



Abril - Mayo
2004

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sitios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

¿Semiotica Virtual para un Diseño Virtual? El diseño virtual a al luz de la semiótica

Número Actual

Por [María Fernanda Noboa](#)
Número 38

Es necesario dejar entrever parámetros de reflexión, hacia una propuesta de base semiótica en la interpretación de la nueva mirada del diseño virtual.

Dicha mirada debería ser asumida en tres niveles: primero en el nivel de la autoconstrucción del diseño; segundo, en el de la legitimación de esa mirada, vehiculizada en lenguajes determinados y, finalmente, en el nivel de integración de los dos anteriores hacia la discursivización de la mirada del otro, ajustada a la mirada global.

Todo esto, a propósito del auge de la discusiones puestas sobre el tapete respecto de la realidad virtual y la construcción de los nuevos modos de diseñar el pensamiento del mundo, con sus actores, objetos y escenarios en los ordenadores-, actual soporte de la iconosfera que compete a este ensayo- y, que exige de parte de quienes están comprometidos con la semiótica, una luz en la interpretación de este fenómeno.

De ahí, el intento de definir el objeto formal de este tema desde el escenario complejo que plantea la cibercultura, para cuyo tratamiento se homologará una lógica teatral cualquiera, entorno a la cual se evidencia que una es auténticamente la realidad y otra su representación, ambas asumidas en una combinación armónica entre el " background y el backstage" con la dirección semiótica.

Resulta vital, pues, partir de las concepciones de realidad virtual, muy claramente definidas por Roman Gubern como: "un sistema informático que genera entornos sintéticos en un tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de *lludere*:engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe solo dentro del ordenador"¹, y dirigirlas a entender las instancias de producción, circulación y consumo de los sentidos producidos por la lógica que emana.

Esto lleva a instar al diseño virtual como una *forma de textualidad*², desde la cual se entenderá el texto no como la realización de un simple sistema semiótico, sino uno al cual se le ha conferido un peso especial en la cultura específica - en este caso la cibercultura- y , además, como un espacio material mediante el cual se manifiesta y desarrolla la significación, no en una mera magnitud o conjunto signifiante, sino más bien de un objeto de conocimiento ya constituido.

Esto estatuye al diseño virtual como un objeto de descripción y a la vez de construcción que vincula /poderes/, /haceres/, /saberres/ y /quereres/ de sujetos productores y resignificadores de sentidos virtuales (en mediaciones complejizadas por lenguajes y soportes sistematizados) en códigos, reglas y formas de manifestación , y prácticas corresponsales con dicho tejido, que ritualizan la incursión en el ciberespacio a través de una pantalla plana.

Así, "se pretende establecer el sistema o sistema de significación textuales que posibilitan al director escénico(en este caso la cibercultura, a los comediantes (diseñadores de realidad virtual y) construir un sistema significativo en que el espectador concreto (los consumidores de dichas realidades) no esté fuera del lugar"³.

Y es ,asimismo, como desde los ejes de realidad alternativa que ostenta tener los propios atributos de una realidad objetiva y verdadera, la realidad virtual puesta en escena mediante funciones tridimensionales, hiperreales y patémicas, evidencia complicidad entre un /hacer persuasivo/ y un /hacer interpretativo/ que espectaculariza, tras el telón del espacio escénico diseñado y puesto en juego, la aparente coherencia entre retazos de representaciones, caóticas y fragmentarias de las imágenes virtuales, ante un espectador cuyo niveles de reconocimiento quedan seducidos por una indescriptible ilusión sensoria -enmarcada en la producción semiótica del director de la obra-, hacia ultrarremitecias de presencias sostenidas en significantes sofisticados, en ausencias de referentes, en sentido estricto. Así, se fusionan y realimentan las nuevas nociones de espacio- tiempo y espectador- escena., al compás de las nuevas exigencias de los diseñadores en el "designio o la intención dentro de sí del diseño"⁴

Esto supone ya la espectacularidad entre textualidad y representación, inmersa en la lógica de un espacio escénico, que se caracteriza por una discontinuidad en el tiempo y una recursiva fragmentación que, a la vez que vende ideas etiquetadas de realidad e induce a un sentido de individuación, se centra en el aquí y el ahora de la experiencia virtual sensorializada y desensibilizada.

Y, es desde esta misma dinámica que el diseñador construye su mirada -en la cual sujeto/objeto se asumen-, se piensa a sí mismo y funda una doble textualidad, como fruto del sedimento de construcciones colectivas que le permite, de un lado montar el espectáculo de la tecnocultura de la autorrepresentación y de otro, procurar la expansión hacia las representaciones de los demás, en dimensiones eidéticas (de ídolo), que corresponden al tan anhelado intento de duplicar la realidad como forma de establecer una ilusión referencial fuerte aunque pasajera. Ilusión, que no se cierra en sí misma, sino que se abre a la simulación desde la cual el propio estatuto ontológico de directores, comediantes, técnicos y espectadores son interpelados permanentemente en circuitos de semiosis pre-construidos que hacen ver lo no-dicho y que legitiman su propio /ser/ desde el /hacer creer/, modalizado por un /hacer ver/.

De este modo, la tramaturgia, así consolidada, globaliza el sentido técnico- científico de la representación y, por tanto, virtualiza también los sistemas sígnicos comprometidos (en códigos cromáticos, espaciales, objetuales, de orden, de vinculación, de respuestas ,entre otros) en el montaje informático de una seudo realidad que afecta la intersubjetividad y la seguridad por lo conocido de quienes están ante ella, para enmarcarlos en el apremiante desafío de lo nuevo y lo imprevisto, que consolida la contradicción latente entre una proxémica real del observador y la estratagema ofrecida en la realidad artificial.

De un lado, se saca al espectador del espectáculo, se lo compromete y hasta se lo induce a entrar en este nuevo mundo fascinante, tridimensional en un ritual paradójicamente *diferenciador* (por la experiencias única de cada uno) y *unificador* (por la lógica común de construcción semiótica de base) hacia ese ciberespacio definido por Gubern como un:

un paradójico lugar y un espacio sin extensión , un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado esterescópicamente que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico

para vivir dentro de una imagen sin tener impresión de que se está dentro de la imagen y viajar así en la inmovilidad⁵.

De otro, quienes están detrás de la magia de su creación se convierten en los mentalizadores y mediadores de un espacio de ensueño, en donde todo es posible y en donde se propone un efecto perceptivo que disuelve la diferenciación entre espectador y espectáculo, y en donde la vida misma adquiere un nuevo sentido que reconfigura el imaginario colectivo.

Y es precisamente desde este momento que los diseñadores y su objeto de diseño se amalgaman en escenificaciones modernas en un /estar-ser/ del sentido retórico de la realidad, en concordancia con lo exigido por la sociedad mediática. Un rol que, casi lo obliga, a formar parte de un funcionamiento binario entre la trivialización omnipresente de las demandas objetuales de la sociedad y su propio *mea culpa* de verse absorbido por una lógica que determina que el *designar del diseño virtual*⁶, en cuanto a las relaciones paradigmáticas y sintagmáticas de las señas que le competen y con las que se proyecta, sean producto de la intención signica que regirá la concreción en el objeto virtualizado, su espacio de circulación y consumo y los modelos de relación fetichizada que predicán con el usuario.

De este modo, se podrá dilucidar si la intención proyectual de diseño virtual concretado se compenetra con los requerimientos de uso, estructura y función, técnicos, psicológicos y culturales de los actores sociales vinculados con su respuesta pragmática., y por ende valorar la relación real entre intención del diseño y su función esencial utilitaria.

Por el momento, el telón se cierra, pero la dinámica de esta realidad pondrá en escena nuevos actos -materializados en una vasta tipología signica- que no son posibles sin la presencia del espectador que los aprehenda y los asuma. La dramaturgia tejida en la realidad virtual ha presentado así un enfoque particular de su construcción escénica, mediante la instrumentación de lo onírico hacia la consolidación de la denominada *self media* que abre nuevas sensibilidades al espacio íntimo de los cibernautas. Todo esto sin soslayar que al ser una práctica social, más allá de ser inocente, permite comprender la re-presentación (presencias en ausencias) intencionada y compleja de la nueva forma de configurar el sentido de la realidad para la cibercultura. Y todo lo que ello involucra.

Notas:

¹ Roman Gubern, 1996. Del bisonte a la realidad. La escena y el laberinto, (Anagrama S.A. Barcelona), pp.156

² Se alude de un lado al modelo canónico de la Semiótica de la Cultura desarrollada por la Escuela de Moscú (Tartú), y de otro a las concepciones de textualidad de los estudios de la Semiótica Generativa del semiólogo peruano Óscar Quezada, por ser pertinentes.

³ Pf. Anne Usberfeld, 1993. Semiótica Teatral, (Título Original de la obra Lire le Théâtre, trd. Francisco Torres), 2da. Edición. Cátedra. Madrid, pp.8

⁴ Esto respecto del análisis que sobre la etimología del término diseño, su epistemología y aspectos contextuales trata Ives Zimmermann .1998. <¿Qué es diseño? >, en Del diseño, Gustavo Gili, Barcelona, pp.101-116

⁵ Gubern, op. cit., p.1

⁶ Ives Zimmermann, se refiere a que en el contexto del diseño, al elegir los elementos constitutivos de la seña del objeto o de su identidad, siempre interviene la intención o el designio.

Referencias:

Gubern, Roman (1996) Del bisonte a la realidad virtual. *La escena y el laberinto*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.

Quezada M., Óscar(1991) *Semiótica Generativa. Bases Teóricas*. Lima: Universidad de Lima.

Usberfeld, Anne (1993) *Semiótica Teatral* (Título Original: Lire le Théâtre. Trad. Francisco Torres Monreal). 2da Ed. Madrid: Cátedra

Zimmermann, Ives (1998) <¿Qué es el diseño?> en *Del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mtra. María Fernanda Noboa G.