

I. ESCENARIOS



CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES EN
PRÁCTICAS Y COGNICIÓN
DÍGLOS, LENGUAJES Y TECNOLOGÍAS
INTERFAZES E INTERACCIONES
TEXTOS Y TEXTUALIDAD DIGITAL
LA RED

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 hipermédial 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 reconstitución 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 constitución 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 *angloamericano* 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 hipermedialidad, 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 *angloamericano*, el mayor punto de confluencia entre teóricos, artistas y diseñadores digitales: el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Alrededor de N. Negroponte (1995) y M. Dertouzos (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, enquêtes sur les mondes intermédiaires* (2002) generar una descripción que interconecta la semiótica, el psicoanálisis y la neurociencia para entender las interfases 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, hypermédiat: nouvelles écritures, nouveaux langages* (Balpe et al. 2001) realizado en Valenciennes (2001) y los dos congresos de *Hypermédias et apprentissages 4*

y 5 (Rouet y De La Passardière 1998, 2001), en Poitiers (1998 y 2001). En *Hypertextes, hypermédias* (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 *Hypermédias et apprentissages* (1998) se pone énfasis en las estrategias cognitivas, tanto de los hipermedios como de los consumidores, y en la relación entre hipermedios, signo y lenguaje. Por su parte la importante producción centrada en la revista *Réseaux* (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 boloñés, en noviembre de 1992, organizó en Milán una conferencia sobre el hipertexto. La nómina de panelistas incluyó a lo más granado del panteón 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 *Encyclomedia*. Esta producción fue acompañada por una reflexión teórica constante en el sector de la hipertextualidad y los lenguajes hipermediales.

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 Bettetini 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 hipermedial, 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 (Piscitelli 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 –*Hipertextos, 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 las 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 hipermedial, 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-MERVIÉL, S., SALEH, I. y LAUBIN, J. (2001) *Hypertextes, hypermédias: 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.
- CASTELLS, M. (1997) *Le pouvoir de l'identité*. París: Fayard, 1999.
- (2001) *La galaxia Internet*, Madrid: Areté.
- 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.
- CRONSTROM, 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.)
- DERTOUZOS, 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*. Octubre. 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) *Hyper/Text/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.
- LICKLIDER, 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) *Ciberculturas*. Buenos Aires: Paidós.
- (1998) *Post-Televisión*. Buenos Aires: Paidós.
- PLASQUIER, F. (2000) *La vidéo numérique*. París: L'Harmattan.
- QUEAU, 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) *Hypermédias et apprentissages 4*. Poitiers: Université de Poitiers.
- (2001) *Hypermédias et apprentissages 5*. Poitiers: Université de Poitiers.
- SCOLARI, C. (1995) *Hyperbook. Un ipertesto per conoscere gli ipertesti*. Bolonia: Synergon.
- SIECKENIUS 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.