

# Semio

## CONCEPTOS MÁS IMPORTANTES PRIMER PARCIAL

### 1- Fundación Telefónica:

- a) Concepto de RA
- b) Diferencia entre RA inmersiva y RA simple.
- c) Ingredientes básicos (4)
- d) Campos de aplicación (saber describir brevemente con un ejemplito)
- e) Respecto del punto B: límites de la RA
- f) Incidencia en el conocimiento (importante)
- g) RA ruidosa

### 2- Lonchuk:

#### 3.1: Teoría de Peirce:

- a) Categorías
- b) Definición de signo (partes que lo integran)

c) Tipos de interpretante

d) Noción de semiosis ilimitada o infinita

e) Objeto Inmediato y Objeto Dinámico

f) Tricotomías

3.2: Realidad aumentada:

a) Definición imagen realidad aumentada

b) Rasgos: interactividad, inmersión, carencia de indexicalidad

c) Affordances y effectivities: recursos: Presencia, ecualización de la información, espacialidad e inmersión, empatía.

d) Indexicalidad

e) Hacer semiótico (cognitivo/pragmático)

f) Materialidad e intencionalidad comunicativa

g) La construcción del sentido

h) Densidad semiótica.

4 – Suvin:

a) Extrañamiento

b) Diferencia entre ciencia ficción y relato realista

c) Utopía (características)

d) Eutopía y distopía

e) Novum

## 1) REALIDAD AUMENTADA DE TELEFÓNICA

a- **REALIDAD AUMENTADA:** la RA es una tecnología que potencia los 5 sentidos humanos, a través de los cuales percibimos el mundo real que nos rodea, con una nueva lente a la cual la información del mundo real se complementa con la digital.

Las imágenes se superponen, en tiempo real, de imágenes o información generadas virtualmente.

Así se crea un entorno en el que la información y los

objetos virtuales se fusionan con los objetos reales expandiendo nuestra percepción del entorno. Tan es así que el usuario puede llegar a pensar que esta experiencia forma parte de su vida cotidiana.

**b- RA INMERSIVA Y SIMPLE:** la RA **Inmersiva** es la tecnología que se concentra en desarrollar el concepto más puro de realidad aumentada. Es decir, pretende sumergirse en ese "mundo" y hacerlo parte del nuestro. Esto exige contar con tecnología muy elevada que aún no tenemos. Ej. Dispositivos conectados al cerebro como muestran varios caps de Black Mirror. La RA **Simple** es aquella que se aplica de manera sencilla a la información que tenemos hoy en día a nuestro alcance, con un enfoque más práctico y más accesible en todo el mundo. Ej. ra en videojuegos, en apps como snapchat, ig filtros con caras.

#### **c- 4 ELEMENTOS NECESARIOS DE LA RA:**

1. Un capturador de imágenes de la realidad real como una cámara.
2. Un proyector de la mezcla entre las imágenes reales con las imágenes sintetizadas como la pantalla de un celular.
3. Un procesador del contenido como una cpu.
4. Un activador de RA (gps, códigos bidimensionales), un elemento capaz de suministrar una información equivalente a la que proporciona la realidad real.

#### d- APLICACIONES DE LA RA:

- Juegos: se puede ver la ra en juegos como el pacman en las calles de Singapur utilizando el gps, bluetooth, WiFi, infrarrojos y sensores. Otros ejemplos son la xbox 360 que permite controlar e interactuar con la consola sin tocarla utilizando comandos de voz, objetos e imágenes, y el juego para celular pokemon go, el cual te permite "cazar" pokemones en las calles de tu barrio junto a un mapa el cual te indica los puntos donde hay pokemones.
- Educación: la ra se puede utilizar en libros, atlas con visiones 3D y modelados de objetos reales en lo virtual.
- Marketing: hay páginas de productos como la ropa en donde uno puede ver el resultado de la compra sin ver físicamente el producto. En el caso de " ", te permite "probar" la ropa mediante una cámara web.
- Mantenimiento: la ra puede reducir errores en las tareas o reducir el tiempo de realización de éstas. Ej. Las aeronaves de Boeing indica las operaciones a realizar para reparar un vehículo.
- Búsquedas: se utiliza en apps que ayudan a encontrar la parada de colectivo más cercana o también como cafeterías o restaurantes cercanos a vos, eventos, cines, museos, etc. Ej.

Google maps o moovit.

- Redes sociales: mezcla las redes con las interfaces de RA. Ej. Los filtros de Snapchat.
- Medicina: por ejemplo en cirugía dispone 3 dimensiones de los órganos y huesos al rededor de la zona de intervención. Ej. Imagen de resonancia magnética, ultra sonidos.
- Servicios públicos: por ejemplo, una app llamada everyblock te permite acceder a noticias sobre la ciudad en la que estás, la tasa de criminalidad con la que cuenta, el índice de empleo, entre otras cosas.

e- **LÍMITES DE LA RA**: la ra tiene límites borrosos. Es decir, a veces no se sabe cuando empieza o termina la realidad virtual y la realidad real. Pero si los usos o aplicaciones de la ra están más bien en el mundo real, pasarán a ser realidad aumentada y si están mas bien en el mundo virtual, pasarán a ser realidad real. Nos manejamos con ciertos indefinición y ahí tenemos un límite de tolerancia, si algo supera ese límite, lo filtramos, lo dejamos afuera.

f- **LA INCIDENCIA DE LA RA EN EL CONOCIMIENTO**: la ra incide en nuestro conocimiento de manera que nos hace enfocar nuestra atención en diferentes cosas, no solo por los intereses de cada uno ni la posición en la que estamos cuando algo ocurre, si

no también por el conocimiento que poseemos. Nosotros interpretamos la realidad en función de nuestro conocimiento previo.

g- **RA RUIDOSA:** David Deval se refiere a que no poseemos una RA relevante. Es decir, la información que nos puede proporcionar la ra es siempre la misma, sin contexto porque la información del procesador de la ra es limitada. Esta precisión se puede obtener mejorando el reconocimiento de imágenes.

## 2) TEORÍA DE PIERCE

### a- CATEGORIAS:

- Primeridad: es el reino de las sensaciones, posibilidades y cualidades. Todo lo que no se puede percibir en sí mismo es una primeridad. Por ej. La idea de "lo verde" no podemos percibirlo sin asociarlo a un objeto con ese color. No podemos percibir la cualidad verdosa por sí misma.
- Segundidad: es el reino de la existencia. Es todo lo que existe concretamente y podemos percibir porque tiene duración, persiste, se hace hábito. Por ej. Una luz verde que forma parte de un objeto pero no sabemos que es ese tercer elemento todavía. Sin embargo ya percibimos la cualidad del color verde en el objeto luz.
- Terceridad: es el reino de la lógica, del pensamiento, en el que rige la ley. Es decir, todo aquello que está determinado por el pensamiento

y/o valoraciones culturales lo cual nos permite relacionar la cualidad con un algo y le da significado, es una terceridad. Por ej. La luz verde significa "adelante", "proceder" si está sobre un semáforo.

**SEMIOSIS:** es la acción del signo, el proceso en el que un signo o representamen es algo que para alguien está en lugar de algo en algún aspecto o capacidad. Crea en la mente de esa persona a la que se dirige un signo equivalente, el interpretante del primer signo. El signo está por un objeto, no en todos sus aspectos, sino dependiendo del ground (fundamento) del representamen.

b- **SIGNO:** Un signo es aquel que está en lugar del objeto al que representa, y que por una relación convencional o de semejanza, evoca en un tercero una realidad determinada para alguien que la interpreta. Para Peirce el signo se integra de 3 componentes:

- Representamen: es un signo que está en lugar de algo, de un objeto. El representamen representa al objeto, pero lo hace sólo desde puntos de vista, es decir, en algunos de sus aspectos. Nunca podemos llegar a conocer al objeto en su totalidad.
- Objeto: Es la "porción" de la realidad a la que se puede acceder a través del signo. Y es una construcción semiótica. Se divide en objeto **inmediato** y **dinámico**.



**OBJETO INMEDIATO:** es uno de los aspectos del objeto que el representamen es capaz de representar en una semiosis determinada.

**OBJETO DINÁMICO:** puede ser representado por diversos signos o representamena, en distintas semiosis. En cada semiosis se selecciona una perspectiva desde la cual analizar, entender y explicar el objeto. Es el conjunto de objetos inmediatos que surgen de múltiples semiosis.

Por ej. En la construcción del objeto dinámico "fuego", al principio podemos tener los objetos inmediatos de su aspecto más "atractivo", que es luz brillante, que se apaga si se sopla en una vela y se puede volver a encender. Luego, puede aparecer otro objeto inmediato que es el aspecto peligroso del fuego: si se lo toca, te quema.

Y así a medida que vamos teniendo diferentes experiencias con el fuego, expandimos y enriquecemos nuestro conocimiento sobre él.

- Interpretante: es un signo equivalente o más amplio que la del representamen, cuya función es la de explicar a éste último y asegurar el conocimiento y la comprensión del mismo. Su índole depende del ground (la perspectiva, la orientación) seleccionado de la semiosis.

### c- 3 TIPOS DE INTERPRETANTE:

- Inmediato: el interpretante relacionado con el objeto inmediato de una determinada semiosis.

- Dinámico: reproduce el dinamismo del objeto dinámico con el que se relaciona. Son los posibles interpretantes que construyen desde múltiples perspectivas al objeto y entre los cuales la mente que interpreta puede seleccionar a uno.
- Final o normal: es un producto desarrollado por el pensamiento a partir de la incidencia del signo. Es el marca el límite de la semiosis de ese signo, hasta lo que se conoce.

d- **SEMIOSIS ILIMITADA**: Para Peirce la semiosis es ilimitada, ya que todo interpretante tiene la capacidad de convertirse en el representamen de un nuevo interpretante y así infinitamente.

De este modo es como hacemos cadenas de semiosis y vamos relacionando lo que sabemos con algo nuevo en base a nuestro contexto socio histórico cultural.

e- **TRICOTOMÍAS DE PEIRCE**: considera 3 tipos de semiosis, tres parámetros que permiten establecer una relación de los fenómenos que sentimos y la existencia real de las cosas del mundo, a modo de juzgar el grado de realidad de lo que creemos percibir.

1. Las semiosis de la **primera tricotomía** presentan directamente la cualidad posible de algo posible (CUALISIGNO), la ocurrencia de la cualidad en un algo singular (SINSIGNO) y la recurrencia y regularidad de la cualidad en un algo, que se constituye así como objeto permanente

(LEGISIGNO).

**CUALISIGNO:** es una cualidad, cualquier sensación (visual, auditiva, olfativa, gustativa, táctil) puede funcionar como cualisigno.

**SINSIGNO:** surge en el momento que se percibe la cualidad en un objeto. El sinsigno es una ocurrencia conformada por determinados cualisignos.

**LEGISIGNO:** surge en el momento en el que nos damos cuenta que una cualidad aparece regularmente en un objeto y es un objeto permanente en el mundo.

2. Las semiosis de la **segunda tricotomía** representan de manera mediata al objeto por medio de alguna relación sensible (**ICONO**), indicando su existencia (**ÍNDICE**) o por medio de convenciones intersubjetivas y culturales (**SÍMBOLO**).

**ICONO:** la cualidad que tiene un icono es lo que hace que sea un representamen, sin importar si el objeto que representa exista o no. Un icono puede ser signo de algo que no exista ya que determina al interpretante en base a alguna de sus características propias y no de la presencia del objeto.

**ÍNDICE:** es un signo que necesita de la coexistencia y conexión real con su objeto, porque si su objeto desaparece, desaparece a la vez el índice, que indica la presencia de ese objeto. El índice debe ser advertido por la mente que le atribuya un interpretante.

**SÍMBOLO:** es un signo que oara ser representativo

necesita una ley, convención o hábito que le permita ser interpretado. Una regularidad de interpretación hacia el futuro.

3. Las semiosis de la **tercera tricotomía** interpretan y explican a otros signos (los de la 2da) que son los que representan los objetos. También hay tres tipos de semiosis:

**RHEMA:** es capaz de generar múltiples y posibles interpretantes sin seleccionar uno en particular.

**DECISIGNO:** actualiza un interpretante en un contexto según el ground seleccionado por la mente que interpreta. Por lo que la producción de interpretantes comienza a limitarse.

**ARGUMENTO:** determina específicamente un interpretante, el cual es el resultado de un proceso de razonamiento dentro de un sistema y sujeto a la legalidad de ese sistema, que funciona como contexto.

### 3) IMAGEN DE LA RA SEGÚN LONCHUK

a- **IMAGEN DE LA RA:** produce y representa eventos en una realidad extendida que va desde el extremo de un entorno real al extremo de un entorno virtual. Es una representación mixta, que muestra objetos y escenarios cuya existencia es real, e incrementa la información sobre los mismos agregando objetos y escenarios, cuya existencia es virtual.

Su dimensión comunicativa se debe a que converge un conjunto de elementos informativos-comunicativos (análogos y digitales) que expanden nuestra percepción del entorno. A la vez, esto es debido a estos objetos representantes están por o en lugar de otros objetos para alguien, lo cual caracteriza a la imagen de la RA como signo.

**b- INTERACTIVIDAD DE LA IMAGEN DE RA:** es interactiva porque es una imagen que se manifiesta en un determinado instante y está al merced del usuario. Es decir, cada vez que un usuario utiliza un tipo de sistema de RA la imagen aparece de manera rápida y pasajera y, si el usuario se desconecta, desaparece. Además, brinda diferentes opciones de acciones y respuestas respecto a las distintas decisiones que tomen los usuarios sobre los objetos o escenarios representados. Los usuarios pueden hacer que las imágenes se modifiquen y así, un mismo usuario o dos distintos, pueden provocar imágenes de apariencia diferente y tener experiencias diferentes.

**c- AFFORDANCES Y EFFECTIVITIES:** es el ofrecimiento o disponibilidad de un objeto mediante un conjunto de estímulos a un individuo u organismos de realizar una acción.

Los cuatro recursos de la imagen y sus correspondientes efectos en los usuarios:  
**presencia, ecualización de la info, espacialidad inmersiva y empatía:**

**PRESENCIA DE LA IMAGEN:** el usuario de la RA se siente presente dentro del mundo representado por la imagen. Esta sensación es creada mediante pistas visuales y pistas narrativas. Las visuales son referencias acerca de quiénes somos dentro de la imagen y acerca de por dónde podemos interactuar con los objetos y en los escenarios del mundo representado. Las pistas narrativas nos sugieran información acerca de quienes somos dentro de la narración representada por la imagen.

**ECUALIZACIÓN DE LA INFO:** la imagen de la RA ecualiza la información visual. Es decir, transmite equilibradamente los contenidos con el objetivo de no abrumar al usuario y permitirle un recorrido libre según sus tiempos y su interés en actuar.

**ESPACIALIDAD INMERSIVA:** la representación espacial en 360° es una construcción visual inmersiva y no automática del espacio. Es decir, la imagen parece tener zonas de posible actividad, con las que el usuario puede elegir interactuar o no. Y así, si decide interactuar, el espacio quedará visible, de lo contrario, quedará invisible e inactivo.

**EMPATÍA:** los eventos representados por la imagen interactiva e inmersiva de la RA se conectan automáticamente con el usuario, dejando de lado su incredulidad, de modo que se siente presente y se percibe como actor protagonista o cómplice en un

evento en las escenas representadas y experimenta las emociones correspondientes a su situación.

d- **INDEXICALIDAD:** en la realidad aumentada, la indexicalidad funciona al poder distinguir los objetos de la realidad real de los objetos de la realidad virtual. Por ej. si tengo una taza de café en mi mano, la puedo tocar, puedo leer el café, saborearlo y verlo. Es decir puedo percibirlo. En cambio cuando la imagen está representada de objetos virtuales, estoy falto de algunas indexicalidades. Un ejemplo en donde falla la indexicalidad es si al cruzar un puente, lo puedo ver, veo y escucho el agua que está debajo del puente pero cuando voy a poner un pie sobre ese puente no lo puedo sentir bajo las suelas de mis zapatos, por lo que me detiene porque siento que no soy parte de esa situación, sé que eso no es real.

La RA a veces puede "engañarnos" y pensar que somos parte del mundo que nos presenta, por eso dependemos de la indexicalidad para poder distinguir y percibir qué cosas son reales y cuáles no.

e- **HACER SEMIÓTICO:** la imagen de la RA tiene la fuerza y el poder del hacer semiótico porque los dos aspectos de la semiótica (cognitivo: construye objetos y pragmático: los inviste de valores culturales) hacen que la imagen visual atraiga la atención del usuario y haga creer de la existencia real de objetos, seres o eventos virtuales, hacen saber cada vez que sobrepone capas de información,

hacen actuar interactivamente con los objetos que los usuarios desean manipular y hacen ser parte a los usuarios de esa realidad.

#### **f- MATERIALIDAD E INTENCIONALIDAD**

**COMUNICATIVA:** la capacidad representativa de la imagen de la RA depende de la cantidad y calidad de los signos programados para intervenir en el diseño de la imagen y, de la calidad e intencionalidad comunicativa de ese diseño.

Esa intencionalidad puede ser denotativa, es decir, en el sentido literal, que está explícita; o connotativa, es decir, en el sentido sugerido, que está implícita.

De ese modo, se requerirá de un desciframiento de sentidos secundarios, a través de la interpretación de símbolos, de estereotipos y de elementos de retórica del contexto.

**g- CONSTRUCCIÓN DEL SENTIDO:** los objetos que las imágenes de la RA representan son construcciones semióticas porque podemos interpretar distintos escenarios en los que se mezclan objetos reales y objetos virtuales. Estos objetos introducen conceptos abstractos a los que las imágenes otorgan visibilidad y le dan un sentido. Por ejemplo, en el episodio Arkangel de la serie antológica Black mirror existe una empresa llamada por el nombre del capítulo que implanta chips a niños y permite que sus padres puedan rastrear y controlar a sus hijos, así como también pixelar imágenes que les causaría angustia



o que solamente no quieran que los niños vean. El capítulo se enfoca en la historia de una madre soltera que implanta este chip a su hija y a través de una tablet conectada al chip puede ver todo lo que su hija ve en todo momento y elegir lo que no quiere que vea y que sí. De este modo, se construye el objeto de "control" y al mismo tiempo el objeto de "sometimiento", "prohibición" o "dependencia". El objeto de "libertad" se da cuando la madre elige dejar de usar el sistema "Arkangel" por un tiempo y su hija se cría como una adolescente independiente.

**h- DENSIDAD SEMIÓTICA:** es la cantidad y calidad de interpretantes argumentativos actualizados por el intérprete para entender y explicar una imagen en entornos de realidad aumentada. Los interpretantes argumentativos podrán ser actualizados en mayor o menor número y tendrán mayor o menor complejidad, según sean interpretante que tan sólo pretenden reconocer al objeto representado o sean interpretante cuyo propósito sea el de atribuirle a ese objeto rasgos morales o ideológicos, o según sean interpretantes integrados en esquemas argumentativos con valoración positiva o negativa respecto del objeto representado.

La densidad semiotica es una propiedad relacional. Esto significa que la interpretación de la imagen depende del intérprete, en relación con la imagen que está mirando, situado en un contexto particular.

## 4) SUVIN: CIENCIA FICCIÓN Y EXTRAÑAMIENTO

a- **EXTRAÑAMIENTO:** para Brecht es la acción y efecto en el público que permite reconocer el tema del que se habla pero a la vez haciéndolo parecer poco familiar. Él lo llama también "efecto de distanciamiento".

El público necesitará poseer una mirada neutra con la que se sienta asombrado por un evento no esperado y obligarlo así a adquirir una perspectiva de sucesos que se narran o acontecen y de ese modo ser capaz de desarrollar una opinión propia, crítica y racional.

### b- **DIFERENCIA ENTRE CF Y RELATO REALISTA:**

los relatos realistas cuentan acciones que podrían suceder en la vida real.

Los personajes experimentan situaciones similares a las que podría vivir cualquier persona común.

El relato realista pretende tener un "efecto de realidad", es decir que el lector crea que eso que está sucediendo es real, que sucede, sucedió o puede suceder en su realidad también.

En la ciencia ficción se cuentan acciones relacionadas con los avances científicos, ya sea en tiempo presente, pasado o futuro (pero nunca dentro del mismo contexto del autor). Siempre las explicaciones a los elementos de la cf estarán avalados por la ciencia.

Para Suvin, el extrañamiento es lo que diferencia a la ciencia ficción de la corriente literaria realista.

c- **UTOPIA**: Suvin considera las siguientes características de la utopía:

- La condición sociopolítica, la utopía siempre es sociopolítica.
- Necesita de una comunidad imaginaria (porque la utopía siempre es en comunidad, no individual) más perfecta que la comunidad actual del autor.
- Es una construcción verbal. La utopía es ficticia, es una construcción hecha en palabras, imaginaria. No puede llevarse a cabo desde la realidad empírica del autor.
- La individualidad de esos constructos en oposición a proyectos utópicos.

Suvin: la utopía es la construcción verbal de una comunidad casi humana particular, en la cual las instituciones sociopolíticas, las normas y las relaciones individuales están organizadas de acuerdo con un principio más perfecto que el de la comunidad del autor, teniendo como base dicha estructura un extrañamiento surgido de una hipótesis histórica alterna.

d- **LA UTOPIA SE DIVIDE EN EUTOPIA Y DISTOPIA**

**EUTOPIA**: (eu=buen topos=lugar) es una utopía en la que el autor muestra al lector contemporáneo la vista de un mundo considerablemente mejor que aquél en el cual el lector vive.

**DISTOPIA**: (topos=lugar dis=malo) es una utopía

en la que el autor muestra al lector un mundo peor que el suyo.

e- **NOVUM:** (del Latín objeto nuevo) es un término usado por el estudioso de la ciencia ficción Darko Suvin y otros para describir las innovaciones científicamente probables que se utilizan en la narrativa de la ciencia ficción.

Suvin argumenta que el género de la Ciencia Ficción se distingue de la fantasía dado que la historia se guía por un novum validado por lógica cognitiva. Esto significa que el hipotético nuevo objeto en el cual se basa la historia podría existir a través de la ciencia y no solo por magia.

Nova es el plural.

Última modificación: 20 de may. de 2019