

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 reenvíos) y el de red como colectivo, fragmentando al sujeto trascendental kantiano. El hipertexto, intertextualidad de signos lingüísticos, de sonidos y de imágenes, presupone 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 semiosis 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 había 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 *tecnofóbicos*, 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 economía) 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.

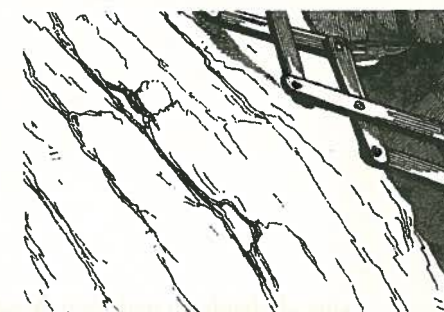
Es curioso: antítesis del pensamiento mágico, colmo de la racionalidad occidental, las tecnologías digitales producen efecto de *magia*. Entramos en contacto, sufrimos ritos de iniciación y perfeccionamiento; hay un lado oscuro de delitos y peligros, perversiones y crímenes, realizando el pacto fáustico 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 *deSignis* 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*. París: Larousse.
- ECO, U. (1997) *Kant e l'ornitorinco*. Milán: Bompiani. (*Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 1999.)
- FABBRI, P. (2003) *Segni del tempo. Lessico e dialoghi politicamente scorretti*. Rímini: Guaraldi.
- 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