

Intercambio cultural digital y nuevos simulacros

Jacob Bañuelos¹

Resumen

La digitalización e internet imponen un nuevo modelo de intercambio cultural, que es necesario describir desde sus claves epistemológicas. Con una metodología basada en el concepto de simulacro, el presente trabajo analiza los rasgos semiótico-epistemológicos de los procesos de intercambio cultural emergente en la cibersociedad. Se propone un modelo semiótico-epistemológico para describir los nuevos entornos digitales, concebidos como una arquitectura semiótico-digital que resulta conceptualmente compleja. Tal descripción de cada una de las claves epistemológicas, permitió tener una clara conceptualización de una “realidad virtual”, que se nos presenta invisible e intangible, y sin embargo, como un espacio armado de signos que transforman y configuran una realidad “virtual”. Como conclusión se alcanza que el nuevo modelo cultural, que impone la digitalización en los procesos de intercambio cultural e intercultural, contiene rasgos que prefiguran nuevas fronteras y nuevos simulacros.

Palabras clave: Modelo intercambio cultural, Internet, digitalización, simulacro, entorno digital.

Recibido: 01-11-05 Aceptado: 27-11-05

¹ Cátedra de Semiótica AMESVE Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México Calle del Puente 222, Col. Ejidos de Huipulco, c.p. 14380, México D.F. Tel. 54832323 correo electrónico: jcapis@itesm.mx

Digital Cultural Exchange and New Simulacra

Abstract

Digitalization and internet impose a new model of cultural exchange, which is necessary to describe from its epistemological keys. With a methodology based upon the concept of simulacra, this work analyzes the semiotic-epistemological traits of cultural exchange process emerging in cyber-society. The article proposes a semiotic-epistemological model to describe the new digital surroundings, conceived as a semiotic-digital architecture that becomes conceptually complex. Such a description of every one of the epistemological keys, allowed for a clear conceptualization of a “virtual reality”. In conclusion, the article postulates that the new cultural model, imposing digitalization in cultural exchange processes, has traits that pre-figure new frontiers and new simulacra.

Key words: Cultural exchange model, Internet, digitalization, simulacra, digital surrounding.

Introducción

La descripción de claves epistemológicas permite tener una clara conceptualización de la “realidad virtual”, que se nos presenta invisible e intangible; y sin embargo, como un espacio armado de signos que transforman y configuran una realidad “virtual”, actualizable; en la que el usuario ha de moverse e intercambiar información.

Resulta útil, por lo tanto, desarrollar una descripción precisa de las cualidades específicas de los entornos digitales, que como expresiones del simulacro digital, dan herramientas semióticas a los usuarios de una sociedad enfrentada a esta lógica tecnológica y cultural que implica el simulacro digital. El presente trabajo tiene por objeto:

1. Proponer un modelo semiótico-epistemológico del intercambio cultural en el

entorno digital, comprendido como un nuevo simulacro.

2. Describir los entornos digitales como expresiones de un nuevo simulacro dado en la cultura digital.

Para ello se presenta una caracterización de lo que se concibe como simulacro virtual.

Simulacro y signo virtual

En el contexto de la cultura digital, el concepto de “simulacro” adquiere una capacidad descriptiva, que permite trazar los rasgos de un entorno digital complejo, construido tecnológicamente y mediáticamente, concebido como una “realidad virtual”, como lugar de intercambios intangible y alterno. La “realidad virtual” que propone el espacio digital, se presenta como una “derealización” de la “realidad”.

Jean Baudrillard (1978) señala algunas claves signílicas que definen el simulacro:

“Al contrario de la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro” (Baudrillard, 1978: 18).

Para Baudrillard, la imagen (signo) del simulacro se define así:

- Como reflejo de la realidad profunda
- Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- Enmascara la ausencia de la realidad profunda
- No tienen nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro. “ (Baudrillard, 1978: 18)

Los nuevos entornos digitales se presentan como armaduras de signos que aparecen y desaparecen, virtuales, que “existen” y son “realidad” en tanto se actualizan. El “edificio digital” es una especie de “realidad paralela” o “hiperrealidad”. En estos términos, un simulacro, con implicaciones sociales y culturales que no han sido agotadas. En el presente trabajo proponemos una descripción de algunas de las claves semiótico-epistemológicas que articulan dicha arquitectura de intercambios en tal “arquitectura simbólico-virtual”, con el fin de comprender su estructura

epistemológica.

Los entornos digitales son espacios de representación mediática que preceden y determinan “lo real” y apuntalan una nueva topografía del entorno percibido como realidad. Por otra parte, el simulacro digital es la expresión de una lógica tecnológica y mediática, que se ajusta a la conveniencia de las relaciones de poder y a las reglas del mercado. Y sin embargo, una posición más optimista, contempla que la “arquitectura del simulacro digital” abre nuevas posibilidades para la democracia y el intercambio de conocimiento. El simulacro es así, un concepto que engloba toda la arquitectura semiótica digital y la experiencia epistemológica ante dicha arquitectura.

Intercambio cultural digital

Para Shudson (1993:225-226) “... el intercambio cultural y la construcción del conocimiento no corresponden precisamente a la historia de los cambios tecnológicos, que reducen el impacto del tiempo y el espacio en la interacción humana, sino a los cambios organizativos sociales que hacen alterar las coordenadas del tiempo y del espacio deseables y manejables” (Abril, 1997:171). El efecto directo de una nueva tecnología en la educación, no se realiza sobre la “cognición” o la “mente” sino en las pautas que determinan cómo se organiza y coordina la institucionalización o legalización del conocimiento.

Internet impone unas pautas de organización y coordinación espacio-temporal y discursivas que son caracterizadas por la interactividad, la autodidáctica y la intertextualidad. El

conocimiento y aprendizaje en la cultura digital no es tanto una propiedad intelectual, sino un fenómeno que se construye socialmente, el conocimiento en la trama del tiempo y el espacio en internet **se organiza política, cultural, conceptual, visual y lingüísticamente, y no sólo tecnológicamente.**

Al igual que el libro, no es suficiente tener las bibliotecas y los libros circulando, si las personas no encuentran en los libros claves para poder interpretar e interactuar con su realidad, y con otros lectores. No basta saber leer y/o usar un *software* de tratamiento de imágenes, si no se está en la lógica del uso de las nuevas tecnologías, es decir, en el marco de una dinámica social que actualmente está centrada en el intercambio de información.

Hoy, el intercambio cultural en Internet está condicionado y limitado por las siguientes variables tecnológicas:

- El lenguaje de los programas (*software*) de imagen, es decir, es necesario saber leer en algún idioma.
- La programación de los dispositivos de captura: cámara digital, escáner, red (correo electrónico, web, entre otros), cámara video digital.
- La programación propia del *software* (programa), códigos, herramientas, posibilidades de tratamiento, manús; formas de entrada y de salida.
- La estructura y capacidad del *hardware* (dispositivos): ordenador/computadora,

escáner, pantallas, módem, elementos ópticos, chip, teclado, etc.

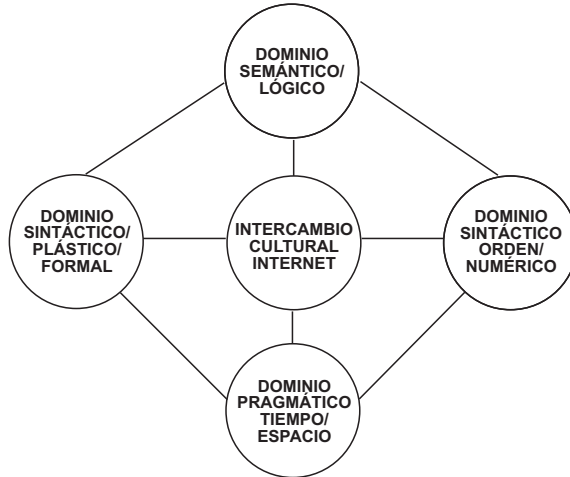
El intercambio cultural en internet apunta progresivamente hacia una experiencia **constructivista y autodidacta**. Las cualidades de la experiencia de aprendizaje y el modelo de intercambio cultural al que se enfrenta el conocimiento en general mediante internet, constituye un nuevo modelo, un nuevo simulacro que se define, desde nuestro punto de vista, por rasgos semiótico-epistemológicos particulares, cualitativamente distintos a los tradicionales y que configuran un “programa narrativo” emergente.

En seguida damos una definición de los rasgos semiótico-epistemológicos que configuran un nuevo modelo de intercambio cultural dinamizado en internet. Con tal modelo, se propone una descripción del espacio digital como simulacro de nuevos entornos de intercambio cultural.

Dichos rasgos han sido definidos desde el modelo de Greimas y Courtés (1982), *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, así como desde Beristain (1992), *Diccionario de poética y retórica*, y Abagnano (1998), *Diccionario de filosofía*. Se trata de rasgos que consideramos claves epistemológicas y semióticas, de carácter operacional, sintagmáticas, y que todo usuario de Internet afronta en su experiencia pragmática.

El modelo descriptivo la arquitectura semiótico digital, que aquí proponemos está dividido en cuatro apartados complementarios que se expresan en el **Gráfico 1:**

Gráfico 1
Modelo descriptivo semiótico-digital



Fuente: Bañuelos (2005)

a. **Dominio semántico/lógico:** alteridad, análisis, arquetipo, complejidad, fantasía, imaginario, intertextualidad, intuición, mimesis, paradigma, polisemia, relatividad, selección, simbolismo, sugestión, transcodificación, verosimilitud.

b. **Dominio sintáctico plástico/formal:** articulación, ensamblaje, estructura, figurativización, fragmentación, isomorfismo, repetición, segmentación, ritmo, transformación, unidad, yuxtaposición.

c. **Dominio sintáctico/ orden-número:** acumulación, discreto/continuo, combinatoria, diversidad, entropía, fusión, heterogeneidad,

multiplicidad, orden/desorden, pluralidad, sincretismo, sintaxis.

d. **Dominio Espacio/Temporal:** interactividad, virtual, virtualización, actual/actualización, desterritorialización, diacronía/sincronía, límite, simultaneidad, sinergia.

Modelo Semiótico-Epistemológico del Intercambio Cultural en Internet

La expansión de la Internet representa la más reciente de las grandes apariciones de objetos inductores de la cultura del ciberespacial. Toda técnica se basa en la capacidad de desdoblamiento, torsión o heterogénesis de lo real y en ello, los elementos textuales digitales se caracterizan por encubrir la identidad que lo lleva a un proceso de heterogénesis de lo real.

Tales claves, destacan como aquellos rasgos constitutivos definitorios de los textos digitales, que de seguida especificamos su definición:

Lo virtual

a. Del latín *virtualis*, que deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En filosofía escolástica lo virtual existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. Virtualidad no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible (“no dinámico”, ya constituido), es el conjunto problemático que acompaña a un acontecimiento, objeto o entidad, en nuestro caso la imagen digital, y que exige una resolución, es decir, una actualización. El intercambio cultural conlleva un conjunto problemático que

en su resolución, es decir, en su actualización produce sus virtualidades, o sea, la actualización reorganiza sus características y puede ser objeto de interpretaciones diversas. Lo virtual constituye la entidad de los textos del intercambio cultural. La actualización es la parte central del aprendizaje en Internet (Lévy, 1998: 17).

b. La existencia virtual de los textos en Internet, es una existencia *in absentia* (en ausencia). La semiótica narrativa, entiende lo virtual en la relación ternaria *virtualización/ actualización/ realización*. La virtualización consiste en inventar objetos, plantearlos antes de toda articulación, se realiza mediante la actualización de la imagen gracias a un programa (*software*) de tratamiento digital (Greimas y Courtés, 1982: 437).

Lo actual y actualización

a. La actualización corresponde al paso del sistema virtual (numérico) de los textos en Internet, al proceso de visualización, para entrar en un proceso semiótico de interpretación pragmática y contextos diversos. La actualización de los textos digitalizados, es una operación por la que se hace presente (visible) el código numérico binario, es decir, como existencia actual *in presentia*, y propia del eje sintagmático de los textos en Internet (Greimas y Courtés, 1982: 29).

b. Actualización es creación o “recreación”, una producción de cualidades nuevas de los textos digitales mediante la interactividad, una transformación que, a su vez, alimenta lo virtual. Lo actual es una respuesta a lo virtual (Lévy, 1998: 18).

Virtualización

a. Virtualización es el movimiento inverso a la actualización. Es someter la realización actualizada a un proceso de virtualización, en nuestro caso numérico: los textos digitalizados. Se entiende aquí la virtualización como dinámica, como el momento de captura de lo analógico y como procedimiento de conversión hacia lo digital. La virtualización no es una desrealización (transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico (todo en palabras de Lévy) del objeto considerado. La entidad (objeto, empresa, organización) virtualizada encuentra así su densidad en un campo problemático de susceptible resolución o actualización. La virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad (Lévy, 1998: 18).

Desterritorialización

a. El texto digital en Internet goza de otra modalidad fundamental que le atribuye la virtualización, que es la separación del aquí y ahora. La desterritorialización está dada en dos vertientes:

b. La condición virtual es una forma de existencia que implica “ser ahí”, o “ser/estar fuera de ahí”, una forma de existencia electromagnética, numérica, que se verifica al momento de su actualización.

c. La desterritorialización es una modalidad de ubicuidad, la capacidad de lo virtual de ser actualizado en cualquier espacio y cualquier tiempo, siempre y cuando se tenga el *software* y el *hardware*

necesario (teléfono, ordenador/computadora, pantalla, impresora). La actualización textual de la imagen, la navegación, la visualización y la lectura son acontecimientos que necesariamente están territorializados o situados (sitio).

b. La desterritorialización del texto digital le atribuye inéditas posibilidades de difusión, normalización y actualización dinámica, en un proceso semántico que altera su significación según el lector, el intracontexto del conjunto del texto donde se inserta, según el contexto social, histórico y cultural en el que se visualice e interprete el texto en internet.

Interactividad

a. La interactividad es la posibilidad que tiene un lector/usuario de transformar el texto digital y establecer relaciones discursivas y espacio-temporales diversas entre el texto y otros textos, así como entre el texto y otros usuarios. La interactividad es el potencial del texto digital, del texto digitalizado y virtual de ser interpelado, usado y transformado en un nuevo conocimiento.

b. El texto digital no está completo sin el lector/usuario, quien es parte del texto, es decir, está contemplado en la operatividad semántica. Es en el lector/usuario en quien se construye inicialmente la interactividad, es decir, el texto también interactúa en el usuario.

c. El texto digital y su intercambio, participa de las cualidades del hipertexto y multimedia, la convergencia con la imagen fotográfica estática, cine, video, habla, sonido, música, material de texto escrito, gráfico, autográfico.

d. La edición interactiva es amplia, flexible e ilimitada, retoma los medios existentes y sus posibilidades de representación, lo que permite crear nuevos tipos de estructuras o “arquitecturas” audiovisuales.

e. Los modos operativos de selección paradigmática y articulación/combinación/yuxtaposición sintagmática con materiales de distintos lugares y tiempos abre posibilidades inéditas para el texto digital y el intercambio cultural.

f. La pantalla sensible al tacto, el teclado y el ratón permiten tanto al productor como al usuario, que adquiere la posibilidad de ser productor, la capacidad de editar, transformar, reproducir y convertir el texto en otro texto.

g. La interactividad permite al lector/usuario salir de una receptividad pasiva, nada “sucede” sin la participación iniciativa del usuario, el click de mouse/ratón, la tecla o el toque digital, equivalen al elemento dinámico de cambio e interacción.

h. La interactividad está condicionada básicamente por tres factores:

- i. El diseño de programación del *software* e interfaz; el contenido, la estructura (andamiaje operativo y narrativo), así como la posibilidad que abra el programa hacia fuera de sí mismo, por ejemplo con ligas a la Internet.
- ii. La convergencia tecnológica y compatibilidad (*share*) de los programas
- iii. La convergencia con las competencias del lector/usuario

Intertextualidad

a. El texto digital es de por sí intertextual como objeto semiótico. Pero además participa de un tipo de intertextualidad más amplia, y más amplia que la del texto analógico, debido a la posibilidad de transitar en contextos semánticos múltiples y diversos; debido contexto intratextual en que pueda ser insertado y a la posibilidad hipertextual y multimediática a la que puede ser sometido.

b. La intertextualidad es el conjunto de unidades en que se manifiesta la relación entre el texto analizado/texto digital y otros textos leídos, escuchados, visualizados, ya sea parcial o totalmente, ya sea literalmente, ya sea renovados y metamorfoseados creativamente por el usuario, pues los elementos extratextuales promueven la innovación (virtual).

c. El intercambio cultural es intertextual, ya que el texto digital puede llegar a ser ecléctico espacio-temporalmente, discursivamente, estéticamente, *collage*, fotomontaje, de otros textos, como una *caja de resonancia* de muchos ecos culturales, que pueden hacer recordar no sólo temas o expresiones, sino rasgos estructurales característicos de otros sistemas semióticos, de géneros, épocas, corrientes, escuelas, teorías, etc., ya que otros sistemas semióticos de lenguas, visuales, auditivos, gráficos, entran en un nuevo texto, ya se como citas, como recuerdos o fragmentos de una unidad global y fragmentada de significado (Beristain, H., 1992: 269, Greimas y Courtés, 1982: 227)

Alteridad

a. El texto digital virtual tiene la propiedad y condición de “ser otro” o “ser otra”. Ante su necesaria exposición como identidad, la alteridad de la imagen digital, está definida por la relación de presuposición recíproca que ambos conceptos tienen.

b. De la misma manera que la identificación permite estatuir la identidad de dos o más objetos, la distinción o diferencia, es la operación por la que se reconoce su alteridad.

c. Así, el texto digital es camaleónico, construye su propia identidad, pero presenta la condición de convertirse en “otro”, otro texto, otro discurso, en otra representación, dada su heterogeneidad, interactividad, ubicuidad de contexto espacio-temporal, dado sus cualidades como signo dinámico y cambiante.

Complejidad

a. El intercambio cultural en internet, participa de la complejidad como función de la productividad de nuevos textos y significados. El número de nuevos textos semánticos en relación con los textos visuales previos no refleja necesariamente la complejidad, pero la productividad semiótica es un factor de dicha complejidad.

b. La complejidad es una noción constante en la poética del texto digital, su interactividad y relaciones hipertextuales.

Polisemia

a. Pluralidad de significados de un signo digital, diversidad de referencias semánticas

poseídas por un signo u objeto semiótico expresados en el texto en Internet.

Transcodificación

a. Es la operación o conjunto de operaciones por las que un elemento o un conjunto signifiante, es decir, un texto digital, se traslada de un código a otro, de un sistema semiótico a otro. Cuando la transcodificación obedece a reglas de construcción determinadas, según un modelo retórico o científico establecido, entonces puede funcionar y equivaler a un metalenguaje. Esto es, el texto digital en Internet y su intercambio, permite construir un metalenguaje de sus propias reglas de funcionamiento, comportamiento y construcción.

Fragmentación

a. Segmentación posibilitada en cifras binarias (píxeles o bites), en el caso del texto digital, dado en secuencias o unidades textuales, operación dada en el eje sintagmático del texto y del conjunto del hipertexto.

b. Fragmentación es también categorización efectuada en la diversidad de sistemas semióticos en los que participa el texto digital en la trama de Internet.

c. Igualmente “fragmentación conceptual”, en palabras de Lévi-Strauss, que permite una organización de tipo paradigmático (Greimas y Courtés, 1982: 185).

Continuo

a. El texto digital es tiene la capacidad de mantenerse sin cambios, la actualización es un fenómeno discreto que articula la trama

digital y virtual en tiempo y espacio directos, presenciales.

b. La calidad de continuo es aplicada igualmente a los textos que tienen unión, unidad y proximidad. Texto digital como un compuesto de partes unidas entre sí y entre otros sistemas semióticos.

Discreto

a. El texto digital participa ampliamente de la calidad de lo discreto o discontinuo, dada las cualidades de su estructura numérica, expresada en unidades mínimas (o píxeles para la imagen digital) desarticulable, y que permite interrumpir su estado continuo espacio-temporal.

b. Lo discontinuo o discreto en el texto digital se entiende como un conjunto de instantes, puntos, píxeles, o posiciones interrumpidas, divididas o intermitentes, separadas, distintas o aisladas.

Estructura

a. El texto digital en internet, responde a una estructura considerada como entidad “autónoma” de relaciones internas, constituidas en jerarquías, llamada igualmente arquitectura del texto digital.

b. Arquitectura del texto digital es igualmente una arquitectura conceptual, narrativa, histórica, estructuralmente semántica, que permite crear un espacio-tiempo virtual para habitar y recorrer simbólicamente un tiempo y un espacio imaginario o histórico, narrativo.

c. Estructura del texto digital, intercambio cultural digital, como una red relacional o red

de relaciones, cuyos elementos la constituyen, claramente expresadas en el texto digital, en el escenario del hipertexto y la Internet.

d. Red relacional implica intersecciones, en una magnitud descomponible en partes, una jerarquía que mantiene relaciones con el todo y a su interior.

e. Texto digital como estructura, como entidad autónoma, que mantiene relaciones de dependencia y, al mismo tiempo, de interdependencia con el conjunto más vasto del que forma parte, está dotado así de una organización semiótica interna que le es propia, sin dejar a un lado sus relaciones externas.

Combinatoria

a. El texto digital está sujeto al llamado “ars combinatoria”: a partir de un pequeño número de elementos simples, es posible formar un elevado número de combinaciones de elementos en una misma unidad textual.

b. Es igualmente el texto digital y su intercambio, un procedimiento de engendramiento de unidades complejas, desde unidades simples.

Entropía

a. En el texto digital y su intercambio, entropía es la medida de la incertidumbre existente ante un conjunto de signos, textos, mensajes, de los cuales va a recibirse sólo uno.

b. Medida del orden del sistema semiótico del texto digital, al interior y la posibilidad de desordenarse.

c. Entropía del texto digital en internet, alude al texto como sistema de información, y se

refiere a la cantidad de información asociada a un texto determinado. Una entropía baja se asocia con frecuencia a una gran calidad estética, aunque tal relación no es ni necesaria ni frecuente.

d. La cantidad de información asociada a un texto digital disminuye por efecto de la entropía, es decir, por el desorden o la desorganización de sus elementos estructurales, y que producen ruido que destruyen la información o la convierten en otra.

Fusión

a. El intercambio del texto digital en Internet, permite fácilmente el acto y efecto de fundir. Reducir a una sola cosa dos o más cosas. Mezclar imágenes, sonidos, gráficos, textos escritos, música, etc.

b. Forma de asociación, Sheler ve en la fusión afectiva en una unidad metafísica del mundo, unidad que exige la diversidad de actantes (Abagnano, 1998:581)

Heterogeneidad

a. El texto digital es heterogéneo, ya que sus elementos hipertextuales en la red y fuera de ella, tienen propiedades de tal modo diferentes que no pueden inscribirse en una misma y única clase.

b. Heterogeneidad del texto digital es la mezcla o compuesto de partes de diversa naturaleza, que buscan una unificación.

c. Kant denominó “regla de la heterogeneidad” a la regla de la razón que intenta buscar unificaciones conceptuales cada vez más extensas, o sea géneros cada vez más altos, regla que resultaría de la oposición simétrica a la “regla de la especificación”, y con ella concluiría en la

“ley de la afinidad” (Kant, I. Crítica de la razón pura, Apéndice de la dialéctica trascendental. En Abagnano, 1998:626)

Multiplicidad

a. La multiplicidad en el intercambio del texto digital, se expresa como abundancia excesiva de signos y sistemas semióticos simultáneos.

b. Multiplicidad del texto digital y su intercambio, como dispersión ilimitada o dispersión desordenada, y al mismo tiempo como el orden de una multiplicidad determinada, tanto en lo sintáctico numérico de los elementos que lo constituyen, como en los elementos discursivos conceptuales.

Sincretismo

a. El texto digital en internet, participa de un sincretismo hipertextual y multimediático, de discursos, técnicas y sistemas semióticos disímiles conciliados como una superposición o fusión de textos, con tendencia hacia la síntesis.

b. Sincretismo del texto digital como superposición de términos y categorías heterogéneas, integradas con ayuda de una magnitud semiótica visual (o lingüística).

c. El intercambio cultural en el sistema tecnológico de Internet es sincrético, estrictamente digital, tiende a la síntesis de un sistema multimediático aunque monodigital, o monolítico-digital; tiende a excluir la noción de lo tangible, lo tridimensional.

Pluralidad

a. El intercambio cultural digital, goza de multitud de elementos y sistemas semióticos

asociados.

b. Pluralismo del texto digital como reconocimiento de interpretaciones diferentes al que está sometido el discurso del texto, interpretaciones dadas en una diversificación de factores, situaciones, contextos o desarrollos en el tiempo y la cultura, sobre el campo del sistema semiótico de una mismo texto.

c. Pluralismo expresivo o estético, igualmente el intercambio cultural participa de está pluralidad de motivos estilísticos que pueden “no tiene nada en común”.

Sinergia

a. El intercambio cultural en Internet se manifiesta como la coordinación y convergencia de diferentes signos y sistemas semióticos, como acción combinada de diferentes factores interactuando de manera cooperativa, en un reforzamiento recíproco semántico de los elementos así dispuestos.

Diacronía

a. El intercambio cultural en red, nos lleva a la categoría de la instantaneidad o “tiempo real”, evolución a través de la duración del texto digital en el momento de su actualización.

b. El carácter diacrónico del sistema semiótico del texto digital, describe el encadenamiento de las transformaciones que sufre el sistema durante su evolución en el tiempo.

c. El carácter diacrónico del texto digital, llevado a la noción de “tiempo real”, momento, o instante continuo.

Sincronía

a. La sincronía es el estado de un texto digital, en un momento dado de su existencia histórica, un aspecto estático del tiempo del estado del texto sin consideración de los fenómenos de evolución del mismo, como sistema semiótico. Es útil en el análisis e interpretación histórica del texto y sus contenidos.

b. En el texto digital la sincronización reemplaza la unidad de lugar y la interconexión a la unidad de tiempo (Lévy, 1998: 18).

Simultaneidad

a. El intercambio cultural en internet, es un fenómeno espacio-temporal ubicuo, ya que es posible actualizar el texto en al mismo tiempo y cualquier espacio.

b. Discursivamente el texto digital experimenta igualmente un efecto de simultaneidad en la pluralidad multitextual e hipertextual virtuales, en pantalla o cualquier otro soporte.

Verosimilitud

a. El texto digital y el intercambio cultural en Internet, pasan necesariamente por la asimilación del concepto de verosimilitud, entendida como discurso de lo posible o de lo “imposible verosímil”, como discurso de la factual, “lo que parece verdad”, más no como discurso de verdad o de la verdad.

b. El texto digital participa de la verosimilitud como ficción realista, definida por Aristóteles como alternativa artística al principio de verdad. (Abagnano, 1986: 1186)

c. La verosimilitud que posibilita el texto digital, abre el campo al territorio de la interpretación con una libertad todavía no explorada, que pone el dedo en la llaga en la crisis de los sistemas de representación, principalmente el fotográfico, como registros, técnicas y discursos de la representación y constatación ontológica de la verdad y la existencia.

d. El texto digital como discurso tecnológico y conceptual, participa de la verosimilitud en su dimensión intercultural, como representación más o menos conforme con la “realidad” sociocultural, retorizada, como “actitud” metasemiótica de orden connotativo, que adoptan las sociedades frente a los signos.

e. La verosimilitud sirve como criterio veridictorio, como constructo social de legalización del discurso del texto digital.

f. El discurso verosímil admite igualmente, y en la imagen digital es evidente, no sólo la representación “correcta” de la realidad socio-cultural, sino también el simulacro montado para hacer parecer verdad, y que depende por ello, de la clase de los discursos persuasivos. (Greimas y Courtés, 1982: 29)

g. La falsificación como discurso de lo verosímil es, en la cultura digital contemporánea, una armadura nueva que proyecta la ontología del texto hacia el territorio de la pura interpretación, la crítica, la duda y la incertidumbre informativa. (Beristain, H., 1992: 499, Greimas y Courtés, 1982: 435, Abbagnano, 1986: 1186)

Imaginario

a. El intercambio cultural digital entra en la trama de lo imaginario, como un conjunto de textos compartidos por una sociedad, o por un colectivo o grupo social. Texto como instrumento cognitivo y expresivo. El imaginario del signo digital abarca representaciones, evidencias y presupuestos normativos, retóricos, implícitos que configuran un modo de concebir, imaginar y visualizar el mundo y su organización, las relaciones sociales, la identidad individual, grupal y colectiva, los ideales y los modelos paradigmáticos a seguir.

b. El modelo semiótico-epistemológico así propuesto, permite describir el comportamiento semántico, sintagmático y pragmático del intercambio cultural en nos nuevos entornos simulados y virtuales de Internet. Cabe advertir, que el modelo es una propuesta experimental y que nuestros futuros retos serán corroborar la eficacia del mismo en la descripción de fenómenos de intercambio cultural en Internet, así como en la aplicación de encuestas a usuarios-tipo predeterminados de la red.

Propiedades de los entornos digitales

Para complementar el modelo semiótico-epistemológico de los nuevos simulacros digitales, es preciso señalar cuatro propiedades esenciales de los entornos digitales que construyen justamente dicho simulacro: que son secuenciales, participativos, espaciales y enciclopédicos. (Murriay, 1999: 83)

Estas propiedades dan al modelo semiótico-epistemológico cualidades específicas

que convierten al intercambio cultural digital en un poderoso territorio virtual para la creación de conocimiento. Dichas propiedades describen igualmente, las características de este modelo como un nuevo simulacro de intercambio cultural:

Los entornos digitales tienen propiedades *interactivas*, son:

a. *Los entornos digitales son **secuenciales** o sucesivos*: las computadoras se rigen por una secuencia de procedimientos; el computador es un “motor”, diseñado para realizar una serie de operaciones complejas y dependientes unas de otras. Los programas se rigen por algoritmos y reglas exactas o generales de comportamiento que describen los procesos, desde encender las luces de una ciudad a regular una central de energía nuclear.

b. *Los entornos digitales son **participativos***: los programas sucesivos resultan atractivos no sólo por seguir una serie de reglas exactas, sino porque permiten una participación y generar cambios. Los programas responden a acciones del usuario. La propiedad figurativa de la computadora es la codificación de comportamientos de respuesta. Los entornos digitales en Internet son interactivos porque se rigen por procedimientos sucesivos y son participativos.

c. *Los entornos digitales son, además, **espaciales***: tienen la capacidad de representar espacio “navegable”. A diferencia del espacio lineal de libros e imágenes, el espacio en el entorno digital permite presentar espacios a través de los cuales el usuario puede moverse, y transitar de forma dinámica en tiempo real. La interfaz gráfica del usuario y los nuevos programas definen un espacio

virtual cada vez más “real” para los usuarios, un entorno con geografía propia, en el que un clic en la pantalla se experimenta como un traslado a un lugar distante en una red mundial. La cualidad espacial de un entorno digital aparece debido al proceso interactivo de navegación. Es posible verificar la relación entre un espacio virtual y otro volviendo atrás o adelante. Incluso experimentar un mundo tridimensional continuo, como en los nuevos videojuegos. El poder narrativo y de acción dramática de la navegación, se verifica también, además de los videojuegos, en la escritura de ficción interactiva (Murriay, 1999: 83-84).

d. *Los entornos digitales son **enciclopédicos***: la capacidad de memoria y gestión de información de las computadoras, permite almacenar, recuperar e intercambiar conocimiento con eficacia, flexibilidad y en grandes cantidades. Un libro de tamaño medio ocupa un mega bite, unas cien mil palabras. Ahora, un CD-ROM puede almacenar sesenta y cinco millones de palabras, o sea, 650 mega bites, el equivalente a 650 libros; un videodisco digital de 5,3 giga bites, equivale a 5,300 libros.

Esta capacidad de memoria seguirá aumentando en soportes aislados, pero aumentará aún más si consideramos las bases de datos globales de internet, accesibles a través de una red mundial de computadoras conectadas. Así, los recursos aumentan exponencialmente. Dichas cualidades de almacenamiento, provocan igualmente capacidades enciclopédicas.

Todas las formas de representación, los sistemas de signos codificados se digitalizan y se adquieren la capacidad de intercambiarse en otros

entornos digitales que puedan estar en contacto. Música, pintura, fotografía, sonidos, gráficos, lenguajes escritos, imagen fija y en movimiento. Es posible pensar en una enciclopedia global de bases de datos, una biblioteca accesible desde cualquier parte y en cualquier momento.

La realidad virtual enciclopédica es todavía caótica, fragmentada, incompleta y farragosa. Internet parece brindarnos recursos ilimitados del mundo, accesibilidad, intercambio cultural y recuperación de información inmediata. El intercambio cultural en internet, se convierte en una red de posibilidades narrativas hipertextuales casi ilimitadas. La extensión del mundo como simulacro, se vislumbra como la posibilidad de expansión de un mundo ficticio, en el contexto de una red mundial interconectada, en donde el intercambio de documentos reales cruzados, pueden alcanzar y atravesar a los documentos reales y hacer que las fronteras del universo de ficción y simulacro parezcan fundirse con las del mundo “real”, sin aparente límite.

La naturaleza enciclopédica de la red, por ello, también es un obstáculo. Genera historias, intercambios culturales, informes y ambiguos, propicia una cultura de la incertidumbre sobre cuál es la verdadera historia, los verdaderos documentos, y hace estallar los referentes ontológicos de la veracidad. Otro obstáculo de la capacidad enciclopédica de la red, es la hiperinformación, la sobreabundancia informativa, y, además, todavía no existen convenciones formales de organización, que permitan al usuario explorar un medio enciclopédico sin ser presa del caos y la entropía abrumadora.

El enciclopedismo virtual, tan abierto y cambiante, responde, sin embargo, finalmente, a una serie de reglas predeterminadas y, sin duda, a las expectativas retoricadas, reglas y normas de una sociedad. Por ello, pensar en una “nueva” democracia enciclopédica, donde el usuario controla “todo” y accede a “todo”, conlleva riesgos políticos, culturales, psicológicos e incluso estéticos, que es preciso ponderar (Murriay, 1999: 83-84).

Conclusiones

El modelo semiótico-epistemológico que aquí se propone para describir los nuevos entornos digitales, concebidos como un simulacro, como una arquitectura semiótico-digital, resulta conceptualmente complejo, lleno de categorías aparentemente ajenas a la experiencia que tanto un individuo como una sociedad, experimentan en el intercambio de información, conocimiento y cultura en Internet (y otros entornos digitales). Sin embargo, no hay usuario que no esté familiarizado con tales categorías epistemológicas, que fundamentan el conocimiento y la experiencia del intercambio en un entorno simulado digital.

La descripción de cada una de las claves epistemológicas, permite además tener una clara conceptualización de una “realidad virtual”, que se nos presenta invisible e intangible, y sin embargo, como un espacio armado de signos que

transforman y configuran una realidad “virtual”, actualizable, en la que el usuario ha de moverse e intercambiar información.

Resulta igualmente útil, una descripción precisa de las cualidades específicas de los entornos digitales, que como expresiones del simulacro digital, dan herramientas semióticas a los usuarios de una sociedad enfrentada a esta lógica tecnológica y cultural que implica el simulacro digital.

Bibliografía

- Abril, G. (1997). *Teoría general de la información*. Madrid, España.
- Abbagnano, N. (1986). *Diccionario de filosofía*. México: FCE.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Beristain, H. (1992). *Diccionario de poética y retórica*. México: Porrúa.
- Greimas A.-J. y Courtés, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, España: Gredos.
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.
- Murriay, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós Multimedia, Digital 12.