



Revista de Signis 5 Corpus Digitalis-Semióticas del mundo digital

Coordinadores:
Rafael del Villar y Carlos A. Scolari

Ediciones Gedisa
Barcelona 2004
254 páginas

Rafael DEL VILLAR*

La Revista de Signis es el Órgano Oficial de la Federación Latino-Americana de Semiótica, publica dos números por año, y es una revista temática. Este último número “Corpus Digitalis. Semióticas del Mundo Digital” fue pensado, diseñado y producido por Rafael del Villar y Carlos Scolari, y contó con el auspicio de la Universidad de Vic (España), la Universidad de Chile (Chile), y el Department of Hispanic and Latin American Studies de la Universidad de Nottingham (Gran Bretaña).

Es ya un lugar común que “las nuevas tecnologías digitales” han cambiado la vida cotidiana de la postmodernidad, a su vez que han contribuido al desplazamiento de centro de la sociedad civil: desde la comunicación pública a la vida cotidiana. Las transformaciones que su inserción ha implicado han establecido una ruptura con

* Profesor Instituto de la Comunicación e Imagen. Universidad de Chile.

las formas habituales de uso del tiempo libre, han generados nuevas redes de comunicación que ya no dependen de un nudo central, han generado nuevos procesos de generación y lectura hipertextual que ha mutado las nociones clásicas de texto cerrado y autónomo, han generado nuevos procesos cognitivos, y ha gestado, entre otros, nuevos procesos de construcción de identidades. De allí la extensa bibliografía publicada respecto al tema, sobre todo a partir de 1994, lo que hace ver una preocupación sociocultural de describir estas transformaciones recientes de la forma de funcionamiento sociocultural. Luego, este número de DeSignis referido a las "*Nuevas Tecnologías Digitales*" no se inserta en un espacio vacío por constituir, ni tampoco en un espacio ya constituido como la semiótica de la arquitectura, de la literatura, del cine, o del discurso político, entre otros, que ya tienen un referente de más de tres décadas. Es por ello que el número enfrenta un desafío: hacer una propuesta en una región epistémica a su vez sobrepoblada y a su vez en construcción. No trata de proponer una semiótica como una mirada más para dar cuenta de un campo problemático, o de una filosofía o de una cientificidad más sobre o bajo otras muchas, sino que de hacer una contribución a establecer "un diagnóstico de los saberes existentes sobre la descripción de esta nueva forma de funcionamiento socio-cultural", como a su vez "plantea los grandes desequilibrios que el campo teórico de lo multimedial tiene en la coyuntura actual, tanto a nivel de la producción multimedial, como con la descripción de las estructuras cognitivas presupuestas por sus receptores". El número se construye siguiendo el delineamiento de Gastón Bachelard: el hecho científico es construido, no es la realidad misma quien nos dice aquí estoy; luego, si ciencia es lo que los científicos hacen, y lo que hacen lo hacen a partir de un campo problemático, con herramientas que remiten a un modo de producción que transforma la realidad en conocimiento científico sobre ella, entonces: "la investigación científica reclama, en lugar de la ostentación de la duda universal, la constitución de una problemática" (Bachelard, "Le rationalisme appliqué", en "*Bachelard, Epistémologie*", Editado por D. Lecourt, París. Ed. PUF, 1974: página 124),

y dicha problemática remite a “una región epistémica concreta, en coordenadas espacio-temporales también concretas”. Es por ello, que el número se construye a partir de una descripción exhaustiva de la región epistémica constituida por las nuevas tecnologías digitales en cuatro campos teóricos socioculturales al interior de la sociedad blanca: el campo teórico anglosajón, el campo teórico francoparlante, el campo teórico hispánico, y el campo teórico de la italianidad. El número se articula al interior de los campos teóricos occidentales, y entiende por campo teórico sociocultural no la nacionalidad de origen de los investigadores, sino que los espacios que constituyen las prácticas discursivas sobre las nuevas tecnologías en diferentes lenguas como soporte constitutivo originario del campo. Si en la bibliografía anglosajona sobre video-juego e internet se prioriza la investigación sobre el comportamiento agresivo que eventualmente ellos producirían en los niños (31,2%), y las investigaciones cognitivas se reducían sólo a un 12%, esto cambia en la región epistémica francoparlante, más influenciada por las ciencias cognitivas y la semiótica, lo que hace que se problematice con mayor énfasis el funcionamiento textual de las nuevas tecnologías, y sus implicancias epistémicas, tanto a nivel descriptivo, como referido a la producción multimedial. Se trata, en definitiva, de la existencia de una problematización semiótica cognitiva que hace perfilar la necesidad de una semiótica todavía por hacer. Lo que es significativo del campo epistémico hispánico, italiano y francoparlante, es la existencia de dicha problematización semiótica, al mismo tiempo que un hacer visible la necesidad de una semiótica multimedial que permita describir los procesos identificatorios, los protocolos cognitivos implicados en su ligazón con la manifestación textual multimedial, como así mismo dar cuenta de los desafíos que implica generar nuevas herramientas de producción multimedial, donde los conceptos de guion multimedial no tengan como referencia a formatos tan distintos (cerrados, autónomos, no-interactivos) como los usados y válidos para el cine narrativo clásico. Luego, el número de la *Revista de Signis* sobre los *Corpus Digitalis* tiene como objetivo ser una instancia

de contribuir a suplir una carencia. No se sitúa como semióticamente problematizador, donde existe una extensa bibliografía al respecto en el mundo hispanico, italiano, y francoparlante, tampoco como sensibilizador de los problemas sociales implicados en la emergencia de las nuevas tecnologías, lo que es expandido en los campos teóricos anglosajones, francoparlantes, italianos, e hispanos; sino que se sitúa en dar las bases para la solución de una carencia analítica: la carencia de insertar un punto de vista semiótico que no sólo dé cuenta de los grandes ejes semióticos que articulan lo multimedial sino que planteen los grandes desequilibrios que el campo teórico de lo multimedial tiene con las descripción de las estructuras cognitivas de los receptores, que imposibilitan no sólo la preocupación anglosajona de describir la correlación entre multimedia y conducta, sino que la gestación de una escritura multimedial, preocupación de los campos teóricos francoparlantes e hispanos. De allí su mérito y de allí la necesidad para educadores, comunicadores, sociólogos, antropólogos, psicólogos e ingenieros multimediales de leerlo. Es ésa la contribución, el desafío y la incompletitud del número, pues no pretende exponer una teoría semiótica de lo multimedial, sino que dar las bases para su construcción. Es ése el fundamento de los subconjuntos que articulan **Corpus Digitalis**: 1. Los grandes ejes de la forma de funcionamiento multimedial (hipertextos y textualidad digital; interfaces e interacciones; diálogos, lenguajes y tecnologías); y 2. Nuevas tecnologías digitales, sistemas cognitivos y construcción de identidades. La primera parte ancla en la descripción y complejización analítica planteada por las nuevas tecnologías; y la segunda tiene como función problematizar que en las nuevas tecnologías hay una forma de funcionamiento cognitiva y perceptiva no menor, que nos permite entender los desequilibrios en los procesos educativos pensados en una estructuración primordialmente argumentativa lingüística que se enfrenta a competencias multimediales visuales del educando, y a su vez nos permite entender que dichos procesos tocan a la situación de construcción de identidades de los sujetos sociales concretos, y donde la semiótica tiene algo que decir.

El número parte con una Editorial, escrita por la Directora de la Revista deSignis, Lucrecia Escudero: *"Una mitología de la modernidad"*.

A posteriori se plantea la temática del número (I.- Escenarios): *"Presentación y Bibliografía"*, Rafael del Villar y Carlos Scolari. A partir de allí, se desarrollan las dos partes del dossier. La primera parte comienza con una descripción de Carlos Scolari sobre la índole de los artículos que estructurarán los grandes ejes de la forma de funcionamiento multimedial: **Hipertextos, interfaces, interacciones.**

En dicha parte se desarrollarán los siguientes artículos, sub-divididos, a su vez, en sub-conjuntos descriptores del fenómeno multimedial:

Hipertextos y textualidad digital

Bruno de Vecchi: *Afternoon y Rayuela, dos novelas hipertextuales*

Licia Calvi: *Um modelo de leitura de narrativa da hiperficção tradicional à exótica*

María Ledesma: *Sobre cuerpos y delitos digitales. Un análisis de la información sobre soportes virtuales*

Interfaces e interacciones

M. Cecilia Barranauskas – Osvaldo Luiz de Oliveira: *Interface de Usuário sob a Lente de Abordagens Semiótica*

Carlos A. Scolari: *Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales.*

Ruggero Eugeni – Matteo Bittanti: *Sim-Biosis. Di-simulando The Sims.*

Diálogos, lenguajes y tecnologías

Nicoletta Vittadini: *Mediar el diálogo. Interfaces y comunicación mediada por computadora*

Damián Fraticelli: *Nuevos chats en la red*

Silvana Comba – Eduardo Toledo: *Tecnologías digitales: los mundos posibles ...*

La segunda parte del dossier (I.- Escenarios) tiene como función problematizar que en las nuevas tecnologías hay una forma de funcionamiento cognitiva y perceptiva,

la que comienza con una descripción de Rafael del Villar: **Nuevas tecnologías digitales, sistemas cognitivos y construcción de identidades**, a partir de la cual se desarrollarán los artículos sub-divididos en subconjuntos descriptores de la problemática planteada:

Prácticas y cognición

Jérôme Dinet: *El juicio de referencia documental en alumnos de diez años*

Herre van Oostendorp: *El efecto cognitivo de los mapas de contenidos en un hipertexto*

Noel Nel: *Los regímenes escópicos de lo virtual*

Arlindo Machado: *Modos de agenciamiento e regimens de imersao no ciberespaco*

Construcción de identidades en la red

Ricardo Casas Tejeda – Luis Perillan: *La videoanimación y el videojuego en el proceso de construcción de identidad*

Rafael del Villar: *Nuevas Tecnologías y Construcción de Identidades*

Erika Cortés: *Posicionamiento visual en el Web: Grandes Tiendas, Bancos y Revistas*

El número de la Revista deSignis, incluye dos secciones más sobre el dossier temático planteado en Escenarios: II. Punto de Vista, donde se trata de una entrevista a un investigador conocido que ha trabajado sobre la temática del número, en este caso: *La nueva red social* de Fausto Colombo y Gianfranco Betettini entrevistados por Carlos A. Scolari; y III. Discusión, donde se desarrolla una polémica al respecto, en este número: Daniele Barbieri, *El discurso equivocado. Semiótica de la web unusability*.

La revista incluye reseñas de publicaciones recientes: IV. Lecturas: (2002) Asa Briggs, Peter Burke (eds.) *De Gutenberg a Internet*. Madrid:Taurus (Ramón Rodríguez); (2002) Caterina Davinio *Tecno-Poesia e realtà virtuali: storia, teoria, esperienze tra scrittura, visualità e nuovi media* (Jorge Luiz Antonio); (2002) Pozzato. *Semiotica del Testo* (Paolo Bertetti); y (2003) *Revista Comunicación y Medios* (Gustavo González). Se incluye, además, V.- Agenda, con informaciones de congresos, seminarios, y revistas.