



ENFOQUE SEMIO-PRAGMÁTICO DE LA IMAGEN INFORMATIZADA

Marta Susana López

INTRODUCCIÓN

Todo fenómeno semiótico puede ser estudiado como un *proceso* o como el *resultado* de ese mismo proceso, es decir, como *texto*. Ahora bien, en tanto materialidad textual resultante, la Imagen Informática (I.I.) no presenta diferencias pertinentes con la imagen no informática, al menos para los objetivos que nos hemos propuesto aquí. Pero su proceso de producción sí provoca dos inquietudes básicas enfocadas por este trabajo. Ellas son:

- descubrir cómo se relaciona con los modelos teóricos de semiosis ideados para explicar hechos de significación no tecnológicos, o de tecnología muy distante en el tiempo;
- reflexionar sobre las consecuencias que desencadena respecto de la relación entre el *sujeto-productor* y la *imagen-signo* producida; particularmente, las implicancias de índole ética a partir del desarrollo de la Imagen de Síntesis (I.S.)¹ y sus diversas aplicaciones.

Para tratar de responder a estas cuestiones, observemos que, como en todo hecho semiótico, en la morfogénesis de la I.I. subyacen:

- a- Un acto *locutivo*², por el cual ella se materializa de acuerdo con determinadas reglas semánticas y sintácticas, a las que se agregan las específicas reglas tecnológicas, todas las cuales le permiten transmitir o crear significados.
- b- Un acto *ilocutivo*, por el cual la I.I., particularmente la I.S. instaura un cierto tipo de relación (novedosa respecto de otras imágenes electrónicas) con sus sujetos.

De modo que el concepto mismo de semiosis se ve así aparentemente afectado por lo tecnológico. El problema que nos planteamos es hasta qué punto esto sucede y si llega a alterar la esencia del fenómeno.

A - LA IMAGEN INFORMÁTICA COMO ACTO LOCUTIVO

Como concernientes al acto locutivo, abordaremos aquí los problemas de:

A 1 - la relación signo-objeto.

A 2 - la función del interpretante.

A - 1 - La relación signo-objeto:

Como 'simulación' locutiva -de acuerdo con G. Bettetini-, y respecto de la relación signo-objeto, la I.I. puede:

a - *Reproducir*

- representando realidades físicas existentes en el presente o en el pasado a través de imágenes-documentos (fotos, por ejemplo);
- reconstruyendo (mediante cálculos) cosas ya inexistentes, de las cuales sólo se conservan ciertos datos;
- anticipando o proyectando materialidades futuras.



b - *Producir*

- representando objetos existentes u objetos total o parcialmente ficticios por medio de la Imagen de Síntesis, en la 'simulación interactiva'³.

Para analizar la relación signo-objeto, nos limitaremos a encarar el tratamiento de la *reproducción* por parecernos más interesante y fructífero para nuestros propósitos.

La parte inicial del procesamiento de imágenes requiere la 'captura' de los documentos por medio de un escáner para convertir la información (impresa en papel) en información digital, lo que se denomina '*digitalización de la imagen*'. Utilizando un método similar al de una fotocopiadora, 'un escáner hace pasar una fuente de luz sobre el documento y lo divide en sectores de zonas claras y oscuras mediante la medición de la luz reflejada en el documento. Sin embargo, en lugar de producir una copia en papel, el escáner genera un archivo que contiene un mapeo digital de la imagen del documento. A este archivo se lo conoce como BITMAP del documento. [...] Funcionalmente, el escáner proyecta una grilla sobre el documento. [...] Para un escáner, la porción de imagen contenida en una unidad mínima del cuadrículado es blanca o negra, dependiendo del contraste de luz ofrecido por el documento en esa área. Cuando esta unidad del cuadrículado se envía a un monitor o a una impresora se la denomina PIXEL ('picture element'); al blanco o negro de ese pixel se lo representa con un BIT en 0 o en 1, respectivamente. [...] Es importante destacar que una imagen de tipo bitmap es inteligible para una persona que pueda interpretar esa configuración de bits como una imagen. Para el sistema, es sólo una larga secuencia de unos y ceros que representan zonas oscuras y claras de los documentos originales."⁴

Esta 'representación' del pixel por un bit y su posterior recuperación en el monitor o el papel, es lo que Renaud describe como 'la construcción de lo visible' por parte del concepto, por la cual éste se materializa como ícono, pasando de la *dimensión simbólica cognitiva* a la *dimensión sensible*. Nosotros hacemos notar, además, que en el caso de la reproducción de imágenes, se da primeramente una relación de contigüidad física (propia del índice) semejante al de la fotografía, cuando el escáner proyecta una grilla sobre el documento como resultado de un proceso óptico. De modo que -en definitiva- la imagen terminal es el resultado de una semiosis tanto indexical, como simbólica e icónica. La corporeidad tecnológica de este fenómeno, precisamente, nos hace conscientes de la imposibilidad de encasillarlo en alguna de las tres clases mencionadas en forma clara y definitiva. De ahí que Renaud reconozca la 'obsolescencia' de clásicas oposiciones como la de *concepto / imagen* o *razón / imaginación*.

En realidad ya Charles Peirce, a principios de siglo y sin contar con la demostración visible de la informática, había advertido la interrelación íntima entre lo lingüístico y lo icónico. El filósofo norteamericano define el *signo*, en general como: 'algo que representa a algo para alguien en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizás, aún, más desarrollado.' Agrega: 'a este signo, yo lo llamo *Interpretante* del primer signo. El signo está en lugar de algo, su *Objeto*. Representa a este *Objeto* no en todos sus aspectos, pero con referencia a una idea que he llamado a veces el *Fundamento del representamen*."⁵ Por otra parte, Peirce clasifica los signos -según su relación con el objeto- en íconos, índices y símbolos. El ícono representa a su objeto -aun cuando éste no exista- en virtud de su semejanza. El índice se relaciona con su objeto a través de una conexión física, como la que



existe entre el humo y el fuego o entre la veleta y la dirección del viento. El símbolo se apoya en una relación convencional, como la del signo lingüístico.

Para este autor, 'un signo puede ser icónico, es decir, puede representar su objeto principalmente por similitud, cualquiera sea su modo de ser'.⁶ Es decir, la iconicidad requiere una condición esencial, la de semejanza, que no está directa o necesariamente vinculada con una forma determinada, sino que, por el contrario, puede manifestarse de diversas maneras: la de la IMAGEN, que se asemeja a su objeto en ciertas cualidades simples (como en pintura, dibujo, fotografía, etc.); la del DIAGRAMA, 'que representa las relaciones, principalmente diádicas o consideradas tales, de las partes de una cosa mediante relaciones análogas en sus propias partes', por ejemplo: un cuadro sinóptico, una ecuación geométrica, etc.; la de la METÁFORA, 'que representa el carácter representativo de un representamen mediante la representación de un paralelismo respecto de otra cosa'.⁷

No existe semejanza sensorial entre el *diagrama* y su objeto. Peirce subraya la particularidad de esos iconos cuya similitud se expresa por medio de *reglas convencionales*; por ejemplo, las fórmulas algebraicas: iconos 'convertidos' en tales mediante reglas de conmutación, asociación y distribución de símbolos, las cuales les permiten *exhibir* por medio de signos algebraicos (que no son ellos mismos iconos) las relaciones de las cantidades en cuestión. Más aún, en toda proposición gramatical (más precisamente en sus predicados) existen iconos algebraicos y, en fin, en la sintaxis de todo lenguaje subyace este tipo de iconos llamados también *lógicos*. Peirce considera una importante propiedad distintiva de los iconos: la de ser útiles para descubrir 'de una manera muy precisa nuevos aspectos de *supuestos* estados de cosas [...] tal como ocurre con el razonamiento matemático en el que las semejanzas son como los goznes mismos de las puertas de su ciencia'.⁸ De ahí que los iconos 'puedan prestar el mayor servicio PARA OBTENER REALIDAD [...]'.⁹

De lo anteriormente expuesto, destacamos -en síntesis- lo siguiente:

1. la posibilidad de 'conversión' de un objeto -mediante reglas convencionales- en ícono lógico capaz de mostrar sus mismas relaciones internas;
2. la potencia del ícono lógico para simular estados de cosas.

Es indudable que estos postulados de la teoría peirceana son hoy comprobables y palpables materialmente gracias a la tecnología informática, que nos demuestra:

1. la posibilidad de 'conversión' del objeto ícono-imagen sensorialmente perceptible (una foto) al ícono lógico (diagrama) expresado en bitmaps, según reglas del lenguaje computacional;
2. la potencia de éste último para 'obtener realidad': la iconicidad como esencia de la VIRTUALIDAD.

También en nuestra mente, los hechos de la experiencia se introducen selectivamente -según reglas culturales- a través de datos relevantes cuyo conjunto se 'convierte' en la imagen que tenemos de las cosas. De acuerdo con Peirce, se trata de la IDEA o ícono mental que se establece por medio de una relación *analógica* y que se *digitaliza* a partir de la doble articulación del lenguaje verbal. Así como el CONCEPTO es igual a la idea o suma de rasgos pertinentes convencionalmente seleccionados, también el DIAGRAMA es ícono constituido por rasgos convencionales (relaciones) según reglas.¹⁰

Podemos precisar aún más el concepto de iconicidad con el apoyo de Morris, quien afirma que 'en última instancia los símbolos implican iconos, y los iconos a su vez índices'.¹¹ Lo que los diferencia son las distintas reglas semánticas que regulan su funcionamiento. Los índices designan *cosas*, los iconos y símbolos (que son signos 'caracterizadores') designan *propiedades*: los primeros



las 'muestran' en sí mismos, de diversos modos, en la materialidad de su significante; los segundos las contienen sólo en los semas que integran su significado. De modo que, más que hablar de 'iconicidad' debiéramos hablar de LA CUALIDAD PARA EXPRESAR PROPIEDADES según reglas específicas, como elemento común y esencial en el ícono y en el concepto. Esto es lo que se hace patente físicamente en la I.I. para contribuir a disolver la vieja oposición *concepto/ imagen*, pudiéndose establecer una especie de gradación entre la pura inmaterialidad de la idea como ícono mental, pasando por el ícono lógico del lenguaje hasta llegar a la imagen sensorialmente perceptible. En la computadora, los bitmaps -representando al conjunto de píxeles-conforman un DIAGRAMA LÓGICO porque exhiben relaciones entre las partes de su objeto. Él es una IDEA en la 'mente' de la máquina, con la virtualidad que le permitirá actualizarse como *ícono-imagen* cuando el operador así lo desee, según las reglas del software correspondiente.

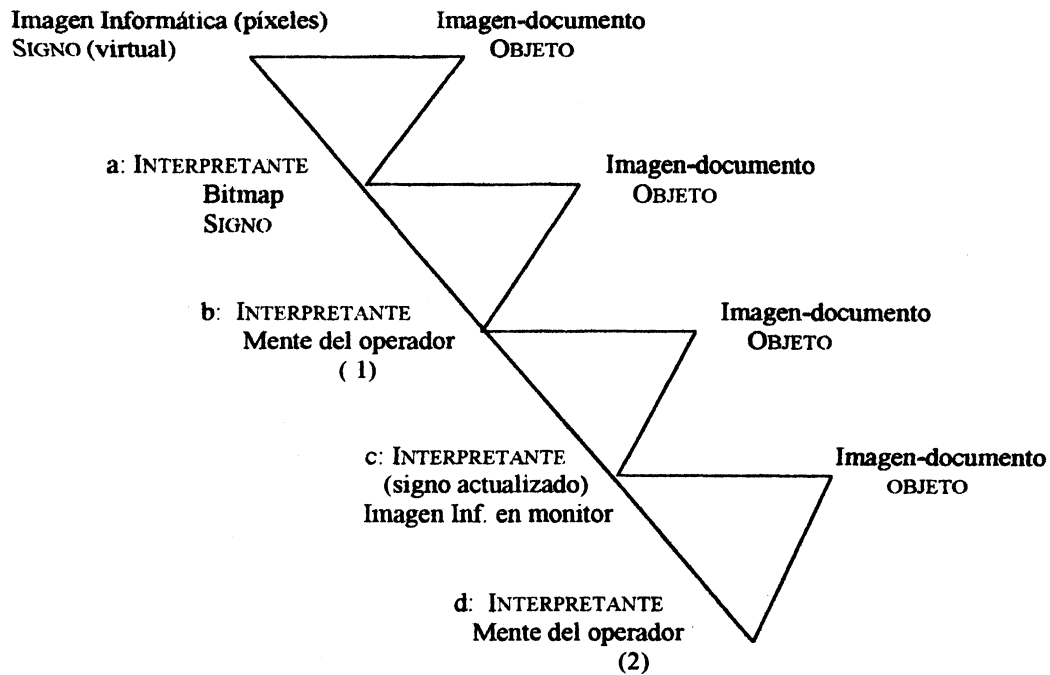
Vemos así que, lo que Renaud concibe como 'la materialización icónica del concepto' constituye, en realidad, la manifestación superficial y corpórea de la iconicidad, inherente al pensamiento y al lenguaje todo, condición que les otorga un poder trascendental ya intuido por Peirce: EL DE CONSTRUIR ('OBTENER') REALIDAD.

A - 2 - La función del interpretante.

Como ya hemos visto, el signo se 'dirige a alguien, es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizás, aún, más desarrollado'¹². Este otro signo es lo que Peirce denomina *interpretante*¹³. Él forma parte de una serie infinita de interpretantes sucesivos¹⁴ que no llega a su fin si provoca algún signo externo. ¿Cómo se produce esta serie sin fin? Según Peirce, 'Si un signo difiere de su objeto, debe existir, sea en pensamiento o en expresión, alguna explicación, argumento u otro contexto: mostrando cómo sobre otro sistema o por qué razón, el signo representa el objeto o conjunto de objetos referido. El signo y su explicación será un signo, requerirá, probablemente, una explicación adicional [...]'¹⁵. Así construye el autor su concepto de interpretante como *explicación*, la cual puede adoptar formas diversas¹⁶. De acuerdo con Eco, nos interesa limitarnos a la consideración de las siguientes:

- explicación como 'el análisis intensional o componencial mediante el que una unidad cultural es segmentada en unidades menores o marcas semánticas'¹⁷. Es decir, la representación componencial de un semema.
- explicación como cada una de las marcas que componen el semema. Es el interpretante como sema.

En el proceso de la I.I., es posible considerar ésta como el *signo virtual* de la imagen-documento (su objeto) porque esta última es también representada por los bits (semas) en sus cualidades relevantes¹⁸. Este *interpretante* permite 'explicar' ('convertir', 'transformar') recuperando al objeto, materializando sus semas en los píxeles de la pantalla o del papel impreso. Para esto es imprescindible -tal como se afirma en la cita técnica correspondiente a la nota N° 4- la interpretación del operador, para el cual los bitmaps archivados son, a su vez, un signo que representa a la imagen-documento. El operador, mediante un 'signo externo' (en términos de Peirce) sobre la computadora, recupera la imagen en la pantalla, constituyéndose ésta en una actualización que funciona como un nuevo *interpretante* (otro signo) de la imagen-documento, reconocido a su vez, por la mente del operador:



En el diagrama, se expresa gráficamente el tramo de una posible 'serie de interpretantes sucesivos' del OBJETO-imagen-documento, tal como lo detalláramos más arriba:

- a - el mapa digital (conecta imagen-documento / I.I. virtual);
- b - la idea en la mente del operador (1) (asocia imagen-documento / mapa digital), lo cual determina que "ordene" a la máquina la aparición de la imagen en la pantalla;
- c - la imagen en pantalla (relaciona imagen-documento / idea mental);
- d - la idea en la mente del operador (2) (asocia imagen-documento / imagen en pantalla).

De ahí es que M. Bruno haya podido afirmar: 'el famoso *pixel* de la *computer graphics* es justamente el *picture element* imposible de obtener recortando el fotograma; un verdadero 'iconema' insertado en el juego de la doble articulación -aislable, conmutable y sintagmatizable¹⁹. El pixel se constituye así como la consecuencia visible del paso de 'lo continuo' analógico de las formas de la imagen-documento a 'lo discreto' digitalizado de la Imagen Informática, impregnada de esa cualidad esencial del significante lingüístico-matemático. Esta conversión es posible - reiteramos- porque todo lenguaje computacional cumple la función de INTERPRETANTE entre los documentos y su imagen en la pantalla.



B - LA IMAGEN INFORMÁTICA COMO ACTO ILOCUTIVO: LA PRODUCCIÓN.

Decía Peirce: 'es muy evidente que una sensación no es necesariamente una intuición o la primera impresión de los sentidos [...]. la sensación de un tipo determinado de sonido surge como consecuencia de que las impresiones según los diversos nervios del oído se combinan de una manera particular y se suceden con cierta rapidez [...]. Una sensación es un predicado simple tomado en lugar de un predicado complejo; en otras palabras, cumple la función de una hipótesis [...]. Una sensación, por consiguiente, en calidad de sensación, es tan sólo la cualidad material de un signo mental. [...] Llegaré a decir que no tenemos imágenes, aun en la percepción real, [...] si tenemos una imagen ante nosotros cuando vemos, es la que construye la mente a sugerencia de sensaciones anteriores.'²⁰ Por otra parte, 'el más simple de los colores es por lo menos tan complejo como un fragmento musical. Un color depende de las relaciones entre los diferentes aspectos de las impresiones; por eso, las diferencias entre los colores son diferencias entre armonías [...] de manera que el color no es una impresión sino una inferencia.'²¹

Este fenómeno explicado por Peirce a fines del siglo pasado es el que permite hoy, a una revista especializada afirmar lo siguiente acerca de la Imagen de Síntesis: 'Por la forma en que el ojo humano y el cerebro perciben las imágenes del mundo exterior, es posible inventar maneras de hacerles creer a ambos que están viendo cosas que en realidad no existen.' Es decir: mientras que los aparatos sólo perciben tonos fundamentales, el ojo humano conjuntamente con el cerebro es capaz de INTERPRETAR un conjunto de dichos tonos e integrarlo en una sola sensación ('inferencia') cromática. El aparato sólo percibe el espectro y desconoce que ese conjunto de elementos fundamentales puede ser un todo, un color.

En términos de Peirce, un aparato es incapaz de producir la inferencia y esto es, precisamente, lo que permite simular el abanico de colores que puede ver el ojo. Esta posibilidad ha desembocado, finalmente, en sistemas que posibilitan la creación y composición automática de imágenes de escenarios tridimensionales sintetizados por ordenador (imágenes 3D) para su utilización en las producciones audiovisuales. Se obtienen secuencias de escenas que sólo existen en la memoria del ordenador (a partir de datos geométricos, ópticos, etc.) y que pueden llegar a tener, si así se desea, un 'realismo' fotográfico. Cada una de las imágenes que forman estas secuencias está compuesta por un entramado de casi medio millón de píxeles, a cada uno de los cuales se le asigna un color de entre más de dieciséis millones. Estos sistemas permiten insertar de forma automática personajes y objetos reales en este escenario artificial. Combinando -mediante técnicas habituales en la producción de video- las imágenes tomadas con las cámaras reales y las generadas en el ordenador, se obtendrá una única secuencia en la que la Imagen Sintética resultará INDISTINGUIBLE de la realidad captada.

Por otra parte, sabemos que no sólo es posible la producción y modificación de imágenes, sino también la restauración virtual de los objetos que ya no existen. La abadía de Cluny, destruida durante la Revolución Francesa, ahora 'existe' en la memoria de un ordenador: las coordenadas de sus muros, minuciosamente almacenadas han permitido su recuperación informática. Además, dos personas, situadas cada una en distintas ciudades, pero provistas ambas de un casco de visualización estereoscópica y un guante de datos han podido recorrerla. Al mismo tiempo, eran observadas por unas dos mil personas en una tercera ciudad, en una pantalla gigante de video. Joel



Rosnay (director de relaciones internacionales de La Villette, la Ciudad de las Ciencias de París) se dirigió a dichos espectadores con las siguientes palabras:

'La telerrobótica y la televirtualidad existen, pero (...) no podemos dejar que todo esté dirigido por un mundo de simulación. Existe el peligro del engaño; en el futuro los actores y los políticos podrán ser clonados y escanerizados, por eso hay que aprender a conocer estas imágenes. Hace falta una ética, una alfabetización de las nuevas imágenes.'²²

En consecuencia, la imagen electrónica adquiere ahora -y plenamente- una condición esencial del lenguaje que todavía no poseía por entero: LA CAPACIDAD PARA MENTIR, DE SIMULAR NO SÓLO COMO SIGNIFICANTE, SINO TAMBIÉN COMO SIGNIFICADO Y COMO FUERZA ILOCUTIVA²³. Esto nos desconcierta y nos alarma -como al Sr. Rosnay- porque los significados que percibimos mediante las imágenes nos impactan en mayor medida que el sentido que reconocemos a través del lenguaje verbal o escrito, de cuya potencialidad para manipular todavía no se ha tomado conciencia y acerca del cual también falta afianzar una ética. Cuando Peirce reconoce el valor del ícono para 'obtener realidad', afirma al mismo tiempo que ese tipo de signo no puede, por sí mismo, transmitir información, 'pues su objeto es cualquier cosa que pueda ser igual al ícono, y es su objeto en la medida en que es igual al ícono.'²⁴ Esto significa que la iconicidad del lenguaje en general, precisamente porque le otorga a éste la posibilidad de crear realidad, impide -al mismo tiempo- que un signo pueda, por sí mismo, asegurar la verdad de su objeto.

Para F. Colombo, los signos siempre han tenido un componente objetual, como las ideas; esto es: las palabras también transforman el mundo. 'Pero la objetualidad de los signos se ha quedado largamente oculta tras su aparente transparencia. En el fondo, ha sido precisamente la experiencia de lo audiovisual (y, en su forma radical, la de los nuevos objetos, imágenes-de-síntesis) la que ha obligado a la toma de conciencia de un dato incontestable, como justamente el de la 'corporeidad' de los iconos, de su estatuto de *cosas entre las cosas*'.²⁵

El hecho de que el carácter de 'objeto' de los signos haya permanecido disimulado por su cuasi-inmaterialidad ha permitido que las ciencias del lenguaje olvidaran hasta no hace mucho tiempo algo de lo que los hablantes en general aún no son conscientes, a saber: que la producción y reproducción signica suponen algo más que un mero pronunciar palabras (acto locutivo), que también implican un acto intencional (ilocutivo) en el que el sujeto se compromete epistemológica y deónticamente²⁶; compromiso que -de acuerdo con Searle- puede derivar en otros de índole ética.²⁷ De la misma manera, la imagen computarizada no sólo es el resultado de un acto locutivo con componentes físicos y tecnológicos. Es, además, la consecuencia de una fuerza ilocutiva posible gracias a la LIBERTAD CREADORA ('demiúrgica') que ya están en condiciones de ejercer sus sujetos (programador y operador, en diferentes niveles e instancias). Ello -hasta ahora- era sólo posible para el hablante o el escritor. Ya están las Imágenes de Síntesis en condiciones de dejar de ser meros productos tecnológicos y pasar a constituir objetos de arte. Pero, como ya dijimos, esta creatividad acarrea otras consecuencias: la posibilidad de mentir, engañar y, en definitiva, manipular. El problema aquí es ¿cuál será la respuesta que ante esta situación pueden dar la filosofía y las ciencias sociales?

Tal como afirma Colombo, las teorías que han encarado el problema de las nuevas imágenes las consideran cosas, pero cosas 'fantomáticas' que 'simulacralizan' lo real progresivamente, a medida que crece el desarrollo cultural y tecnológico. El mundo, como realidad sólida, va retrocediendo ante el avance del mundo simulado. Para Colombo, este modo de ver el fenómeno se fundamenta en motivos 'extrateóricos, más bien reconocibles en la crisis de los paradigmas éticos y políticos.' Si una determinada filosofía se propone transformar, mejorándolo, el mundo, requiere



una concepción realista del signo. Si la 'realidad' que construyen los signos no existe, mal podemos pensar en cambiarla. La hipótesis de Colombo es la de que el pesimismo de las teorías del simulacro (que 'pintan el final de la *pesadez* de los significados en beneficio de la *ligereza* de los significantes') se debe al 'final de la pasión revolucionaria y del sueño de una modificación profunda de las cosas'²⁸. En este sentido, ya en las primeras décadas del siglo, Benjamin afirmaba: 'nos hemos hecho pobres (en experiencia); hemos ido entregando una porción tras otra de la herencia de la humanidad'. En efecto, ésta se ha convertido en un 'espectáculo de sí misma', con lo cual se ha debilitado su capacidad para luchar y vivir sus propias experiencias liberadoras.

Entre las teorías que más influyeron durante los últimos años en la concepción del signo, las de la recepción estética y las del deconstructivismo han contribuido a debilitar o minimizar exageradamente la pertinencia de la intención y la responsabilidad del sujeto. Paradójicamente - como lo hace notar Colombo- las teorías del simulacro interpretan que el 'hacerse cosa' de los signos constituye una crisis de los significados, es decir de lo real.

De ahí es que se haga necesario ahora asumir la objetualidad íntegra del signo, a lo cual contribuye decididamente la Imagen Sintética. Como consecuencia de ello, Colombo propone la formulación de UN NUEVO PARADIGMA ÉTICO que conciba -como antes lo intentaron Austin y Searle respecto del lenguaje verbal- la construcción del sentido como MOMENTO ÉTICO. La imprescindible reflexión sobre la responsabilidad del productor de sentido en imágenes se inserta en el marco más amplio de la formulación de éticas referidas a la manipulación biológica y físico-química, cuya posibilidad surgió paralelamente a la del lenguaje electrónico.

CONCLUSIONES

En respuesta a las inquietudes que originaron el contenido de este trabajo, nos es posible afirmar lo siguiente:

A- Como consecuencia de relacionar el acto locutivo que produce la I.I. con los principios de la semiótica norteamericana, hemos podido comprobar que

A.1. respecto de las diversas relaciones SIGNO/OBJETO y la consiguiente clasificación de los signos, tanto Peirce como Morris ya habían reconocido como componente esencial en todos ellos su ICONICIDAD, entendida ésta como capacidad para expresar, en distintas formas, determinadas propiedades del objeto y, de ese modo, *obtener realidad*. Por ende, tanto el lenguaje verbal como el lenguaje de las imágenes siempre han sido virtuales generadores de mundo. Esta cualidad latente se revela en toda su potencia con el lenguaje computacional, ejemplo paradigmático de ícono lógico que actúa en el interior de una máquina y se suma a la indexicalidad del fenómeno óptico para permitir su manifestación visual.

Es por ello que consideramos que no se trata únicamente de admitir la 'obsolescencia' de ciertas dicotomías (concepto/imagen, razón/imaginación, pensamiento/materia) sino de asumir que, en realidad, no existió nunca una diferencia esencial que las justificara. Lo que sí se ha dado, a lo largo del tiempo, son los distintos tipos y grados de sensorialidad y corporeización. En este momento, la I.I. nos demuestra -a través de su tecnología- la naturaleza profunda del fenómeno semiótico, concretando un ejemplo patente de lo que hasta ahora había sido sólo una percepción intelectual de ciertos conceptos de la teoría peirceana.



A.2. Además de su iconicidad, advertimos también la función crucial del lenguaje computacional como PRIMER INTERPRETANTE de un proceso de sucesivas triadas semióticas. Una vez más, la tecnología actual ayuda a profundizar la comprensión de una de las proféticas intuiciones de Peirce: el rol fundamental del interpretante en los fenómenos semióticos.

B - En cuanto al acto ilocutivo informático y la relación SUJETO/IMAGEN, hemos comprobado que la Imagen Sintética puede independizarse totalmente de la 'analogía mecánica', es decir, de la contigüidad indexical propia de la Imagen Reproducida. Se convierte así en pleno lenguaje, en verdadero código digitalizado, tan apto para CREAR como para ENGAÑAR. Recordemos que, de acuerdo con Eco, "(...) siempre que se manifiesta una posibilidad de mentir estamos ante una función semiótica. Función semiótica significa posibilidad de significar (y, por tanto, de comunicar) algo a lo que no corresponde un determinado estado real de hechos. (...) La posibilidad de mentir es el *propium* de la semiosis (...) ²⁹ Es por ello que no estamos de acuerdo con lo afirmado por Bruno en el sentido de que la 'síntesis' ya no sea operación lingüística, sino procedimiento tecnológico³⁰. Como creemos haber demostrado, la I.S. es el resultado de un proceso que posee todas las características de la semiosis (básicamente la iconicidad), tecnológicamente manifestadas. DESCONOCER ESTO ES IGNORAR TAMBIÉN LA INTENCIONALIDAD DE SU PRODUCCIÓN.

En este sentido, al intentar describir paradigmas teóricos modernos (del 'viejo ambiente'), Bruno incurre en una afirmación contradictoria y distorsionante cuando dice que, con la lingüística estructural y la teoría de los actos de habla, 'todo procedimiento de sentido se reduce a un conjunto de signos y de códigos'³¹. Lo que en realidad propugna el pragmatismo de Austin y Searle es que todo proceso lingüístico consiste simultáneamente en un acto en el que se produce sentido - mediante el uso de un sistema de signos- pero, además en un acto INTENCIONAL con objetivos relacionados con la conducta del interlocutor. Se trata, entonces, de algo más que de 'un conjunto de signos'. Creemos que debe revalorizarse esta perspectiva, si bien teniendo en cuenta que esas intenciones y objetivos pueden ser más o menos conscientes, que puede tratarse de actos ficcionales y que pueden darse imprevisibles interpretaciones según los diversos contextos, tal como se ocupó de destacar el deconstructivismo.

Por todo lo dicho, consideramos -de acuerdo con Colombo- que es imprescindible y urgente un nuevo modelo ético. Pensamos también que podría apoyarse en las nociones aportadas por el pragmatismo de Oxford, porque no necesariamente debe diferir del que se formule para el habla: TIENE TANTA POTENCIA PARA MENTIR LA IMAGEN DE SÍNTESIS COMO EL VIEJO LENGUAJE VERBAL O ESCRITO. Es decir, tampoco en este sentido la tecnología altera la esencia del fenómeno semiótico.



NOTAS

- ¹ Imagen digitalizada generada originalmente (no reproducida) mediante matrices numéricas.
- ² Lamentablemente, el término "acto locutivo" alude sólo a la materialidad del habla, la fónica. Resulta así muy restrictivo para la extensión que aquí le estamos dando.
- ³ Como resultado de la interacción comunicativa hombre-máquina únicamente.
- ⁴ Compumagazine. Abril, 1993. Pg. 68.
- ⁵ Peirce, 1987. Pg. 244
- ⁶ Ibid. Pg. 262
- ⁷ Ibid. Pg. 263
- ⁸ Ibid. Pg. 264
- ⁹ Ibid. Pg. 280
- ¹⁰ Rasgos convencionales que constituyen una *forma*, en el sentido de Hjelmslev.
- ¹¹ Morris, 1985. Pg. 60
- ¹² Peirce, 1987. Pg. 244
- ¹³ Con el sentido de *significado* en esta definición.
- ¹⁴ Ibid. Pg. 274
- ¹⁵ Ibid. Pg. 246
- ¹⁶ Eco, 1985. Pg. 133-135
- ¹⁷ Ibid. Pg. 140
- ¹⁸ Para Bruno, 1990. Pg. 169: '*La softwarización del referente*'.
- ¹⁹ Bruno, en Videoculturas(...), 1990. Pg. 169
- ²⁰ Peirce, 1987. Pg. 80
- ²¹ Peirce, citado por Sini, 1985. Pg. 69-70
- ²² Página/12. 20 - 3 - 93.
- ²³ Bettetini, en Videoculturas [...], 1990.
- ²⁴ Peirce, 1987. Pg. 280.
- ²⁵ Colombo, en Videoculturas [...], 1990. Pg. 153.



²⁶ Lyons. 1983

²⁷ Searle, 1980, cap. VIII: **Derivación de 'debe' a partir de 'es'**, Pg. 180. Como hizo Austin en las **William James Lectures** respecto de otras dicotomías, Searle 'deconstruye' ("neutraliza") una de las más viejas distinciones metafísicas: *hecho/valor*. El filósofo del lenguaje demostró que la afirmación general: '*Ningún enunciado ético puede seguirse de un enunciado descriptivo*' es falsa. Llega a la conclusión de que: '[...] el retirarse del uso comprometido de las palabras debe incluir en última instancia una retirada del lenguaje mismo. puesto que hablar un lenguaje consiste en realizar actos de habla de acuerdo con reglas Y NO HAY SEPARACIÓN ENTRE ESOS ACTOS DE HABLA Y LOS COMPROMISOS QUE FORMAN PARTE DE ELLOS.'

²⁸ Colombo, Pg. 152.

²⁹ Eco, U., 1985. Pg. 118.

³⁰ Bruno, M. 1990. Pg. 169.

³¹ Bruno, M. 1990. Pg. 159.

BIBLIOGRAFÍA

Austin, J.L. **PALABRAS Y ACCIONES**. Paidós. Bs.As., 1971.

Bettetini, G. "*Por un establecimiento semio-pragmático del concepto de 'simulación'*", en **VIDEOCULTURAS DE FIN DE SIGLO**. Cátedra. Madrid, 1990.

Bruno, M.W. "*Necrológica por la civilización de las imágenes*", en **VIDEOCULTURAS[...]**

Colombo, F. "*El ícono ético*", en **VIDEOCULTURAS [...]**

Eco, U. **TRATADO DE SEMIÓTICA GENERAL**. Lumen. Barcelona, 1985.

Lyons, J. **LENGUAJE, SIGNIFICADO Y CONTEXTO**. Paidós. Barcelona, 1983.

Peirce, Ch. **OBRA LÓGICO-SEMIÓTICA**. Taurus. Madrid, 1987.

Renaud, A. "*Comprender la imagen hoy*." en **VIDEOCULTURAS [...]**

Searle, J.R. **ACTOS DE HABLA**. Cátedra. Madrid, 1980.



Sini, C. SEMIÓTICA Y FILOSOFÍA. Hachette. Bs.As., 1985.

Morris, Ch. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS SIGNOS. Paidós. Barcelona, 1985.

REVISTAS:

COMPUMAGAZINE. Noviembre, 1991.

COMPUMAGAZINE. Abril, 1993.

MUY INTERESANTE. Comunicación. Especial N°4. Mayo, 1992.

PERIÓDICOS:

PÁGINA/12. 13 - 03 - 93.

PÁGINA/12. 20 - 03 - 93.

PÁGINA/12. 25 - 08 - 93.

PÁGINA/12. 28 - 08 - 93.

PÁGINA/12. 06 - 10 - 93 y LA NACIÓN. 04 - 10 - 93.