

Lo virtual desde el prisma de las categorías lógico-semióticas de Peirce

The virtual from the prism of Peirce's logical-semiotic categories

MARÍA ELENA BITONTE - ORCID 0009-0005-7063-4062

(pág 49 - pág 60)

RESUMEN. Este trabajo propone una reflexión sobre dos temas de gran magnitud: la teoría de las categorías de Peirce y su potencial para describir lo virtual. ¿Qué aportes nos ofrece esta teoría para entender el mundo virtual? Más allá de responder esa pregunta, este análisis busca enfatizar la vigencia y relevancia de la operatoria peirceana frente a los desafíos socioculturales y epistemológicos que plantea la etapa actual de la cultura posdigital. Las categorías peirceanas son los cimientos de una semiótica capaz de abordar los fenómenos sociales más diversos y se ha mostrado eficaz para enfrentarse a los objetos de estudio más complejos, debido a su amplitud de espectro y adaptabilidad. Describir las características y dinámicas de lo virtual representa un desafío significativo, teniendo en cuenta que se trata de un entorno cada vez más envolvente de nuestras experiencias cotidianas. Volver a la teoría de las categorías de Peirce invita repensar este fenómeno para comprender mejor su naturaleza e impacto.

Palabras clave: Semiótica peirceana, categorías, posible, existente, real, virtual

ABSTRACT. This paper proposes a reflection on two major themes: Peirce's theory of categories and its potential to describe the virtual. What insights does this theory offer for understanding the virtual world? Beyond merely answering that question, this analysis seeks to emphasize the ongoing relevance and validity of Peirce's operatorship in the face of the sociocultural and epistemological challenges posed by the current stage of postdigital culture. Peircean categories constitute the foundation of a semiotics capable of addressing the most diverse social phenomena and have proven effective in dealing with the most complex objects of study, due to their broad spectrum and adaptability. Describing the characteristics and dynamics of the virtual is a significant challenge, considering that it increasingly envelops our everyday experiences. Returning to Peirce's theory of categories invites us to rethink this phenomenon in order to better understand its nature and impact.

Keywords: Peircean semiotics, categories, possible, existent, real, virtual.

MARÍA ELENA BITONTE. Universidad de Buenos Aires, Universidad Nacional de Moreno. Docente de Semiótica (Ciencias de la Comunicación, UBA) y de producción de géneros académicos (UBA, UNM). Miembro de la Comisión Directiva de la Asociación Argentina de Semiótica (AAS) y del Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM, UNR).

Investiga sobre semiótica, mediatización, alfabetización académica y prácticas educativas mediatizadas. Autora y editora de libros, materiales didácticos, reseñas, traducciones y artículos especializados en estas materias.mariabitonte@hotmail.com

FECHA DE RECEPCIÓN: 04-04-2025 **FECHA DE APROBACIÓN:** 06-04-2025

Un hombre prehistórico ve una rama. La reconoce por lo que es. Pero la historia no se detiene aquí, ya que el hombre, dialectizando, ve doble. Observa sobre la rama y la imagina como un garrote. La rama significa garrote. La rama es un garrote virtual (Pierre Levy, 1999, p. 73).

1. ¿QUÉ SON LAS CATEGORÍAS?

Siempre que nos enfrentamos a un objeto de estudio necesitamos disponer de instrumentos adecuados para discriminar las dimensiones analíticas pertinentes. Una herramienta fundamental -y fundacional- con la que ha contado la teoría semiótica contemporánea han sido las categorías peirceanas. Y cuanto más complejo, el objeto, más eficientes resultan por su amplitud de espectro y flexibilidad para adecuarse a las más variadas materias.

Muchos filósofos adoptaron el concepto de categorías con el fin de explicar la estructura de la realidad en el marco de sus modelos teóricos –los presocráticos, Aristóteles, Kant, Hegel, Husserl, Heidegger, Wittgenstein, Goffman, Lakoff, entre otros. Peirce plantea su doctrina de las categorías para pensar las condiciones de cognoscibilidad de la realidad:

Intento un análisis de lo que aparece en el mundo. No nos estamos ocupando de la metafísica, sino sólo de la lógica. Por lo tanto, no nos preguntamos lo que es realmente, sino sólo lo que nos aparece a cada uno de nosotros en cada minuto de nuestras vidas. Analizo la experiencia, que es el resultado cognitivo de nuestras vidas pasadas y encuentro en la misma tres elementos. Lo llamo Categorías (Peirce, 1987, 232; CP, 2.84.).

La arquitectura teórica de la semiótica peirceana está basada en los pilares estructurantes de tres categorías: la Primeridad, la Segundidad y la Terceridad. Toda su concepción del conocimiento se sostiene sobre esta base cuya materialización es el signo ternario, que exterioriza la actividad mental en las correspondientes dimensiones de la semiosis: cualitativa –primera–, factual –segunda– y codificada –tercera. De este modo, la semiosis resulta un proceso dinámico que vincula la *posibilidad* de existencia de las cosas reales, con su *existencia* concreta y su *representación*, siempre parcial e incompleta y, en consecuencia, productiva.

Peirce parte de la idea de que el conocimiento del mundo no es directo ni lineal. Entre el sujeto que conoce y el objeto a conocer hay una brecha salvada por la mediación semiótica. El mundo no se nos presenta, en principio, como un todo coherente, claro y distinto, sino a partir de percepciones confusas, datos dispersos que demandan un orden para volverse inteligibles. Lo que se nos aparece –retomando a Kant– no es “lo que es en sí” sino el *fenómeno* o *phanerón* –en griego *φανερών*, lo que se nos muestra o aparece. Este es el principio de la ciencia que Peirce bautizó como *faneroscopia* o *ideoscopia*, y el estudio de las categorías peirceanas, como clases lógico-cognitivas, se da en este marco. Apel explica la doctrina de las categorías de Peirce como un proceso de inferencias a través de signos, cuyo despliegue resume en estas palabras:

Para Peirce, el conocimiento no consiste en ser afectado por las cosas-en-sí, ni en la intuición de ciertos datos, sino en la “mediación” de una opinión consistente sobre lo real, es decir: en la “representación” de los “hechos” exteriores. En el encuentro del sujeto con el objeto -susceptible de ser investigado física y fisiológicamente- esos hechos nos dan indicios de su propia *existencia* y dejan tras de sí, en la confusa variedad de los estados sensitivos que tal encuentro provoca, ciertos signos expresivos cualitativos o “semejanzas” –“icons”– de su ser así –Sosein–; signos que, en la inferencia hipotética –la “concepción” de algo como algo–, son reducidos a la unidad de una proposición consistente sobre el hecho exterior a través del descubrimiento de un predicado bajo la forma de un símbolo interpretativo –“interpretant”– (Apel, 1997, p. 44).

Para aclarar mejor esta aproximación es importante recurrir a Verón (2013, cap. 1. “La abducción fundante”) donde recupera la teoría lógico-semiótica de Peirce (1894, “¿Qué es un signo?”) con el fin de explicar que todo razonamiento resulta una interpretación de signos a través de una operatoria que transcurre en tres niveles:

En el primer nivel se encuentran las sensaciones y sentimientos *sin referencia a nada más*, como la apreciación de un sonido o la pura contemplación de un color. Cuando de repente ese sonido irrumpe fuertemente (como cuando una puerta se cierra de golpe), ese sonido mueve a una reacción (sobresalto, taparse los oídos, salir del cuarto) estamos en otro nivel. No es entonces, ya el solo sentimiento (*feeling*) sino en la confrontación con la realidad de las cosas. Y en la medida en que se produce un pensamiento o un razonamiento acerca del viento que movió la puerta y provocó el ruido, estamos en otro estado mental. *Feeling, reaction, thinking*, he aquí las categorías presentadas como formas de pensamiento (Verón 2013, p. 30-31).

Se puede comprender mejor ahora, desde esta visión de proceso,

la faneroscopia como una descripción de los modos de manifestación fenoménica del mundo [...] Todos los estados mentales son procesos de signo, procesos semióticos [...] cada uno de los tres componentes del signo –cualidad o *feeling*, objeto o *reaction*, interpretante o *thinking*– es, a su vez un signo. Estamos pues “encerrados en la semiosis [...] *feeling, reaction y thinking* son las tres dimensiones básicas de toda actividad cognitiva del Homo sapiens (Verón, 2013, p. 33).

La categorización es crucial en el funcionamiento cognitivo de la especie humana. Consiste en agrupar las percepciones y experiencias fragmentarias e inconexas que se nos presentan, en categorías, es decir, en conjuntos de cosas que comparten rasgos similares, aun bajo criterios de orden tan diversos que, dependiendo de cada cultura, pudieran parecer irracionales, como lo muestra Lakoff (1987). La categorización es una operación de síntesis cognitiva que simplifica y ordena la aprehensión de la infinitud de lo real. Sobre esta base pasamos al siguiente tramo de este artículo dedicado examinar qué clase de entidad es lo virtual.

2. LA VIRTUALIZACIÓN DEL HIPERTEXTO

Las primeras definiciones de lo virtual lo imaginaron como texto. No es un mal comienzo, tomando en cuenta que la metáfora de la red se ha mantenido desde el inicio de la digitalización de la información, con una fuerza descriptiva insuperable. ¿Quién podría explicar mejor que Roland Barthes qué es un texto? En su Lección inaugural de la cátedra de semiología lingüística del *Collège de France* puntualizó:

Texto quiere decir Tejido, pero si hasta aquí se ha tomado este tejido como un producto, un velo detrás del cual se encuentra más o menos oculto el sentido (la verdad), nosotros acentuamos ahora la idea generativa de que el texto se hace, se trabaja a través de un entrelazado perpetuo (Barthes, 2008, p. 104).

Y ya en *S/Z*, la noción de texto estalla en su pluralidad:

En ese texto ideal las redes son múltiples y juegan entre ellas sin que ninguna pueda reinar sobre las demás; ese texto no es una estructura de significados sino una galaxia de significantes; no tiene comienzo; es reversible; se accede a él a través de múltiples entradas sin que ninguna de ellas pueda ser declarada con toda seguridad la principal (Barthes, 2004, p. 3).

No es ocioso insistir en que el texto ya era una multiplicidad que sale fuera de los límites de sí mismo y se conecta con otras multiplicidades, mucho antes de la World Wide Web. La metáfora de la red en desarrollos como los de Barthes y otros posestructuralistas –Julia Kristeva, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Jacques Derrida, Michel Foucault– buscaba quebrar los fundamentos teóricos de un modelo basado en las ideas de estructura, linealidad, centro y periferia. Así se demostró que el texto –el texto clásico– siempre fue una red de reenvíos intertextuales. Fue Gérard Genette (1989) el primero que describió el hipertexto, como una de las relaciones que puede establecer un texto con otros, a saber, la relación –no comentativa– entre un texto A –hipertexto– con otro texto B –su hipotexto. Si entonces el texto se define como un artefacto de varias entradas y salidas, no es difícil entender cómo la analogía *texto-red* desemboca en la idea de hipertexto virtual¹.

El hipertexto virtual permite el acceso remoto a los textos a través de la Red de Redes. Retomando esa línea, George Landow caracterizó al hipertexto como un texto no secuencial que se ramifica y permite vincular documentos, ventanas, dispositivos, conectar elementos textuales verbales y no verbales, icónicos y sonoros, a través de enlaces –hipervínculos. Su trabajo sobre el hipertexto abordó lo virtual en términos de su capacidad para romper con las estructuras lineales que cierta semiología atribuía al texto analógico. Landow destacó las conexiones que aumentan las posibilidades del lector para elegir, debido al sistema reticular de nodos y vínculos que refractan el ambiente físico en otros no físicos, pero altamente interactivos e interaccionales².

Por su parte, Pierre Levy puso de relieve un aspecto crucial, y es que

el hipertexto contribuye a producir acontecimientos de actualización textual, de navegación y de lectura. Sólo estos acontecimientos están verdaderamente situados. El

imponderable hipertexto no tiene un lugar y necesita soportes físicos importantes para subsistir y actualizarse (Levy, 1999, p. 14).

En suma, el hipertexto es una matriz de textos virtuales que dependerán de que un usuario o lector los actualice. El hipertexto digital incorpora la posibilidad de conectar múltiples interfaces –imagen, sonido, animación, escritura, los mundos tridimensionales de la realidad virtual y los videojuegos– emplazadas en una red que hace accesible su navegación. Es un tejido de fibras incorporales que requieren dispositivos físicos para actualizarse en espacios de contacto, habitables por formas de presencia y acontecimientos virtuales.

3. LO VIRTUAL DESDE LAS CATEGORÍAS SEMIÓTICAS DE PEIRCE

El concepto de virtual tuvo usos tanto científicos como ordinarios desde la antigüedad. El término proviene del latín *vir/virtus* que significa varón o las cualidades atribuidas al varón, por lo que toma el sentido de ‘potencia’, de lo que tiene la capacidad de pasar a un estado actual o producir un efecto³.

Desde un enfoque antropológico, Pierre Lévy observa la virtualización a través de la evolución cultural, como una continuación del proceso de hominización. En este sentido, nuestra especie evidencia una tendencia acelerada y sostenida hacia la virtualización. De este modo, lo virtual se define, no como un estado sino como una dinámica o proceso, una “transformación de un modo a otro de ser” (Levy, 1999, p. 8). Más específicamente, “No nos referimos a lo virtual como manera de ser, sino a la virtualización como dinámica. *La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización.* Consiste en el paso de lo actual a lo virtual” (1999, p. 12).

El desafío de categorizar lo virtual radica, sobre todo, en esclarecer la frecuente confusión que consiste en oponer *lo virtual* a *lo real*: “En su uso corriente –dice Lévy – el término virtual se suele emplear para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la “realidad” como una realización material, una presencia tangible” (1999, p. 10). En este sentido,

Lo virtual –dice Levy- tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes [...] Por lo tanto, la diferencia entre real y posible es puramente lógica. En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual (Levy, 1999, p. 10-11).

Quienes están familiarizados con la semiótica peirceana habrán de notar que lo que Levy plantea es que lo virtual no se opone a lo real (Terceridad), ni a lo existente –Segundidad–, ni a lo posible –Primeridad–, sino, en un movimiento refractario, a lo *actual*.

Recordemos que la Primeridad es para Peirce, la categoría más simple. Las cosas que abarca no se relacionan con nada, sólo es “aquello que es tal como es, positivamente y sin referencia a nada más” (Peirce, 1987, p. 110; CP 8.328). Se refiere al mundo incorporeal de las sensaciones y los afectos posibles, de las cualidades de las cosas sin contacto con las

cosas, y de toda forma que necesita aplicarse a un objeto para existir. La Primeridad son las “cualidades del sentir” (Peirce, 1987, p. 111; CP 8.329), comprende aquello que se encuentra desterritorializado, sin conexión con el objeto, porque es la forma del objeto posible, antes de que se concrete. Dicho platónicamente, constituye un mundo de apariencias, de atributos —lo rojo, lo amargo, lo tedioso, lo duro, lo noble, antes de su existencia en un objeto (Peirce, 1974; CP 1.418). Pero como no existe cualidad sin sustancia, forma sin materia, potencia sin acto, la Primeridad se realiza en la Segundidad.

Peirce define a la Segundidad como “el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa pero con exclusión de toda tercera cosa” (Peirce, 1987, p. 110; CP 8. 328), por lo tanto, implica algún tipo de relación —como la dimensión de *contacto* que Verón (1983) teorizó en términos de contigüidad de los cuerpos. La categoría de Segundidad consolida el vínculo existencial entre la cualidad y el objeto, vuelve hecho lo posible. Es el mundo donde la Primeridad se afirma y territorializa. Es asimismo el correlato de la Primeridad donde se establece la conexión entre los estados mentales internos y la irrupción del mundo exterior, el mundo de la experiencia. Dada la dualidad que supone, la Segundidad está tensionada entre dos fuerzas que se oponen: potencia-acto, sustancia-accidente, sensación-manifestación, fuerza-resistencia, acción-reacción, causa-efecto, etc. Su carácter disruptivo introduce una instancia de conflicto, de lucha —*struggle*— en la semiosis. De ahí que Peirce la asocia a la acción, pero la acción *bruta*, sin intervención del pensamiento (Peirce, 1987: 112; C.P. 8.330). Es en la Terceridad donde se realiza la síntesis cognitiva que da cohesión al conjunto mediante un hábito o ley general que resuelve, codifica, vuelve inteligible, confiere razonabilidad a la percepción, la experiencia y las ideas.

La Terceridad se define como “el modo de ser de aquello que es tal cual es, al relacionar una segunda cosa y una tercera entre sí” (Peirce, 1987, p. 111; CP 8.330). En la Terceridad se integran las categorías anteriores mediante el orden simbólico que rige el pensamiento, el lenguaje, las convenciones sociales, la cultura. De ahí su naturaleza colectiva (pública, general) y su capacidad de representación de la realidad. Son estas las condiciones que hacen de la Terceridad el universo donde se realiza el signo en sus tres dimensiones: *posible*, *existente* y *real*. Este es el punto teórico fundamental de donde parte la tesis del semiólogo Eliseo Verón (1993) sobre la Terceridad como espacio de construcción de la realidad y de la realidad como construcción semiótica —discursiva—:

[L]a noción misma de “realidad” es inseparable de su producción en el interior de la semiosis; es decir que, sin semiosis, no habría “real” ni “existentes”. *Porque son las leyes mismas de los signos las que nos llevan a postular que en el mundo hay cosas que no son signos* (Verón, 1993, p. 116, destacado en el original).

Volviendo a la pregunta inicial ¿a qué categoría correspondería lo virtual? Gilles Deleuze afirma:

Lo virtual posee una realidad propia que no se confunde con ninguna realidad actual, presente o pasada. Posee una idealidad propia que no se confunde con ninguna imagen posible, con ninguna idea abstracta. Se diría de la estructura: realidad sin ser actual, ideal sin ser abstracta (Deleuze, 1982, p. 579).

No es muy difícil descubrir nuevamente, en esta definición, la impronta de la tríada categorial de Peirce. Desde esta perspectiva, lo virtual no se corresponde con la Segundidad –*realidad actual*–, ni con la Primeridad (imagen posible), ni con la terceridad –*idea abstracta*. Como ya lo señalaba Levy (1999), no se debe confundir una virtualidad –preexistente a los objetos– con sus actualizaciones. Un ejemplo al que recurre Deleuze, es el fonema que, tal como lo problematizó Jakobson, no se identifica con una letra, una sílaba o un sonido, ni es tampoco una ficción ni una imagen asociada (1982, p. 579). Pero el gran ejemplo de virtualidad que conceptualiza Deleuze (1982) es la estructura que, como tal, es siempre una “infraestructura” que se encarna en diferentes modelos: la lengua, el inconsciente, la sociedad, la economía. Lo virtual plantea una tensión entre el plano de lo potencial, lo actual y lo real que sólo se resuelve mediante una actualización, la actualización del pensamiento y la memoria en la escritura, de la partitura en cada interpretación, del paso del texto clásico al hipertexto digital, de la lectura que Usted está haciendo ahora de este artículo.

Desde esta perspectiva, el mundo actual –fáctico, empírico– y el virtual se vuelven isomórficos, casi equivalentes, pero de diversa naturaleza. Los cuerpos, los objetos, los textos con los que interactuamos mediante una interfaz digital no son meras posibilidades, de hecho, están ahí de alguna forma, tampoco son existentes –cuerpos tangibles a los que podemos tocar, oler, estrechar–, ni son reales. Lo posible es un registro idéntico a lo real, pero sin la existencia. Y lo virtual es una versión desterritorializada de lo existente. Dicho esto ¿es dable pensar que lo virtual sea una cuarta categoría que Peirce no alcanzó a vislumbrar?

En este punto, la virtualidad no parece acomodarse a ninguna de las categorías formuladas por Peirce. A partir del siguiente cuadro intentaré sintetizar y poner en evidencia las relaciones entre las dimensiones categoriales y lo virtual en su emplazamiento digital, en cuanto a sus modos de ser, características y formas de presencia:

Categoría	Primeridad	Segundidad	Terceridad	Virtual
Modo de ser/conocer	<i>Posible</i> Cualitativo Imaginario Potencial	<i>Existente</i> Factual Actual Contiguo	<i>Real</i> Construido Simbólico Convencional	<i>Tiende a lo actual</i> (Re)produce imagen, conexión y sociabilidad
Característica	Analogico Incorpóreo Inmaterial	Tangible Empírico Corpóreo	Codificado Abstracto Discursivo	Digital Intangible Ensamblado
Forma de presencia	Sin conexión Desterritorializada Afectiva	En contacto Física Efectiva	Regulada Social Comunitaria	Conectada Imperfecta Marcada

Tabla 1. Relaciones entre las categorías peirceanas y lo virtual digital

Una vez distinguidas con claridad las dimensiones categoriales de lo posible, lo existente y lo real, voy a focalizar la digitalización y las nuevas formas de virtualización, porque lo que nos interesa son los modos del ser y del conocer que aporta lo virtual.

Desde la pandemia del COVID-19 se enfatizó la brecha entre lo real –“presencial”– y lo virtual –remoto–, en todos los campos de la actividad social –clases, reuniones, eventos, *streaming*, teletrabajo, videoconsultas, zoompleaños, besos y abrazos virtuales. Contraria-

mente a la opinión difundida, que traduce la presencia física como antítesis de la ausencia –rémora Moderna que tiene al cuerpo físico como modelo ideal de presencia–, lo virtual produce acontecimientos y presencias que no se oponen, aunque se diferencian de las presencias empíricas. Roberto Igarza las llamó “presencias imperfectas”, “verosímiles capaces de interactuar sincrónicamente” (Igarza, 2021, p. 115).

No obstante, la “desterritorialización” que provoca la virtualización, hay un *continuum* que implica “el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este «efecto Moebius» se desarrolla en diversos ámbitos: en las relaciones entre público y privado, propio y común, subjetivo y objetivo, mapa y territorio, autor y lector, etc.” (Levy, 1999, p. 17). Pero el núcleo principal de este nuevo modo de ser virtual en los entornos digitales no es solamente este *ensamble* (Latour, 2008) de sujetos y objetos en el mismo momento y en espacios diferentes, sino la *copresencia marcada* de los sujetos, cuyas trayectorias dejan rastros que enlazan el mundo *on* y *offline*.

El hipertexto es una superficie, atravesada por signos en el límite de lo visual, lo escrito, lo oral y lo indicial: visto, leído, respondido, reenviado, etiquetado, *likeado*, comentado, compartido, guardado, citado, descargado, editado y tantas otras marcas de interactividad son pepitas de oro en el nuevo modelo económico extractivista de datos. Lo virtual es un mundo de copresencias intangibles cuyas huellas, sin embargo, remiten a escenografías de la conversación “presencial”: el comentario –género de la conversación cotidiana, hegemónico hoy en la interacción en línea–, las marcas de interacción que se anclan en el presente de la enunciación –primera y segunda persona pronominal, operadores verbales y visuales interpe-lativos, íconos y símbolos que al tocar se vuelven puntos de fuga, “reenvíos indiciales del yo” (Gurevich, 2018, p. 35). “Clavar el visto” es, por caso, una irrupción de la Segundidad, como dos cuchilladas emanadas directamente de los ojos, que operan el pasaje del orden simbólico al plano de los hechos, del contacto. Tal como lo expresan Gómez Cruz y Ardèvol,

Hay un sinnúmero de ejemplos que muestran hasta qué punto carece de sentido la distinción entre online y offline [...] La comunicación digitalmente mediatizada aumenta la posibilidad de encuentro físico lo que, a su vez, refuerza la participación mediatizada en un conjunto continuo de prácticas comunicativas y socializadas “onlife” (2017, p. 40).

Este ensamble es a lo que denominamos virtual, un universo que produce acontecimientos incorporales, una matriz de infinitos mundos paralelos donde la semiosis se recontextualiza en espacios cognitivos, relacionales y afectivos. Finalmente, como era de esperar, lo virtual no es una categoría más, es una extensión que actualiza las tres categorías del ser y el conocer y reanuda la semiosis infinita en sus tres dimensiones.

4. REFLEXIONES FINALES

Como traté de demostrar desde el comienzo, convocar la semiótica peirceana y su vasto universo conceptual ayuda a clarificar los más complejos interrogantes epistemológicos que se han planteado en el campo filosófico, social y cultural, incluso los nuevos desafíos a los que nos enfrenta la revolución posdigital.

Nos preguntábamos al inicio, a partir de Peirce y de otros estudiosos que aún tácita —o virtualmente— se aproximaron a lo virtual a través de su concepción de las categorías, cuál es el modo de ser y de conocer en que consiste lo virtual. De ahí, desembocamos en que el funcionamiento cognitivo, presidido por las categorías, organiza la estructura del conocimiento del mundo, a partir de las divisiones triádicas y la correspondiente división de los signos que las reanudan en sus tres registros infinitamente.

En el curso de esta reflexión partimos de la relación texto-red-hipertexto con referencia a lo virtual. Sobre la base de esta articulación preliminar, se hizo clara la concepción del texto como una red de múltiples nodos interconectados, pero también —o tal vez por esa misma razón— como una virtualidad que puede ser actualizada en cada lectura, versión, traducción, edición, copia.

Esta idea introducida por Barthes, Kristeva, Derrida, Deleuze, Guattari, Foucault, Genette, entre otros, subraya el antagonismo trascendental entre la concepción del texto como totalidad orgánica, estructura, linealidad, y un proyecto teórico y metodológico que lo reconoce en su conectividad, agenciamiento, capacidad generativa. Este giro supuso un primer cambio de paradigma. El segundo fue el que articuló esa idea de texto, al estudio del hipertexto electrónico, destacando su capacidad generativa. Dicha capacidad —tal como lo explica Landow, citando a Derrida —*De la gramatología*— es el producto mismo de su virtualización, es decir, de la posibilidad de ser actualizado en infinitos contextos:

Todo signo, lingüístico o no, oral o escrito, puede ser *citado*, puesto entre comillas. La implicación de esta facultad para ser citado, o apartado, se manifiesta en el hecho, clave para el hipertexto, de que, como añade Derrida, “de este modo, puede alejarse de cualquier contexto dado y engendrar una infinidad de contextos nuevos de una forma absolutamente ilimitada (Landow, 2009, p. 86).

Resulta entonces que el hipertexto es una manifestación discursiva de lo virtual, matriz de creación de mundos. En *La Semiosis Social 2*, Verón (2013) demuestra la vigencia de este enfoque en el análisis de los procesos cognitivos que nos conectan con lo que llamamos “la realidad”, a través de la historia evolutiva de nuestra especie, que es la historia de la mediatización. Para Verón todo fenómeno mediático es la exteriorización de un proceso cognitivo en las tres dimensiones de la semiosis. Uno de los espacios donde dicha exteriorización se pone en acto es lo virtual⁴.

Toda forma de conocimiento es vector de virtualización desde mucho antes de la era digital. Más aun, Levy muestra que nuestra especie “se ha formado en y por la virtualización. A partir de esto, la mutación contemporánea se puede interpretar como una reanudación de la autocreación de la humanidad” (1999, p. 56). Así, desde las más primitivas herramientas que virtualizaron la acción, el movimiento, el cuerpo, hasta las tecnologías más contemporáneas basadas en la infraestructura digital; desde primeros sistemas de signos que materializaron el pensamiento, hasta los contratos, que virtualizan las relaciones sociales, la construcción social toda pasa, como argumenta Levy (1999), por la virtualización.

Con esto llegamos al nudo problemático que se trató en este trabajo, que es la índole de lo virtual, y a su propósito particular, que se refiere a las nuevas condiciones de producción de lo social que se dan con la virtualización. Dos conclusiones principales se pueden extraer de lo expuesto hasta acá. La primera es que lo virtual es un modo de ser y

conocer que no se asimila a ninguna de las categorías lógico-semióticas de Peirce. La segunda, vinculada con la anterior, es que lo virtual no es una categoría más, es un entorno cualitativamente diferente, aunque de límites porosos, que las recrea y actualiza.

La perspectiva de las categorías nos permite comprender mejor que el antagonismo entre lo posible, lo existente y lo real no son pertinentes para caracterizar lo virtual. Lo virtual no es un modo de ser real, ni un modo de existencia, ni tampoco un modo de ser posible. La virtualización es –para decirlo en los términos de Levy– “uno de los principales vectores de la creación de realidad” (1999, p. 12).

La vida social transcurre cada vez más intensamente, en espacios virtuales a los que –siguiendo a Gómez Cruz y Adrèvol– podemos llamar, con todo derecho, *Onlife*, espacios donde el umbral entre el aquí –offline, analógico– y el allí –online, digital– se vuelve difuso (2017, p. 35). En efecto, a partir de las tecnologías de la comunicación digital, lo virtual se encuentra a tal punto imbricado en nuestra vida que en este nuevo orden social ya no es posible separar las presencias virtuales del mundo “real”. Es así que, en el nuevo escenario posdigital, el hipertexto es la tela y trama de lo virtual, y lo virtual, su sede. Un espacio donde la actividad cognitiva del sapiens continúa en las tres dimensiones fundamentales de la semiosis, al infinito y más allá.

NOTAS

¹ Se reconoce a Ted Nelson –creador de Xanadu, antecesor de Internet– como el precursor del término en el ámbito informático (Landow, 2009).

² Tal como lo discierne Scolari (2008), el hipertexto posibilita la interactividad (relación usuario-dispositivo) y la interacción (relación entre usuarios en red). Ambos conceptos suelen identificarse, pero no son lo mismo.

³ Las categorías de *potencia* y *acto* corresponden a la *Metafísica* de Aristóteles. El acto se define como el pasar de un estado potencial a un estado actual o de ser, y la potencia, como el poder que tiene una cosa de pasar a otro estado o producir un cambio en otra. Lo potencial es lo que aún no es, pero tiene la posibilidad de ser en acto (Ferrater Mora, 1978, pp. 337-340).

⁴ En un capítulo de su *Semiosis Social 2*, Verón (2013: La revolución del acceso) describe la virtualización de las tres dimensiones categoriales en la Red-Internet como parte de la historia evolutiva de la mediatización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- APEL, K.- O. (1997). *El pensamiento de Charles S. Peirce*. Visor. (Trabajo original publicado en, 1975).
- BARTHES, R. (2008). *El Placer del texto y lección inaugural*. Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1973).
- (2004). *S/Z: Un ensayo*. Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1970).
- BITONTE, M. E. (2019). De las operaciones semióticas a una semiótica de las operaciones. En *Trayectorias. Actas del 14° Congreso Mundial de Semiótica*. Association of Semiotics Studies, Asociación Argentina de Semiótica y Área Transdepartamental de Crítica de Artes de la Universidad Nacional de las Artes. Buenos Aires, septiembre, pp. 31-42.
- DELEUZE, G. (1982). En qué se reconoce el estructuralismo. En Chatelet, Francois. *Historia de la*

filosofía. Ideas, doctrinas, IV “La filosofía de las ciencias sociales”. Espasa-Calpe. (Trabajo original publicado en 1974).

FERRATER MORA, J. (1978). *Diccionario de filosofía*. Sudamericana.

GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus. (Trabajo original publicado en 1982).

GÓMEZ CRUZ, EDGAR Y ELISENDA ARDÈVOL (2017). Ethnography and the field in media(ted) studies: a practice theory approach. En *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(3), pp. 27-46.

GUREVICH, A. (2018). *La vida digital. Intersubjetividad en tiempos de plataformas sociales*. La Crujía.

IGARZA, R. (2021). *Presencias imperfectas: el futuro virtual de lo social*. La Marca Editora.

LAKOFF, G. (1990). *Women, Fire and dangerous Things. What categories reveal about the mind*. The University of Chicago Press.

— (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Paidós. (Trabajo original publicado en 2006).

LANDOW, G. (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Paidós.

LATOUR, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial. (Trabajo original publicado en 2005).

LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós. (Trabajo original publicado en 1995).

NELSON, T. (s/d). *The xanadu parallel universe. Visibly Connected Pages and Documents for a New Kind of Writing*. <https://xanadu.com/xUniverse-D6>

Peirce, C. S. (1974). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Hartshorne, Charles, Paul Weiss y Arthur Burks (eds), vol. 1-8. Harvard UP.

— (1894). ¿Qué es un signo? Traducción castellana de Uxía Rivas (1999) Original en: CP 2.281, 285 y 297-302. Disponible en <http://www.unav.es/gep/Peirce-esp.html>

— (1987). *Obra lógico-semiótica*. Taurus. A. Sercovich (ed.) Versión castellana de Ramón Alcalde y Mauricio Prelooker.

SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa.

VERÓN, E. (1983). Il est là, je le vois, il me parle. En *Communications* 38, *Enonciation et cinema*. Seuil: París. Trad. María Rosa del Coto (mimeo). “Está ahí, lo veo, me habla”. Secretaría de publicaciones de la Carrera de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales, UBA.

— (1993 [1988]). *La semiosis social*. Gedisa.

— (2013). *La Semiosis social 2. Ideas, momentos, interpretantes*. Paidós.