo assim como um *sujeito-robô*, o programa, de funcionamento inteiramente automático.

Esse sujeito-robô pode tomar várias formas diferentes, dependendo da mídia utilizada. Nos vídeo games e simuladores de realidade virtual, ele estabelece o repertório dos acontecimentos possíveis e as regras de funcionamento de seus elementos. *The Sims*, por exemplo é um simulador de acontecimentos narrativos ambientado no plano doméstico. Ele permite que o interator construa uma casa, providencie a respectiva decoração interna e em seguida crie os personagens (os Sims) que irão habitá-la. Uma vez definidos os personagens e o ambiente, a ação começa a acontecer de forma autônoma e automática, de certa forma impossível de prever. Temos aí então situações narrativas que, em cada uma de suas ocorrências singulares, poderiam fazer parte do enredo de uma peça de teatro ou de um filme de ficção, mas neste caso estão ocorrendo de forma autônoma e imprevisível, a partir de certas condições iniciais decididas pelo interator, das regras e limites impostos pelo programa e das combinações aleatórias que o computador vai operando ao longo do processo de geração do mundo dos Sims. Por essa razão, a “história” que se desenrola na tela nunca se repete exatamente da mesma maneira, mas também jamais pode enveredar por caminhos que não estão previstos no programa. Como num jogo de xadrez, o interator domina as peças e tem autonomia para adotar a estratégia que lhe parecer mais adequada para chegar ao xaque-mate, mas só pode atuar dentro das regras determinadas pelo algoritmo do jogo.

Já nos diversos tipos de ambientes colaborativos, como os que atualmente estão disponibilizados na Web, a função da máquina geradora de narrativas automáticas consiste basicamente em administrar a entrada e saída dos diversos interatores, bem como controlar o seu comportamento, a sua ação e

a comunicação entre eles, enquanto estiverem *on-line*. Em geral, os usuários reais entram ou mergulham no mundo virtual não exatamente enquanto tais, mas como personagens de uma ficção (utilizando encarnações gráficas chamadas *avatars*, de que trataremos mais à frente) e dentro dele agem de acordo com a estrutura de funcionamento disponibilizada pelo programa regulador das convenções narrativas.

Nos vídeo games mais convencionais, os personagens são em geral partes do programa e o único personagem não programado é o interator, que comparece no jogo sob a forma de um dos personagens. Já nos ambientes colaborativos e nos vídeo games multiusuários, que permitem que dois ou mais interatores joguem entre si, todos os participantes são interatores. Mas pode ser que um ou vários dos personagens com os quais nos deparamos nos *chats* e mundos virtuais sejam, na verdade, *bots* (forma abreviada de *robots*), pequenos programas de inteligência artificial que simulam um interator real. Em geral, eles são desenvolvidos pelo próprio criador do sistema, para fazer a manutenção do *site*, corrigir pequenos erros e às vezes também para atuar como uma espécie de “polícia” no mundo virtual, cuidando de que as regras sejam cumpridas e de que todos os visitantes estejam registrados. Eles podem também ser colocados no sistema por algum usuário, funcionando então como seu *alter ego* nos momentos em que ele não está no ciberespaço, de modo a permitir manter pequenas conversações, fazer contatos rápidos e responder a questões simples. Os *bots* podem ainda funcionar como verdadeiros personagens na cena, dialogando com os interatores às vezes com tal eloquência que estes últimos jamais poderiam imaginar estar mantendo contato com uma peça de *software* em lugar de uma pessoa real.

1. MODOS DE AGENCIAMENTO

Os povos de língua inglesa chamam de *agenciamento* (*agency*) a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (Murray 1997: 126). Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que qualquer de nossas ações possam interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. Por mais grave ou perigosa que seja a situação apresentada em um filme, sabemos que nada podemos fazer, enquanto espectadores, para a ajudar os personagens. Já nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. Um ambiente virtual pode ser explorado da forma como o interator quiser. O caminho a seguir não está

determinado *a priori*. Agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que *age* dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece.

Observemos o exemplo de *Myst*. Ao entrar no jogo, o interator depara-se com algo assim como um cenário abandonado, ligeiramente surrealista, no qual se pode ir encontrando pistas, marcas, evidências de que há uma história por detrás daquela paisagem desolada e que, por essa razão, o terreno deve ser explorado como uma história de detetive. O enredo oculto na paisagem vai revelando-se aos poucos, mas apenas ao visitante atento e esperto: dois irmãos, Sirrus e Achenar, encontram-se aprisionados em livros mágicos, depois de terem aprisionado o próprio pai, Atrus. Através de breves e fragmentárias aparições, eles solicitam a ajuda do interator. Para conseguir libertá-los, o interator terá de percorrer um cenário composto de milhares de paisagens e que constituem quatro terras ou idades mágicas, nas quais deverá enfrentar lugares labirínticos e sem saída, reconhecer e negligenciar pistas falsas, escapar de perigos de toda espécie, resolver uma série de enigmas e sobretudo encontrar e trazer de volta as páginas que faltam nos livros onde se encontram aprisionados o pai e os irmãos.

A principal diferença que entre a situação narrativa colocada por *Myst* e aquelas praticadas em outras modalidades dramáticas reside no fato de não existir uma única maneira de fazer evoluir os acontecimentos. Cada visitante ou jogador passa por caminhos distintos, resolve de forma diferente os mistérios e experimenta de modo personalizado os fatos da história. Alguns poderão encontrar um caminho mais curto para chegar ao “final”, outros também chegarão lá, mas só depois de seguir percursos mais tortuosos e se perder nos diversos labirintos do jogo. Alguns lugares serão visitados apenas por uns, mas não por outros interatores. Não há um percurso único, definido, que se possa considerar o caminho correto de chegar ao “fim”. Todos os caminhos são legítimos, mesmo que não levem a lugar algum, até porque nesse tipo de dramaturgia o prazer encontra-se menos em resolver uma intriga e chegar à catarse final do que em experimentar as suas mil possibilidades de desenvolvimento.

Uma história que pode ter muitos desenvolvimentos possíveis deve ter também, pela sua própria lógica interna, muitos finais possíveis. A própria idéia de “fim” é relativizada, pois o interator sempre pode retornar a algum ponto anterior de desenvolvimento, tomar outras decisões e ver como, a partir dessas novas decisões, a história pode terminar de forma diferente. Nas propostas narrativas mais ousadas e mais distantes dos esquemas comerciais dos vídeo games, a idéia de finalização pode ser de fato abolida, como a confirmar a máxima de Jorge Luís Borges (1986: 72) segundo a qual “o *conectivo*

de texto definitivo não corresponde senão à religião ou ao cansaço”. Numa das obras mais influentes da literatura hipertextual para computadores – *Affernoon, a Story* – o autor Michael Joyce recusa-se a construir qualquer idéia de fechamento para sua história. Deste modo, nunca fica claro para o leitor/interator se a história já acabou ou não e se alguma parte de seu desenvolvimento fragmentário ainda resta para ser lida. Na verdade, o autor deixa que o próprio leitor decida por si mesmo quando a história está terminada. Em geral, o leitor pára de ler por cansaço, por falta de interesse em continuar, ou porque sente que a história já não mais progride, voltando constantemente aos mesmos pontos já percorridos, o que pode ser um indício (todavia não confirmado) de que o seu conteúdo inteiro já foi esgotado. Toda navegação, toda imersão em ambientes digitais envolve sempre uma certa dose de frustração e fascínio, na medida em que o universo ficcional nunca pode ser conhecido em sua inteireza, a não ser pelo seu criador, e portanto sempre fica a sensação que se pode voltar a ele outras vezes e conhecê-lo de forma diferente, como se fosse uma história nova.

2. REGIMENS DE IMERSÃO

Os atuais ambientes tecnológicos de imersão e de agenciamento estão promovendo a ocorrência de um fenômeno novo, que poderíamos definir como sendo a *hipérbole do sujeito*, uma espécie de narcisismo radical e auto-referenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo. O interator quase sempre se insere nesses ambientes como o seu *sujeito* e, na maioria dos casos, é impossível vivenciar as narrativas interativas senão encarnando o seu personagem principal, aquele em função da qual os eventos acontecem. Em grande parte dos vídeo games, o jogador se insere no jogo como o seu agente visualizador. Nas simulações de corridas de automóveis ou de vôos de aviões, por exemplo, essa inserção se dá através da modalidade clássica da câmera subjetiva, com o jogador assumindo o assento do piloto e observando na tela do vídeo o percurso que ele próprio determina através do manéio dos instrumentos de bordo. Neste caso, as imagens são mostradas sempre a partir desse ponto de vista cativo do jogador confundido visual e acusticamente com o personagem principal da intriga. Mas há também aqueles casos em que o jogo não é dado em câmera subjetiva e em que o personagem controlado pelo jogador aparece objetivado na tela. Ainda aqui podemos falar de agenciamento, se bem que se trata de um agenciamento sem representação da subjetividade, pois o personagem que age na tela e que enfrenta os inimigos e obstáculos é uma espécie de *alter ego* do próprio jogador que o manipula com seu *joystick*.

Há, portanto, nos meios digitais, dois tipos principais de imersão, ou seja, de representação do interator no interior da cena. Podemos acompanhar as peripécias da ação de um ponto de vista externo, como um observador, enquanto dirigimos o personagem que nos representa no interior da cena, tal como acontece, por exemplo, num vídeo game como *Mortal Kombat*. Ou então, de forma mais imersiva, podemos visualizar a ação de um ponto de vista interno, através de um efeito de câmara subjetiva, como acontece em *Doom*, em que os meus opositores se dirigem a mim (isto é, à tela que estou visualizando, como se eu estivesse realmente presente na cena). Em alguns vídeo games, como no simulador de corridas *Indianapolis*, o interator pode decidir se quer adotar um ponto de vista externo (como o de uma câmara de televisão que transmite a corrida) ou interno (como o do piloto de um carro).

2.1 O Avatar

A expressão *ciberespaço* designa não propriamente um lugar físico para onde possamos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar "virtual", tornado possível pelas redes de comunicação. Diversas pessoas localizadas em pontos diferentes do planeta podem se "encontrar" virtualmente através de dispositivos de comunicação e conversar, trocar experiências, como se estivessem à mesa de um café. Esses lugares, esses cafés, essas salas "virtuais" onde pessoas de várias partes do mundo se encontram sem se deslocarem fisicamente constituem o que chamamos de ciberespaço. Os MUDs (*Multi-User Domains*) ampliaram essa metáfora do lugar virtual e a transformaram em ambientes *on line* construídos de forma colaborativa e em larga escala, verdadeiras cidades virtuais, a que os participantes iam acrescentando objetos, cenários, casas, cômodos, nos quais e com os quais era possível desempenhar papéis, contracenar ações e construir ficções coletivas. Mas os MUDs eram ainda ambientes literários: neles só havia textos escritos que descreviam esses ambientes, as características de seus personagens, as ações que desempenhavam e os diálogos que trocavam entre si. A partir de finais dos anos 1980, com a criação da World Wide Web e o surgimento de navegadores gráficos como o *Mosaic*, essas cidades virtuais passaram a ganhar imagens e sons, os personagens que nelas transitavam ganharam corpo e as ações se converteram em verdadeiras seqüências cinematográficas.

Tanto nos antigos MUDs literários, quanto nos novos cenários sonoros, gráficos e tridimensionais, o que se vê e se ouve (eventualmente também se lê) não são diretamente os participantes ou jogadores, mas as identidades por eles assumidas e colocadas na rede. Ao entrar num desses ambientes colaborativos, o usuário deve designar-se um nome, um sexo e uma descrição física,

que podem tomar diretamente a forma de uma figura (humana ou não) estilizada, portanto um *avatar*. O anonimato desses ambientes "dá às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras" (Turkle 1995: 12). Muitos desses "mundos" atribuem a cada participante certas qualidades ou capacidades que podem ser incrementadas ou diminuídas, conforme as experiências (boas ou más) acumuladas, ou conforme o desempenho demonstrado. O resultado é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa.

O termo *avatar* veio originalmente da mitologia hindu, onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. O antigo termo sânscrito *avatara* significava, ao pé da letra, "passagem para baixo". Foi utilizado pela primeira vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. O termo se universalizou após ter sido utilizado nessa mesma acepção por Neal Stephenson (1992), num *best seller* de ficção científica (Mitchell 1999: 117). O sucesso de *Habitat* incentivou o surgimento de várias dezenas de outras e esse número não pára de multiplicar-se no atual panorama da Web: *The Palace*, *Alpha World*, *WorldAway*, *Traveler*, *Virtual Places*, *Brave New Worlds* e muitas outras exaustivamente descritas por Bruce Damer em seu livro *Avatars!* (1998).

O avatar pode ser visto como uma espécie de *máscara*, que se pode por e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis, muitos deles não aceitos seja pela sociedade, seja pelo próprio mascarado. Toda a idéia de travestismo, de inversão de papéis, que possibilita efetuar permutações entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, o masculino e o feminino e que está por detrás do tema da máscara na teoria de Mikhail Bakhtin (1970) pode ser aplicada também ao avatar, se bem que com algum cuidado. Para Bakhtin, a máscara tem um sentido político desmistificador na cultura carnavalesca, permitindo jogar um olhar divergente sobre o mundo, um olhar ainda não enquadrado pelo carimbado da civilização, de modo a tornar sensível a relatividade dos valores e a circunstancialidade dos poderes e saberes. No mundo dos computadores, a máscara representada pelo avatar cumpre um papel mais propriamente psicanalítico do que político: ela exprime uma crise de identidades que não tomou ainda a forma de uma crítica dos costumes, mas que se dissimula em projeções e metáforas de natureza freudiana.

2.2 A Câmera Subjetiva

A câmera subjetiva é aquele tipo de construção cinematográfica em que há uma coincidência entre a visão dada pela câmera ao espectador e a visão de um personagem particular. Em outras palavras, eu – espectador – vejo na tela exatamente o que o personagem vê no seu campo visual. No cinema convencional, o uso da câmera subjetiva é, na maioria das vezes, contrabalançado com cenas não subjetivas, ou seja, com cenas visualizadas por um observador externo, cenas em que o personagem vidente aparece também visualizado dentro do quadro. Já nos ambientes em que se visa produzir um efeito de imersão, a câmera subjetiva costuma ser um dos recursos mais utilizados, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o espectador se sinta “dentro” do filme, incorporando um olhar já presente e previsto na imagem, o olhar de um personagem virtual ou potencial que ele próprio, o interator, assume ao penetrar no sistema. A técnica da câmera subjetiva, marginal na história do cinema, converte-se agora em regra e princípio absoluto de uma nova dramaturgia que faz do lugar do espectador a força centrípeta da imagem.

Nos meios baseados em efeitos de imersão, a câmera subjetiva exclusiva e exaustiva produz resultados estruturais menos complexos do que no cinema. Como no teatro, o ponto de vista já não é mais nem de um “narrador” externo, nem de um personagem internalizado na história, mas o de um espectador que “atravessou o espelho” e que assiste ao filme (mas também interfere com ele) conservando seu próprio ponto de vista. Essa coerência, todavia, tem a sua contraparte corrosiva. A multiplicidade de pontos de vista no cinema produzia como resultado uma experiência estética de indefinição e de ambiguidade de uma riqueza e de uma complexidade extraordinárias e tudo isso agora se estreita terrivelmente na experiência de uma câmera subjetiva exclusiva, monótona e sem variação.

De fato, no cinema, contamos sempre com distintos modos de agenciamento que se opõem, que se completam e se confundem em graus distintos ao longo da projeção. Essa riqueza, essa complexidade no manejo do ponto de vista constitui a grande perda dos meios digitais, ou seja, do cinema baseado no ponto de vista único, o do interator. Não se tem, nos vídeo games e nos módulos de realidade virtual, a mesma ambiguidade de posicionamento do sujeito que se tem por exemplo no *sonho*, modelo e matriz do cinema, em que o sonhador é sempre uma presença indefinida dentro da “realidade” que a máquina sonhadora elabora. Vide a análise que faz Freud do enunciado “*Bate-se numa criança*”, em que o sujeito sonhador ora se encontra na posição daquele que bate, ora na posição do que apanha e outras vezes ainda ele aparece como um observador externo, que assiste à cena (Freud 1970: 225-253). Nas máquinas de produção de realidade virtual, toda ambiguidade se

reduz a uma certeza determinista: aqui estou eu, imerso neste mundo de criaturas virtuais alienígenas, e tenho quinze minutos para destruí-los, antes que soe o alarme de “*game over*”.

Mas talvez estejamos tentando enquadrar um fenômeno novo (os meios digitais) dentro de modelos de análise convencionais, inadequados para dar conta dos novos problemas e novos desafios que ele lança. O sujeito implicado nos dispositivos de realidade virtual é agora um sujeito *agenciador*, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens (e com sons e com estímulos táteis) do programa. Se ele perde parte do estatuto clássico dado pelos modelos da narrativa otocêntrica e da figuração renascentista, ele ganha, por outro lado, potencialidades novas, ainda pouco conhecidas e mal utilizadas. Se ele perde ambiguidade enquanto instância imaginária dentro do universo virtual das imagens e dos sons, ele ganha, paradoxalmente, um universo de acontecimentos muito mais complexo, um universo que passa a demandar do sujeito respostas problematizadoras, respostas não inteiramente previstas pelo enredo e que podem resultar em soluções dramáticas inéditas em toda a história da cultura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKHTIN, M. (1970) *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard.
- BORGES, J. L. (1986) *Discussão*. São Paulo: Difel.
- COUCHOT, E. (1998) *La technologie dans l'art*. Nîmes: Jacqueline Chambon.
- DAMER, B. (1998) *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley: Peachpit.
- FREUD, S. (1970) “Uma Criança É Espancada”, em *Edição Standard das Obras de Sigmund Freud*, vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago.
- MURRAY, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- STEPHENSON, N. (1992) *Snow Crash*. New York: Bantam.
- TURKLE, S. (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.

ABSTRACT

Immersion is a word, used in the virtual reality and videogame fields, to refer to the act of entering or diving into the images and sounds generated by the computer. Agency, according to Janet Murray, is the satisfying power to take

meaningful action and see the results of our decisions and choices. This article aims to investigate the different ways of the dynamic participation of the interactor in new media like videogames, hypermedia, virtual reality and collaborative environments on the Net.

Arlindo Machado é professor do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É autor, entre outros, dos livros *A Ilusão Espectral: uma Teoria da Fotografia* (São Paulo: Brasiliense), *A Arte do Vídeo* (São Paulo: Brasiliense), *Máquina e Imaginário: o Desenho das Poéticas Tecnológicas* (São Paulo: Edusp), *Pré-cinemas & Pós-cinemas* (Campinas: Papirus), *A Televisão Levada a Srio* (São Paulo: Senac), *O Quarto Iconoclasmico* (Rio de Janeiro: Contracapa) *Vídeo Cudernos* (Buenos Aires: Nueva), *El imaginario numérico* (Valencia: Eutopias) e *El paisaje mediático* (Buenos Aires: Rojas). E-mail: arlimach@uol.com.br

EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES: ANTOFAGASTA Y TEMUCO (CHILE)

RICARDO CASAS TEJEDA
LUIS PERILLÁN TORRES

La investigación semiótica reciente señala que la videoanimación japonesa es hoy en Chile un objeto de alto consumo entre los jóvenes, y que funciona como un consumo asociado a otros objetos de las videoculturas de la "japoanimación": *manga*,¹ *anime*,² juguetes, merchandising, CD-ROM, videojuegos, cartas coleccionables, etc. (Del Villar 2000).

Para entender el papel de los dibujos animados y de los videojuegos en los procesos de construcción de identidades, la investigación sociosemiótica reciente (Del Villar et al. 2001) nos permitió conocer los protocolos perceptivos presupuestos en la videoanimación norteamericana y japonesa y en los videojuegos. El equipo de esta investigación aplicó una encuesta a 180 jóvenes de estrato alto, medio y bajo, y segmento de edades 10 a 11 años, 12 a 15, y 16 a 19, segmentándola por género masculino/femenino, en las ciudades de Antofagasta y Temuco, que fueron complementadas por entrevistas en profundidad y grupos focales, lo que resultó útil para detectar las categorías interpretativas empíricas del videojuego y el contexto desde el cual se generan dichas categorías.

La ciudad de Temuco está situada en el interior de la Novena Región de la Araucanía. Vive principalmente de la explotación forestal, tiene clima frío y está rodeada de frondosos bosques y de comunidades indígenas; el puerto de Antofagasta, por el contrario, está situado en el norte de Chile, que vive de la exportación de minerales, sobre todo cobre, extraídos de los yacimientos cordilleros; posee un clima desértico, con altas temperaturas y escasa lluvia. Pero más allá del clima lo importante es que la actividad económica de los padres implica distintos escenarios, más o menos propicios para la ausencia paterna en la vida cotidiana, lo que observamos mucho más en Antofagasta que en Temuco.

La actividad minera en Antofagasta hace que gran parte de los jefes de familia de clase baja y alta, ligados a la minería (mineros, ingenieros, etc.) se ausenten de sus hogares por largos períodos, lo que deriva en que los jóvenes de la ciudad socializan mucho más con el grupo de pares que con sus padres. En la clase media es donde se registra menos ausentismo paterno, porque los padres trabajan en el área de servicios y de comercio de la ciudad. Además, las madres de clase alta usualmente son profesionales que trabajan; en cambio las de clase baja son mayoritariamente amas de casa, mientras que las de clase media viven una situación mixta.

Los habitantes de Temuco se desempeñan sobre todo en el comercio, los servicios y la industria local, relacionada con la explotación forestal, por lo que casi no existe ausentismo de los padres en su vida cotidiana familiar. El entorno natural de bosques y ríos sirve como pasatiempo accesible para los habitantes de la ciudad, estableciéndose como una alternativa de uso del tiempo libre (recordemos que pese a que se trata de una ciudad de unos ochocientos mil habitantes es bastante pequeña desde el punto de vista geográfico, pues sólo abarca treinta y dos kilómetros cuadrados, por lo cual se puede llegar caminando desde el centro de la ciudad hasta una reserva natural que queda a un costado de la misma).

2. LAS CATEGORÍAS EPISTÉMICAS PRESUPUESTAS EN LA VIDEOANIMACIÓN Y EN LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES

La videoanimación japonesa presupone estructuras narrativas complejas. En series de animación como *Pokémon* o *Dragon Ball* no existe una estructura acancial fija: hay héroes que se vuelven malignos y enemigos que se transforman en aliados con el transcurso de los capítulos, los protagonistas suelen adquirir nuevas facultades según avanza la serie.

Se presupone un espectador permanentemente atento al devenir de la

serie, capítulo tras capítulo, al contrario de la animación norteamericana, regida por una estructura acancial occidental donde los roles de los personajes permanecen estables a lo largo de los capítulos.

Los videojuegos japoneses presuponen estructuras narrativas complejas. En videojuegos como *Pokémon* o *Final Fantasy IX* los numerosos personajes que surgen a lo largo del videojuego van asumiendo distintos roles, los escenarios cambian, se presentan diferentes caminos a seguir que a su vez abren nuevas etapas. Algunos enemigos se transforman en aliados según las circunstancias de la acción, y la superación de ciertas pruebas o etapas brinda nuevas habilidades y poderes al jugador.

Se presupone un jugador dispuesto a reformular sus estrategias de juego, de acuerdo con nuevos desafíos y correlaciones de fuerza.

En la animación japonesa la sintaxis audiovisual no está supeditada al texto narrativo. Si concentramos la mirada semiótica en el papel que cumple el texto narrativo en la organización de la sintaxis audiovisual, vemos que no modaliza la "inteligibilización" de la historia.

A diferencia de la animación norteamericana, donde el relato ofrece una pauta para leer la imagen, en la animación japonesa no se puede entender separadamente el contenido narrativo de la composición de la imagen (recordemos que la gestualidad, la iconografía y el ritmo narrativo son fundamentales en la narración japonesa), la música, la superposición de los planos, etcétera.

En los videojuegos japoneses la sintaxis audiovisual es modalizada por el jugador. El tiempo en los videojuegos japoneses no desempeña un papel modalizante sino que está integrado al relato y a la sintaxis audiovisual como una dimensión de importancia relativa de acuerdo con cada etapa del juego y cada etapa del relato: esto significa que el jugador no está sometido a un ritmo preestablecido. El jugador permanece inserto en una cotidianidad recreada por el videojuego, donde la secuencia espacial y temporal depende de la interacción a través del control o joystick.

En la animación japonesa no existe una focalización en la noción de sujeto sino en redes enactivas complejas. Lo que está en juego al disminuir el papel del sujeto que realiza la acción en la videoanimación japonesa no es sólo el descarte de una intencionalidad, sino también la construcción de un hacer a partir de la interrelación de conjuntos complejos, múltiples acciones posibles, donde el cierre de la multiplicidad no está dado por una historia sino por lo que es real. Y lo que es real de la ficción se hace real a partir de una multiplicidad de subconjuntos que deben interpretarse. La ciencia cognitiva (Varela 1989, 1992, 1996) reconoce que en la episteme budista nos encontramos con estructuras conectivas y enactivas, donde la acción del tema es redefinida por

la serie de vínculos de los complejos en los cuales se vive. Pues se concentra una red de vínculos, donde están incluidos la materia, el espíritu, la naturaleza, el cuerpo: no hay una separación, todo hace y tiene interacción con todo. Lo que obviamente convierte a la tarea intelectual en un hacer complejo: todo es cambio (enacción), todo es interactivo (conexionismo); de allí deviene la transgresión de la relación figura/fondo.

En los videojuegos japoneses no existe una focalización en la noción de sujeto sino en redes enactivas complejas. En el videojuego la subjetividad de la experiencia lúdica se construye desde una red de relaciones sociales y no desde un sujeto que juega aislado de su entorno. Ni *Final Fantasy* ni *Pokémon* funcionan como videojuegos donde la acción de un personaje es la que construye el hacer del videojuego, sino que este hacer se construye a partir de la interrelación de complejos y múltiples niveles de juego posibles. Lo que es real en el videojuego se hace real a partir de una multiplicidad de subconjuntos que deben interpretarse. Esto presupone el conocimiento externo a los videojuegos, la Internet, el manga, el animé, las cartas de rol, las habilidades cognitivas y motoras del videojugador, su saber acumulado en la interrelación con otros videojugadores y/o consumidores de videoanimación.

En el animé no hay focalización de la figura/fondo. El observador presupuesto por la animación japonesa estará abierto a percibir toda la información entregada en la pantalla, lo que tiene un correlato con la noción oriental de “presencia plena”, en la cual no hay intención de lograr algo, por lo cual el sujeto está perceptivo a todo y nada a la vez.

En el videojuego no hay focalización figura/fondo. El jugador presupuesto por el videojuego japonés integra todos los elementos de la pantalla a su estrategia de juego. Los escenarios se integran a la acción al igual que personajes, mensajes escriturales, sonidos, variaciones cromáticas, etc. El espacio visual y auditivo del videojuego se abre como un trayecto donde el jugador entra, sale y accede a nuevas dimensiones. No se trata de un fondo o un simple decorado, sino más bien de un espacio laberíntico donde la “vida” tiene lugar.

En el animé hay relaciones de interconexión entre códigos internos y externos a la animación. Tal como afirma la investigación en japonización (Del Villar 2000, 2001; Fajnzylber 2002; Perillán 2004) existe una red de interacciones sociales con respecto a las microculturas de la animación japonesa, lo que a su vez presupone una interconexión “códica” en el animé, que presupone los códigos de lectura del manga, a nivel del código de organización de la imagen, del texto narrativo, musical, cromático, escritural, etcétera.

En el videojuego japonés hay relaciones de interconexión entre códigos internos y externos al videojuego. El videojuego japonés presupone una interconexión entre los códigos de lectura del texto multimedia (computadoras y tec-

nología digital), de las cartas de rol, del manga, del animé y, por lo tanto, una articulación entre los códigos de la gráfica, la gestualidad, la estética, lo sonoro y la sintaxis visual, todos ellos presentes en los “textos” enumerados.

Existe una homología intelectual entre el animé y el manga. El animé y el manga presuponen una epistemología común que permite la “inteligibilización” de la imagen, una estructura narrativa compleja y una gráfica específicas.

Existe una homología intelectual entre el videojuego y las microculturas de la japonización. El videojuego y la interacción social en las microculturas de la japonización presuponen una epistemología común, donde la intervención del lector en el intercambio de información simbólica e imaginaria lo convierte en escritor.

La animación japonesa funciona como hipertexto con las microculturas de la japonización. Existen manifestaciones del animé, que conservan cierta correspondencia narrativa y estética con el videojuego y con otros soportes, lo que permite a cada uno de ellos reproducir el esquema lógico del otro. Por ejemplo, si el objetivo del videojuego de Pokémon es tener a todos los Pokémones que existen, en la serie de animé se pueden obtener claves para lograrlo, claves que también se pueden aplicar en el juego de cartas coleccionables “Pokémon”.

El videojuego japonés funciona como hipertexto con las microculturas de la japonización. En el videojuego existe correspondencia narrativa y estética con las películas, las series de animé y los juegos de cartas de rol. Si en la saga de videojuegos *Final Fantasy* existe un mundo poblado por personajes diversos, donde se debe recorrer un camino para dar cumplimiento a una misión o aventura, tal vez la película no comparta el argumento, pero comparte escenarios, personajes y una estética hiperrealista. A su vez el juego de rol exhibe una forma de operar similar a la del videojuego y proporciona a su vez ciertas claves para desenvolverse en este.

Existe una implicación corporal del espectador en el animé. Finalmente, constatamos que el animé transmite información de carácter imaginario y simbólico a través de una estructura “multicódica” que integra imagen en movimiento, narración, cromas, sonidos, etc. Se implica al sujeto, simbólica y pulsionalmente, logrando una continua condensación y desplazamiento energético. La implicación pulsional es compromiso corporal, experiencia de placer y displacer que se alterna, generando trazas de condensación y expansión de la energía, del cuerpo.

Existe una implicación corporal del jugador en el videojuego. La información de carácter imaginario y simbólico se transmite a través de una estructura “multicódica” en el videojuego. La implicación pulsional del sujeto se logra a través del código de organización de la imagen. Es el cuerpo el que se

implica en el juego a través del control o *joystick* que, además de modalizar la organización de la imagen en movimiento, entrega una vibración corporal que es correlativa a las acciones que tienen lugar en la pantalla. La estructura interactiva del control de videojuego está ergonómicamente diseñada para implicar al sujeto, simbólicamente, logrando una tensión energética, y esta se puede alcanzar por el papel de modalizador de la imagen que posee el mando de dirección o palanca, o bien por la implicación sensorial empírica en dicha modalización, que incluso produce reflejos corporales observables en cualquier jugador.

4. LAS CATEGORÍAS EMPÍRICAS INTERPRETATIVAS DE LOS CONSUMIDORES DE VIDEOJUEGOS

La investigación realizada en Antofagasta y Temuco sobre el consumo de japonización (Del Villar et al. 2001) arrojó información sobre las categorías empíricas interpretativas de los consumidores de videojuegos a nivel de estrato socioeconómico, etario y de género.

4.1 Categorías empíricas interpretativas a nivel de género

Videojuegos de combate. En Antofagasta, los varones enfrentan este tipo de videojuego desde la categoría de la *entretención* y las mujeres desde las categorías de la *entretención* y la *violencialcatarsis*. En Temuco, en ambos géneros, la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y en un porcentaje menor la *violencialcatarsis*.

Videojuegos de estrategia. En Antofagasta no hay información estadística relevante para este tipo de videojuegos, por lo tanto no será considerado en el análisis comparativo entre ciudades.

Videojuegos de aventura gráfica. En Antofagasta, para varones y mujeres, se interpretan mayoritariamente desde la *entretención* y en segundo término desde la *inserción en un filme*. En Temuco, entre los varones la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y lo *intelectivo*, que junto con la *inserción en un filme* son categorías relativamente importantes, mientras que para las mujeres la categoría mayoritaria es la *entretención*.

Videojuegos de simuladores. En Antofagasta, los varones adoptan la categoría del *dispositivo audiovisual-realismo* y el de la *entretención*, y las mujeres la *entretención* y la *inserción en un filme*. En Temuco, entre los varones la categoría interpretativa mayoritaria es el *dispositivo audiovisual-realismo* y entre las mujeres es la *entretención* y la *violencia*.

Por lo tanto constatamos tanto en Antofagasta como en Temuco que la

variable de género tiene incidencia en las categorías interpretativas empíricas de los videojuegos de simuladores. En el caso de los videojuegos de aventura gráfica, sólo en Temuco la variable género presenta una incidencia significativa. En los demás tipos de videojuegos esta variable parece no tener mayor incidencia.

4.2 Categorías empíricas interpretativas a nivel socioeconómico

Videojuegos de combate. En el estrato alto de Antofagasta y Temuco la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención*; en el estrato medio de Antofagasta es la *violencialcatarsis* y en el medio de Temuco es la *entretención* y el *dispositivo audiovisual*, en el estrato bajo de Antofagasta la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* mientras que en el estrato bajo de Temuco las categorías se reparten entre la *violencialcatarsis* y la *entretención*.

Videojuegos de aventura gráfica. Para Antofagasta la categoría interpretativa mayoritaria en todos los estratos es la *entretención*, y sólo en el estrato alto y en el bajo la categoría de *inserción en un filme* obtiene porcentajes relativamente significativos. Para Temuco, en el estrato alto y en el medio las categorías interpretativas son la *entretención* y lo *intelectivo* y en el bajo es la *entretención* y la *inserción en un filme*.

Videojuegos de simuladores. En Antofagasta son categorías relevantes la *entretención* y el *dispositivo audiovisual-realismo* en todos los estratos. Para Temuco, en el estrato alto la categoría es el *dispositivo audiovisual-realismo*, en el medio es la *entretención* y el *dispositivo audiovisual-realismo* y en el bajo la *violencialcatarsis*.

Tal como se aprecia en todos los tipos de videojuegos la variable socioeconómica es relevante al momento de establecer las categorías interpretativas empíricas, ya sean estas mayoritarias o emergentes, tanto en Antofagasta como en Temuco.

4.3 Categorías empíricas interpretativas a nivel etario

Videojuegos de combate. Para Antofagasta, hasta los 11 años la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención*; entre los 12 y los 15 años es la *entretención* y la *violencialcatarsis*, en un porcentaje menor pero significativo, y entre los 16 y los 19 años las categorías interpretativas mayoritarias son la *violencialcatarsis* y el *dispositivo audiovisual-realismo*. Para Temuco entre los menores de 12 años las categorías interpretativas mayoritarias son la *entretención* y la *violencialcatarsis*, entre los 12 y 15 es la *entretención* al igual que entre los 16 y 19 años.

Videojuegos de aventura gráfica. Para Antofagasta, en todos los segmentos etarios la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y en un

porcentaje significativo la categoría *inserción en un filme* se valora a media que aumenta la edad. Para Temuco, entre los menores de 12 años las categorías interpretativas son la *entretención* y lo *intelectivo*, entre los 12 y 15 años la *entretención*, la *inserción en un filme* y lo *intelectivo*, al igual que entre los 16 y los 19 años.

Videojuegos de simuladores. Para Antofagasta las categorías interpretativas mayoritarias en todos los estratos son el *dispositivo audiovisual-realismo* y la *entretención*. Para Temuco, entre los menores de 12 años la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y la *violencialcatarsis*, entre los 12 y los 15 años es exclusivamente lo *intelectivo* y entre los 16 y los 19 años es el *dispositivo audiovisual-realismo*.

Es particularmente notorio que categorías como la *violencialcatarsis* están mucho más marcadas por la variable etaria en videojuegos de combate y simuladores, particularmente en Temuco, más que en Antofagasta.

5. LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD Y EL VIDEOJUEGO EN ANTOFAGASTA Y TEMUCO

A partir de los datos entregados por la encuesta detectamos que en Antofagasta un 56,5% señaló que la relación con sus padres era muy buena, 34,1% buena, 8,2% regular y 1,2% muy mala; en Temuco un 64,4% dijo que era muy buena, un 24,4% buena, un 5,6% regular, un 2,2% mala y un 1,1% muy mala. En ambas ciudades la mayoría de los jóvenes y niños se sienten parte de un ambiente familiar positivo.

Sin embargo al momento de consultarles cuáles eran las personas con las que tenían sus conflictos más graves, en Antofagasta un 31,2% señaló a sus padres, el 22,1% a sí mismo, el 18,2% a sus amigos, el 13% a sus compañeros de estudio, el 7,8% a sus profesores, el 3,9% a su novio(a) y el 2,6% a sus hermanos(as); mientras que en Temuco un 32,2% mencionó a sus padres, un 22,2% a sus amigos, el 17,8% a sí mismo, el 6,7% a sus profesores y el 3,3% a sus compañeros de estudio.

Estos datos nos hicieron indagar más profundamente sobre la correspondencia entre esta “aparente” buena relación entre padres e hijos y el alto grado de conflictividad señalado para con sus padres y ellos mismos, tanto en Antofagasta como en Temuco. Fue a partir de esta constatación que retomamos la problemática de la identificación simbólica e imaginaria tratada en el marco teórico de nuestra investigación (Del Villar et al. 2001).

El consumo de videojuegos y de animación japonesa es oculto continuamente a los adultos, según consta en las entrevistas, debido a que el adul-

to no siempre comprende estas nuevas manifestaciones culturales y opta por prohibirlas cuando sus contenidos no se ajustan a la ley parental. Es así como nos encontramos frente a un proceso donde los jóvenes construyen identidades fragmentadas: por un lado, identidades funcionales a su grupo de pares y, por otro, identidades funcionales a su relación con padres y profesores, porque el deseo de ser aceptado se comparte entre dos fuentes, a saber, los padres y los pares etarios.

La “operacionalización” de la identificación imaginaria mediante el análisis semántico pulsional ya había sido propuesta a raíz de un no ver detectado en la teoría psicoanalítica lacaniana (Del Villar 1997). Fue esta operacionalización la que nos permitió detectar una implicación con los videojuegos ligada a la identidad de los sujetos: para algunos se constituyen en un espacio de evasión respecto del mundo externo, de negación a resolver su problema de identificación, permaneciendo en la ensoñación de un mundo paralelo. Esta estructura fue detectada en entrevistas donde la mención del conflicto con los padres estaba asociada a una traza pulsional condensada y el consumo de videojuegos, prohibido por los padres, asociado a un trazo pulsional desplazado. Para otros se constituía en espacio de catarsis, especialmente en los videojuegos de combate y de simuladores, al construirse una identidad imaginaria agresiva. Asimismo consideramos que el proceso de identificación imaginaria tendría un particular refuerzo en el caso del videojuego, debido a la interacción corporal particular entre ser humano y máquina, puesto que es allí donde se registra un intercambio pulsional y simbólico de información, a través del control o *joystick*. Este intercambio sería así como un acoplamiento estructural entre el jugador y la multiplicidad “códica” que caracteriza el discurso del videojuego. Tiempo y espacio de intercambio simbólico-pulsional son homologables a la interacción social de las microculturas de la videoanimación.

Este modelo transaccional, a veces de aceptación y otras veces de rechazo a la ley parental, constituiría un proceso de construcción de identidad enfrentado a un punto cádico en cuanto a la construcción del simbólico del sujeto que, habiendo encontrando el equilibrio a nivel del imaginario mediante el consumo del videojuego y la videoanimación en general (el cuerpo, la pulsión), debe ocultar sus gustos, lo que origina una catástrofe no prevista: la construcción (¿o reconstrucción?) simbólica de un modelo transaccional, que no necesariamente representa una ruptura con el modelo parental, pero sí una alternativa posible frente a un desequilibrio de saber respecto del uso de la tecnología entre los adultos, alternativa que se manifiesta en el espacio virtual del videojuego.

NOTAS

1. *Manga*: vocablo japonés utilizado actualmente para designar al cómic japonés; fue ideado, en el año 1814, por el pintor Hokusai Katsushika (1760-1849), maestro de la xilografía de estilo ukiyo-e, partiendo de los términos "man" (involuntario, cómico) y "ga" (dibujo o pintura). Es decir que se creó el término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general.
2. *Animé*: esta es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, y los occidentales la empleamos para referirnos a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país. El animé no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, ciencia ficción, crítica social, temas para niños e inclusive animación para adultos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DEL VILLAR, R. (1997) *Trayectos en semiótica fílmico-televisiva*. Santiago: Dolmen.
- (2000) "Videoculturas de la japoanimación", *Comunicación y medios* 12 (12), 134-146.
- (2001) "Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y re-semanización local", *Opción* 17 (36), 86-101.
- DEL VILLAR, R., FAJNZYLBER, V., CASAS, R. y PERILLÁN, L. (2001) *Informe Proyecto de Investigación Fondecyt N° 1000954*. Santiago: Fondecyt.
- FAJNZYLBER, V. (2002) "Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas", *Comunicación y Medios* 13 (13). Santiago: Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile.
- PERILLÁN, L. (2004) "Videoanimación y construcción de identidades en Antofagasta" en *Semióticas de la vida cotidiana*, Actas Congreso FELS en CD, Buenos Aires.
- VARELA, F. (1989) *Autonomie et connaissance*. Paris: Seuil.
- (1992) *De cuerpo presente*. Barcelona: Gedisa.
- (1996) *Conocer*. Barcelona: Gedisa.

ABSTRACT

The analysis of the presupposing epistemic categories over Japanese video animation and the detection of different empiric interpretative protocols between children and young people from Antofagasta and Temuco in Chile, suggest characteristics in the identity-construction process, which eventually bring evidence of a new model, the transactional identity model.

Ricardo Casas Tejeda es licenciado en Comunicación Social de la Universidad de Concepción, y magister en Comunicación Social de la Universidad de Chile. Se desempeña como investigador en el Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile (Santiago), y como profesor de la Universidad de Los Lagos (Osorno). Posee publicaciones en la *Revista Chilena de Semiótica* 6-7, Universidad de Chile: <http://www.bibliotecas.uchile.cl/revistas/semiologica/> E-mail: rcasastejeda@hotmail.com

Luis Perillán Torres es licenciado en Antropología Social, Universidad de Chile, y se desempeña como investigador en el Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, de la Universidad de Chile. Sus publicaciones se encuentran en Actas V Congreso Internacional de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS), Buenos Aires, 2002, y en *Revista Chilena de Semiótica* 6-7, Universidad de Chile: <http://www.bibliotecas.uchile.cl/revistas/semiologica/> E-mail: luis_perillan@hotmail.com

descripción de las relaciones encontradas entre dicho consumo y sus micro-culturas y los procesos de identificación de los sujetos a través de una investigación sociosemiótica que ligó lo cuantitativo (300 encuestas estratificadas por estrato social, edad y género, en Santiago, Antofagasta y Temuco) con lo cualitativo (80 entrevistas en profundidad, 200 análisis semióticos de dibujos de niños menores de 6 años y 10 grupos focales), tratando de hacer una contribución a la descripción de los nuevos procesos de identificación que esta nueva realidad sociocultural instala (Del Villar et al. 2001).

2. CONSUMO MULTIMEDIAL Y GUSTO

A través de una muestra estratificada de 1176 niños entre 7 y 13 años, en la ciudad de Santiago, el Consejo Nacional de Televisión de Chile (1999) detecta que lo que más ven ellos en televisión son: "dibujos animados" 53,6%, "teleseries" 14,1%, "filmes" 6,7%, "programas culturales" 5,0%, "videoclips" 4,9%, "programas infantiles" 3,9%, "programas deportivos" 2,9% y "series" 2,1%. Esto significa que hay una preferencia hegemónica de niños y jóvenes por ver televisión y/o videojuegos por sobre otras actividades culturales, incluido el deporte. Debe tenerse en cuenta, para interpretar estas cifras, que en la realidad sociocultural chilena el equipamiento de videojuegos —en una muestra de 2423 familias realizada por el CNTV en 1999— es del 34% en el estrato alto, del 24,3% en el medio y del 21,3% en el estrato bajo; el equipamiento de videograbadores es de un 80% en el estrato alto, un 62,5% en el medio y un 32,1% en el estrato bajo. El equipamiento de televisores está muy expandido: en el estrato más marginal (D) hay por cada tres familias dos que tienen más de dos televisores, en consecuencia nos encontramos con un equipamiento audiovisual que posibilita el uso segmentado de las ofertas culturales, a raíz de lo cual la televisión pierde su carácter de centro de referencia simbólico familiar, en tanto que el formato cultural de los dibujos animados ocupa el centro hegemónico del gusto. Ahora bien, los dibujos animados no implican un soporte significantemente específico, sino que se manifiestan en varios: revistas (*Comic/Manga*), filmes, series televisivas, videojuegos (sea en consolas de videojuego o en la computadora), Internet (sitios Web), CD-ROM Interactivos, etc.; a su vez presuponen un consumidor multimedial que sólo puede interpretar el texto sobre la base de un saber presente en otros, que casi por regla son de soportes significantes diferentes.

3. VIDEOANIMACIÓN Y GUSTO

La videoanimación es entonces una denominación amplia del gusto por dibujos animados más allá de su soporte específico (serial televisiva, filme, videojuego, computadora, etc.). Es por ello que la encuesta preguntó: *¿Qué es lo más valorado en una obra audiovisual?*, entendiendo por obra audiovisual el espacio multimedial señalado tal como lo especificaron los encuestadores. Las respuestas llaman la atención sobre el hecho de que no son los personajes lo que se valora de un texto multimedial (salvo en el estrato bajo), sino la combinación de imagen, cromas, música, personajes y tema (44,1%); esto es, se valora más una interrelación entre lo que Metz (1977 [1979]), Kristeva (1974) y Aumont (1983 [1985], 1990 [1992]) llamarían una identificación imaginaria y una simbólica. Incluso en el estrato alto, donde la implicación simbólica de tema y personajes construye un 67,7%, se enfrenta a un no despreciable 32,2% antitético.

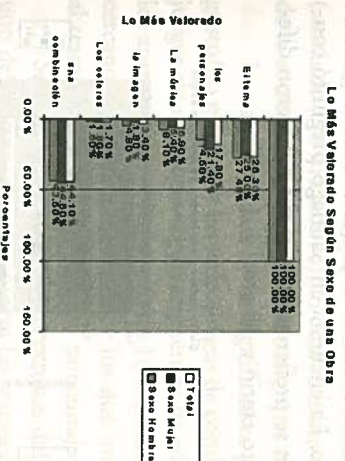


Figura 1. Lo más valorado de una obra, según sexo.

Respecto de la edad, sí es posible encontrar diferencias claras en las respuestas: los personajes interesan más a los más pequeños y los temas a los sujetos de 12 a 15 años. Salvo en el segmento etario de menos de 11 años y en el estrato bajo, las identificaciones narrativas con los personajes son débiles.

Otra categoría importante de gusto es la procedencia de las videoanimaciones preferidas, según estrato social, segmento etario y género. Por estrato social las *videoanimaciones japonesas* son preferidas en un 71,4% en el estrato bajo, un 56,6% en el medio bajo, un 48,6% en el estrato medio alto y en un 32,3% en el estrato alto. Las *videoanimaciones norteamericanas* son preferidas en un 54,8% en el alto, un 45,9% en el medio alto, un 40,7% en el medio bajo, y un 20% en el bajo. Respecto del *género*, los varones prefieren las animaciones japonesas más que las mujeres.

Las razones de gusto asociadas a la "japোনización" son: "su dispositi-

vo audiovisual" (27,2%), "entretendidos" (23%), "su componente narrativo" (18,8%), "son violentos" (8,3%), "son buenos" (4,2%), "otros" (2,1%). Las razones de gusto asociadas a la videoanimación norteamericana son: "entretendidos" (38,7%), "el componente narrativo" (16,1%) y "la aceptación de los padres" (12,8%). Luego, no existe una homogeneidad del consumo cultural infantil-juvenil, ni de protocolos interpretativos similares. Pero, también es claro que los componentes narrativos del consumo multimedial de esta microcultura no tienen una hegemonía, salvo en el segmento etario de menos 11 años y en el estrato bajo, donde las identificaciones narrativas con los personajes son fuertes, lo que entra en conflicto con la "inteligibilización" semiótica clásica que da al componente narrativo un papel descriptivo modalizador.

3. VIDEOJUEGO Y GUSTO

Hay diferentes formatos audiovisuales de videojuegos: aventura gráfica, estrategia, combate, simulación, etc. La encuesta en Santiago preguntó concretamente qué tipo de videojuegos se prefieren. Las respuestas fueron diferentes por estrato social, segmento etario y género.

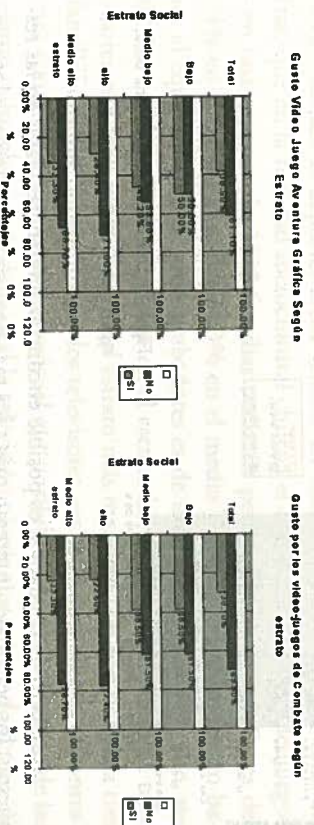


Figura 2. El gusto por el videojuego de aventura gráfica, según el estrato social.

Figura 3. El gusto por el videojuego de combate según estrato social.

El estrato bajo prefiere los videojuegos de combate y de aventura gráfica. En cambio en el estrato medio alto y medio bajo se prefieren los de estrategia. Sin embargo, los videojuegos de aventura gráfica son aceptados por todos los estratos. Por otra parte el gusto por los videojuegos de combate es mayor en el estrato bajo y el medio bajo. Véanse figuras 2 (aventura gráfica), 3 (combate) y 4 (estrategia).

Analizando el gusto por los videojuegos de aventura gráfica por tramo

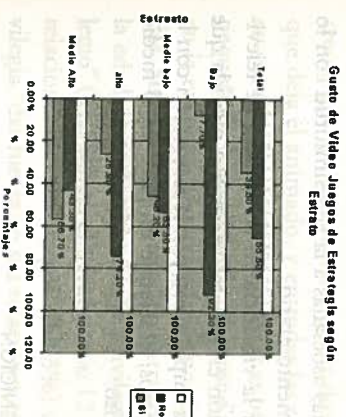


Figura 4. El gusto por el videojuego de estrategia según el estrato social.

de edad, observamos que desciende a medida que se avanza en edad: es menor de 12 a 16 años, mayor en 12 a 15 y mucho mayor (más del 50%) en los menores de 11 años. Si analizamos la variable género vemos que los videojuegos de aventura gráfica son claramente preferidos por las mujeres, cuantitativamente mucho más que combate (asociado a la violencia) y que estrategia (asociado a lo intelectual), lo cual manifiesta empíricamente la dominación de la sociedad patriarcal en las categorías de "gusto videocultural".

La variable edad no es significativa para establecer diferencias entre el gusto/no gusto por los videojuegos de combate. Si analizamos el gusto por los juegos de estrategia según segmentos de edad, encontramos que quienes más los aprecian son el segmento de 16 a 19 años, en un porcentaje (46,9%) muy cercano al no gusto (53,1%), y los que menos gustan de ellos corresponden al tramo hasta 11 años, con un porcentaje de 22,5%.

Se preguntó acerca de las razones dadas por el gusto implicado en cada uno de los tipos de videojuego; las respuestas fueron:

Videojuegos de combate: categorías asociadas a implicación por la violencia (46,5%), en segunda instancia categorías asociadas a entretención (26,6%), igual en todos los segmentos de edad, género y estrato.

Videojuegos de estrategia: categorías asociadas a su carácter de intelectual, en todos los estratos (salvo estrato bajo), en todos los segmentos de edad y de género.

Videojuegos de aventura gráfica: categorías asociadas a participar en el filme ("puedes ser el personaje, hay etapas, puedes saltar algunas, te implicas en una aventura, tienes misiones, en definitiva, participas del filme") en un 45,7%, en todos los estratos (menos el bajo), en todos los segmentos de edad. A partir de los 11 años, se incluye otra categoría de gusto: la entretención (42,9%), y en segundo lugar "implicación en un filme" 33,4%, concretamente en un 45,5% segmento etario 12 a 15, y 75% segmento 16 a 19 años y en los dos géneros estudiados.

Videojuegos de simulación: categorías asociadas a la verosimilitud con lo real, en todos los estratos, género y segmento etario.

Las categoría de "implicación por la violencia en las series de televisión, en los videojuegos y en la animación en general" decrece a medida que se asciende en la estratificación social: la implicación por la asociación con la violencia aumenta más en los estratos bajos, descende un poco en el medio bajo y decrece más en el alto y medio alto.

4. CONSUMO MULTIMEDIAL Y COGNICIÓN

Hasta el momento hemos descrito diferentes objetos multimediales desde el punto de vista de su consumo cultural descubriendo que ellos no sólo implican una preferencia hipersegmentada, en el interior mismo de la microcultura juvenil e infantil, con distintas categorías de valoración y de gusto, todas ellas regidas por variables bastante concretas como el estrato socioeconómico, el segmento etario y el género.

Hay diferencias epistémicas cognitivas entre los cuatro tipos de videojuegos descriptos, como en la oposición videoanimación norteamericana/japoanimación. No podemos desarrollar dichas diferencias epistémicas en los límites del presente artículo. Numerosas investigaciones semióticas (Del Villar 2001, 2003, 2004; Fajnzylber 2002; Perillán 2004) nos permiten afirmar que tanto en los videojuegos japoneses como en la japoanimación en general nos encontramos con la presencia de estructuras narrativas complejas, una sintaxis donde el tiempo no es estructurador modalizante, la focalización de redes complejas enactivas (Varela, Thompson y Rosch 1991 [1992]), la no focalización de la relación figura/fondo, redes de interacción "códica" complejas; hipertextualidad en múltiples soportes, e interconexión cuerpo-imagen. En oposición a la videoanimación norteamericana que tiende a estructuras simples modalizadas por lo narrativo, no enactivas sino construidas a través de una identidad fija, focalizadas en relación figura/fondo y sin relación de interconexión "códica", ni relación de homología cuerpo-imagen.

5. CONSUMO MULTIMEDIAL Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES

Ahora bien, este gusto diferenciado por estrato social y segmento etario con respecto a la videoanimación está asociado en todos los casos estudiados al proceso identificador; lo que varía es la semantización y los procesos con-

cretos que se construyen a partir de allí. Se preguntó acerca de la enseñanza que deja el animado, y en todas las respuestas se la asoció a la fuerza interior en sus relaciones con los otros. Las otras respuestas fueron: "educa a los niños pequeños", "me relajan", "chistosos" o "entretenimiento". Los datos detectados en la encuesta fueron avalados por las 80 entrevistas en profundidad realizadas. Sin embargo, la relación entre identificación y videoanimación varía con la edad: hasta los 11 años se privilegia "dar fuerza en sus relaciones en el colegio" (41,9%), en el tramo etario 12 a 15 años se privilegia "dar fuerza en sus relaciones con sus amigos" (53,3%) y en el tramo etario 16 a 19 años se privilegia "dar fuerza en sus relaciones con los amigos" (55%). En las entrevistas en profundidad y en los grupos focales observamos que en el segmento etario 16 a 19 años la identificación decrece con la edad, lo que estaría explicando que sólo un 66,6% del segmento etario respondió a la pregunta.

Esta *fuerza identificatoria* detectada se basa en el saber intelectual y/o en el caso del estrato bajo en la identificación con el personaje. Los espacios conflictivos de niños y jóvenes, en todos los estratos, son los referidos a los padres y a los profesores; esto es, familia y colegio. Y en ambos espacios, el saber tecnológico (operar con máquinas) y el computacional los tienen los niños, no los mayores (Del Villar 2004).

Esto remite a la necesidad del estudio de los procesos identificatorios y de su relación con la imagen audiovisual en secuencia, del cual los multimedia forman parte; sin embargo, la teoría semiótica y psicoanalítica con respecto a dichos procesos adolece de carencias teóricas y operacionales que han oscurecido el mirar.

6. MULTIMEDIOS Y PROCESOS IDENTIFICATORIOS EN LA TEORÍA SEMIÓTICA

Para Aumont et al. (1983 [1985: 264]) la identificación imaginaria en el cine "es aquella por la que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado central y trascendental de la visión". La identificación imaginaria en el cine renvía a la pulsión escópica: "esta pulsión se divide en un fin (ver), una fuente (el sistema visual) y, finalmente, un objeto. Este último, que es, recordémoslo, el medio por el cual la fuente alcanza su objetivo, ha sido identificado por Jacques Lacan con "la mirada [...] lo que implica la necesidad de ver y el deseo de mirar" (Aumont 1990 [1992: 131]). Estudiar el imaginario conlleva para Aumont "el estudio de las miradas representadas en la imagen y de la manera en que implican la del espectador, y el estudio de la mirada del es-

peccador, como satisfacción parcial de su voyeurismo fundamental" (Aumont 1990 [1992: 132]).

En la investigación de Aumont et al. (1983 [1985]) la identificación simbólica en el cine es la identificación con los personajes del filme, las situaciones, en definitiva el relato.

Esta identificación con el relato como tal surge sin duda, en gran parte, de la analogía muchas veces señalada entre las estructuras fundamentales del relato y la estructura edípica. Se puede decir que todo relato, en cierto modo, fascina por eso, revive la escena del Edipo, el enfrentamiento del deseo y de la ley.

Y como las identificaciones edípicas son contradictorias ya que los padres prohíben al mismo tiempo que dan, la identificación simbólica es siempre ambivalente: a veces nos identificamos con unos, otras veces con otros, al mismo tiempo que los personajes toman sentido por las redes de relaciones que establecen entre ellos. Las identificaciones simbólicas o identificaciones secundarias tienen como centro, el caso de los multimedios, los temas, la argumentación lógica, o si se quiere el relato argumentativo de conflicto inicial (problema), su desarrollo y conclusión final.

La conceptualización de *identificación simbólica* en el cine y el espacio multimedial está, entonces, *claramente delimitada*; sin embargo, no ocurre igual respecto de la identificación imaginaria, pues esta última se delimita como esencialmente el espacio de la visión, de la pulsión escópica, como una identificación del mundo interior, de las trazas pulsionales de condensación y desplazamiento, definiciones tomadas casi literalmente de Metz (1977 [1979]): un paso en definitiva de una mirada a otra, de una imagen a otra. El problema de fondo radica en la conceptualización de identificación imaginaria construida con referencia a Lacan.

Lacan (1966, 1981 [1993]) nos dirá que *el imaginario se opone al simbólico como el orden del signifiante se opone al orden del significado*, orden que es estatuido por la Ley, el Triángulo Edípico, los Roles Sociales. Lo imaginario, entonces, no procesaría información, pues faltaría el punto de alomhadillo* entre signifiante y significado, dado por el orden simbólico: "el signifiante, en cuanto tal, no significa nada" (Lacan 1981 [1993: 261]).

Una perspectiva radicalmente opuesta a las anteriores, y que nosotros hacemos nuestra, es la de Petitot-Cocorda (1985, 1986), para quien "lo simbólico" es del orden externo: la fase de lo simbólico es la fase de la hegemo-

* Esta expresión de la terminología lacaniana alude al hecho de que, en razón de la estructura del lenguaje, la significación se construye siempre a posteriori. (N. del E.)

nía de lo externo por sobre el orden interno, hegemonía que se construye a través de una catástrofe de funcionamiento; así el sujeto cree que asumiendo un rol social tendrá una identidad, perdiendo la suya propia, "siendo la referencia externa/interna una red de relaciones sociales, no un triángulo edípico trascendente" (Del Villar 1997: 66). El imaginario, entonces, estaría lejos de ser el principio de fuga de la energía que transgrede lo simbólico, sino que sería la predominancia de lo interno, de los trayectos de información pulsional, que en nuestra investigación representaría aquella identificación con la cámara, con la posición en el espacio, con las variaciones de secuencias de imágenes (fragmentos narrativos), con las variaciones de tratamiento cromático, con los procesos de condensación/desplazamiento de montaje y/o edición, etc. Y la información simbólica sería la identificación con los contenidos de la imagen y con los roles narrativos. El contenido teórico subyacente de esta definición de imaginario tiene implicaciones analíticas. Al otorgarse el carácter argumentativo a los flujos de energía tenemos la posibilidad de apprehender las identificaciones imaginarias de los sujetos ante la imagen audiovisual en secuencia y a su vez la cultura onírica de lo audiovisual contemporáneo, no leyéndola como un espacio residual de lo no racional.

La Teoría de las Catástrofes propuesta en matemática por René Thom 1977 ([1987]) y que es aplicable al campo de la semiótica, tal como lo hace Petitot-Cocorda (1985, 1986), es útil para este análisis, pues no es la coherencia lógica lo que articulan las formas de funcionamiento social. También es necesaria la referencia antropológica, concretamente etnográfica, que valide los códigos audiovisuales, pues la percepción es un fenómeno cognitivo que no obedece a una estructura lógica como creía el cognitivismo, que lo pensaba a semejanza de la forma de funcionamiento de la computadora con una sintaxis específica. Por el contrario, como lo indica Varela (1991 [1992]), hay procesos enactivos donde el sujeto reconstruye su percepción no por la lógica, ni por lo que percibe en lo real, sino que el 20% de lo perceptible se capta por los sensores cerebrales y el 80% restante es reconstruido por los archivos mentales, la experiencia pasada y las conexiones entre variables.

Es por ello que propusimos, en 1992 y 1997, una teorización y una propuesta sobre las bases necesarias para una operacionalización de la identificación imaginaria, desde un punto de vista experimental (Del Villar 1992, 1997), lo que implicó tomar la "operacionalización" de Reich (1947 [1970]) sobre la pulsión, pero dejando de lado la presuposición de genitalidad, validando teóricamente la conceptualización realizada por Lacan.

Ahora bien, la operacionalización de Reich de la pulsión es en definitiva física, aunque su manifestación sea de correlación entre lo biológico, lo psíquico y lo físico. La transmisión imaginaria deriva de la física de la ener-

gía, próxima a la física del inconsciente propuesta por Deleuze y Guattari (1972). Física que se expresa en la forma de organizar en nuestro caso, el sitio web, o en el videojuego o en la imagen en secuencia fílmica televisiva, en las variaciones cromáticas de matiz, brillo y saturación, en la gestualidad y proxémica de los personajes y/u objetos, y en la sonoridad misma.

7. VIDEOJUEGO, VIDEOANIMACIÓN E IDENTIFICACIÓN IMAGINARIA

La investigación referida realizó en Santiago 32 entrevistas en profundidad a niños y jóvenes, elegidos por su carácter polar desde el punto de vista de las respuestas que se dieron en las 120 encuestas estratificadas. A los niños de menos 6 años no se les aplicó una encuesta, sino que se los hizo dibujar. El análisis semiótico de los dibujos y el estudio cualitativo de las respuestas a los cuestionarios permitió llevar a cabo entrevistas en profundidad estructuradas en torno a temáticas como: manifestaciones culturales preferidas; criterios de valoración de una obra audiovisual, y tiempo de exposición; tipo de videoanimación (y sus soportes) más consumido; categorías de gusto asociadas; ¿quién es el depositario del saber con respecto a la computadora y las máquinas en la casa?; lugares de compra, relaciones sociales establecidas a partir del consumo de la videoanimación; nudos de conflicto con los padres, los profesores, los amigos y consigo mismo; videoanimación y mundo interior; videoanimación y enseñanza.

En todos los casos estudiados la implicación con los videojuegos, y la animación en general, está ligada a la identidad de los sujetos: para algunos son un refugio ante el mundo externo, por lo cual no resuelven su problema de identificación; el espacio multimedial les permite habitar una ficción que les desplaza sus conflictos con el mundo externo en el imaginario, en este caso el dispositivo pulsional es de condensación leve a un también tenue desplazamiento energético, donde el sujeto encuentra su refugio ante un mundo conflictivo (práctica asociada a los videojuegos de aventura gráfica); para otros constituyen un espacio de descarga de agresividad, de tensar la energía rápidamente para después expulsarla con fuerza (práctica asociada a los videojuegos de combate), generando una identificación imaginaria agresiva; y, para la mayoría, se trata de construir allí la gran fuente de identificación, identificación elaborada en torno al saber y al espacio que dichos objetos construyen, lo que se ve reflejado en un dispositivo pulsional que va aumentando su fuerza energética con la carga ascendente de condensación y desplazamiento a medida que se habla de los videojuegos y/o de la videoanimación en general.

Un ejemplo de esto último lo podemos encontrar en el analizador de espectro de sonido (figuras 5 y 6) de la entrevista a una joven de 17 años del segmento medio alto de Santiago, plenamente identificada con la japonización (videojuegos, sitios web, CD, series y filmes, revistas), donde a medida que comienza a hablar del tema (figura 6) vemos su seguridad, mutando el inicio de la entrevista (figura 5); recordemos que insertarse en dicho espacio implica competencias multimediales complejas, lo que obviamente retroalimenta su seguridad.

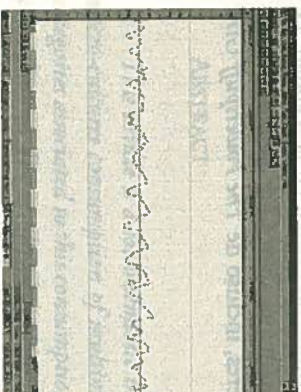


Figura 5

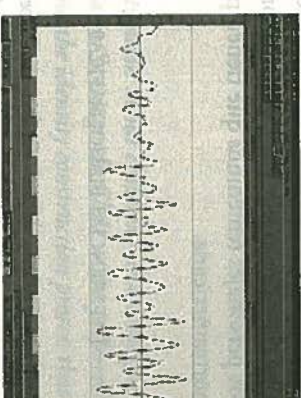


Figura 6

Un ejemplo del primer dispositivo de ensoñación, de refugio, lo podemos ver en una niña de 6 años de estrato medio alto de Santiago donde el descriptor pulsional vincula el cuerpo a la palabra, incluidos los silencios (referidos al problema de no alternar mucho con su padre), para ser mutados cuando habla del "mundo de la animación", lo que se ve reflejado en sus dibujos (figura 7), pues tanto sus códigos cromáticos como lineales y de composición de la imagen manifiestan un equilibrio. En el dibujo aparece la madre, que es una sustitución de ella misma entre dos conejos: desearía tener conejos, pero sus padres no le compran, aun cuando viven en una casa.

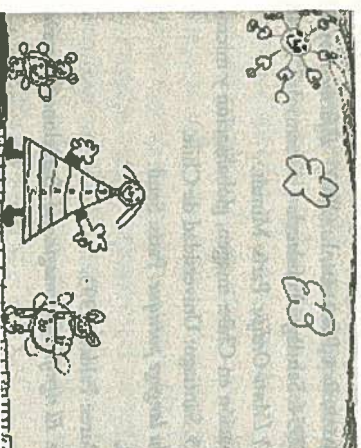


Figura 7

La obra refleja, entonces, esta falta real que se sustituye a nivel onírico, en el sueño: los conejos se aproximan a ella y aparecen como sus compañeros de juegos. El sol es la figura del padre que le da la energía y está lleno de razones. Pero se trata de un sueño que inscribe la ausencia del padre durante el día, lo que se ve reflejado en los silencios de la onda ondulatoria del analizador de espectro. Y ello significa que el espacio del dibujo, siendo una idea, se encuadra en elementos reales, porque el padre es un sol que ilumina, pero no está en la realidad, se sitúa en el espacio de lo alto; y los conejos no son felices, parecen más semiritos, porque no existen en la realidad. Le gusta la videoanimación japonesa, concretamente *Card Clap Sakura*, y todos los personajes femeninos que tienen poderes, incluso de *The Powersuff Girls* norteamericana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J. (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.
- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. y VERNET, M. (1983) *Estética del cine*. Barcelona: Paidós, 1985.
- CONSEJO NACIONAL DE TELEVISION (1999) *Informe Estadístico 1999*. www.cnrtv.cl.
- DEL VILLAR, R. (1992) *En torno a la identidad latinoamericana*. México: Felafacs.
- (1997) *Trayectos en semiótica fílmico-televisiva*. Santiago: Dolmen.
- (2001) "Videoculturas de fin de milenio: globalización, japonización y re-semantización local", *Opción* 17 (36). Maracaibo: Universidad del Zulia.
- (2003) "Consumation de la video-animation japonaise: redéfinition de la notion sémiotique et psychanalyse du sujet", *Visio* 8 (2-3). Québec: Université du Laval, IAVS-AISV.
- (2004) "Japoinización, videojuegos y vida cotidiana: una perspectiva socio-semiótica" en *Semioticas de la vida cotidiana*, Actas Congreso FELS en CD, Buenos Aires.
- DEL VILLAR, R., FAINZYBER, V., CASAS, R. y PERILLAN, L. (2001) *Informe Proyecto de Investigación Fondecyt Nº 1000954*. Santiago, Fondecyt.
- DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1972) *L'Anti-Œdipe*. Paris: Minuit.
- FAINZYBER, V. (2002) "Videoanimación en Chile: imagen, globalización y micro-culturas", *Comunicación y Medios* 13. Santiago: Universidad de Chile.
- KRISTEVA, J. (1974) *La révolution du langage poétique*. Paris: Seuil.
- LACAN, J. (1966) *Écrits*. Paris: Seuil.
- (1981) *Les psychoses*. Buenos Aires: Paidós, 1993.
- METZ, C. (1977) *Psychoanalysis and cinema. El significante imaginario*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

- PERILLAN, L. (2004) "Videoanimación y construcción de identidades en Antofagasta" en *Semioticas de la vida cotidiana*, Actas Congreso FELS en CD, Buenos Aires.
- PETTIT-COCORDA, J. (1985) *Morphogénèse du sens*. Paris: PUF.
- PETTIT-COCORDA, J., LÉVY-STRAUSS, C. et al. (1986) *La identidad*. Barcelona: Gedisa.
- REICH, W. (1947) *La fonction de l'orgasme*. Paris: L'Arche, 1970.
- THOM, R. (1977) *Estabilidad estructural y morfogénesis*. Barcelona: Gedisa, 1987.
- VARELA, F., THOMPSON, E. y ROSCH, E. (1991) *De cuerpo presente*. Barcelona: Gedisa, 1992.

ABSTRACT

This article is a socio-semiotic investigation about children's and teenagers' micro-cultures consumption of multimedia in Santiago de Chile – the preferred categories associated to this consumption and the identity construction process that come from it. The results of the investigation prove that there do not exist interpretative protocols that are cognitively and perceptively shared. These protocols depend on different factors: social stratification, genre, and age. For example, the middle class privileges the image over the content. This article synthetically shows how the imaginary and symbolic identification process works in the multimedia spaces.

Rafael del Villar Muñoz es licenciado en Sociología de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Realizó un DEA en Semiolingüística en la École des Hautes Études en Sciences Sociales de París. Actualmente es profesor investigador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile y director del Programa de maestría en Comunicación. Miembro fundador del Comité Directivo de la Federación Latinoamericana de Semiótica y de la AISS/IAS. Entre sus publicaciones: *Trayectos en semiótica fílmico-televisiva* (Santiago: Dolmen, 1997); "Videoculturas de la japonización", en *Comunicación y Medios* 12 (12), 2000; "Información pulsional y teoría de los códigos", en *Cuadernos 171 Semiotica* 2001.

POSICIONAMIENTO VISUAL EN LA WEB: GRANDES TIENDAS, BANCOS Y REVISTAS

ERIKA CORTÉS BAZAES

1. INTRODUCCIÓN

El sentido de este artículo es sintetizar una investigación semiótica que pretende describir si la construcción de páginas web de las grandes tiendas, bancos y revistas tiene un correlato en el posicionamiento visual publicitario dado por sus afiches, logos, la imagen visual del local, y en el caso de las revistas, por sus portadas mismas. Concretamente se estudia, entonces, si hay un uso propiamente publicitario de la Web, entendiendo por propiamente si es coherente con una estrategia visual persuasiva unitaria.

Ya la primera semiótica de la publicidad (Péninou 1972 [1976]) describía la organización distintiva del discurso publicitario como la organización de dos grandes ejes: la identidad (nombre) y una predicación llegada a dicha identidad (atributo). Péninou establecía tipos de predicación: la sola exposición del producto, la implicación a través de una persona (o fragmentos de ella), y la atribución de un valor o predicación propiamente tal (esencia, metáfora, sinécdoque y metonimia). Obviamente, los protocolos descriptivos de Péninou correspondían a la descripción de una época, la que ha variado significativamente, tal como lo describe Calabrese en 1994: la estética posmoderna o neobarroca no corresponde a la realidad delimitada por Péninou como objeto de estudio.

Investigadores contemporáneos agregan nuevos descriptores a los ejes precedentes. Jesús González y Amaya Ortiz (1999) establecen siguiendo, en definitiva, a Metz (1979), Kristeva (1974) y Aumont (1990), dos tipos de atribución de una predicación: su grado cero, donde no se argumenta, y el spot, es decir, el todo de lo que se ofrece, es lo que los autores citados llaman “publicidad seductora”, y que corresponde al imaginario teorizado por Lacan; y la “publicidad retórica”, donde el nudo sería la argumentación lógica, la propia predicación. Dicha publicidad retórica correspondería plenamente a los descriptores de publicidad referencial, implicativa y “valórica”, propuestos por Péninou hace ya más de 30 años; y correspondería a lo que Lacan (1996), Metz (1979), Kristeva (1974) y Aumont (1990) llamaron información y/o identificación simbólica.

Esto es, existen varias vías en el desarrollo de un posicionamiento publicitario, pero siempre se trata de reiterar una imagen distintiva del producto, tanto a nivel de su denominación, como a nivel de la predicación llegada a dicha identidad (incluso el grado cero de la predicación, donde se trata de reiterar un imaginario, lo onírico, o si se quiere una publicidad seductora). Luego, la investigación semiótica que aquí sintetizo pretende describir si la construcción de páginas web de las grandes tiendas, bancos y revistas tiene un correlato con su posicionamiento visual publicitario, cualquiera que sea este.

2. GRANDES TIENDAS Y WEB

Se estudiaron las cuatro grandes tiendas de la ciudad de Santiago, entendiendo por grandes tiendas aquellas que tienen varias sucursales, además de una variedad extensa de productos, desde ropa a muebles, computadoras y electrodomésticos. Dichas grandes tiendas son:

- Falabella (su consumidor objetivo son los estratos medio alto y medio)
- Almacenes París (consumidor objetivo: estratos medio alto y medio)
- Ripley (su consumidor objetivo es el estrato medio)
- La Polar (su consumidor objetivo son los estratos medio bajo y bajo).

Se estudió el posicionamiento visual transmitido por los afiches y se descubrió que coinciden con las guías de compras que se regalan con la venta de algunos diarios los domingos. Esto es, se utiliza la misma portada de la guía de compras para reproducirla en los afiches del metro.

Los logos son distintivos cromáticamente: Falabella = Verde; Almacenes París = Azul; Ripley = Negro; La Polar = Azul-Rojo-Amarillo. Al mismo tiempo distintivos por sus caracteres gráficos: La Polar y Almacenes París remiten a significados reales, Falabella y Ripley son abstractos. Un ejemplo del análisis

sis realizado lo vemos en la Gran Tienda Falabella. El logo se observa en el local (figura 1) y también se manifiesta en la Guía de Compras de la figura 2.



Figura 1



Figura 2



Figura 3

Hay, entonces, una correspondencia entre el logo de la tienda y las guías de compras, y la imagen del local, pues en todos ellos aparece, cromáticamente, el verde con carácter distintivo. Hay, también, una correspondencia más profunda: predomina lo imaginario. Se trata de una propuesta seductora, de ensañación, más que de referencia a la realidad o a valores. La guía de compras referida a la mujer dice simbólicamente que hay productos de belleza en Falabella; pero eso es sólo una manifestación lingüística: en el plano visual, ella nos mira plácidamente más que invitarnos a comprar. La guía “electrohogar”, si bien es cierto que muestra productos y su uso concreto, articula fragmentos situando en un plano central un CD Portátil, alterando la idea de consumo del producto. Por lo que en la conjunción con una serie de imágenes oníricas, tendemos a asimilarlas a ese eje.

Si analizamos la web de Falabella, nos encontramos con una correspondencia clara a nivel del logo y el lugar preponderante que tiene el verde en su posicionamiento visual (figura 3). Sin embargo, el posicionamiento de afiches-guías de compras es fundamentalmente seductor, o imaginario, lo que no se corresponde con la primera página de la web, donde prima lo referencial: se especifican ofertas y productos reales, por lo que se detecta un uso publicitario no coherente con la estrategia persuasiva de la Gran Tienda.

En el caso de Almacenes París existe correspondencia entre el logo de la tienda y las guías de compras, y la imagen del local, pues en todos ellos aparece, cromáticamente, el azul como rasgo distintivo, al tiempo que toda la publicidad es fundamentalmente imaginaria. Se trata de una propuesta seductora, de ensañación, más que de referencia a la realidad o de presencia de un simbólico (en el sentido de Lacan, Kristeva, Aumont, y González y Ortiz). La guía de compras referida a la mujer establece una relación entre un objeto de arte (acuarela) y un objeto real (vestido), planteando más una ensañación que

una realidad, pues todos sabemos que compraremos un vestido y no un objeto de arte, de allí el predominio de la ensoñación. La guía de compras “muebles” se enmarca dentro de lo mismo: un plumón blanco no se coloca sobre un taburete, lo que prima es el sueño, la belleza estética de la imagen.

Se debe tener en cuenta que Almacenes París y Falabella no son absolutamente distintas, puesto que ambas se insertan dentro del mismo dominio de la ensoñación; la singularidad está marcada más bien por los colores del logo y del local (azul la primera, verde la segunda).

Si analizamos la web de Almacenes París encontramos una correspondencia clara a nivel del logo y el lugar preponderante que tiene el azul en el posicionamiento visual de la tienda. La web de Almacenes París es eminentemente referencial: se muestran objetos, y sus precios como dominante; lo que significa que la primera página de la web de Almacenes París no está en correspondencia con el posicionamiento publicitario de sus guías de compras e imagen-local. Sin embargo, si hacemos un clic en “moda”, pasaremos a la segunda página, y allí nos encontraremos con la Guía de Compras Acuarella que, además, se ve como afiche en el metro; esto es, nos insertamos en el universo de ensoñación de las guías de compras-afiches. Esto significa que hay incoherencia, pues la ensoñación debería haber estado en la primera página, no en las que siguen, pues la primera página anda al lector en la clave interpretativa de la referencialidad.

En la Gran Tienda Ripley encontramos que hay una correspondencia entre el logo de la tienda y las guías de compras, y la imagen del local, pues en todos ellos aparece, cromáticamente, el negro como rasgo distintivo. La publicidad de Ripley, a nivel de contenidos, está más referida a la gente joven, y a nivel visual, se inserta más próximo a la predicación del atributo “gente joven”, que a lo onírico. Hay evidentemente una ensoñación, en la medida en que se dice lingüísticamente que se trata de jeans y no vemos tales jeans por ninguna parte. Lo que se detecta es una reiteración de atributos de lo juvenil, por sobre el marco interpretativo de vender unos jeans por la polera y el cuerpo de la modelo. Si insertamos la guía de compras “electrohogar”, también aparece la predicación de la modernidad, de la juventud. Si analizamos la web de Ripley se detecta una forma de funcionamiento coherente con el nuevo posicionamiento visual de la tienda. La web no hace más que reiterar los mismos colores del logo (negro) y además plantea una predicación de adulto-joven y jóvenes. No hay referencia explícita a precios en la primera página. Más bien referencia a jóvenes (PC Shop), y adulto joven (lavadora, loza toaca). Luego, hay una correspondencia entre página web y posicionamiento visual: se trata de un posicionamiento visual simbólico y dentro de él, de una atribución predicativa de valor: Ripley es la tienda moderna de los jóvenes y el adulto-joven.

Otra gran tienda es La Polar. Está dirigida a los segmentos socioeconómicos bajo y medio bajo, y no tiene guías de compras que se distribuyan gratuitamente con el diario los domingos; pero sí tiene spots publicitarios y afiches en el metro.

En todos ellos hay un posicionamiento visual reiterativo, que no ha cambiado y que se centra en la implicación a través de la imagen de la animadora de Televisión Nacional de Chile, Karen Dogenweiler. El posicionamiento visual sería simbólico, pues no es lo onírico lo que implica, no es la ensoñación, sino que la animadora es quien nos aconseja. Publicidad que respondería a una publicidad implicativa según Péninou. Karen y la tienda nos dicen: “La Polar, llegar y llevar”.



Figura 4



Figura 5

La web de La Polar es coherente con el posicionamiento visual de la gran tienda, pues en la página principal, como en las siguientes, siempre salen imágenes de Karen Dogenweiler. Incluso, si vemos el menú de los diferentes módulos, encontramos que la misma animadora tiene un módulo, donde nos habla de sus experiencias en la vida. Además, el logo de la página web es el mismo que aparece en la imagen visual de la tienda, en afiches y spots publicitarios.

De la totalidad de las grandes tiendas, la mitad tiene un posicionamiento visual coherente entre web y afiches-guías de compras e imagen de locales: Ripley y La Polar, ambos curiosamente no dirigidos a los segmentos alto y medio alto. Ambos son una publicidad simbólica, predicación de un valor (Ripley), e implicativa la otra (La Polar). Esto es, la publicidad más tradicional tiene un principio puesto en acto de coherencia, lo cual no se da en la publicidad onírica más innovadora. Luego, el uso de la Web en la publicidad de las grandes tiendas no reitera generalizadamente un mismo posicionamiento visual.

3. BANCOS Y POSICIONAMIENTO VISUAL

De los logos de los bancos es posible deducir que 6 tienen los mismos colores corporativos: azul; a saber: Banco de Chile, Banco Bice, Banco BHIF, Citibank, Banco del Desarrollo y Banco de Boston (con segmento verde); 2 mezclan el azul y el amarillo (CorBanca) y Sudamericano (azul con naranja); 1 es verde azulado (Banco Edwards), 1 es rojo (Banco Estado); 2 rojo con negro y rojo con gris (Banco de Santiago), y 1 con amarillo, rojo, negro, azul y verde (Banco BCI). Luego, no hay singularidad cromática reconocible con respecto a los colores de los logos, como sí sucedía en el caso de las grandes tiendas. Lo que más se repite es el azul, en primera opción, y en segunda opción amarillo y azul, y rojo, negro con gris. En cuanto al estilo gráfico las diferenciaciones no guardan relación con los campos cromáticos constituidos anteriormente, tampoco los ejes: concreto/abstracto/siglas, lo que permite ordenarlos como dos bancos que usan siglas: Edwards, BHIF, cuatro concretos: Chile, Estado, Sudamericano, Boston, y siete abstractos: BCI, Banco Santiago, Banco del Desarrollo, Santander, Bice, Citibank y CorBanca. Luego, cualquiera sea el criterio analítico para describir los logos, siempre es posible detectar que no hay una gran diferenciación de ellos.

Si en las grandes tiendas se estudió un corpus constituido por todas las grandes tiendas del Gran Santiago, respecto de los bancos no se contemplaron bancos que tuvieran menos de tres sucursales, generalmente muy exclusivos. Específicamente no se estudiaron: Chase Manhattan Bank, HSC (ex Banco de New York), Banco Sudameris, Banco Internacional, Banco Security, Banco do Brasil, Banco Dresden, Banco de Tokio y Citibank.

En el caso del Banco de Chile (figuras 6 y 7), hay una correspondencia entre el logo del banco, la imagen de los locales y la construcción de la página web desde el punto de vista cromático, destacándose el azul como color corporativo (figura 6). El posicionamiento visual del banco en sus afiches y spots plantea una publicidad de índole simbólica, donde se argumenta la modernidad y eficiencia tecnológica del banco, a través de una predicción de atributos como un modo de vida de profesiones de éxito, al tiempo que se implica, esta vez, no por medio de animadores de televisión como hace La Polar, sino de ejecutivos (mujeres y hombres, adultos jóvenes) en un entorno bello y exitoso, más moderno que sofisticado. Luego, se deduce una correspondencia entre página web (figura 7) y posicionamiento visual.

Con respecto a los bancos BCI, Estado, Santander, Boston, BHIF/BBVA y Edwards, se detectó que hay una correspondencia entre el logo de la institución, la imagen de los locales y la construcción de sus sitios web, similares a las descripciones precedentemente respecto del Banco de Chile. Todas

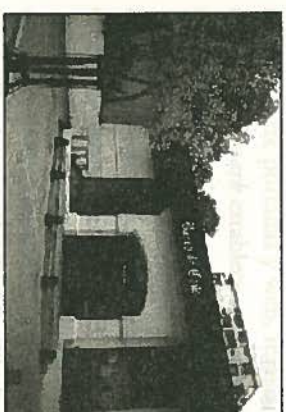


Figura 6



Figura 7

ellas atraen a un posicionamiento visual simbólico y de predicción de un atributo en la conceptualización de Péninou. Los atributos son distintivos, salvo en el caso Banco de Boston y Banco Edwards que se asemejan en el concepto de “alto estatus social y exclusividad”.

El caso del Banco Sudamericano es un caso particular porque en el momento de la investigación fue comprado por el Scotiabank, Canadá; y trata de fusionar ambas imágenes corporativas visuales, aunque poniendo énfasis en lo canadiense del banco, y no se observa en ese momento una coherencia visual.

En el caso del Banco de Santiago hay correspondencia entre el logo de la web y el logo del edificio, destacándose las tonalidades azules en la construcción de la página. El posicionamiento visual en afiches y spots da a entender que se trata de un “banco de personas”, pues aparece en entornos elegantes y sobrios, por lo que el posicionamiento visual resulta simbólico, con una atribución de valor de banco de personas y elegancia. No hay correlato entre el sitio web y el posicionamiento visual del banco, pues el sitio sólo hace una referencia a los distintos productos que ofrece (simbólico referencial), y la imagen de afiches-papelería-spot es simbólica, de atribución de un valor. Situación similar ocurre con Banco del Desarrollo y Banco CorBanca.

Consideraciones entre Web y bancos. De los 11 bancos analizados, 7 muestran correlación entre página web y posicionamiento visual, y en 4 no la hay. Esto significa que es mayoritario, en un 63,6%, el uso de los sitios web de los bancos en correlación con la imagen de los bancos; lo que se detecta, entonces, es una regla de construcción real existente en el medio chileno, pero debe tenerse en cuenta que una cantidad no despreciable (36,4%) no lo realiza.

4. REVISTAS Y POSICIONAMIENTO VISUAL

Se tomaron como objeto de estudio todas las revistas chilenas que tuvieran sitios web. Dichas revistas se refieren a los siguientes espacios socioculturales: Política (política y sociedad, política cultural, etc.): *Qué Pasa* (Derecha), *Ercilla* (Centro), *Rocinante* (Izquierda), *El Siglo* (Izquierda), *Mensaje* (Centro Izquierda); Sociedad, medios y cotidianidad: *Cosas*, *Carnas*, *Cultura* de la pantalla referida a la televisión abierta: *Veá*, *TV-Grama*, *TV y Novelas*, *Cine-Grama*, *Cultura* de la pantalla juvenil: *Miss 17*, *Tu*; Economía: *Capital*, *Publimark*; Decoración: *ED Decoración*; Divulgación científica: *Conozca más*. Procederemos por espacio sociocultural, analizando la repetición de los mismos principios constitutivos visuales en las portadas, para después detectar si dichos principios de identidad visual se reiteran en la primera página del sitio web de las mencionadas revistas:

1. *Revistas políticas*. Existe sólo una revista de las cuatro que constituyen la totalidad de revistas referidas al campo de lo político que construyen una identidad visual clara entre su sitio web y sus portadas: *Ercilla*. Identidad expresada en el fondo de color azul y el título en color rojo, donde se reitera una identidad referencial argumentativa. En las cuatro revistas todas las portadas son argumentativas, retórico-referenciales, salvo *Rocinante* que implica imaginariamente a sus lectores, en una estructura más posmoderna, a diferencia de lo clásico argumentativo del resto. Ella es la única que argumenta visualmente y que no utiliza la imagen como un simple anclaje referencial de la noticia descripta por medios lingüísticos.

2. *Revistas sociedad-medios*. *Cosas* y *Carnas* tienen un posicionamiento visual coherente entre portadas y sitio web. *Cosas* se construye desde una perspectiva de argumentación simbólica de identificación referencial con los personajes; *Carnas*, desde una perspectiva más imaginaria, donde los personajes se acercan a una estructura más dialógica con el lector.

3. *Revistas sobre televisión abierta*. De las cuatro revistas de este espacio sociocultural sólo una tiene coherencia de identidad visual entre el sitio web y las portadas: *TV y Novelas*. Todas las revistas de este tipo privilegiaban la argumentación retórica simbólica de implicar a su lector por la presencia de personajes y todas tienen una estructura fragmentaria en su articulación visual, al reunir fragmentos de la vida cotidiana de sus personajes. Esto hace que todo el campo sociocultural constituido por ellas se haga poco distintivo.

4. *Revistas juveniles*. *Miss 17* (argumentación retórica fragmentada); y *Tu* (implicación imaginaria totalizadora) reiteran cada una su propio posicionamiento visual tanto en portadas como en sitios web.

5. *Revistas de economía*. *Capital* presenta un posicionamiento visual co-

herente entre portadas y web, reiterando una identidad referencial argumentativa. *Publimark* establece una identidad referencial clásica en sus portadas y no enfatiza lo mismo en el sitio web.

6. *Revistas de decoración*. En *ED* no hay una correlación entre la identidad visual (referencial argumentativa) de sus portadas con la identidad visual de su sitio web.

7. *Revistas científicas*. Existe un posicionamiento visual más imaginario que simbólico en las portadas de la revista *Conozca más*; su sitio web no cumple este principio siendo más referencial que imaginario.

Consideraciones revistas. De la totalidad de las portadas de revistas chilenas que poseen sitio web (17) vemos que sólo 5 muestran una clara correlación entre la identidad visual de las portadas y la de los sitios web (el 29,4%). Además, están a medio camino de su correlación, esto es, a veces dos revistas no tienen una correlación de identidad clara, lo que significa un 11,8%. Luego, no existe una clara correlación de identidad entre el posicionamiento visual de revistas y sitios web en un 59% de los casos (en 10 revistas). Por lo que se puede concluir que no hay un uso publicitario mayoritario en la construcción de sitios web en lo relativo a las revistas.

Si lo analizamos por espacio sociocultural el que en su totalidad tiene una correlación de identidad visual publicitaria es el de "sociedad, medios y cotidianidad" (revistas *Cosas* y *Carnas*); el espacio de la "economía" lo tiene sólo una revista de las dos que conforman dicho campo (*Capital*); en el de la "política" una (*Ercilla*) de cinco, esto es, un 20%; en cuanto al campo de la "cultura de la pantalla referida a la televisión abierta", encontramos que sólo una de cuatro revistas (un 25%) tiene un uso publicitario de su web, lo que se agrava, pues las portadas mismas de este campo muestran una baja singularidad, dado que tienden a ser más semejantes que diferentes. Los espacios socioculturales de "divulgación científica" y "decoración" no tienen una correlación que implique un uso publicitario del sitio web.

5. CONCLUSIÓN

En resumen, si analizamos el uso de sitios web en la realidad chilena observamos que mayoritariamente no existe un uso coherente de él, desde el punto de vista de una semiótica publicitaria; esto es, no se desarrolla una coherencia de imagen corporativa, por lo que salvo las excepciones descriptas, el nudo que las articula consiste en presentar, exponer los servicios de un banco, los productos de una tienda o los artículos de una revista.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

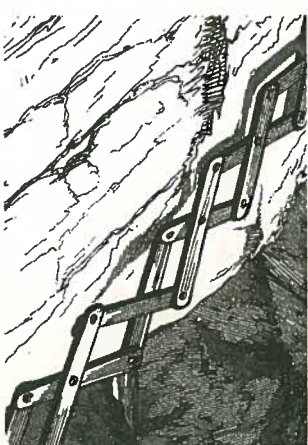
- AUMONT, J. (1990) *L'image*. Paris: Nathan.
- CALABRESE, O. (1994) *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- CORTÉS, E. (2001) "Video-Culturas en Chile de Fin de Siglo", *Revista de Cine* 1 (1). Universidad de Chile: Ed. Facultad de Artes.
- (2002) "Relaciones intertextuales entre las nuevas propuestas teatrales chilenas, la publicidad televisiva y las portadas de diseño gráfico", *Comunicación y Medios* 12 (1). Universidad de Chile: Ed. Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación.
- GONZÁLEZ, J. y ORTIZ, A. (1999) *El spot publicitario. La metamorfosis del deseo*. Madrid: Cátedra.
- KRISTEVA, J. (1974) *La révolution du langage poétique*. Paris: Seuil.
- LACAN, J. (1966) *Écrits*. Paris: Seuil.
- METZ, C. (1979) *Psicoanálisis y Cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- PENINOU, G. (1976) *Semiótica de la publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

ABSTRACT

This article is a semiotic investigation of the publicity use of the web sites of the big stores, banks, and magazines from the point of view of the coherence of its visual persuasive strategy. We can detect that only half of the big stores have visual coherent position between their own web pages and their advertisements, shopping guides, and the design of the stores. Similar premises can be stated about banks and magazine covers.

Erika Cortés Bazaas es profesora e investigadora de la Universidad del Pacífico (Escuela de Diseño Gráfico) y de la Universidad de Chile (Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Carrera de Diseño Gráfico), donde dicta la cátedra de Semiótica Visual. Es licenciada en Lengua y Literatura, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, y magister artium, de la Universidad de Santiago de Chile (USACH). Tiene numerosas publicaciones en revistas científicas chilenas y extranjeras. E-mail: eacortes@uturnet

II. PUNTOS DE VISTA





ATZIV-2027M09.11

LA NUEVA RED SOCIAL

ENTREVISTA A FAUSTO COLOMBO Y GIANFRANCO BETTETINI*

desìgnis: Su libro *Las nuevas tecnologías de la comunicación* ha sido publicado en 1993. En tiempos tecnológicos parece que hubiera pasado por lo menos un siglo... ¿Cuáles capítulos se deberían incluir en una nueva edición de ese texto?

Fausto Colombo/Gianfranco Bettetini: En efecto, nuestro libro puede considerarse en algunos aspectos descriptivos ciertamente superado. En particular, los nuevos temas que han surgido se conectan con el desarrollo de Internet, con la creciente convergencia tecnológica—y mediática en general—y con la redefinición de la relación entre las funciones de los medios, que en ese volumen habíamos claramente distinguido en comunicación, representación y conocimiento. En muchos de estos temas, los diferentes componentes de nuestro grupo de trabajo han continuado sus propias reflexiones. Podemos señalar al menos tres textos que, en nuestra opinión, condensan algunas adquisiciones significativas: el trabajo de G. Bettetini, S. Garasini, B. Gasparini, N. Vitradini (2001) sobre los nuevos instrumentos de la comunicación, el texto de F. Pasquali (2003) sobre los *new media* y los discursos sociales, y la introducción al estudio de los nuevos medios (Colombo 2003).

* Los entrevistados han contestado por escrito y de manera conjunta a las preguntas de *desìgnis*.

Sobre el tema de Internet nos parece importante la cuestión de una nueva dimensión de la reticularidad social. Quisiéramos vincular este tema más con las raíces de la modernidad y sus contradicciones (con la construcción de un individuo dependiente de una red de servicios pero también de control) que con el desarrollo tecnológico en cuanto tal. Digamos que nuestra atención, hoy, privilegia el contexto de difusión y las sinergias más que el medio “en sí mismo”. Respecto de la convergencia tecnológica, trabajamos siguiendo la idea de que no debe ser enfatizada, como sucede por ejemplo a propósito de la hipótesis de un terminal móvil a disposición de cualquier flujo (teléfono, televisivo, musical, etc.); es más, nos parece que podemos afirmar que junto a la convergencia tecnológica se afirman prácticas divergentes en el consumo; por ejemplo el retorno al viejo LP de vinilo e inclusive al Home Theater, que construye un cine dentro de la casa en vez de potenciar su consumo en red. Con respecto a la distinción entre funciones, estamos convencidos de que se diluye en el consumo *multitasking* y en la creciente actitud del usuario a realizar prácticas diversas “al mismo tiempo”. Aunque quizá no es necesario enfatizar demasiado este punto. En Internet circula una historia sobre este tema: “habían tanto de *multitasking*, pero yo siempre leo un libro en la cama...”.

d: La “Escuela de Milán” se ha caracterizado, ya desde los años setenta, por llevar adelante un análisis exhaustivo de los lenguajes audiovisuales. Actualmente la producción teórica incluye también una reflexión sobre lo digital... ¿Cómo se ha verificado el pasaje de una semiótica del lenguaje audiovisual a una semiótica de las interfaces y de las interacciones? ¿Qué elementos (pienso en métodos, modelos teóricos, categorías de análisis, etc.) se agregaron en este pasaje? ¿Qué ha quedado en el camino en el paso de una semiótica a otra? FC/GB: En primer lugar, el pasaje a una semiótica de las interfaces ha significado el desplazamiento de un estudio de los productos a un estudio del intercambio, alterando de esta manera profundamente el mismo concepto de pragmática del lenguaje audiovisual. En efecto, no nos encontramos más frente a un *saber hacer* del usuario sino a un verdadero *hacer* (piensen por ejemplo en los videojuegos), inclusive si su terreno de acción es una forma de textualidad. En general, nos parece posible decir que esta atención corre paralela al interés creciente por los procesos de recepción de los medios, los cuales están a su vez conectados con las intuiciones de las diferentes teorías de la recepción y también con el impulso de los *Cultural Studies*. Quisiéramos subrayar aquí en particular la dimensión actual de la discusión a propósito del llamado “espectador activo”, que parece subrayar justamente la necesidad de una cierta laicidad de enfoque: la actividad no es de por sí algo mejor que la pasividad; la dimensión de hacer no debe cubrir con su sombra el papel

de los procesos cognitivos y de su despliegue en la recepción. Se trata de fenómenos que la semiótica, justamente, reivindica como su propio campo de estudio.

Naturalmente el cambio de atención desde el campo preponderantemente sintáctico de los años sesenta y setenta a aquel propiamente sintáctico-pragmático de los años ochenta y noventa, y de este al campo práctico-pragmático de hoy no ha dejado de tener consecuencias. Los temas de la narratividad, por un lado, y del autor implícito por otro, parecen pasar a segundo plano con respecto a la reflexión sobre el hipertexto que cruza el deconstruccionismo y el enfoque culturalógico. Pensamos por ejemplo en la segunda edición de *Writing Space* de David Bolter (2001 [2002]), pero inclusive en los trabajos de Castells.

d: Pero estaríamos en presencia de un nuevo modelo...?

FC/GB: No diríamos que estos enfoques ofrecen nuevos modelos. Es más, nos parece que desde muchos puntos de vista ha terminado el tiempo de los modelos, con su inevitable rigidez. Imaginemos un espacio de estudio abierto y fluido, donde la cientificidad esté dada por la autodisciplina de cada investigador, de la puesta en común entre los investigadores y de la correcta enunciación de los presupuestos...

d: La semiótica sin duda se ha enriquecido con la llegada de los *new media*: los investigadores han debido afrontar nuevos desafíos y problemáticas. Las nuevas categorías de análisis y conceptos que se han sumado a la semiótica con esta investigación... ¿pueden ahora ser aplicados a los estudios de los textos audiovisuales tradicionales, por ejemplo al cine? ¿Qué podría decirse del lenguaje cinematográfico si lo miramos desde el punto de vista de la interfaz y del hipertexto?

FC/GB: Si se evalúa la innovación tecnológica aplicada a un viejo *medium* como el cine, es obvio que las consecuencias son de dos tipos: por un lado, efectivamente, el cine cambia porque se contamina con las nuevas formas de representación; piensen por ejemplo en el impacto de los efectos especiales de la *computer graphics*. Por otro lado, la existencia de nuevos medios (videojuegos, Internet, DVD) cambia la relación con el cine al colocar la elección de un determinado consumo dentro de un espectro más vasto de opciones. Sin embargo, la impresión es que el lenguaje cinematográfico –entendido como fenómeno histórico y cultural– permanece en la base de cualquier evolución del lenguaje audiovisual. Lo que cambia, en todo caso, es su naturaleza textual. Un filme en DVD, por ejemplo, deja de ser simplemente un texto de primer nivel para transformarse en un objeto de metavisión crítica,

que puedo interrumpir, al cual le puedo modificar la lengua, agrandarle los encuadres, escuchar el comentario del director y demás cosas.

d: Respecto de diez años atrás, cuando la gran innovación parecía ser la realidad virtual y la alta definición, ahora la utopía digital parece ser menos efectista, casi austera: ahora la nueva frontera es el “pervasive computing”, un chip en cada objeto, todos conectados entre sí. En su artículo sobre la “comunicación sintética” ustedes hablaban precisamente de la computadora como “metaambiente”. Esta nueva realidad, en la cual el teléfono móvil “habla” con la televisión y el lavarropas “dialoga” con la PC, ¿qué tipo de desafío propone al mundo teórico? ¿Son suficientes las teorías hasta ahora desarrolladas para dar cuenta de una red de “objetos inteligentes que dialogan entre sí”?

FC/GB: El tema del objeto inteligente es de gran interés, a partir de la metáfora que lo sostiene. ¿En qué sentido se puede hablar de “inteligencia”? No queremos abrir el debate de la Inteligencia Artificial. Nos basta indicar que en cualquier modo la idea de inteligencia que estos artefactos sostienen es muy diferente de aquella que ha movido las primeras utopías informáticas. La inteligencia es, en este caso, principalmente una habilidad relacional que se manifiesta en la “usabilidad”. Más que la utilidad, nos interesa la simpatía de un lavarropas. Este algún día se romperá en su mecánica y sobre todo sus componentes no serán reparables (sólo sustituibles), pero al menos dialogará con nosotros. Estos objetos *jugueteables* son inteligentes desde una perspectiva infantil. Son más que nada mágicos y sorprendentes. Imaginamos que en este caso la antropología puede ayudar a la semiótica.

Se puede decir lo mismo respecto de otros temas, por ejemplo el uso de Internet y el *sharing* de documentos. Podemos aplicar un modelo comunicativo, pero lo que cuenta es esa especie de economía del don que sustituye los habituales cálculos de eficiencia y eficacia. Una economía del don que, no es casual, se manifiesta en fenómenos no tecnológicos pero soportados por la red tecnológica como el *bookcrossing*, ese intercambio gratuito y anónimo de libros abandonados cuyo camino es seguido en Internet por los diferentes donadores. La antropología desempeñará un papel creciente en los estudios sobre los medios, por viejos o *new* que sean.

d: La investigación en el campo de la *Human-Computer Interaction* ha sido hegemonizada por las ciencias cognitivas, las cuales han terminado por imponer una visión instrumental del proceso de interacción (la interfaz como prótesis o extensión de nuestro cuerpo). ¿Puede la semiótica ofrecer una alternativa a esta visión bastante superficial del proceso de interacción?

FC/GB: En efecto, nuestra referencia a la antropología ayuda a aclarar que

no consideramos a ninguna ciencia en grado de monopolizar el debate sobre el tema. Nos parece que sólo una correcta interdisciplinariedad puede ayudar a los estudiosos –y, sobre todo, a los equipos de investigadores– a encuadrar algunos fenómenos relacionados con la convergencia. En particular la semiótica, la sociología, la psicología y la antropología están destinadas a dialogar siempre más estrechamente entre ellas, no con el objetivo de combinar sus propios modelos, sino sobre todo para ofrecer horizontes de sentido que aclaran la colocación de los diferentes problemas. Se trata, en definitiva, de formular buenas preguntas en vez de improvisar respuestas.

d: ¿Pueden indicarnos las principales líneas de investigación que se siguen en su institución? ¿En qué proyectos están trabajando actualmente?

FC: Gianfranco Bettetini dirige la Escuela Superior de Medios, Comunicación y Espectáculo de la Universidad Católica, la cual ha promovido en esta fase una serie de investigaciones sobre la relación entre la digitalización y las identidades culturales, con especial énfasis en la multiculturalidad desde un punto de vista sociosemiótico. Y yo, además de dirigir el Observatorio de la Comunicación, siempre en la Universidad Católica de Milán, represento a Italia en la *Action 20* de la red europea COST dedicada al impacto de Internet sobre los *old media*.

Entrevista realizada por Carlos A. Scoleri

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, G., GARASSINI, S., GASPARINI, B. y VITTADINI, N. (2001) *I nuovi strumenti del comunicare*. Milán: Bompiani.
- BOLTER, D. (2002) *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la tri-medializzazione della stampa*. Milán: Vita e Pensiero (ed. orig. *Writing Space. Computer, hypertext and the tri-medialization of print*, 2ª ed., 2001).
- COLOMBO, F. (2003) *Introduzione allo studio dei media*. Roma: Carocci.
- PASQUALI, F. (2003) *I nuovi media. Tecnologie e discorsi sociali*. Roma: Carocci.

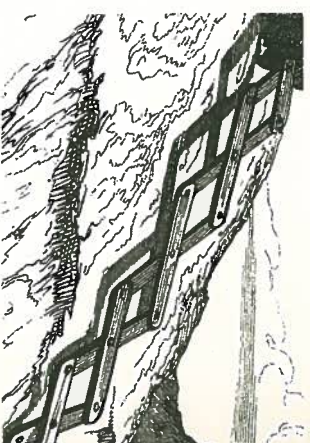
Gianfranco Bettetini es director de la Escuela Superior de Medios, Comunicación y Espectáculo de la Universidad Católica de Milán, donde enseña Teoría y técnica de las comunicaciones sociales. Autor de obras de referencia en la semiótica audiovisual como *Tempo del senso* (1979), *La conversazione audiovisiva* (1984), *Il segno dell'informatica* (1987), *La simulazione audiovisiva* (1991), *Le nuove tecnologie della comunicazione* (1993)

con F. Colombo, y *Gli spazi dell'ipertesto* (1999) con N. Virradini y B. Gasparini.
E-mail: gianfranco.bertecini@unicatt.it

Fausto Colombo es director del Observatorio de la Comunicación de la Universidad Católica de Milán, en la cual se desempeña como docente e investigador. Autor de *Gli archivi imperfetti* (1986), *I persuasori non occulti* (1989), *Ombre sintetiche* (1990), *Le nuove tecnologie della comunicazione* (1993) con G. Bertecini e *Il testo visibile* (1996) con R. Eugeni. E-mail: fausto.colombo@unicatt.it

Carlos A. Scolari es coordinador de la Licenciatura de Periodismo de la Universidad de Vic, donde enseña Teorías de la Comunicación y Fundamentos de Comunicación Digital. Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación por la Universidad Católica de Milán. E-mail: carlos.scolari@uvic.es

III. Discusión



Los datos estadísticos de este libro, por lo tanto, no son solo una herramienta para el análisis de la comunicación, sino también una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación.

Como se puede ver, el libro no solo es una herramienta para el análisis de la comunicación, sino también una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación. En este sentido, el libro puede ser considerado como una herramienta para el análisis de la comunicación.

DANIELE BARBIERI

SEMÍOTICA DE LA WEB UNUSABILITY

EL DISCURSO EQUIVOCADO.

La Web es una arena democrática donde cualquiera que posea los limitados instrumentos de hardware y software necesarios puede presentarse al mundo por medio de un sitio. La variedad que es posible encontrar en la Web es tan amplia como el número de sus autores; y extremadamente diversificadas son también sus finalidades. En cualquier sitio existe un sujeto que ofrece una comunicación dirigida a otros sujetos; o sea, la coloca ahí, la *pública*, para que otros sujetos puedan aprovecharla. Justamente por este motivo, a pesar de la inmensa variedad de situaciones que la Red presenta, se ha podido formar una especie de lengua de la Web, un conjunto de convenciones a las cuales un sitio debe inevitablemente hacer referencia, ya sea para respetarlas o para violarlas.

Como es obvio, esta lengua no se ha formado de la nada, sino a través de transiciones más o menos directas desde otros contextos lingüísticos pre-existentes, como los de la imprenta, el diseño gráfico, la conversación oral, la televisión. En tanto se trata de una lengua joven, *créole* e internacionalmente difundida, no es estable ni específica. Esta naturaleza mutable no ha impedido que investigadores como Jakob Nielsen (2000) escriban libros sobre la *Web Usability*, o sea sobre el conjunto de convenciones consolidadas que es conveniente respetar para crear una buena comunicación en la Web. El libro de Nielsen se presenta como una serie de instrucciones prácticas, de comen-

rarios y sugerencias de uso rápido para preparar una buena comunicación. Su éxito y su misma posibilidad de existencia son la prueba de que existe un núcleo suficientemente duro y estable en esta lengua de la Web que permite distinguir las comunicaciones correctas de aquellas que no lo son.

A ese núcleo duro y estable queremos dirigirnos en este artículo, para delinear algunas pistas de un enfoque semiótico respecto de aquello que en el discurso de la Web no se debería hacer, o sea a los errores: aquello que podría llamarse la *Web Unusability*.

El sistema de reglas de una lengua define, entre otras cosas, los límites de las comunicaciones que pueden ser consideradas correctas. Estamos tradicionalmente acostumbrados, al hablar la lengua natural, a distinguir reglas formales (sintaxis, o gramática), reglas de significado (semánticas), reglas de comportamiento (pragmáticas). Esta distinción, que si bien es artificiosa resulta útil para la lengua natural, es difícil de aplicar cuando se pasa a campos tan diferentes como puede ser el de la lengua de la Web; difícil y, creo, también poco útil.

La distinción entre gramática y semántica, basada en la convencionalidad y regularidad de la estructura lingüística, sólo con mucho esfuerzo encuentra sentido en la pintura o en la música. Una expresión desgramaticalizada de la lengua natural como “Donna è bello” es considerada como tal incluso cuando se reconoce su legitimidad y gran eficacia como eslogan, mientras que una imagen es eficaz o menos, y basta, y su eventual no gramaticalidad puede ser afirmada sólo a cambio de confrontarla con un subconjunto arbitrario de reglas precisas, típicamente no reconocidas como tales por el público.

Por lo tanto, dado que en general no es posible ni correcto establecer reglas sintácticas de base para la Web, el análisis de los errores podrá llegar a través de la evaluación de algunos aspectos formales del significado. En otras palabras, no puedo definir de manera absoluta una cierta comunicación como *equivocada*, sino siempre y solamente con respecto a finalidades comunicativas suficientemente determinadas, o sea, en relación con el *discurso* que ella pretende conducir. Resulta fácil admitir que existan al menos algunas finalidades comunicativas compartidas por todos los sitios y, en consecuencia, que existan algunas reglas de máxima que deben en cada caso ser respetadas. Pero también es necesario reconocer que esta relativización del error a la finalidad comunicativa convierte al sistema de reglas de la lengua en un *sistema de referencia* más que en un *sistema normativo*. O sea que el discurso que cualquier propuesta para la Web puede hacer, incluida aquella de Nielsen, es del siguiente tipo: *si quieres obtener estos objetivos, entonces debes evitar estas modalidades comunicativas*.

Por lo tanto es posible encontrar en la Web muchas excepciones felices a las reglas de la *Web Usability*, junto a confirmaciones infelices de quienes no conocen o no aplican estas reglas por ignorancia. Soy perfectamente consciente de que es posible encontrar excepciones felices, o sea casos donde el modo de comportarse estigmatizado se utiliza intencionalmente y con éxito comunicativo. Esto no quita, sin embargo, que se trate de desviaciones respecto de la lengua estabilizada, que deben su propio éxito comunicativo justamente al hecho de que la desviación es reconocible por parte del usuario e interpretada a su vez como significativa. Me refiero, en otras palabras, a reglas semánticas más abstractas y generales que exigen una mayor cooperación por parte del usuario, y que le prometen por lo tanto mayores recompensas comunicativas. Se trata de una vía típica de la innovación lingüística. El mejor ejemplo de sitio en este sentido *desviacionista* es probablemente *www.jugop.com*, una web empresarial que viola la mayor parte de las reglas de una buena comunicación externa de empresa, y que basa justamente gran parte de su (enorme) éxito en esta violación (Barbieri 2002).

Antes de observar nuestro pequeño corpus de errores, debemos adelantar algunas consideraciones—que pueden aparecer obvias al semiólogo—pero lo son mucho menos cuando su objeto de aplicación es la Web. Como cualquier texto, un sitio construye implícitamente una serie de figuras enunciativas. En la base encontramos obviamente un Enunciador y un Enunciatario, o sea las figuras textuales de quien produce y de quien usa el sitio. Mientras el Enunciador es una figura unívoca, con la cual el usuario empírico—que se verá dentro de poco—se confronta, el Enunciatario es en cambio una figura compuesta, inevitablemente dividida en diferentes componentes (Eco 1979; Greimas-Courtes 1979).

En nuestra cultura, tradicionalmente, el trabajo de escritura aparece separado del trabajo de compaginación; el periodista y el gráfico tienen roles y competencias diversas. En la Web, para no descender a divisiones más refinadas y menos fáciles de defender, es todavía clara al usuario la distinción entre la instancia que produce los llamados “contenidos” y aquella que produce la llamada “gráfica”, quizás interactiva y multimedial. El mismo sitio, así como ha sido construido, soporta esta división de roles dentro del Enunciador.

La consecuencia, desde el punto de vista del usuario, es que el Enunciador es visto al mismo tiempo como uno y doble (o mejor, uno y múltiple): uno, porque en el fondo sobrevive la idea de una única responsabilidad autorial, pero al mismo tiempo doble, porque nuestra tradición nos ha acostumbrado a separar el trabajo de escritura y organización de los contenidos respecto de la compaginación y el diseño de la interfaz. En esta división del trabajo, que la organización del texto a veces refleja y casi nunca niega con

decisión, el responsable de la escritura, que aquí llamaremos *Enunciador escritor*, es percibido como más cercano a la instancia del *Enunciador unitario* con respecto al responsable de la planificación gráfica y técnica, o sea de la interfaz de navegación, que aquí denominaremos (evidentemente simplificando) *Enunciador gráfico-técnico*.

Esta división del trabajo es más perceptible cuanto más bajo es el nivel de calidad comunicativa del sitio. Existen webs que, frente a una organización de contenidos verbales sensata y aceptable, exhiben un Enunciador gráfico-técnico absolutamente ignorante de las más elementales normas de comunicación gráfica; por el contrario, hay sitios que tratan de salvar el poco contenido informativo gracias a las capacidades exhibidas por el Enunciador gráfico-técnico. Resulta evidente que en ambas tipologías (que representan casos límites) es la figura del Enunciador unitario la que al fin de cuentas aparece como poco capaz. Pero porque el Enunciador escritor se percibe como más cercano al Enunciador gráfico-técnico que a la instancia autoral unitaria, las webs del primer tipo son consideradas menos equivocadas (o más aceptables) que aquellas del segundo tipo. En otras palabras, para una cultura fundamentalmente basada en la comunicación verbal como lo es todavía la nuestra (a pesar de todo lo que se habla de la civilización de la imagen), un defecto en la organización de los contenidos verbales se percibe como más profundo y determinante con respecto a un defecto de la organización visual.

Pero, de todos modos, se trata de defectos, e inclusive si el usuario está presumiblemente dispuesto a perdonar más una carencia gráfica que una verbal, ambas influyen sobre la capacidad de comprensión del texto y sobre la imagen que el texto construye del Enunciador (uno o doble) y del Enunciario.

Los errores de comunicación más frecuentes que se encuentran en la Web pueden por lo tanto ser clasificados como: 1) relativos a la instancia de la Enunciación escrita o 2) relativos a la Enunciación gráfico-técnica. Los segundos pueden, a su vez, ser organizados en errores gráficos y errores técnicos, y en ambos casos se puede reconocer una carencia o un exceso (de gráfico o de técnica).

Desde otro punto de vista es posible distinguir los errores que produce una imagen inaceptable del Enunciador con respecto a los que produce una imagen inaceptable del Enunciario. Para lograr el éxito del acto comunicativo es necesario que el usuario empírico pueda reconocerse en el Enunciario. Si esto no se verifica, el usuario puede de todos modos comprender el texto, pero no lo percibirá como dirigido a él.

Este tipo de error es más o menos grave según el interés del acto comunicativo por instaurar una comunicación directa con el usuario. En las webs

de carácter comercial o publicitario es evidentemente un error muy grave. Incluso sitios que construyen imágenes aceptables tanto del Enunciador como del Enunciario pueden revelarse equivocados cuando, por ejemplo, es inaceptable la relación que une las dos figuras y que, en consecuencia, las redefine en su propia base.

También los errores relativos a la construcción del Enunciario tienen un eco sobre el Enunciador. A menudo las webs de este género construyen figuras del Enunciario que son inciertas, ambiguas, ofreciendo un tipo de terminado de rasgos y poco después los opuestos. El usuario no totalmente ingenuo reconoce fácilmente en esta incerteza los síntomas de la escasa capacidad comunicativa del Enunciador y, según los casos, la atribuirá al Enunciador único, al Enunciador escritor o al Enunciador gráfico-técnico.

La página web de Monte dei Paschi di Siena (www.mps.it), un importante banco italiano, está en general bien realizada pero contiene dos errores ejemplares relativos a la construcción del Enunciario-Enunciador.



Figura 1. Web Monte dei Paschi di Siena (www.mps.it). Parte superior de la home-page.

La web de MPS es compleja, como es natural en una institución tan articulada, y está formada por numerosas secciones a las cuales se accede a través de un índice (véase figura 1). En todas las páginas, como corresponde, está presente —en alto y a la izquierda, como en la home-page— el logotipo del banco, el cual sirve también como “anda” para volver rápidamente a la página inicial. Sin embargo, en la sección Paschihome el logotipo del servicio sustituye al del banco en la misma posición (véase figura 2).



Figura 2. Web Monte dei Paschi di Siena (www.mps.it). Parte superior de la página Paschihome.

Hasta hace algún tiempo, el clic sobre el logo Paschihome no daba ningún resultado, conducía a la misma página, la home-page del subsito Paschihome. El comportamiento era evidentemente anómalo, porque el usuario estaba acostumbrado a encontrar en esa posición el logotipo del banco y la conexión a la home-page principal. Seguidamente el link ha sido corregido y ahora conduce efectivamente a la home-page principal, pero la imagen sigue siendo la de Paschihome. Además, en las páginas interiores del subsito Paschihome el mismo logotipo en alto y a la izquierda conduce a la home-page del subsito, un comportamiento que reunifica la función con aquello que se ve, pero al mismo tiempo lo aleja del comportamiento de la página principal.

Evidentemente quien ha proyectado este sitio ha considerado que la sección Paschihome, tratándose de un servicio específico de Internet Banking, debía poseer la dignidad de un ambiente autónomo y por lo tanto la ha construido como tal. Lamentablemente ha debido también mantener las referencias del sitio principal del banco y no pudo manejar de manera sensata las posibles contradicciones entre las dos exigencias. La nueva solución (logotipo Paschihome, link MPS) es menos frustrante con respecto a la anterior, porque se basa en la memoria posicional del usuario para hacerle encontrar el link a la home-page MPS, conexión que en la versión inicial había desaparecido totalmente, mientras quedaban presentes y activos, con las voces del índice, todas las conexiones secundarias.

En la misma web MPS la navegación está controlada por un índice descendente, del cual vemos un menú abierto en la figura 1 y su versión cerrada en la figura 2. El menú se abre con un simple pasaje del cursor sobre la voz del índice; cuando el cursor se coloca en las voces jerárquicamente inferiores, estas se iluminan y con un clic conducen a la página principal de la respectiva sección. Parecería un funcionamiento estándar para un menú descendente de este tipo, si no se tratase de una excepción: también la voz de índice que permanece siempre visible, cuya función parece ser la de abrir el menú, puede cliquearse y conduce a la página principal de cada sección.

Este comportamiento es anómalo por dos motivos:

1. Normalmente en un menú descendente la voz principal, como cualquier usuario de computadora sabe, constituye el simple comando "Abre menú": el navegante, en consecuencia, ni siquiera prueba a clicar sobre esta voz, la cual ya ha ejecutado su función de abrir el menú y se desplaza hacia las otras.

2. Cuando el cursor pasa sobre las voces abiertas del menú descendente, estas cambian de color, demostrando estar activas y ser sensibles al eventual clic; pero esto no sucede con la voz principal, confirmando las expectativas del usuario sobre el hecho de que no se trata de un comando.

De este modo las páginas principales de cada sección se vuelven virtualmente inaccesibles. Es necesario que el usuario entre en una sección pasando por una subsección, reconozca a la izquierda la presencia de un índice y descubra que en primer lugar se encuentra la misma voz (evidentemente más importante que las demás) también presente en la barra del menú descendente, para poder conjeturar que tal voz del menú está activa: un proceso inferencial largo e improbable para alguien que entra buscando informaciones sobre el banco y no para analizar las características de la interfaz.

Los dos errores, diversos desde el punto de vista de los comportamientos retóricos, tienen en común la construcción de un Enunciador dotado de características contradictorias.

En el caso del primer error, el texto presume que su usuario es capaz de descubrir rápidamente un cambio en el código lingüístico. Es como si un hablante cambiara su discurso de improviso —pasando de una lengua o jerga a otra en la cual las palabras son lo suficientemente parecidas como para ser confundidas, mientras que su significado es diferente— sin advertir al interlocutor de este salto de código. Un comportamiento tal puede tener como fin confundir al interlocutor (hipótesis que podemos excluir en nuestro caso) o llevarlo —como un guiño— sobre su propio camino con la táctica propuesta de la complicidad. Implícitamente, se hipotetiza un interlocutor lingüísticamente hábil y suficientemente interesado en la comunicación en curso.

Pero no hay nada en el contexto del sitio MPS que confirme esta hipótesis. El resto del sitio no apunta a construir un Enunciario que posea tales características. La imagen global del Enunciario es por lo tanto contradictoria, o mejor, nos encontramos frente a un imprevisto cambio de identidad del Enunciario. El usuario empírico, que un momento antes se podía reconocer tranquilamente en el Enunciario, ahora, al menos por un instante, deja de reconocerse.

Es el Enunciador, en consecuencia, el que se presenta como poco competente, en cuanto es incapaz de conducir la conversación de manera fluida. Pero en este caso se trata, evidentemente, del Enunciador gráfico-técnico, el que se encuentra más lejos de la instancia Enunciativa única. El pequeño daño de imagen que el MPS podría sufrir puede ser absorbido por la figura intermedia; y la culpa del responsable general se limita al haber elegido un gráfico-técnico no muy habilidoso.

El segundo error es más grave porque está presente en todas las páginas del sitio, es indefendible y, sobre todo, hace referencia a una competencia lingüística muy difundida (el funcionamiento del menú descendente). El Enunciador gráfico-técnico demuestra ser lingüísticamente incompetente. Este error es grave y las consecuencias sobre la imagen de incompetencia del

Enunciador gráfico-técnico son tan fuertes que casi se llega a empañar la imagen del Enunciatorio-Enunciador unitario. Esto vale, en general, para todos los errores que constituyen una demostración de ignorancia de reglas lingüísticas difundidas y consolidadas (ignorancia o poca atención, que es lo mismo).

La Web está llena de sitios que manifiestan la incompetencia gráfica de sus autores. Sin embargo, son aceptables soluciones más bien pobres como aquella adoptada, por ejemplo, por *www.medieval.org*. Se trata de un sitio informativo dedicado a la música medieval en el cual la información, únicamente textual, está organizada visualmente con una lógica lo más cercana posible a la linealidad del papel. El fondo es blanco y no han sido realizadas elecciones con respecto a los caracteres, de manera tal que el texto aparece con el tipo de letras predispuesto por el usuario en su *browser*.

Dadas las finalidades comunicativas de este sitio, la neutralización de los componentes gráficos es aceptable, y esta pobreza comunicativa no aparece como un error. Obviamente, el sitio de una institución pública o privada no debería permitirse un comportamiento análogo, ya que los estándares no son los mismos. En otras palabras, una institución que hiciera una elección de este tipo no estaría ostentando un comportamiento gráfico neutral, no marcado, sino –al contrario– una elección estilística muy fuerte, la cual debería, en consecuencia, ser fuertemente justificada.

Por lo general esto no sucede, y muchas instituciones –sobre todo las pequeñas– son víctimas de la ignorancia gráfica de sus responsables. Un caso ejemplar es el del Colegio de Farmacéuticos de la Provincia de Siena (*www.comune.siena.it/ordinefarmacisti*), una web de pequeñas dimensiones destinada a dar a su público una baja cantidad de informaciones de referencia y representación, donde la organización conceptual de los contenidos es suficientemente neutral para no hacerse notar (ni para alabarla ni despreciarla), pero cuya organización gráfica puede ser considerada un típico resultado de incompetencia.

En esta web aparecen casi todos los errores que se podrían cometer: una elección de colores irracional, íconos de navegación que no manifiestan su función y cambian de lugar o aspecto, páginas que organizan en un espacio muy amplio una reducida cantidad de contenidos, relevancia de informaciones estables e institucionales en detrimento de aquellas de uso frecuente o actualizadas recientemente (que son quizá las que más interesan), imágenes de las cuales se hace difícil entender la pertinencia, fondos de página obtenidos a través de elaboraciones de imágenes complejas que dificultan la lectura del texto; todo esto encuadrado en una elección de colores y de relaciones espaciales que, a primera vista, podemos definir simplemente como poco armónica, pero que después de un momento de reflexión se revelan también con-

traproducentes para el desciframiento visual de los contenidos de la página.

Presumiblemente quien ha realizado visualmente estas páginas no posee una competencia gráfica superior a la del creador de las páginas de *www.medieval.org*, pero si en aquel caso el sitio declara su propia neutralidad gráfica, aquí el Enunciador gráfico-técnico evidencia la imposibilidad de una gráfica neutral y su propia incompetencia al respecto. Esta desastrosa situación comunicacional repercute drásticamente sobre la construcción del Enunciador único, el cual emerge a su vez como poco interesado en la claridad visual de su comunicación, configurando contemporáneamente un Enunciatorio también poco interesado.

¿Puede el usuario empírico identificarse con un Enunciatorio construido de esa manera? Tal vez lo pueden hacer los farmacéuticos del Orden de la Provincia de Siena, dado que la web debería representarlos; probablemente estará obligado a hacerlo alguien que necesite informaciones sobre los horarios de apertura de las farmacias de esa ciudad. Dudo mucho de que existan otros usuarios empíricos que puedan identificarse con un Enunciatorio tan subalterno a un Enunciador poco interesado por él, por no hablar del esfuerzo que exige la interpretación de un discurso dirigido –evidentemente– a otro.

Efectos comunicativos de este tipo son generados por todas las webs que presentan errores evidentes de composición gráfica, pero también errores de carácter técnico. Un error típico que cometen los gráficos sin experiencia consiste, por ejemplo, en no adecuar la longitud de la página web respecto de la resolución estándar del monitor del usuario (800 x 600 pixels). El usuario medio tendrá que utilizar la barra inferior horizontal (y, presumimos, también la barra vertical) para poder ver toda la página; y si la página contiene texto, ese uso se transformará en un movimiento espasmódico de derecha a izquierda para poder leerlo integralmente. Este ejercicio evidentemente distrae al usuario y no le permite concentrarse en las finalidades comunicacionales de la página: el texto le exige un esfuerzo que va más allá de la interpretación, ya que se agrega a esta una habilidad gimnástica óptico-manual.

El Enunciatorio construido por el texto se presenta más tecnologizado con respecto al usuario empírico o, por el contrario, particularmente dispuesto a tal ejercicio para poder leer el texto. En ambos casos resulta difícil que el usuario empírico pueda identificarse con un Enunciatorio de ese tipo.

No es muy diferente la frustración que el usuario empírico siente cuando visita un sitio que exige el uso de tecnología que él no posee. Es el caso, muy frecuente, de la falta del *plug-in* necesario para visualizar correctamente una página. Cuando el dañado es un usuario suficientemente competente, reconocerá su momentánea falta de actualización (normal en un contexto caracterizado por la rápida evolución) y realizará las operaciones necesarias

para adecuarse. Pero cuando esto le sucede a un usuario que no posee tal competencia, equivale a una explícita expulsión de la comunidad de hablantes que tienen el derecho de acceso a esa página. Es como si nos invitaran a una conversación que después se desenvuelve en una lengua que desconocemos: el Enunciatorio posee una competencia que a nosotros nos falta.

En general, los errores que hemos analizado construyen un Enunciador gráfico-técnico poco competente. Más graves, si bien menos espectaculares, son los errores que afectan la figura del Enunciador escritor, más cercano a la instancia –principal– del Enunciador unitario. Se trata fundamentalmente de errores relativos a la claridad conceptual del discurso, para nada (o poco) imputables a las modalidades de su puesta on line.

La incapacidad para escribir con claridad, definir rápidamente cuáles son los objetivos comunicacionales de un sitio o construir una buena articulación de los contenidos que se refleje en su organización conceptual, ha sido devastadora para la construcción de la imagen del Enunciador. En principio el Enunciatorio, en cada situación, debería ser capaz de reconocer las motivaciones conceptuales que sostienen la organización de la navegación del sitio. Cuando esto no sucede, el Enunciador escritor aparece como incapaz de justificar sus propias elecciones comunicativas, como si, durante una comunicación oral entre dos personas, una de las dos comenzara (varias veces) a hablar de argumentos cuya relación con aquello de lo que se ha hablado hasta ese momento no se entiende. En estos casos, el usuario conjetura una finalidad comunicacional escondida por el Enunciador, o directamente descalifica su competencia comunicativa.

Otros errores se sitúan en una posición intermedia, dado que no queda claro cuántos deben ser atribuibles al Enunciador gráfico-técnico o al Enunciador escritor. Por ejemplo la falta de título en la página, la falta de indicación de la fecha de última actualización (cuando sea una información pertinente), la mala organización de los índices, etcétera.

Cada error repercute, como es obvio, en la construcción de la figura del Enunciador unitario, pero la medida de esta influencia dependerá de la certidumbre de la figura específica de Enunciador que se puede considerar directamente responsable. Nosotros las hemos simplificado individualizando dos, pero las mediaciones técnicas que hacen posible la comunicación en la Web son tantas que deberíamos presumiblemente multiplicarlas, teniendo en cuenta el hecho de que ciertas instancias son más cercanas al Enunciatorio que al Enunciador. Esto vuelve mucho más compleja de lo que parece la decisión relativa a los criterios de credibilidad.

Traducción de Carlos A. Scolari

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1996) *Questioni di ritmo. L'analisi tensiva dei testi televisivi*. Roma: Eri-Rai.
- (2002) "L'argomentare sottile di yugop.com" en *Trailers, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva* de I. Pezzini (ed.). Roma: Meltemi.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milán: Bompiani.
- GREIMAS, A. y COURTES, J. (1979) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette.
- NIELSEN, J. (2000) *Designing Web Usability*. Indianapolis: New Riders Publishing.

ABSTRACT

This article proposes a reflection about the usability of the web. By means of a semiotic analysis of design errors on the web a "web discourse" takes form. This discourse has its own enunciation figures and its particular textual dynamics that, for example, control the temporal dimension of interactions. The analysis of design errors permits the author to propose a semiotics of web unusability.

Daniele Barbieri es licenciado en Filosofía, Ph. D. en Semiótica (Universidad de Bolonia). Enseña en las Universidades de Roma, Bolonia y en el ISIA de Urbino. *Multimedia designer* y socio fundador de la empresa Horizons Unlimited, ha coordinado la realización del proyecto hipermedial *Encyclomedia* dirigido por Umberto Eco. Principales publicaciones: *Valogforme e Valuocolori* (1990), *I linguaggi del fumetto* (1991) y *Questioni di ritmo* (1996). E-mail: Barbieri@horizons.it

IV. LECTURAS

ASA BRIGGS y PETER BURKE
DE GUTENBERG A INTERNET. UNA HISTORIA SOCIAL DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. Madrid: Taurus, 2002. ISBN 84-306-0479-0.

Es verdad que este libro ha gozado de una fabulosa acogida especialmente en ciertos espacios de la prensa masiva; pero también es verdad que no debería ser suficiente. Por supuesto el conocimiento de la historia es necesario y altamente provechoso (y hasta reivindicativo en los tiempos que corren). Y ya tranquilos por tener superada aquella mirada marxista de los años sesenta podemos darle la vuelta y hacerla –salvando las distancias– hasta deseable: el espacio para las ideologías vuelve a estar a la orden del día después de otra fase de alumbraimiento tecnológico y de pretensiones de neutralidad. Nadie tiene ya fe en ello y uno desconfía de lo que se presenta como objetivo. Por supuesto, y cabe añadirlo, la toma de posición no está exenta tampoco de rigor metodológico.

En este caso, pues, estamos delante de un trabajo amplio y detallado y sobre todo importante si juzgamos por el espacio que le dedican algunos periódicos de calado internacional. De todas formas es oportuno remarcar que, si bien las lógicas del mercado de la edición tienden a homogeneizar ámbitos –y a identificar grandes obras como piezas de última línea en el campo de la investiga-

ción– o confundir manuales con libros de gran consumo, en este caso esa práctica debe ser matizada. La obra debería ser enorme y es cierto que no sobra un libro de este tipo en el mercado editorial: Briggs y Burke desarrollan hábilmente –aunque de manera simple– los elementos que han configurado los espacios de comunicación a lo largo de los últimos casi seis siglos; y esta habilidad incluye algunas de las pugnas por su control y además buena parte de los procesos y los cambios tecnológicos que se han producido en dichos elementos. Por no hablar, por supuesto, de las revoluciones producidas en la propia noción del espacio configurado inicialmente por el sistema de transportes y después articulado gracias a la aparición de las comunicaciones basadas en la electricidad, hasta llegar a la –no tan nueva ya– noción de espacio virtual o no-lugar que se crea gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación electrónica e informática. Esto último por medio de un brillante y prometedo apartado de conclusiones que es lo mejor de la obra.

Pero una vez que se trasladan los contenidos del libro al estudio científico de la historia de la comunicación, lo que

en un principio son logros y puntos fuertes de acuerdo con una mirada *no científica* se vuelven en contra y deben ser tomados en cuenta para el desarrollo de la reflexión sobre la comunicación social desde esa otra perspectiva histórica. Y debería bastar justificar la distinción entre lo científico y lo no científico apelando al flaco favor que supone la apropiación indebida y al abuso de la terminología cultivada en ese terreno por parte de políticos y medios masivos de comunicación.

Pero volvamos a los aspectos que hacen de esta obra un terreno al menos poco fértil por lo que se refiere a la reflexión de carácter científico. Para organizar ese análisis, veamos las líneas habituales de crítica de algunos trabajos relacionados con la historia de los medios de comunicación o centrados directamente en ella, a fin de identificar sobre todo algunas debilidades del presente libro y remarcar después algunas fortalezas.

Demasiado a menudo se ha abordado la historia de los medios de comunicación desde una perspectiva “mediocéntrica”: una mirada de la historia planteada subordinando todos los procesos sociales al desarrollo de los medios. Ahí podemos incluir los estudios organizados desde una mirada tecnologista (en la línea de McLuhan), los cuales se destacan por un interés hiperdesarrollado por los aparatos, las incorporaciones o desarrollos de ingenieros e inventores y el desarrollo de empresas para la comercialización, laboratorios o sistemas de patentes que facilitaron —o dificultaron— la aco-

modación de los ingenios en la sociedad. En este caso Briggs y Burke dedican una atención tal vez excesiva a aparatos como el teléfono, cuya importancia desde la perspectiva de la historia social de los medios —como reza el subtítulo— es tan fundamental como desatendida, y, en cambio, lo son menos los detallados vericuetos comerciales y empresariales por los que deambuló el aparato a partir de su aparición. No cabe duda de que una mención, en su justa medida, de estas líneas no sobraría, especialmente si se pretende una historia de las tecnologías (no una historia social) o sobre todo si sirve para que algún argumento explique cambios en el uso o en la incorporación social de los nuevos aparatos; pero no más.

Otra línea de trabajo habitual es aquella que podríamos calificar de *oficialista* especialmente por las fuentes utilizadas para la elaboración de los ejes argumentativos: la historia explicada —y perdón— por los vencedores es una historia en la que se minimizan las tensiones y se obvian los cambios de dirección fruto de enfrentamientos o movimientos sociales. Esa historia oficial, la más accesible puesto que es la más rica en documentos y la menos prestada a reflexión novedosa, es la que uno más se encuentra por ahí. Y en cambio, es la que menos demanda la presencia de historiadores pues deben ser ellos los encargados de proponer lecturas fértiles y sugerentes. Y es también allí donde uno se encuentra con un texto que da un cierto espacio a la anécdota —siempre agradecida a la lectura— pero que apenas deja entrever tensiones o respiración humana como las

que caracterizaron un siglo XIX que enfrentó desarrollos tecnológicos con lucha obrera, hambrunas en Europa y guerras con literatura de ciencia ficción.

Pero donde se echan más en falta los historiadores es en los casos donde se adopta una perspectiva que podríamos llamar *caótica*. Sin ser incompatible con las demás, su característica es el uso de gran cantidad de datos: desde la anécdota innecesaria hasta los puntos de inflexión de la historia, todos ellos dispuestos en un mismo plano de importancia hasta que el paisaje carece de perspectiva. En esos casos pues el historiador, como narrador, también se ha disuelto. Y fuera de los últimos capítulos del libro, en que los autores toman posiciones frente a los desarrollos próximos en comunicación, nos encontramos con un bosque de datos de múltiples naturalezas entre los cuales no se distinguen grano y paja.

Sin embargo, se pueden anotar algunas fortalezas, como la construcción

CATERINA DAVINIO
TECNO-POESIA E REALTÀ VIRTUALI: STORIA, TEORIA, ESPERIENZE TRA SCRITTURA, VISUALITÀ E NUOVI MEDIA. Mantua: Editoriale Sometti, 2002, 324 pp., il. p. e b. (Archivio della poesia del '900, 13-14). Edizione bilingue (italiano-inglese). ISBN 88-88091-85-8.

A cada novo estudo da poesia eletrônica que é publicado, fica mais evidente a existência de uma poesia “internacional”, não no sentido de uma globalização ou homogeneização de procedimentos estéticos, mas de uma tentativa de ir além das fronteiras físicas e das

del libro en formato de manual (aunque la materia es demasiado compleja para un manual que pretende tomar forma de libro de gran consumo), que contiene una agradecida guía para la ampliación de documentación para cada sección del libro o un índice analítico; o la propia estructura general que supera la organización cronológica para adentrarse por separado en aspectos de carácter tecnológico o de orden social (aunque las dimensiones del libro no dan para una aproximación lo bastante desarrollada para ninguna). Por último, es en ese par de capítulos finales, donde los autores se deciden a tejer la reflexión alrededor de los nuevos ejes y formas de comunicación y a lanzarse a trazar líneas, al menos versátiles, para próximos desarrollos. Y ahí están por fin los historiadores y ahí es donde mejor aprovechan todas sus historias.

Ramón Rodríguez

cional, os eventos mais diversos, os projetos mais singulares, todo esse conjunto de componentes culturais está sendo incorporado a uma cultura tecnológica com finalidade estética, por meio de uma tradução intralingual, extralingual, intersemiótica, hipermediática, hipertextual, algorítmica.

O livro *Tecno-Poesia e realtà virtuale: storia, teoria, esperienze tra scrittura, visualità e nuovi media* (Tecno-poesia e realidades virtuais: história, teoria, experiências com escrita, visualidade e novos meios), de Caterina Davinio, é o resultado e o registro dessa poesia “inter-nacional”, com um estudo teórico e uma catalogação de obras nos meios eletrônico-digitaís, contendo verbetes de cento e trinta artistas de diversos países. O ensaio¹ está dividido em cinco partes, além do prefácio, nota introdutória da autora, tradução inglesa da abordagem teórica, bibliografia e agradecimentos: tecno-poesia e realidade virtual; poesia no computador, hipermediá e Internet; performance e performers, vídeo; e apêndice. Ao invés de índice onomástico, há uma relação dos artistas por classificação nas duas primeiras páginas de cada capítulo.

“Tecno-Poesia e realidades virtuais”, primeiro capítulo, apresenta um percurso histórico da tecno-poesia desde 1990 na Itália e em outros países, e os seguintes assuntos: videoperformance; performance em vídeo; videopoesia; poesia vídeo-visual; computerc poetry;² hipertexto, hipermediá, página interativa, escrita generativa; CD-ROM de poesia; hipertexto na rede, atividade performativa; hierarquia, interatividade e

criação coletiva; algumas características comuns; net poetry, e-mail-poetry, SMS poetry e poesia em função fática; arte como comunicação e estratificação do objeto virtual, um processamento concreto de dados eletrônicos; o objeto na hiper-mídia e na Internet; e conclusões.

Por meio de uma linguagem clara, a autora propõe uma subclassificação conceitual e exemplificada da tecno-poesia no mundo: um termo geral que abrange as poesias experimentais que utilizam as tecnologias do vídeo, da holografia, do filme, do computador, da Internet e da WWW, mas que também realizam ações performáticas num espaço físico; esse conceito abrange três grandes categorias: computerc poetry, hiper-mídia e Internet em suportes como o CD-ROM ou a web; performance e performer; e vídeo. Cada uma dessas categorias contém subdivisões, de acordo com o componente tecnológico utilizado.

Três capítulos – “Poesia no computador, hipermediá e internet”, “Performance e performers” e “Vídeo” – apresentam a mesma estrutura: título do capítulo, subtítulo, lista de artistas e seus dados biográficos. Essas três partes, das páginas 61 a 238, põem o leitor em contato com poetas dos seguintes países: Alemanha, Argentina, Áustria, Brasil, Canadá, Egito, Eslovênia, Espanha, EUA, Filipinas, França, Grécia, Hungria, Itália, Iugoslávia, Letônia, Países Baixos, Peru, Polônia, Portugal, Reino Unido, Rússia, Uruguai.

Em “Apêndice”, com o subtítulo de “Resenha italiana de 1990”, há um relato sobre doze eventos culturais, seus

objetivos, datas e nomes dos participantes, correspondente a dez anos de curadoria Caterina Davinio promovidos na Itália e através da Internet, congregando poetas e artistas dos mais variados países.

Davinio conceitua tecno-poesia, propõe uma classificação das poesias nos meios eletrônico-digitaís e faz um panorama histórico da tecno-poesia na Itália e em outros países. Uma bibliografia significativa comprova uma pesquisa séria e bem fundamentada de uma pesquisadora, curadora e artista participante ativa e dinâmica de eventos de poesia e tecnologia. O internacional e o nacional, o geral e o particular, o pessoal e o coletivo, as diversas línguas, tudo isso é tratado com a seriedade de uma ensaísta competente, que tem o máximo cuidado de registrar nomes, datas, locais, propostas, objetivos, projetos. Há uma concatenação lógica entre a teorização e a apresentação de um banco de dados significativo dos eventos realizados na Itália, mas com a participação, muitas vezes via Internet, de artistas de muitos países.

Caterina Davinio é artista digital, escritora e curadora, estudou Literatura Italiana na Universidade de Roma I “La Sapienza”. Foi uma das primeiras artistas italianas a fazer poesia animada em computador em 1990. Durante os anos 90 ela organizou festivais e encontros em muitas cidades italianas, criando uma ponte entre a poesia experimental e o circuito da arte eletrônica. Desde 1998 seu trabalho apareceu na Internet com projetos colaborativos, dentre os quais *Karenina.it*, que se tornou um ponto de referência internacional. Expôs seus tra-

balhos em mais de 70 festivais e bienais nacionais e internacionais, publicou ensaios sobre a poesia das novas mídias, poemas e “computerc poetries” e uma novela (*Color color*, 1998). Está presente em centenas de sites e revistas impressas e eletrônicas nacionais e internacionais, como: “NY Art Magazine” (EUA), “Rhizome” (EUA), “BoXoN” (França), “Doc(K)s” (França), “Museu do Essencial e do Além Disso” (Brasil), “JavaMuseum” (Alemanha), etcetera.

Tecno-poesia e realtà virtuale é um ponto de referência para estudiosos, poetas e artistas, pois contém teoria, exemplos e antologia da tecno-poesia internacional. Mais do que isso, Caterina propõe o nome de tecno-poesia como um termo geral a essa poética, a exemplo de “new media poetry” (Eduardo Kac e outros), “e-poetry” (Glazier), poética (Plaza e Tavares), cybernet poetry (Cayley, Funkhouser, e outros), dentre outros.

NOTAS

1. Algumas partes do livro podem ser apreciadas na url: <http://members.xoom.virgilio.it/kareninazoom/daviniobook.htm>.

2. A autora conserva o termo em inglês, porque “poesia-computador”, “poesia em/no/do computador”, ou “poesia computadorizada” não contém o significado de “computerc poetry”, ou seja, “um tipo de videopoesia que, por meio de uma decisão elaborada computacional, finalmente adquire

um aspecto gráfico e uma substância digital da imagem completamente obtida pela síntese, num progressivo deslocamento do referente como se fosse

se arrancado da realidade.” (tradução minha, p. 27 (italiano) e 275 (inglês).

Jorge Luiz Antonio

MARIA PIA POZZATO
SEMIOTICA DEL TESTO. MODELLI, AUTORI, ESEMPLI. Roma: Carocci, 2001, 312 pp. ISBN 88-430-1951-1.

La multiplicación en las universidades italianas de cursos de semiótica y como materia fundamental en las carreras de Comunicación Social, tendencias generalmente hacia un *saber-hacer* más que a un puro *saber*, ha evidenciado la necesidad de instrumentos didácticos (manuales, antologías) que no siempre ha sido advertida ni satisfecha. En este sentido, el de Maria Pia Pozzato es el primero que no se dirige a estudiantes de cursos de *Semiótica* de base, sino que se ofrece como un válido instrumento didáctico para los cursos de *Semiótica del Texto*, que en general aparecen en los niveles más avanzados del currículo, más relacionados con los análisis concretos de la producción comunicativa.

El libro nace de una experiencia de dos años de enseñanza de la semiótica del texto desarrollada por la autora en la Universidad de Bolonia, y recuerdo que ya hace algunos años, en una breve intervención, había puesto el acento, con divertida seriedad, en los problemas de la didáctica de la disciplina, y en particular en la dificultad de pasar de un estudio abstracto de las teorías a una aplicación concreta en los análisis textuales.

Siempre al calor de la experiencia didáctica nació también el anterior libro de Pozzato, *Scrivelo ancora Sam* (Roma: Meltemi, 1999).

La reflexión y la práctica didáctica son evidentes en la sólida organización de este manual, dirigido esencialmente a suministrar instrumentos concretos de análisis del texto para estudiantes. En esta óptica se puede leer la ausencia de algunas teorías textuales, consideradas obtusas para un curso de base (por ejemplo las de Jacques Fontanille y las recientes “semióticas de lo continuo”) y también de otras teorías, como las de Roland Barthes y algunos “análisis del relato” de matriz estructuralista, si bien importantes desde el punto de vista histórico y capaces aun hoy de estimularnos, escasamente utilizables en la práctica concreta del análisis, sin olvidar que los estudiantes ya han encontrado a estas figuras nucleares de los estudios semióticos en el primer curso de una *Semiótica General*. En el libro que nos ocupa ha sido privilegiado el paradigma greimasiano, al cual se le reconoce una justa eficacia en el análisis y del cual su “metalinguaje científico” se ha vuelto en los últimos años, al

menos en Italia, una especie de *leitmotiv* terminológica muy utilizada, aun por aquellos colocados en posiciones teóricas diferentes. De este modo, en la óptica de su contribución a la formación de la teoría de la semiótica narrativa de Greimas es donde se analizan y confrontan las teorías de Propp y Lévi-Strauss, y se dedica a la exposición de la teoría generativa del texto la parte central del volumen, mientras que otros capítulos dan cuenta de los más recientes estudios sobre la estética, las pasiones, la sociosemiótica, lo visivo, con particular interés en las obras de Eric Landowski y Jean-Marie Floch.

Esta especial atención a la llamada “Escuela de París” no quiere decir que el volumen presente una visión unilateral de la disciplina: un amplio espacio está dedicado a teorías textuales alternativas, a veces antitéticas a la generativa, como la semiótica interpretativa de Umberto Eco, y de modo menor, a los estudios de Juri Lotman, Gérard Genette y Jacques Geninasca.

Este “ecumenismo”, como lo define la misma autora, se mantiene a una prudente distancia, por otra parte inexistente, de dar una visión sincrética y monolítica de la disciplina, marcando en cambio la pluralidad de posiciones teóricas y metodológicas diferentes, que muchas veces en los análisis concretos se vuelven complementarias.

El volumen se apoya en una nutrida serie de ejemplos y de aplicaciones

prácticas, dedicando capítulos enteros a algunos objetos de estudio privilegiados, como el texto literario, la imagen publicitaria, la televisión, el análisis de los objetos (donde se presenta la actividad de investigación de Pozzato, autora de varios volúmenes sobre la televisión y los medios en general y del análisis de socio-semiótica en particular) y tiene el mérito de ser una exposición clara que no da nada por descontado y logra liberarse de los “tecnicismos” que a menudo acompañan a nuestra disciplina, aun corrigiendo el riesgo de parecer pedestre para el lector semióticamente advertido.

Como todo buen manual, el volumen se revela una ocasión de síntesis, de repensamiento y de sistematización de la disciplina, que será sumamente útil, aun para aquellos que ya no son estudiantes, pero se encuentran cotidianamente enfrentados a reflexionar sobre la textualidad y, por qué no, a trabajar con instrumentos semióticos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- POZZATO, M. P. (1996) “Tra Fioretto e Lévi-Strauss. Come insegnare a condurre analisi del testo?”, *Lexia* 11-12.
— (1999) *Scrivelo ancora Sam*. Roma: Meltemi.

Traducción de Lucrecia Escudero Chavanel
Pablo Bertetti

COMUNICACIÓN Y MEDIOS

Revista del Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación de la Universidad de Chile ISSN 0716-3991. Año 12, Nº 12: *Pensa y transición*, Santiago, 2003; ISSN 0716-3991. Nº 13: *Globalización, identidades emergentes*, Santiago, 2003; ISSN 0716-3991.

Nacida en 1981, la revista *Comunicación y Medios* tuvo una aparición regular hasta 1993, para entrar en un prolongado silencio superado en diciembre de 2000 con el lanzamiento de su número 12, que tuvo como eje temático *Prensa y transición*. A este número, consignado para efectos históricos en el año 2001, le siguió a mediados de 2002 la edición número 13, sobre Globalización e identidades emergentes.

El número 14, actualmente en preparación para circular en septiembre de este año, dedicará su *dossier* a Periodismo, comunicación e imagen, en consonancia con el cincuentenario de la Escuela de Periodismo de la Universidad de Chile, la primera del país. En este medio siglo de enseñanza universitaria del Periodismo y la Comunicación, nuestra revista se propone aportar reflexiones académicas acerca de ese proceso y de las proyecciones de desarrollo de nuestro campo, que incorporan en forma creciente los lenguajes y creaciones audiovisuales.

En el número 12 se plantearon visiones críticas acerca de la transición política iniciada en Chile en marzo de 1990 y la carencia de una política comunicacional en los gobiernos de la Concertación por la Democracia. Escribieron en este número Sergio Contardo, Giselle Munizaga, Loreto Rebolledo, Rafael Orano, Faride Zertán, Carlos Ossa, Gus-

tavo González, Eduardo Santa Cruz, Rodrigo Araya, Loreto Bravo, Osvaldo Cortales, Rubén González, Valeska Naranjo, Rafael del Villar, Roberto Savio, Mario Valenzuela, Raúl Muñoz y Carlos Ossandón. Se publicó, además, una entrevista exclusiva a Néstor García Canclini.

El número 13 recogió en el dossier trabajos del III Encuentro Chileno de Semiótica "Globalización, fragmentación, descentramiento y construcción de nuevas identidades". Escribieron en él Rafael del Villar, Francois Jost, Carlos Ossandón, Manuel Jofré, Alonso Adócar, Jaime Flores, Hugo Carrasco, Takashi Víctor Fajnzylber, Erika Cortés, Carri-
na Gaggero, Carolina Jiménez, Gisela López, Paola Poblete, Juan Pablo Olavarría, Karla Henríquez, Cristina Correa, Rodrigo Hidalgo, Guillermo Sunkel, Esteban Geoffroy, Rima Lavandos, Eduardo Santa Cruz y Juan Pablo Arancibia. Carlos Ossa, director de la revista, entrevistó a Armand Marclart.

La revista se estructura temáticamente. Existe un *dossier* que establece los principios centrales del número, a partir del cual se inserta una entrevista a un pensamiento académico sobre dicha temática. A posteriori, se incluyen artículos referidos no directamente a la temática central, en el sentido de que no implica un desarrollo sistémico de ella, sino que guardan una relación con ella,

desde un ángulo de mirada más amplio. Finalmente se incluyen referencias de eventos académicos (Congresos, Coloquios, Seminarios), y libros recientemente publicados.

La reaparición de *Comunicación y Medios* fue posible en el marco de la revitalización de la Escuela de Periodismo y del Departamento de Investigaciones

PERE SALABERT
PINTURA ANÉMICA, CUERPO SUCULENTO. Barcelona: Laertes, 2003, 370 pp.
ISBN 84-7584-501-0.

Es conocida la exégesis que pone en la perspectiva el triunfo de la descorporización de los cuerpos tanto del pintor como del espectador, reemplazados por la mirada de un ojo absoluto, estático, poseedor del punto de vista cuya lógica es la de la distancia deserotizada (Bryson 1983 [1991: 94]). También se señalaron las tensiones internas del mismo perspectivismo que se reflejan en el tratamiento dado a la corporeidad, aunque se haya convenido en que el régimen de la perspectiva se corresponde con la del individuo burgués, racional y negador de su carne.

Pere Salabert en su libro *Pintura anémica, cuerpo suculeto* emprende otro camino: no se detiene en la perspectiva sino que plantea otro modo de inclusión del cuerpo en el campo de la visión. "Desde las figuras de Piero della Francesca a Vermeer de Delft, esas presencias incorpóreas, casi fluidas, hasta la atención actual a los cuerpos, el dolor físico y la carne cadaverizada, el agusanamiento o la

Mediáticas y de la Comunicación que se inició a fines de 1997 y que conducirá en el curso de este año a un cambio fundamental de proyecciones estratégicas con la creación, sobre la base de estas unidades, del Instituto Interdisciplinario de la Comunicación e Imagen.

Gustavo González

podredumbre –¿anticipo para una experiencia de lo informe?– pasando por las magulladuras y las heridas, la sangre o el semen, la orina, el vómito o los excrementos, este libro revisa una actitud estética que después de privilegiar la pureza formal de las cosas con el lógico menoscabo de su principio físico más consistente, sufre una larga alteración ideológica cuya radicalización final los sitúa en un paraje de incertidumbre donde los signos son suplantados por las cosas, la imagen de los cuerpos por los propios cuerpos o la referencia a la materia por la materia misma."

Palabras preliminares para presentaban la mécula de un libro que describe los meandros de la representación que el hombre ha generado de sí mismo, desde el lugar de la visibilidad/invisibilidad del pigmento, la textura. Es la historia de los distintos modos de atención que se han dado al aspecto material necesario para la eficacia de la obra de arte la que guía este recorrido. Recorrido bastante plausible

por cierto, si pensamos en la jerarquía que el Renacimiento otorgaba a las naciones artes plásticas, según el tipo de contacto que el artista tenía con la materia de expresión: el arquitecto y el pintor jerárquicamente superiores respecto de quienes, al modelar, tenían contacto directo con la excreción de los animales.

La dicotomía cuerpo-espíritu que cruza la historia de Occidente es puesta sobre el tapete en el análisis del tratamiento que los artistas han hecho de nuestro cuerpo a lo largo de la historia de la pintura, a través de la propia "corporidad" de las pinturas. El autor hace nacer esta "historia", aunque no se trata del tiempo histórico sino de un "destiempo", en el renacimiento giotresco y con una mirada inquisitiva y selectiva organiza ese destiempo que reclama "la constante insaturación de la diferencia ya que lo diverso justifica lo inverso en su existencia".

En cada capítulo se realiza una pequeña arqueología que salta hacia atrás para traer hacia adelante los índices que prenuncian detrás de la formalización desmaterializante la desintegración formal y la transmutación material contemporáneas; en otras palabras, cada capítulo avanza hacia el cuerpo brutalizado sin abandonar el horizonte del cuerpo entero. La transmutación de la materia es rastreada y seguida paso a paso, hasta la actualidad en la que el texto pasa por la mención del uso de los desechos fabriles y urbanos hasta llegar a los restos orgánicos, resultando e índice de la nueva presencia del cuerpo.

El recorrido del libro es didáctico: iniciado a partir de una frase de Claude

que retorna en los distintos capítulos, la lectura recorre un hilo en el que Giotto, Velázquez, Picasso, Pollock, De Kooning se engarzaran con ligeras variantes constituyendo los hitos por los que atraviesa la demostración. Ese hilo de autores reaparece con ligeras variantes en cada capítulo mientras la obra avanza temáticamente con la modalidad del discurso pedagógico. En efecto, Pere Salabert explica los conceptos semióticos para hacerlos accesibles al lego, de tal modo que el texto encuentra su público entre especialistas de distintas disciplinas. Por otro lado, las ideas están sostenidas con la fuerza del *exemplum*: *Memorialis* de André Masson, *Ofrenda musita* de Paul Klee o los cuerpos repulsivos de Mathias Grünewald, entre otros tantos.

Sin embargo, lo interesante para remarcar es la correlación entre el ejemplo, el tema y la palabra. En efecto, si bien muchos de los ejemplos están reproducidos en impecables fotografías en blanco y negro, cuando el autor los describe lo hace de una manera tal que, en la descripción, el texto se transforma y crece hasta las alturas del tema o desciende hasta sus infernos: las palabras se agitan, se retuercen, se vuelven de carne, sangre y excremento en profunda analogía con el tema.

Marta Ledesma

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Bryson, N. (1983) *La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza, 1991.

LUCIA SANTAELLA y WINFRIED NÖTH
IMAGEN. COMUNICACIÓN, SEMIÓTICA Y MEDIOS. Barcelona: Edición Reichenberger, 2003. Traducción Roque Graciano. Supervisión de la traducción: Juan A. Magariños de Morentin, 240 pp. ISBN: 3-935004-54-0. Título de la edición original en portugués: *Imagem. Cognição, Semiótica, Mídia*. San Pablo, Iluminuras, 1998.

La imagen carece aún de una ciencia propia, de una "iconología". *Imagen. Comunicación, Semiótica y Medios* es un aporte en ese sentido ya que Santaella y Nöth responden a la propia fascinación por la imagen con una propuesta teórica guiada por "nuestras percepciones visuales, por la contemplación y por las miradas visuales y mentales sobre nuestro objeto de estudio".

Este es el marco de la interesante escritura conjunta que se abre con la constatación de que el estudio de la imagen se distribuye entre "historia del arte, teorías antropológicas, sociológicas y psicológicas del arte, estudio de los medios, semiótica visual y teorías de la cognición". La diversidad epistémica obliga a plantear un estudio interdisciplinario desde los géneros tradicionales hasta los nuevos medios. Así, pasan por las páginas del texto pintura y fotografía, iconografía y fotografía digital, temáticas ubicadas entre dos coordenadas incluíbles: el hecho de que la imagen pertenece a un sistema semiótico sin metasemiótica y la imposibilidad del código verbal de desarrollarse sin imágenes. La relación casi paradójica entre ambas coordenadas la que exige el abordaje teórico que plantean los autores.

El plan general de la obra se inicia con pánicos generales para ir enfocando la lente en cuestiones particulares, casi

de "detalle". Los capítulos iniciales hacen una especie de historiografía o recuento bibliográfico del estado de la cuestión: en el primero se recorren rápidamente los grandes temas de la representación, desde la escolástica hasta Derrida pasando por Descartes, Port Royal, Goodman y Foucault, para realizar luego un desarrollo sucinto de las relaciones entre imagen mental y psicología cognitiva, esta vez desde Platón hasta Piaget.

El segundo capítulo sobrevuela las ciencias de la imagen para detenerse en la semiótica. En este punto, el andamiaje bibliográfico construye un vasto espectro; los textos y corrientes aparecen agrupados en categorías variadas: por un lado podemos encontrar un listado de revistas o informativos, de artículos introductorios o capítulos de libros, o de presentaciones a congresos; por otro, una descripción de las líneas derivadas de Hjelmslev, de los funcionalistas del Círculo de Praga, de la sociosemiótica o bien de los cercanos a Greimas o al Grupo de Lieja, destacándose un recuento exhaustivo de las distintas direcciones y tendencias tanto de manera general como en relación con temas individuales.

A partir de este capítulo el texto parece doblarse sobre sí mismo, deteniéndose con mayor detalle en los temas anunciados al comienzo: "Imagen, texto y contexto; Palabra e imagen; Imagen,

tiempo y percepción. Los tres paradigmas de la imagen; Lo imaginario, lo real y lo simbólico en la imagen", que proporcionan los fundamentos de la ciencia de la imagen con categorías teóricas provenientes de la semiótica, básicamente la peirceana, del psicoanálisis, la comunicación y la ciencia cognitiva. Intercalados aparecen otros desarrollos que ejemplifican la aplicación de los fundamentos semióticos a la pintura, la fotografía, la computación y la música o bien abordan los mismos temas desde otras perspectivas teóricas.

Puede notarse la conjunción de distintas líneas de análisis: en "La fotografía entre la muerte y la eternidad" las categorías de análisis son de oposición, de tal manera que al analizar la fotografía "cualequiera sea el ángulo adoptado para la observación" somos conducidos a "la constatación de su naturaleza diádica, opositora, hasta contradictoria" (118). Por el contrario, el capítulo siguiente plantea el modelo triádico de Peirce como alternativa a la tradición de estudios sobre la imagen dominados por la perspectiva logocéntrica. Estos ejemplos son válidos para mostrar el desarrollo del texto, que se desenvuelve presentando enfoques y miradas complementarias o contrastantes, enriquecedoras de la lectura. Contribuye en este sentido el hecho de que la obra escrita "a cuatro manos", como dicen Santanella y Nöth, conserva algunos rasgos de la enunciación de cada uno de los autores, quienes exhortan al lector a encontrarlos

y "sacar provecho de ellos". Si a esto le agregamos la impecable documentación bibliográfica sobre los estudios realizados hasta el presente sobre la imagen, podemos decir que nos encontramos frente a un tratado que ubica los debates sobre la imagen en el horizonte del pensamiento occidental de manera exhaustiva y abierta. Acerca de su importancia y necesidad pueden dar cuenta las tres ediciones que se han realizado en el idioma original desde su aparición en 1998.

El texto reconoce un antagonista básico: la crítica al poder "manipulador" de la imagen, al que responde con la reivindicación de su poder "cognitivo". Esta toma de partido aparece subrayada en el título original *Imagen. Cognición, Semiótica, Mídia*. En la versión española el título escamotea esta relación que, no obstante, se desprende claramente de las primeras páginas con el planteo de la división entre imagen visual y mental, unificadas bajo el concepto de representación, objeto de dos ciencias "vecinas", semiótica y ciencias cognitivas.

Dado el carácter y el estilo de la obra, el punto en discusión no está presentado en términos polémicos sino sugerido o apenas esbozado, pero seguramente constituye uno de los modos de lectura posibles. Un modo que complementa la posibilidad de abordar la documentación exhaustiva con la postura, sin estridencias pero firme, de revalorización teórica de la imagen.

Marta Ledema

V. AGENDA

Esta sección contiene información actualizada sobre los principales congresos, seminarios, etc. que se realizan en torno a la disciplina semiótica. Puede enviar un máximo de 20 líneas sobre estos eventos a aljurado@itesm.mx. Incluya datos sobre título, temática, fecha y lugar de realización, idiomas, fechas límite para la entrega de trabajos, dirección postal e Internet, teléfonos y números de fax.

EVENTOS POR REALIZARSE

III Congreso Internacional de Literatura Comparada

Lugar: Vigo, España.

Fecha: 3 al 5 de noviembre de 2003.

Más información: Carmen Becerra, Congreso Internacional de Literatura Comparada, Fac. de Filología y Traducción, Universidad de Vigo, Dep. de Literatura española y Teoría de la Literatura, Lagoas-Marcosende, s/n., E-36200 Vigo, España; cbecerra@uvigo.es, mcande@uvigo.es, bsuarez@uvigo.es o achas@uvigo.es

Temáticas: Seccións: 1. Literatura y cine: obra literaria y cinematográfica del escritor y director de cine Gonzalo Suárez; 2. Mujer y cultura: cine, televisión y artes plásticas.

V Congreso Internacional - Cervantes y el Teatro

Lugar: Florencia, Italia.

Fecha: 17 al 19 de diciembre de 2003.

Más información: Jesús G. Maestro, Teoría de la Literatura, Universidad de Vigo, Facultad de Filología y Traducción, Campus Lagoas Marcosende, E-36200, Vigo, España; Theatralia@poetic.com, Maria Grazia Profeti, Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Lingue e Letterature Neolatine, Via S. Reparata 93-95, I-50129 Firenze, Italy; matragrazia.profeti@unifi.it

http://cervantesvirtual.com/bib_autor/Cervantes/cervantesy teatro.shtml

VII Congreso Internacional de la AISV - Ver y Saber: Memoria, Acción, Proyección

Lugar: México, D.F.

Fecha: del 10 al 14 de diciembre de 2003.

Más información: Dr. Alfredo Cid (Presidente, Org. Committee): (5255)-5483-2301, (5255)-5594-2749, fax (5255)-5483-2282, aljurado@itesm.mx, <http://www.ccm.itesm.mx/dhcs/comunicacion/congreso.html>,

CALL FOR PAPERS

Das Verbindende der Kulturen/ The Unifying Aspects of

Cultures/Les points communs des cultures

Lugar: Viena, Austria.

Fecha: del 7 al 9 de noviembre de 2003. Deadline para las propuestas: 15 de mayo de 2003. Deadline para los resúmenes: 30 de septiembre de 2003.

Temática: Section Groups: 1. Methods/Views, 2. Culture/Civilization, 3. Cultural Processes, 4. Transnationalism, 5. Literatures/Aesthetics, 6. Languages/Communication, 7. Translations, 8. Pedagogy/Education, 9. Culture and Economy, 10. Virtual Space. List of Sections: www.insta.at/kulturen/konf003_sektionen_english.htm

Más información: Herbert Artl, INST: Research Institute for Austrian and International Literature and Cultural Studies, Postfach 74, A - 1112, Wien, Austria; Tel.: 43-1-7481633-11, Fax: 43-1-7481633, artl@adis.at; http://www.insta.at/kulturen/index_e.htm

8º Congreso de la AIS/IAS

Los signos del mundo: Interculturalidad y globalización

Lugar: Lyon, Francia.

Fecha: del 7 al 12 de julio de 2004.

Temática: 1. Semiótica teórica y epistemología de la semiótica, 2. Diferencia e identidad; discriminación y negociación, 3. La comunicación: un sistema de intercambio y producción, 4. La se-

miótica de las prácticas culturales, 5. Semiótica de las prácticas estéticas, 6. Una semiótica de la globalización del espacio y del tiempo, 7. Discurso, 8. Semiótica e historia de la mundialización.

Más información: Louis Panier, Département des Sciences du Langage, Université Lumière Lyon 2 (Bureau 115 F) 5 Avenue Pierre-Mendes-France - CP11 69676 - BRON - Tel/Fax: 33 (0)4 78 77 44 42; Louis.Panier@univ-lyon2.fr; Adresse et tel. personnel: 32 rue des Arpinières 69340 Francheville - 33 (0)4 72 16 94 03, Semio2004@univ-lyon2.fr; <http://gric.univ-lyon2.fr/iti/>

EVENTOS REALIZADOS

Where Semantics Meets

Pragmatics

First International Workshop

on Current Research in the

Semantics-Pragmatics Interface

(CRISP)

Lugar: Michigan State University.

Fecha: 11 al 13 de julio de 2003.

Más información: Ken Turner, Michigan Workshop, School of Languages, University of Brighton, Falmer, Brighton, East Sussex BN1 9PH, UK; K.P.Turner@bton.ac.uk; <http://linguistlist.org/issues/13/13-3307.html>; <http://ling.uni-konstanz.de/~SemPrag2003/>

The Iconography of Gender 3rd Conference European Iconography East & West-ECW3

Lugar: Szeged, Hungría.

Fecha: 13 al 17 de julio de 2003.

Más información: Gyöngy E. Szönyi, Institute of English & American Studies, University of Szeged, H-6722 Szeged, Egyetem u. 2, Hungary; geszonyi@lit.u-szeged.hu; <http://www.jate.u-szeged.hu/~geszonyi/EW3/ew3-Mellon-main.htm>; <http://IAS-AIS.org/AIS/Sem-CFP/co3ofEW3.html>

1er. Coloquio sobre el sentido y la significación.

Escuela Nacional de Antropología e Historia a través del Programa Integrado de Maestría-

Doctorado en Ciencias del

Lenguaje y sus Líneas de Investigación en Filosofía del

Lenguaje y Semiótica Narrativa

Lugar: México, D.F.

Fecha: 27 al 29 de agosto de

2003.

Más información: Comité organizador: Raymundo Mier Garza, Ingrid Geist Rosenhagen, Roberto Flores Ortiz, Programa en Ciencias del Lenguaje - Escuela Nacional de Antropología e Historia, Periférico Sur y Zapote S/N, Col. Isidro Fabela, Tlalpan, C.P. 14030. Tel: 5665-3228, ext. 254, Fax: 5665-9228. maestrialing@yahoo.com

Anomalia: the Figure of the Serial Killer and the Modern Imaginry

Lugar: Montreal.

Fecha: 30 de agosto y 1 de noviembre 2003

Más información: Martin LeFebvre, Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University, FB-319, 1455 Blvd de Maisonneuve West, Montreal QC, Canada H3G 1M8; Tel.: 1-514-848-4676, Fax: 1-514-848-4255, lefebvre@vax2.concordia.ca; <http://www.english.upenn.edu/CFP/archive/2003-2>

Metaphor, Categorisation and Abstraction: A Multidisciplinary Approach. RAAM V 5th International Conference on Researching and Applying Metaphor

Lugar: Villeneuve, Francia.

Fecha: 3 al 5 de septiembre de 2003.

Más información: Marie-Dominique Cineste, Université Paris 13, Villetaneuse, France; cineste@shs.univ-paris13.fr; <http://linguistlist.org/issues/13/13-3365.html>

ALED Asociación Latinoamericana de Estudios del Discurso Asociación Latinoamericana de Estudios del Discurso II Congreso Latinoamericano de Estudios del Discurso

Lugar: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, PUE-MÉXICO.

Fecha: 27 al 31 de octubre de 2003.

Más información: <http://www.viep.buap.mx/IIICongresoALEDcongresoaled2003@yahoo.com> "Rosa Graciela Montes" rmontes@siu.buap.mx (BUAP), Coordinadora, Comisión de Organización.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN (POR FAVOR, RELLENAR CON LETRA IMPRENTA)

- ☐ **SUSCRIPCIÓN PERSONAL**
2 NÚMEROS / AÑO EUROS: 40 / US\$ 40
- ☐ **SUSCRIPCIÓN INSTITUCIONAL**
2 NÚMEROS / AÑO EUROS: 80 / US\$ 80
- ☐ **SUSCRIPCIÓN ESTUDIANTES**
2 NÚMEROS / AÑO EUROS: 34 / US\$ 34

NOMBRE Y APELLIDO _____

DOCUMENTO N° _____

PROFESIÓN _____

INSTITUCIÓN _____ C.I.F. _____

DIRECCIÓN _____

POBLACIÓN / CIUDAD / PAÍS _____

TEL. _____ FAX _____

E-MAIL _____

FORMA DE PAGO

A. CON TALÓN BANCARIO ADJUNTO A NOMBRE DE EDITORIAL GEDISA S.A.

B. CON TARJETA DE CRÉDITO N° _____
☐ MASTERCARD ☐ VISA

NOMBRE DEL TITULAR _____

FECHA DE CADUCIDAD _____

Si Ud. ya está suscrito y desea renovar su suscripción, envíenos este cupón con su número de suscriptor

DESEO RENOVAR. NÚMERO DE SUSCRIPTOR _____
DESEO RENOVAR AUTOMÁTICAMENTE MI SUSCRIPCIÓN ☐

Complete este cupón y envíelo por correo o fax a:

Editorial Gedisa
Pº Bonanova 9 1º 1ª, 08022 Barcelona
Tel. 93/2530904, Fax 93/2530905
e-mail: gedisajournals@gedisa.com
web: www.gedisa.com

ESPAÑA

BARCELONA

Documenr, Cardenal Casañas, 4
Tel.: (93) 317527
Lae: Pau Clari, 85 (08010),
Tel.: (93) 3181739

Llibrería Bosch: Rda. Universitat, 11
(08007), Tel.: (93) 3175308

Llibrería González: Rda. San Pedro, 3
(08010), Tel.: (93) 3189183

Llibrería Auriel: Badines, 26 (08007),
Tel.: (93) 3170578

Llibrería Universitaria: Arribau, 17 (08011),
Tel.: (93) 4532027

Llibrería La Central: Elisabets, 6 (08001),
Tel.: (93) 3170293

Llibrería Medios S.C.L.: Vallbona, 7
(08001), Tel.: (93) 4123388

BILBAO

Llibrería Herriak Liburumendok: Lde. Poza, 11
(48008), Tel.: (94) 4434807

GIRONA

Llibrería 22: Hortes, 22 (17001),
Tel.: (972) 212395

GRANADA

Llibrería: Plaza Trinidad, 1 (18001),
Tel.: (958) 267553

MADRID

Casa del Libro: Gran Vía, 29 (28013),
Tel.: (91) 5212113 Fax: (91) 5227758

Antonio Machado: Fernando IV, 17 (28004),
Tel.: (91) 3196707 Fax: (91) 3190594

Puenteblanca: San Bernardo, 48 (28015),
Tel.: (91) 5324170 Fax: (91) 5223007

Ramón Alberti: Tívoli, 57 (28008),
Tel.: (91) 2443370

Pérez: Santa Teresa, 2 (28004),
Tel.: (91) 3196692 Fax: (91) 3195926

PALMA DE MALLORCA

Bizcos: Av. De Argentina, 16 (07011),
Tel.: (971) 238082

SAN SEBASTIÁN

Buñux Mecanica: Fermín Calbetón, 21
Tel.: (943) 420080

SANTANDER

Llibrería Estudio: Burgos, 5 (39008), Tel.:
(942) 374950

SEVILLA

Repero: Carriñena, 4 (41004),
Tel.: (95) 422311

VALENCIA

Nou Llibres: Periodista Badia, 10
(46010), Tel.: (96) 360336

VALLADOLID

Marxos: Frey Luis de León, 20 (47002),
Tel.: (983) 305233

VENEZUELA

CARACAS

Llibrería Lujanes: Torre Polar P.B. Plaza
Venezuela, Tel.: (02) 5761615 /
5745591

Llibrería Montevideo: Complejo Cultural
T. Carrión, Los Caños,
Tel.: (02) 5775469 / 5778378

Llibrería Alma Mater: Av. Los Esadatos,
Edif. San Pedro - Nivel Terza, Casa
del Profesor Universitario Los
Chaguararinos, Tel.: (02) 6931619

Llibrería Arce: Av. México, Edif.
Alfaro de Caracas - Solano, Los
Caños, Tel.: (02) 5762472

Llibrería Alameda: Centro Comercial Las
Mercedes, Las Mercedes,
Tel.: (02) 9914875

Llibrería Sim: Calle Real de Sabana
Grande Nardun, 90 (Diagonal al
Gran Café), Tel.: (02) 7624449 /
7625882

MARACAIBO

LIBRERÍA CULTURAL

Llibrería Traves: Av. Independencia c/
calle 29 Nardun, 29-34, Edo. Mérida

SAN CRISTÓBAL

Llibrería Sin Límites: Calle 12, esq.
Carretera 22, # 21-81, Bdo. Otero, Edo.
Tráchira, Tel.: (076) 556823

VALENCIA

Llibrería Pardo de Gacac: Centro
Comercial Preb, Av. 107, Edo.
Alfaro Sure Loc. N-T 14, Edo.
Carabobo, Tel.: (041) 243824

ARGENTINA

CIUDAD DE BUENOS AIRES

Llibrería Universitaria (Facultad de
Ciencias Sociales): M. T. de Alvar 2230
60, (1122), Tel.: (11) 4703-3809

Promerito Lujanes: Av. Corrientes 1916
(1045), Tel.: (11) 4952-4486 / 4953-
1165

Gilardi: Av. Corrientes 1551 (1042)
Tel.: (11) 4374-7501/3600

Llibrería Pardo: Av. Las Heras 3741 local
31 (1425), Tel.: (11) 4801-2860 /
4806-2495

Llibrería El Arroyo: Florida 340 (1005),
Tel.: (11) 4325-6801 / 4325-6807

Luján Lujanes: Av. Santa Fe 2074
(1123), Tel.: (11) 4823-8774

CÓRDOBA

Molina Lujanes: Deán Funes 256 loc. 6
(5000), Tel.: (0351) 4228764

GRAN BUENOS AIRES

Gabonero Lujanes: Ayacucho 2136
(1650), San Martín, Tel.: (11) 4754-
8720

La Boutique del Libro: Av. Amérida
Argentina 779 loc. 1016 (1850),
Lomas de Zamora, Tel.: (11) 4231-
1847

LA PLATA

Camilo II: Calle 6 No 768 (1900), Tel.:
(0221) 443582

MELODIA

Promerito Educera: Reruca, Garibaldi
69 (5300), Tel.: (0261) 4381454

ROSARIO

Llibrería Homo Sapiens: Sarmiento 646
(2000), Tel.: (0341) 4243399

SAIJA

Rivera Lujanes: Buenos Aires 96 (4400),
Tel.: (0287) 4312066

MÉXICO

Llibrería Gamito: Sucursales: Miguel A.
de Quevedo, Ibero, Xalapa,
Cuernavaca

Compañía General del Libro:
Guadalajara

LIBRERÍA DEL PANESO

Llibrería del Sonoro: Sucursales:
Coyacán y Colegio de México

LIBRERÍA INTERNACIONAL

Llibrería Educ. Belas Artes

Carabenera El Pánuolo: Suc. Condesa

MATEMA PENAGÓCIO

Proveedora Escolar de Oaxaca

Llibrería Universitaria (Universidad
Autónoma de Nuevo León)

Llibrería Gula (Universidad Pedagógica
Nacional Unidad Monterrey)

Llibrería Universitaria (Universidad
Autónoma de Sonora)

LIBRERÍA E.N.A.I.I.

Llibrería I.T.E.S.M. Campus Monterrey

Fono de Cultura Económica: Suc.
Miguel A. de Quevedo

Llibrería E.N.E.P.: Planet Acadán

**SI NO CONSIGUE DeSignis
EN LAS LIBRERÍAS,
PUEDE RECURRIR A:**

deSignis

ESPAÑA

EDITORIAL GEDISA
Paseo Bonanova, 9, 1.º, 1.ª
08022 Barcelona
Tel.: 93 253 09 04
Fax: 93 253 09 05
e-mail: gedisa@gedisa.com
http://www.gedisa.com

MÉXICO

EDITORIAL GEDISA MEXICANA
Guanaajuato 202 - Local n.º 1
C.P. 06700 Colonia Roma
México D.F.
Tel.: (525) 55 564 56 07
55 574 54 15
Fax: (525) 564 79 08
e-mail: gedisa@iserve.net.mx

ARGENTINA

EDITORIAL Celta
Maure 1653
(1426) Buenos Aires
Tel.: (541) 14 771 00 85
14 772 66 85
Fax: (541) 14 779 05 88
e-mail: celta@ciudad.com.ar

COLOMBIA

Ediciones Océano de Colombia, S.A.
Calle 19 n.º 68D - 61
Santa Fe de Bogotá, D.F.
Colombia
Tel.: (571) 405 00 99
Fax: (571) 411 63 28
e-mail: oceano@edicionesoceano.com.co

VENEZUELA

EDISA DISTRIBUIDORES
Calle San Luis
Ota. La Prince, n.º 24
San Luis, El Catedral
Caracas 1061
Tel.: (582) 12 987 34 59
e-mail: edisa@telcel.net.ve

CHILE

Ediciones Océano de Chile, S.A.
San Diego, 81
Edificio Océano
Santiago de Chile
Tel.: (56-2) 450 12 52
Fax: (56-2) 450 12 50
e-mail: libreria@oceanochile.cl

gedisa
editorial

LA OTRA MUNDIALIZACIÓN

*Los desafíos de la cohabitación
cultural global*

DOMINIQUE WOLTON

Colección Libertad y Cambio
200 páginas
Año 2004

**La otra
mundia-
lización**

Los desafíos de la cohabitación cultural global



Dominique Wolton

gedisa

El fíjolo optimismo de las industrias de la comunicación pretende hacernos ver que ya somos ciudadanos del mundo, capaces de asimilar las herencias más diversas y de confccionarnos una especie de identidad de bricolaje.

Pero, en realidad, estamos muy lejos de esta pretensión cosmopolita. La información, durante largo tiempo considerada como motor de la emancipación, puede convertirse en factor de incomprensión y hasta de odio.

¿Qué condiciones son necesarias para soportarse mejor en un mundo cada día más visible pero también más incomprensible? ¿Cómo garantizar que la revolución de las técnicas de información y comunicación pueda seguir ligada al ideal de progreso y acercamiento entre los pueblos? ¿Cómo evitar que el ideal de apertura y civilización genere una repulsa por el modelo occidental?

Para Wolton, el triángulo entre identidad, cultura y comunicación debe ser el marco para una nueva apuesta política en el plano mundial más allá de los dicados de la técnica y la economía. La condición necesaria para esta política es la convivencia cultural pacífica que Dominique Wolton define como «la otra mundialización» a la que nos enfrentamos inevitablemente en el horizonte del siglo XXI.

Dominique Wolton es director de investigación en el CNRS (Centre National de Recherche Scientifique), donde dirige el proyecto «Comunicación y política» y la revista *Hermès*. Wolton es autor de numerosos libros y ensayos publicados en revistas y volúmenes colectivos. Gedisa ha publicado también sus obras *Elogio del gran público*, *Internet y después?* y *Sobrevivir a Internet*.

Índice

Introducción

1. Informar no es comunicar
 2. Identidad, cultura, comunicación, triángulo explosivo del siglo XXI
 3. Convivencia cultural: la otra mundialización
 4. Francia, una sociedad multicultural
 5. Y Europa: ¿qué hace?
- Conclusiones
Índice temático

GUÍA DE REDACCIÓN Y PROTOCOLO DE EDICIÓN

designis es una revista interdisciplinaria cuyo objetivo es la publicación de artículos originales en lengua española o portuguesa dedicados al análisis semiótico desde una perspectiva latinoamericana, y de entrevistas y reseñas bibliográficas. Los trabajos serán evaluados por un referato confidencial antes de ser aceptados para su publicación. Las opiniones expresadas en los artículos corresponden a sus autores y no son necesariamente compartidas por los Editores.

1. PRESENTACIÓN DE LOS ORIGINALES

Los escritos de la sección Escenarios tendrán un máximo de 10 páginas (incluyendo imágenes, tablas, notas, referencias), en formato A4. La caja tendrá un margen izquierdo y derecho de 45 mm y un margen superior e inferior de 55 mm. Sangría en la primera línea y sin espacios en blanco entre párrafos (40 renglones de aprox. 75-80 espacios por página), tipografía Times New Roman 11 a simple espacio y sin dividir palabras al final del renglón. El trabajo no excederá los 35.000 caracteres, espacios incluidos.

Los artículos se enviarán a los Coordinadores de cada número temático en archivos .rtf y .doc para garantizar la posibilidad de abrirlos en cualquier equipo, con copia a la dirección de la revista. Si el artículo contiene tablas, deberá enviarse también un archivo .pdf y una copia en soporte papel. Cualquier alteración a lo fijado en esta Guía de Edición será dirimida con los Coordinadores, ya que la extensión máxima de la sección monográfica será de 350 páginas. Limitar el uso de *italica* para enfatizar palabras, oraciones o pasajes, no usar *NEGRITA*. La *italica* puede ser empleada para llamar la atención sobre términos significativos al ser usados por primera vez o para vocablos extranjeros. Utilizar *italica*, no subrayar para indicar *italica*.

Al final de cada artículo se agregará una breve nota biográfica del autor que incluya formación, institución, actividad académica, publicaciones y su dirección electrónica (no más de 10 renglones) y un abstract del artículo en inglés y en español o portugués según corresponda (5/10 líneas). En hoja aparte el autor consignará sus datos personales: nombre, dirección y código postal, teléfono y/o fax, e-mail. Para el caso de varios autores se consignará una sola dirección postal.

2. TÍTULOS Y SUBTÍTULOS Y PUNTUACIÓN

En la primera línea deben constar el título, que será conciso e informativo, y, dejando un espacio, el nombre y apellido del autor (sin otros datos). El texto inicia en el renglón número 20 y será subdividido en secciones que deberán ser numeradas y tituladas (ej.: 1. El sistema de la moda y 1.1. El sistema de la moda en Barthes). Se dejarán dos espacios entre secciones y un espacio entre subsecciones. Evitar mayores subdivisiones como 1.1.1.

Se emplearán comillas dobles para las citas y comillas simples para una cita dentro de otra y para las traducciones (cogito pienso). Guiones medianos “—” se usarán preferentemente en lugar de paréntesis. El guión corto se empleará para separar cifras, años “1966-1968” o páginas “37-43”.

4. NOTAS

Las notas, limitadas al número indispensable, pueden emplearse cuando se quiera ampliar un concepto; no se utilizarán para la bibliografía de referencia. Serán numeradas (1, 2, 3...) de corrido a lo largo de todo el artículo por medio de un supraíndice y ubicadas al final, en sección separada, directamente después del texto y antes de las referencias bibliográficas.

5. CITAS

Las citas textuales de tres líneas o menos se incluyen en el mismo párrafo identificando el texto citado por medio de comillas dobles. Las citas de cuatro líneas o más se escriben en un párrafo aparte con sangría continua a la izquierda. De considerarse necesario, es po-

sible citar en idioma original pero se agregará a continuación, entre corchetes, la traducción y se aclarará su origen (Nöth 1994: 257) o la autoría mediante una nota al final. Cualquier alteración respecto del texto original será señalada mediante tres puntos suspensivos [...] entre corchetes.

6. ENVÍO A REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Todas las citas deben corresponderse con una referencia bibliográfica mediante el sistema autor-fecha-página, con el apellido del autor seguido del año de publicación y el número de páginas, p. ej. (Bohm 1968: 140-153) o bien “Bloomfield (1933: 264) introdujo el término...”; o para referencia múltiple: “Eco desarrolló su teoría de los códigos en diferentes etapas (Eco 1968, 1973a, 1973b, 1976, 1984b)...”. Detallar datos completos: (Barthes 1970: 220-229) sin eliminar dígitos, como 220-29, ni 220 y sig.; (Balat y Deledalle-Rhodes 1992, 1: 347) para citar el número de volumen; (Uexküll, Geigens y Herrmann 1993) para tres autores; (Bouissac 1976a, 1976b, 1981; Eakins 1976) para varios trabajos de uno o más autores; (Smith et al. 1990) para cuatro o más autores, pero citar todos los nombres en las referencias; (Gabelentz 1901 [1972]: 70) para fecha original con la reedición citada entre corchetes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

No se incluirá en la lista ninguna fuente que no aparezca referenciada en el texto mediante el sistema autor-fecha-página. La lista de referencias bibliográficas se hace por orden alfabético. Se consignarán apellido e iniciales de los nombres (apellido en Mayúscula/minúscula), seguido del año de edición original entre paréntesis y el título en *italica*. Luego indicar el lugar (seguido de dos puntos), la editorial y, de ser el caso, el año de reedición/traducción citado: Eco, U. (1997) *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Lumen, 1999. Cuando se cite más de un libro de un mismo autor no se repite el nombre, colocar dos guiones largos “—” antes del año de edición. Para artículos en revistas o periódicos: Julesz, B. (1981) “Perception of order reveals two visual systems”, *Leonardo* 14 (4), 345-357. Si se trata de un artículo publicado en una antología o compilación: Loeb, A. L. (1996) “The architecture of crystals” en *Module, Proportion, Symmetry, Rhythm* de G. Kepes (ed.), 38-63. Nueva York: Braziller.

8. FIGURAS, ILUSTRACIONES, TABLAS

El tamaño de los gráficos e ilustraciones no excederá las dimensiones de la caja del texto escrito. Las figuras pueden ser dibujos originales de línea negra, copias láser o fotografías en blanco y negro de un tamaño no mayor de A4 y de calidad gráfica apta para la reproducción. Deben llevar un título y epígrafe explicativo ubicado al pie de la figura y se numerarán consecutivamente: “Figura 1”, “Figura 2”, etc., sin abreviar. En caso de enviar figuras escaneadas, estas deberán ser en formato .tif o .jpg y escaneadas en escala de grises, a 300 dpi. Las tablas deben ser nombradas por su número en el texto, se numerarán correlativamente y llevarán el título arriba y utilizarán todo el ancho de página. No utilizar grises para enfatizar zonas de las tablas; en este caso, el autor enviará copia en papel de todo archivo que pueda sufrir modificaciones al ser editado en equipos con diferentes sistemas operativos, p. ej.: mezclas de tablas con imágenes, flechas, símbolos.

9. DERECHOS Y PUBLICACIÓN

Los documentos/textos/figuras recibidos no serán devueltos e implican el acuerdo de los autores para su revisión, adaptación y libre publicación en *designis* y la cesión de derechos de autor a la Editorial Gedisa. Para ello se les enviará un *Formulario de Autorización* que deberán completar, firmar y enviar por mail y correo directamente a la mencionada editorial. Luego de la publicación los autores recibirán sin cargo un ejemplar de *designis*. Los autores interesados en publicar deberán solicitar las normas editoriales más detalladas a claudioguerrini@fbertel.com.ar, o al Coordinador del número, ya que no podrán ser aceptados trabajos que no se ajusten estrictamente a las mismas.