
Semiótica aplicada a fenómenos sociales

Tomo II

Angélica Rodríguez Vargas (Ed.)

Diciembre 2022

Copyright © 2022 Angelica Rodriguez

Todos los derechos reservados.

ISBN: 978-958-8817-65-1

Contenido

| | |
|---|-----------|
| El tatuaje como símbolo | 9 |
| El graffiti, un movimiento inclusivo | 29 |
| Estigmatización a los consumidores de sustancias psicoactivas en bogotá | 41 |
| Enfermedades contagiosas en el arte | 53 |
| Estilo literario de Mario Mendoza | 74 |
| La percepción de la generación X gamer sobre la variación lingüística en los videojuegos actuales. | 91 |

Prólogo

Charles Sanders Peirce fue un filósofo lógico y fundador de la semiótica pragmática, que se interesó por la forma como pensamos. Fue el precursor del método explicativo del funcionamiento de los signos como vías para el conocimiento de la realidad, mediante la descripción de los fenómenos observados y la comprensión de la forma en que percibimos la experiencia. Según Peirce, la experiencia en la realidad implica sensaciones (Primeridad), efectos (Segundidad) e interpretaciones (Terceridad) que se integran en la conciencia en forma de hábitos, creencias o cogniciones. Dichas cogniciones — en forma de recuerdos, ensoñaciones, sueños, proyecciones, temores, visiones, percepciones y representaciones sociales.— la manera de actuar de los sujetos puede ser modificada por medio del autogobierno, es decir, la conducta deliberada y autocontrolada, convirtiendo así los hábitos conscientes en hábitos de pensamiento controlados por el pensador mismo en un proceso continuo de semiosis ilimitada.

Dentro de la construcción teórica-científica de Peirce, la Lógica o Semiótica es parte de las Ciencias Normativas, junto a la Estética y la Ética. Las Ciencias normativas junto a la Fenomenología conforman la Filosofía que, con las Matemáticas, hacen parte de las Ciencias Heurísticas y estas, a su vez, de las Teóricas. La semiótica se subdivide en Gramática Especulativa, Lógica Crítica y Retórica Especulativa (Silva and Severo, 2020). Estas últimas estarían relacionadas con el Universo de los Signos, la Realidad (física o psíquica) y las Ideas, que más tarde Charles Morris denominaría Sintaxis, Semántica y Pragmática, respectivamente. Según Peirce, a la mente le gusta jugar en “un animado ejercicio del propio poder, sin ninguna regla, excepto la de la libertad” (Sebeok and Umiker-Sebeok, 1987, p. 39); a este juego le llamó *Musement*, que se define como un proceso mediante el cual la mente busca conexiones entre estos tres Universos de la Experiencia, a través de observaciones y reflexiones que, cuando se especializan, se convierten en un estudio científico. Estos tres universos son las tres categorías ontológicas denominadas Primeridad, Segundidad y Terceridad (Almeida, 2018).

Uno de sus descubrimientos más importantes fue lo que él denominó hipótesis primero, y abducción o retroducción después, un modo de razonamiento diferente de la deducción y la inducción, como modalidades lógicas del pensamiento científico. La abducción es el primer momento de cualquier investigación científica; surge de un poder intuitivo de la mente —apoyado en la percepción inconsciente de conexiones entre aspectos del mundo— cuando obtiene un argumento original: el “único tipo de argumento con el que surge una idea nueva” (Sebeok and Umiker-Sebeok, 1987, p. 22). En efecto, según Peirce, de las tres formas de inteligencia lógica que per-

miten incrementar la consciencia, solo la abducción está totalmente dedicada al enriquecimiento cognitivo por su carácter creativo. En síntesis, la abducción es el proceso por el que se forma una hipótesis explicativa y es la única operación lógica que introduce nuevas ideas.

Para construir un razonamiento abductivo a partir del fenómeno de la depresión y su tratamiento, es necesario partir de la descripción de los signos que nos permiten llegar a una hipótesis que lo explique.

La hipótesis se da donde encontramos alguna circunstancia muy curiosa, que se explicaría al suponer que era un caso de cierta regla general, y en consecuencia adoptamos esa suposición, o donde encontramos que dos objetos se parecen mucho entre sí en ciertos aspectos e inferimos que se parecen mucho entre sí en otros aspectos. (Peirce, 2012, p. 236)

Así, este tipo de inferencia sintética o hipotética nos indica en qué debemos enfocarnos; además, nos conduce a un razonamiento hacia atrás y de carácter probable, sintético y ampliativo. Este modo de razonar tiene un valor importante en el hecho que permite sumar conocimiento en un terreno inexplorado. Según Génova (en Pía, 2015):

Mientras la inducción va de lo particular a lo general –clasifica–, la abducción es una forma de inferencia que conduce del efecto a la causa –explica–. Mientras la primera es capaz de clasificar hechos no observados, formulando una ley que generalice por la semejanza con los hechos observados, la abducción recurre a un hecho distinto que explica el hecho observado (p. 129).

Los artículos que se presentan en este texto exploran el razonamiento “hacia atrás-organizando las sensaciones, los hechos y los valores de manera progresiva, en un análisis basado en los nueve signos, que emergen de las tres tricotomías de Peirce (2006). Dichas relaciones triádicas se basan en la teoría semiótica peirceana, según la cual el signo es algo que está en lugar de un objeto o fundamento para alguien, es decir, un signo de segundo grado que se crea en la mente de la persona, denominado interpretante y cuyas relaciones dan lugar a tres correlatos: el signo en relación consigo mismo; el signo en relación con el objeto de referencia y el signo en relación con el interpretante.

Los nueve tipos de signos emergentes de estas relaciones se establecen en conformidad con una lógica que obedece a tres categorías universales respecto los elementos de la experiencia, en función de la forma en que el fenómeno se presenta a la consciencia:

Lo Primero es aquello cuyo ser es simplemente en sí mismo, no refiriéndose a ninguna cosa ni encontrándose detrás de nada. Lo Segundo es aquello que es lo que es debido a la fuerza de algo respecto a lo que es

segundo. Lo Tercero es aquello que es lo que es debido a las cosas entre las que media y que pone en relación una con otra (Peirce, 2012, p. 292).

Lo Primero o Primeridad consiste en la sensación original. Se trata de una cualidad susceptible de ser encarnada, es una posibilidad que no llega a ser verbalizada o manifiesta en términos tangibles. Esta cualidad se expresa en sí misma y no como aplicada a un objeto; es una abstracción de naturaleza general y potencial. Se trata de un elemento difícil de descomponer, que es en sí mismo la relación a ninguna otra cosa:

Precede a toda síntesis y a toda diferenciación: no tiene unidad ni partes. No puede pensarse de manera articulada: afirmarlo y ya ha perdido su característica inocencia, pues la afirmación siempre implica una negación de alguna otra cosa. ¡Deténganse a pensarlo y se ha ido! (...). Acuérdense solo de que cualquier descripción suya debe ser falsa” (Peirce, 2012, p. 292).

Lo Segundo o Segundidad, por otra parte, consiste en la dualidad: causa-efecto, acción-reacción; es la cualidad ya encarnada en la experiencia, en el hecho. Abarca el aquí y el ahora del signo. No se puede repetir dos veces exactamente igual, por lo que como fenómeno pasa del territorio de lo individual (lo que le puede pasar a cualquier ser humano) a lo personal (un ser humano en particular). En cuanto a su relación con la Primeridad, la incluye, ya que solo conocemos lo potencial (cualidades) a través de lo real, e inferimos dichas cualidades mediante una generalización, a partir de lo percibido en la materia: “Encontramos la Segundidad en la ocurrencia, porque una ocurrencia es algo cuya existencia consiste en nuestro golpear contra ella” (Peirce, 2012, p. 292). En cuanto a su relación con la Terceridad, la desterramos de ella, considerando solo la fuerza que genera una resistencia, sin ley o razón hasta el momento conocida.

Por último, lo Tercero o Terceridad consiste en el pensamiento, la ley cristalizada como hecho general. Solo en esta instancia se reconoce el funcionamiento total del signo: mediante la interpretación, la convención, el hábito. Es el pensamiento, el conocimiento, la regla. Es de carácter general en el sentido en que se refiere a todas las cosas posibles y no sólo a las cosas existentes. La ley determina de qué manera se caracterizan los hechos que pueden ser, ya que no pueden haber ocurrido todos los hechos posibles. Es un puente entre la potencialidad en sí misma (Primeridad) y la suma de acciones (Segundidad): lo terminado. La terceridad es una cosa que de alguna manera pone una cosa en relación con otra” (Peirce, 2012, p. 323).

Desde la perspectiva de este ejercicio de inferencia abductiva, concluimos que en la terceridad debemos considerar, por un lado, el valor que se le otorga a los signos a partir de su uso, considerando que los signos son lo que se hace con ellos y que el comportamiento es el resultado de todo el proceso sígnico, es decir, un pensamiento en acción:

Cuando conjeturamos sobre algo, estamos hablando de su comportamiento práctico en el futuro, que configura el carácter de una ley general. Toda hipótesis es un tipo de conjetura. La máxima pragmática nos permitirá, al examinar el comportamiento práctico de nuestro objeto, inferir si nuestra conjetura es verdadera o falsa (Dos Santos, 2016, p. 162, traducción propia).

Cuadro 1: Los 9 signos de Ch. S. Peirce

| | (I) ¿Qué es el signo en sí mismo? | (II) ¿Cómo se relaciona su objeto? | (III) ¿Cómo, a través de su interpretante, presenta su objeto a un posible interprete? |
|-----------------------|---------------------------------------|---|--|
| 1. Respuesta monádica | 1. Una mera cualidad, un cualisigno | 1. Se relaciona en virtud de sus propias características, es un ícono | 1. Como un signo de posibilidad, un rema |
| 0. Respuesta diádica | 0. una existencia actual, un sinsigno | 2. Se relaciona de forma existencial, es un índice | 2. Como un signo de hecho, existente, un decisigno |
| 0. Respuesta triádica | 3. Una ley general, un legisigno | 3. Se relaciona a través de convenciones, es un símbolo | 3. Como un signo de ley, un argumento |

Fuente: Autores, basado en el texto original de Farias and Queiroz

Como se ve en el cuadro 1, en función de estas categorías ontológicas, se establecen las tres tricotomías o correlatos Peirce (2006); así, tenemos que la primera consiste en la relación del signo consigo mismo, a saber: el cualisigno: signo en sí mismo como mera cualidad, el sinsigno: signo como existente real y el legisigno: signo como ley general, hábito. La segunda tricotomía, que aborda la relación del signo con el objeto; está conformada por el ícono que depende de sí mismo: hay signo incluso si no existe el objeto; posee algunas cualidades del objeto de referencia, pero también se diferencia de este. El índice, que depende del objeto, ya que sin este no hay signo: supone una relación existencial recíproca en tanto que existe porque existe otro. Y, por último, el símbolo: depende del interpretante, sin el cual no se actualiza; es el lugar de la convencionalidad: ley o hábito. Finalmente, la tercera tricotomía tiene que ver con la relación del signo con el interpretante, así: el rema, aporta la información sin referencia a ninguna cosa. El decisigno que es la información sobre algo y el argumento, es decir, información de algo con relación a una tercera cosa, razonamiento (hipotético o abductivo, para nuestro caso), o conclusión. El cuadro 1 presenta cada signo como análisis esquemático del fenómeno objeto de estudio.

Peirce denominó Interpretante Emocional, Energético y Lógico (Peirce, 1987, p. 146; Peirce, 1978, p. 5.475) al proceso de pensamiento que se produce cuando la mente interactúa y conecta signos y objetos. En este orden, Interpretante Lógico sería el hábito generado por el signo o aquel hacia el cual tiende lo real; el Dinámico o Energético, el evento singular o real como hecho del pensamiento y la acción que provoca el signo; mientras que el Interpretante Inmediato o Emocional refiere a la posibilidad o sensación.

A la luz de estas categorías, este libro propone una aproximación semiótica a diferentes fenómenos sociales y estéticos desde una perspectiva interdisciplinar, con el fin de ofrecer posibilidades de interpretación para la investigación teórica y práctica de las percepciones tal como se dinamizan en el mundo contemporáneo.

Bibliografía

- Almeida, R. (2018). O papel do jogo estético do devaneio no “argumento negligenciado para a realidade de deus” de charles s. peirce, *Cognitio: Revista De Filosofia* 18(2): 173–186.
URL: <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2017v18i2p173-186>
- Dos Santos, J. (2016). Afianzo a máxima pragmática: um comentário ao texto “pragmatismo e abdução” de c. s. peirce, *Unifebe* 7(7): 156–164.
- Farias, P. and Queiroz, J. (2017). Visualizando signos: modelos visuais para as classificações sógnicas de charles s. peirce. libro electrónico.
- Peirce, C. (1978). *Collected Papers*, Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (2006). *Nomenclatura y divisiones de las relaciones triádicas, hasta donde están determinadas*, Universidad de Navarra.
- Peirce, C. S. (2012). *Obra filosófica reunida*, Fondo de Cultura Económica.
- Peirce, C. S., Sercovich, A. and Alcalde, R. (1987). *Obra lógico-semiótica*, Taurus.
- Pía, M. (2015). Abducción, método científico e historia. un acercamiento al pensamiento de charles peirce, *Revista Páginas* 7(14): 125–141.
URL: <http://revistapaginas.unr.edu.ar/index.php/RevPaginas/article/view/161/214>
- Sebeok, T. A. and Umiker-Sebeok, D. J. (1987). *Sherlock Holmes y Charles S. Peirce: El método de la investigación*, Ediciones Paidós.
- Silva, A. and Severo, T. (2020). O científico na arquitetura filosófica de peirce, *43o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul*.

El tatuaje como símbolo

Alzate Peña Sandra Milena
Ballesteros Rincón Linda Victoria
Sáenz Méndez Camila Adriana
Ladino Gonzales Julieth Andrea
Peña Piñeros Juan Camilo

Resumen

El presente artículo tiene como propósito dar a conocer y profundizar en la historia del tatuaje desde una perspectiva social, cultural y religiosa, junto a su función como símbolo y forma de expresión identitaria en distintas civilizaciones. Se analizaron específicamente a las tribus Maoríes, Ainu y la pandilla Mara Salvatrucha con un método cualitativo, recogiendo información sobre tatuajes y culturas específicas desde distintas fuentes y analizando estas con la teoría de los 9 signos de Peirce y la semiótica. Finalmente, se mostró el tatuaje como una forma de expresión personal y tradicional, asimismo, se demostró que el recorrido histórico del tatuaje ha sido más grande que el de los prejuicios actuales, dando así una perspectiva social donde el conocimiento de este tipo de modificación corporal cambia la visión cultural y significativa, evidenciando ser una práctica única de su uso para los individuos y las sociedades.

Palabras claves: símbolo, estética, modificación corporal, tatuaje, cultura, prejuicio.

Abstract

The purpose of this article is to provide a deeper understanding of the history of tattoos from a social, cultural and religious perspective, along with their function as a symbol and form of identity expression in different civilizations. The Maori tribes, Ainu and the Mara Salvatrucha gang were specifically analyzed with a qualitative method, collecting information on tattoos and specific cultures from different sources and analyzing these with Peirce's nine signs theory and semiotics. Finally, tattooing was shown as a form of personal and traditional expression. These analyses demonstrated that the historical trajectory of tattooing has been greater than the current prejudices on the subject, thus giving a social perspective where the knowledge of the bases of this type of body modification change the cultural and significant vision that exists about it, evidencing to be a unique practice of use for individual and societies.

Keywords: Symbol, esthetics, body modification, tattoo,

Introducción

La presente investigación busca profundizar en el tema del tatuaje mediante el estudio de su historia y evolución, poniendo en evidencia los cambios sociales respecto a la percepción del tatuaje y la simbología que ha tenido a lo largo de la historia. De igual manera, se pretende hacer frente a la falta de conocimiento sobre el significado social e histórico del tatuaje, explicando la simbología del tatuaje como expresión personal, con el fin de que los estereotipos y la exclusión social que se genera en torno a las personas que se hacen tatuajes y que tatúan, vaya disminuyendo en las próximas generaciones. De esta forma, al tener un acceso a una información más amplia y detallada sobre dicho tema, generar una perspectiva diferente al respecto y alentar a analizar el propósito comunicativo del tatuaje desde la identidad, cultura y como forma de expresión.

Actualmente, el tatuaje es una práctica muy común en la sociedad, pero aunque la cantidad de personas que los portan es razonable, no está del todo aceptado. Por un lado, está la persona que lo ve como una necesidad de expresión: sus diseños son propios, lo que lleva a que tenga significado personal; como una manera de adornar su cuerpo con diferentes símbolos o imágenes de su gusto o también para comunicar algo a la sociedad; también están las personas que no lo ven como arte, quizás porque no le ven sentido a escribir o dibujar algo permanente en su piel, sino como una forma de “dañar” el cuerpo. En síntesis, la variedad de opiniones surge de la variedad de interpretaciones y creencias.

Con este estudio se buscaba indagar también en el componente cultural del tatuaje; es decir, cómo se comprende y explica por parte de diferentes grupos sociales, tal como se puede ver los tatuajes como un medio de conectar con otras personas en un grupo social, ya sea un grupo claramente establecido, como una creencia o un trabajo, o en comunidades más difusas donde se coincidan con pequeños gustos, ideales o filosofías. De esta forma, los tatuajes se convierten en una conexión con otras personas, pasando del sentido de pertenencia individual a ver la colectividad y representación de un tatuaje en varios individuos, permitiendo a su vez la integración social de las personas que encuentran una sintonización entre ellos.

El tatuaje es comúnmente visto solo como una marca estética de tinta en la piel, la cual atrae y carga a su portador con prejuicios y estereotipos. Lo que no es tan visible es cómo estos pensamientos comunes de la sociedad han ido evolucionando a través de la historia humana, gracias a los distintos contextos, ideologías y creencias desarrollados en esta; y mucho menos cómo lo han hecho

los pensamientos no tan comunes, como lo que significa un tatuaje en las tribus nativas de distintas naciones y continentes, o lo que una persona tatuada quiera expresar a través de la tinta en su piel. La temática del tatuaje va mucho más allá de ser solo una moda o forma de destacar dentro de una sociedad moderna: tiene un pasado y desenvolvimiento que suele pasar desapercibido.

El tatuaje ha sido una práctica presente en una gran variedad de culturas con múltiples interpretaciones, aunque nunca deja de ser algo estético o de poseer un significado y ser una forma de expresión no verbal en comunidades y civilizaciones modernas. Desde sus inicios ha tenido una notable ramificación y evolución en cuanto a significado, dependiendo siempre del contexto. Este hace su aparición en la prehistoria, con un uso ornamental. Se tienen registros de tatuajes que datan desde la Eurasia Neolítica (Sala, 2022) y de ahí se encontraron uno tras uno en cada continente. El Antiguo Egipto, África, es lugar de nacimiento de la pintura de henna y donde se usaron agujas de oro para tatuar, al parecer, a los sacerdotes. En Japón, Asia, los tatuajes fueron utilizados para marcar a los delincuentes, evolucionando a una forma de arte; de la polinesia, Oceanía, hemos conocido los tatuajes más artísticos, llenos de patrones y símbolos ligados a respeto y jerarquía; los piratas, usualmente asociados a Europa, tuvieron una tradición de marineros tatuados (Frank, 2017). Entonces, ¿qué llevó a que esta práctica, que es una forma de expresión tanto artística como personal, sea un tema controversial hasta el punto de estigmatizar a sus portadores?

Marco teórico

Teniendo en cuenta que esta investigación se basaba en el estudio del tatuaje, se abordaron temas como su origen en diferentes culturas y sus diversas interpretaciones; su uso como símbolo y forma de expresión en estas y otras comunidades; las maneras en las que pudo ser descrito y percibido a lo largo de la historia, y cuál es su posición a los ojos de la sociedad de hoy en día, si sus portadores son aceptados o marginados y la posible razón tras este fenómeno. Por “tatuaje” nos referimos al resultado de la acción de “grabar dibujos en la piel humana, introduciendo materias colorantes bajo la epidermis, por las punzadas o picaduras previamente dispuestas” (Monserrat, 2010, Pág. 481), que, desde tiempos antiguos, ha sido empleado como una forma de modificación corporal y de expresión no verbal en tribus y civilizaciones; pero también como símbolo cultural. La cultura puede ser definida de distintas maneras: (Bericat, 2016, expresó que es una parte esencial de la vida, que logra transmitir y compartir diferentes reglas y pensamientos sociales, siendo la herencia social que diferentes individuos reciben a lo largo de la historia, pasando de generación en generación. Así, se entiende a la cultura como el conjunto de ideas, creencias, valores y actitudes, que tienen en cuenta los objetos e instrumentos materiales, las normas, leyes y hábitos

e incluyen las pautas del comportamiento humano e instituciones de las diferentes comunidades. Dentro de esta cultura, casi siempre en la sección de creencias, se encuentran distintos símbolos, que son una expresión signica cuyo significado representa contenido, usualmente cultural, en una comunidad o lengua; y que en otras obtiene una interpretación y/o traducción distinta, pero adecuada para la comprensión general (Lotman y Flórez, 2002).

De esta manera, el símbolo puede ser visto como un saber que hace parte de ciertos medios de comunicación aprendidos, relacionados con la interacción, la orientación y la supervivencia de un grupo social. Por regla general, la transmisión de este saber se da de una generación a otra dentro de una sociedad, por lo que esta suele establecer una regulación para esas expresiones aprendidas y heredadas, permitiendo que todos los miembros identifiquen las mismas expresiones con el mismo significado y no haya lugar para las confusiones; por lo mismo, los símbolos son cambiantes dependiendo de la sociedad en la que se desarrollen y cómo se desarrollen, pues pueden llegar a tener una forma sonora (Elias, 1994) o ser una representación tangible.

En esa última forma, un símbolo visual y tangible, encontrábamos la categoría en la que cabe nuestro objeto de estudio; el tatuaje, una modificación corporal. Siendo un medio de expresión que busca mostrar una simbología por medio del cuerpo que puede ir desde un simple tatuaje, hasta el uso de implantes corporales para causar deformaciones o figuras en la piel totalmente anormales: “dado que, las modificaciones corporales son los cambios que se hacen al cuerpo de manera externa e irreversible, estas modificaciones son: implantes subdérmicos, modificaciones quirúrgicas, expansiones, piercings, escarificaciones y tatuajes” (Rodríguez, 2019. pág. 11)

La utilización de las modificaciones corporales se llevaba realizando desde tiempo atrás, remontándose a culturas muy antiguas, los cuales los usaban con un fin específico, ya sea tanto religioso como cultural; aunque esto ha ido evolucionando hasta hoy en día, donde se usa para fines representativos o sociales. En estos casos, las modificaciones pueden efectuarse más bien por la propia apariencia; algo “estético”, palabra empleada para referirse al aspecto físico de una persona, un objeto o un espacio, basado mayormente en la belleza de este, pero también con una connotación claramente artística; tanto por su naturaleza como por la percepción de otros seres humanos. En la teoría filosófica, la estética es la rama que define el gusto en la esencia de lo bello o en la percepción de la belleza del arte; además, estudia la belleza como apreciación del sujeto.

Un ejemplo de ello puede ser observado en el Diccionario Filosófico Marxista, “la belleza del cielo estrellado, de un paisaje, de una figura o de un rostro humano, no es descubierta con la misma necesidad y de la misma manera por la conciencia de todos los hombres” (Rosental y Ludin, 1946, p.105). Esta cita hace referencia a que la definición que se entiende a la estética, la belleza y el arte, tiene una apreciación diferente, y esto es debido a la cultura, las creencias o las circunstancias históricas. Partiendo de lo anterior, se definirá entonces la estética como “teoría del arte y de la belleza” (Trías, 1949, p. 1553).

A pesar de esta percepción artística y bella de las modificaciones corporales, exageradas o no, existe mucho rechazo a estas, usualmente basado en prejuicios; un juicio preconcebido, desfavorable, y muy relacionado con los estereotipos. Se podrían ver los prejuicios como un medio por el cual las personas enfrentan un ambiente desconocido, activando sus conocimientos y conceptos previos en algo nuevo para ellos. Los prejuicios se presentan de muchas formas en cualquier situación, y son comúnmente aceptados porque las sociedades y diferentes culturas lo tratan como algo natural e inmutable. Las consecuencias de estos prejuicios son actitudes y formas de pensar de las personas muchas veces sesgadas, que clasifican a las personas dentro de una mirada subjetiva sobre lo que es normal o anormal, bajo el supuesto de que todas las personas que comparten ciertas características o se les considera de un mismo grupo deberían comportarse o verse de una manera específica.

En conclusión, el tatuaje como una modificación corporal que puede ser influenciado por la estética, como forma de adornar el cuerpo para que así refleje belleza, y por la cultura, ya que cada una cuenta con ideologías, reglas, perspectivas y costumbres diferentes, por lo que a lo largo de este estudio se verá más a fondo el significado que tiene el tatuaje para algunas de estas: su uso como forma de expresión no verbal, es decir, por medio de símbolos que son comprendidos y tienen sentido entre personas de un pueblo. Teniendo claro esto se analizará el porqué existen prejuicios hacia sus portadores y cómo ha evolucionado su significado hasta llegar a como es comprendido socialmente hoy día.

Estado del arte

El estudio ‘Estereotipos de niños y adolescentes sobre las personas tatuadas vistas como delincuentes’, de Durkin y Houghton, en 1999, realizado a personas jóvenes, desde los 6 a los 16 años, explica de manera muy clara su preparación y desarrollo para llegar a las conclusiones sobre los estereotipos que tienen los niños y adolescentes en Australia respecto a los hombres que portan tatuajes, y cómo los relacionan a personas con comportamientos criminales, de forma que

los resultados se extiendan más allá de Australia y demuestren los estereotipos presentados en la cultura occidental. Para esto, primeramente, se da una introducción al objetivo que plantea el estudio llamado “¿Who is it?” o “¿Quién es?”, la tesis y teoría que se tienen previamente al desarrollo del estudio, aquí se plantea que los niños entre las edades de 8 y 14 años pueden presentar estereotipos de forma más clara que los niños más pequeños, y se cree que estas visiones y prejuicios disminuyen al llegar a una edad superior.

El estudio determinaba los factores de variabilidad, en principio solo con individuos masculinos con tatuajes, puesto que las mujeres tatuadas suelen tener otros estereotipos fuera del ámbito criminal o delincuente. En el proyecto se muestran grupos de imágenes de 3 hombres con diferentes características físicas, sin poner nada en común entre ellos, uno de ellos portaba un tatuaje, el niño tendrá que decir cuál sujeto haría una acción buena, mala o neutral. A cada tipo de acción se les da ejemplo como, para una buena acción, sería ser amable con los demás, una mala acción, cargar un cuchillo o el punto neutro, hobbies como ver televisión. Los dos factores de variabilidad principales son, las edades y el género de quien responde (Durkin y Houghton, 1999).

Finalmente, viendo los resultados de las respuestas de los encuestados, se concluyó que efectivamente los niños entre los 8 y 14 fueron los que tuvieron más tendencias a juzgar los hombres tatuados como el criminal, mientras que en los otros grupos de edades las respuestas, aunque inclinadas al estereotipo, fueron más variadas, estos resultados son evidentes en ejemplos de una realidad cotidiana y confirman los prejuicios enseñados desde diferentes edades. Para dar una mejor interpretación a los resultados del estudio, se tiene en cuenta que en el lugar que se realizó este, los niños de orígenes nativos de Australia no fueron realmente incluidos, ya que estos tienen otra ideología y visión frente a los tatuajes y las modificaciones corporales (Durkin y Houghton, 1999).

Desde la perspectiva social en Colombia Calderón, 2014, llevó a cabo una ardua investigación exploratoria con base en distintas fuentes bibliográfica y entrevistas; en la que estudió en forma exhaustiva específicamente el tema del tatuaje como un símbolo para sus portadores de comunicación no verbal entre personas de diferentes culturas, y como un modelo de identidad.

Gracias a los distintos testimonios recolectados durante la elaboración, Calderón (2014) identificó un par de conclusiones más que relevantes para este, nuestro proyecto, en específico. En la primera, asegura que el tatuaje es un tema personal, pues, según aquellos testimonios, la persona que se tatúa no está pensando en “el qué dirán” y solamente se tatúa para sí mismo o para sí misma, y son

solo ellos quienes le dan un significado personal. Asimismo, se refiere al tatuaje como un tipo de arte, ya que no solo puede ser interpretado en distintas maneras, sino que también permite expresar y demostrar una identidad, e incluso modificarla o ser el simbólico inicio de la búsqueda de una nueva; según sus propias palabras: “Por arduo que pueda ser, admitir la piel tatuada es parte de entender y aceptar a la sociedad, ya que, como toda obra de arte, un tatuaje también es un reflejo de ésta” (Calderón, 2014, p.48). Todo lo anterior, se logra de manera no verbal, solo mediante esta expresión artística grabada en el cuerpo con tinta.

Por otro lado, el artículo ‘Percepciones del tatuaje como expresión cultural en AMBA’, Adaz et al.(2021), mediante un diseño descriptivo transversal simple, mostraron cómo las percepciones del tatuaje como elemento cultural, producen significados que cambian con el tiempo. El autor desarrolló varios puntos: el tatuaje como moda, identidad cultural y los prejuicios que existen hacia sus portadores. Por un lado, el tatuaje es entendido como ornamentos de moda y arte corporal que componen una realidad social. Se dice que es moda porque la mayoría de personas aprueba esta práctica y arte porque tiene sentido o significado para una persona. Se menciona también que el acto de tatuarse tiene que ver con la identidad de la persona, a nivel individual y grupal.

La cultura, creencias, ideologías, actitudes y la forma de pensar influyen en una persona para tatuarse. Tal y como lo explicó Tesone, 2000 (citado en Aldaz et al., 2021): “El tatuaje denota la pertenencia a un grupo etario y cultural”, es decir, que en diferentes pueblos o culturas se suelen llevar marcas en la piel para demostrar y ser reconocido como miembro de dicho grupo; sin embargo, existen fuertes prejuicios que recaen en ellos, en particular en entornos laborales.

También se tomó en consideración el artículo de Castillo y Valderrama (2015) ‘La práctica del tatuaje y la imagen corporal’. El cual se enfoca en el tatuaje como imagen y esquema corporal, además de cómo ha ido cambiando con el paso del tiempo y la evolución de las diferentes culturas y sociedades; de esta forma, el lector puede llegar a sus propias conclusiones sobre el tatuaje como modificación corporal y el cómo es observado en la sociedad desde el punto de vista de la imagen corporal, representación y simbolismo.

Se hace una introducción sobre qué es el tatuaje y la historia del mismo, para posteriormente presentar al lector los términos de reconocimiento corporal, esquema corporal, neuroanatomía del esquema corporal, imagen corporal y neuroanatomía de la imagen corporal; logrando darle un concepto más amplio a la práctica del tatuaje visto desde otras perspectivas como la social y/o psicológica. Los autores resaltaron el hecho de que la imagen corporal y el tatuaje no tiene una

relación científica entre sí y no se encuentran estudios al respecto, sin embargo, sí poseen una relación cultural, social, psicológica y estética (Castillo y Valderrama, 2015). A pesar de que no existen estudios claros sobre la relación entre la imagen corporal de una persona y el tatuaje, hay demasiados testimonios que dejan ver el cómo tatuarse puede modificar algún “defecto” físico, tal como lo hace una cirugía estética, además de generarle al propietario una confianza en relación con su aspecto físico; lo que da a entender que el tatuaje puede verse como una modificación corporal plenamente sujeta a la imagen corporal y la estética. Se podría afirmar que el tatuarse es una forma estética de darle significado a un símbolo y generar un sentimiento de propiedad a través de este al cuerpo.

Por otro lado, se resalta el uso del tatuaje en las diferentes culturas, como la japonesa, china y polinesia, donde el tatuarse, un símbolo en la piel, solía tener y aún tiene diferentes significados y se asocian de diferentes maneras. En la cultura del antiguo Egipto, el hecho de tatuarse era con fines artísticos, mientras que en Asia oriental esta práctica se fue introduciendo por las diversas líneas del comercio entre China, Japón y la India. Según lo comentan Castillo y Valderrama (2015), en su artículo ‘la práctica del tatuaje y la imagen corporal’, estas prácticas tienen un significado religioso para algunas culturas y para otras un valor o signo de estabilidad económica e, incluso, de tradición familiar.

Así mismo, se volvió una forma de comunicación no verbal en diferentes países y sociedades, definiendo la belleza, estatus social, trabajos específicos y tratos dados por esta misma sociedad, mientras que en Japón el tatuaje empezó a ser un tema controversial por estar asociado a la clase baja y el crimen, dando la impresión de ser un acto extravagante y poco estético. Para otras culturas como la romana o griega, el tatuaje fue fundamental para poder diferenciar los rangos y posiciones sociales y militares, e incluso era una forma de marcar a los esclavos; para los exploradores, el uso del tatuaje era realmente importante, ya que con estos se podía plasmar coordenadas y experiencias en la piel.

Con el paso del tiempo, el tatuaje fue adoptando otros significados y enfoques, llegando a ser un símbolo de rebeldía y desorden; aunque la profesionalización de esta práctica hizo que el tatuaje se abriera paso entre las modificaciones corporales populares y creará un fuerte impacto en las sociedades y especialmente en los jóvenes, llegando incluso a ser un tema netamente estético, además de crear nuevas técnicas para marcar y embellecer la piel con tinta y agujas.

La tolerancia al dolor, fue otro punto clave que se destacó; el hacerse un tatuaje es mostrar la capacidad de tolerar el dolor, por la necesidad de suplir una inseguridad física. Con respecto a esto, según Juan Valderrama y Javier Castillo

(2015), muchas personas deciden tatuarse para embellecer alguna zona y sentirse mejores con ellos mismos; Aunque no hay estudios teóricos que confirmen dicha hipótesis, muchas de las personas tatuadas tienden a hacerlo en zonas que van a exhibir, para verse más atractivas o para tapar defectos/cicatrices que poseen algún significado doloroso.

En otra investigación, 'El tatuaje como un espacio emblemático de las marcas' de Jonathan Carvajal (2014), se explicaron los diferentes puntos de vista del tatuaje, mientras que a su vez se enfocó en la contextualización tanto histórica como cultural, tratando de explicar y dejar claro el tema en el que se enfoca. También cabe aclarar que el trabajo en sí fue una investigación realizada por un estudiante universitario, el cual realizó, como trabajo de grado optando a obtener el título de comunicador social.

La investigación fue efectuada bajo la metodología de una investigación cualitativa, lo que quiere decir que la mayor parte de la información empleada por el autor, fue tomada por medio de entrevistas, encuestas y preguntas, las cuales en su mayoría fueron hechas a personas jóvenes. Carvajal (2014) dice que la investigación fue dividida en 4 capítulos, en los cuales, a través de hechos, argumentaciones, investigaciones y citas, con lo cuales el autor explica y presenta cada uno de los capítulos. Así mismo, a la hora en la que se van presentando los capítulos, estos cobran sentido e interés, ya que, el autor presenta el tema con varios puntos de vista e ideas propias de sí mismo (pág. 12-13)

Carvajal (2014), en el primer capítulo, hace la presentación de la investigación junto con la metodología empleada para este, así mismo, en este capítulo el autor planteó varias preguntas, las cuales él mismo justificó, en el segundo capítulo, elaboró una contextualización histórica del tatuaje. En el tercer capítulo, el autor empezó a desarrollar la investigación y su propósito a través de gráficas y estudios que aportaron a su idea de mostrar cómo es visto el tatuaje hoy en día. Por último, en el cuarto capítulo, el autor plantea sus conclusiones.

Carvajal no llegó a una sola conclusión, sino que las dividió en cinco partes en donde señala un aspecto relevante y lo acompaña de su opinión: en la primera conclusión, este señaló que los tatuajes son mal vistos aún hoy en día, debido al pasado que tiene los mismos; en la segunda, afirmó que para él, el tatuaje ya es algo común y cotidiano que no tiene ningún significado que deba causar algún tipo de marginación; en la tercera, habló de que el tatuaje es una forma de comunicar un mensaje a través de la piel y el símbolo que esté grabado en este, se quiera o no. En la cuarta conclusión, el autor planteó el cómo el tatuaje ha terminado siendo una forma de publicidad, esto debido al cómo se promociona este por medio de las redes o los medios de comunicación tradicionales; y, en la última conclusión, el autor dijo que el tatuaje combinado con la publicidad no es una unión viable,

esto debido a que se plantea el tatuaje más como una forma de expresión y arte y no como una manera de promocionar cosas; sin embargo, al final aclara que para él, la unión del tatuaje y la publicidad es posible si se hace con una metodología distinta a la manera tradicional de tatuar (Carvajal, 2014).

Marco Metodológico

La semiótica es el estudio comparativo de cómo se utilizan los signos para transmitir y desarrollar sentidos y significados dentro de la comunicación, para poder estudiar esto, la semiótica se divide en 3 disciplinas: La semántica, la pragmática y la sintáctica. Esta disciplina científica tiene bases en los pensamientos de diversos filósofos como Aristóteles, Platón y Charles Peirce, siendo este último el precursor de la semiótica y ésta una disciplina ligada a la lingüística. Por el lado de la psicología, según se comenta el Equipo Editorial de Etecé (2020), la semiótica es una función que permite trabajar con signos, construyéndolos e interpretando los que se remitan a un referente ausente, pero que se evoca por medio del uso del lenguaje.

La semiótica es, en pocas palabras, la ciencia de los signos. Para poder definir el signo, primero tenemos que tener en cuenta que un signo es un objeto que representa algo acerca de la realidad, así mismo este puede ser interpretado de varias maneras dependiendo del lugar y el contexto en el que se haga; llegando a tener una amplia gama de interpretaciones o significados debido a la diversidad cultural que hay en el mundo. Así mismo, el signo también puede ser usado para dar un significado no solo acerca de un objeto, sino que también puede tener un significado sentimental o que se relacione con otros aspectos como bien podrían ser la religión, el arte o aspectos de la vida cotidiana.

Según Peirce, todo signo está compuesto por un representamen, un objeto y un interpretante, y cada una de las cualidades de estos elementos los relacionan entre sí: el Representamen es aquel cuya naturaleza son las posibilidades lógicas. Es la representación de algo, un símbolo que muestra los aspectos del objeto, pero no es la realidad. La relación entre el signo y el Representamen es que el segundo es la referencia de la que el primero funciona como medio de transmisión (Mendoza, 2016).

El objeto es aquel cuya naturaleza es la de la existencia. Es una porción de la realidad que el signo nos permite tener; no representa al objeto completo, pero sí una “idea” de lo que es. Es un signo que se usa como medio para referir a un objeto, representado, o directamente estando en su lugar. La “idea” es un conve-

nio sobre la manera de interpretar el signo. El interpretante es aquel cuya naturaleza es la de la ley (del pensamiento). Es un proceso de pensamiento iniciado gracias a un signo. Se relaciona con los conocimientos generales de una cultura o comunidad, así que hace más que reemplazar a cualquier objeto; es una forma de interpretación y comprensión. Se refiere al “intérprete” que designa a un objeto específico como el único por cuál el signo tiene significado. No es la realidad, solo asociaciones simbólicas que nos permiten comprender la realidad que nos rodea (Mendoza, 2016).

Cada uno de estos elementos, se subdividen a su vez en tres distintas categorías en el proceso de interpretación: el representamen, la vinculación representamen-objeto y cómo el intérprete da sentido a esa vinculación (Everaert-Desmedt, 2019). En el Representamen, se encontró: un cualisigno, que se refiere a algún aspecto o cualidad del signo, pero que por sí solo no tiene un gran peso; un sinsigno, que refiere a la existencia “real” y concreta del objeto que posee aquella cualidad; y un legisigno, que trata del significado del signo regulado por un saber convenido socialmente.

En el Objeto, se encontró: el Icono, un signo que se parece o imita al objeto en sus características principales; el Índice, es el signo que realmente se ve afectado por el objeto (Everaert-Desmedt, 2019); y el Símbolo, un signo que sigue de una ley, convención o hábito, con un valor o significado dado socialmente. El símbolo pierde su significado y función como signo sin un intérprete. Finalmente, en el Interpretante, se encontró: el Rhema, signos que solo muestran algún tipo de información, pero ésta aún no puede ser interpretada; el Decisigno, un signo que permite al intérprete afirmar, hacer juicios de valor, tomar decisiones o acciones a partir del objeto (Mendoza, 2016), es la interpretación del contexto de una representación concreta; y el Argumento, la regla que explica de forma total y racional todo lo que conforma al signo.

Existen tres tipos de Argumento: la Abducción, la formulación de una hipótesis que podría o no explicar un hecho; la Deducción, es la aplicación de un razonamiento lógico, basándose en la información que se tiene, para obtener una conclusión; y la Inducción, otro razonamiento lógico guiado por un conocimiento previo que lleva de los efectos a las causas (De Castagnetti et al., 2004). Todo, tras una interpretación completa y dependiente de distintos factores de los signos, los cuales se organizan en códigos. Vidales, 2008, recoge la definición de código como vehículo del signo con su significado o su sentido. Los signos existen gracias a los códigos: “El código es el sistema de las unidades significantes y sus reglas de combinación, también es un repertorio de reglas circunstanciales que prevé diversas circunstancias de comunicación correspondientes a diversas interpretaciones”

(Eco, 1986, pág. 108).

Entendiendo esto y, desde la perspectiva de Charles Morris sobre los signos, se encontraron ciertos componentes principales que ayudan a entender que el signo tiene una estructura, u significado y un uso. Es así como la sintaxis, semántica y pragmática definen, respectivamente, el estudio del orden y modo de combinación de las palabras; las variaciones de interpretación que se tienen de un objeto, y el estudio de cómo las circunstancias influyen en la relación entre el lenguaje y quien interpreta. La investigación se orientó hacia el paradigma interpretativo, que consiste en crear una reflexión de un contexto con base en hechos e interpretaciones. Es decir, el objetivo era interpretar y compartir la comprensión de una realidad dentro de un contexto (usualmente social y cotidiano) y un tiempo específico a partir de creencias culturales, valores y experiencias de distintos sujetos (Lorenzo, 2006); esto, gracias a la metodología cualitativa, que permite una descripción específica del fenómeno a través de la recogida sistemática y profunda de datos, siendo las técnicas más usuales la observación, historias de vida, entrevistas, diarios, cuadernos de campo, experiencia personal, rutinas y textos históricos (Martínez, 2013)

Para alcanzar el objetivo general, primero se debieron completar los dos objetivos específicos: explicar la simbología del tatuaje como expresión artística personal y poner en evidencia los cambios sociales respecto a la percepción del tatuaje; estos fueron analizados desde el ámbito social, cultural e histórico, comparando artículos científicos, tesis y libros. Para alcanzar el primer objetivo, fue fundamental tener en cuenta la teoría de los 9 signos de Pierce, para analizar los siguientes tatuajes: una lágrima en el rostro de un pandillero perteneciente a la Mara Salvatrucha; un tatuaje tradicional en los labios de una mujer Ainu japonesa y los tatuajes de la tribu maorí, ubicado en el rostro de un indígena.

Para evidenciar los cambios sociales al respecto, se tuvo en cuenta la trayectoria del tatuaje a través del tiempo y las diferentes culturas, pasando por la japonesa y la tribu Ainu hasta las tribus polinesias maoríes y sus tatuajes simbólicos. También se emplearon libros, artículos y tesis sobre las diferentes culturas, las alteraciones sociales que han tenido frente al pensamiento y percepción del tatuaje que ayudaron a realizar una triangulación de fuentes con el fin de darle validez a la investigación. Además, se hicieron comparaciones de simbología del pasado y la actualidad referente al tatuaje, tanto para ejemplificar como para demostrar los cambios que ha tenido.

Con esta información completa, se tuvo la facilidad de completar el objetivo general ‘Analizar el propósito comunicativo del tatuaje’. Para este análisis, se

tuvieron en cuenta las citas colocadas y las conclusiones propias de los autores de los libros, tesis y artículos empleados en los objetivos pasados, esta información se analizó desde un punto crítico social y desde la semiótica, llevando al lector a crear sus propias conclusiones respecto al propósito comunicativo del tatuaje; no solo en la actualidad, sino también en el pasado, teniendo una visión más amplia del concepto del tatuaje.

Como ya se mencionó, también se tuvo en cuenta el uso de la semiótica, ya que el tatuaje fue clasificado como parte de la definición de “símbolo” y, como tal, este representa algo o tiene un significado específico; por esta misma razón, se podría decir que su código son los diferentes tipos de interpretaciones que se le dé al tatuaje: desde algo religioso, hasta algo emocional o calificativo, lo que depende de qué símbolo sea y quién lo mire, junto a las experiencias, creencias o contexto de este interpretante.

Discusión de resultados

Teniendo en cuenta tres puntos de vista: religioso, el histórico y el moderno, inicialmente con el tatuaje desde una perspectiva religiosa se expone cómo en la cultura Maorí se utilizaba el tatuaje étnico como parte de una tradición ornamental en el cuerpo; creando tatuajes que estuvieran fielmente ligados a sus creencias a través de diseños estéticos y atractivos a la vista para conseguir la construcción de la expresión física de creencias culturales y religiosas a manera de simbolismo mágico para la protección de los dioses. Se analizó desde la sintaxis, semántica y pragmática junto a otros elementos que ayudan a explicar estas secciones, el análisis se realizó a una pintura representativa de los tatuajes étnicos de la tribu Maorí.

El análisis sintáctico de la pintura llevó al Cualisigno, donde se vieron los utensilios artesanales tales como tinta a base de carbón de nuez, peines con dientes de huesos fijados a mangos de madera. Este Cualisigno abrió paso al Sinsigno, el cual, es la obra que se estudió; una pintura representativa del cómo se hacían los tatuajes en la tribu Maorí de las islas Polinesias, junto al significado de dichos tatuajes de carácter religioso. La unión de estos puntos llevó al Legisigno, que es un concepto más específico de esta práctica, nombrado “Tradiciones ornamentales en el cuerpo”, este concepto nos da a entender que estos tatuajes eran adornos para el cuerpo, los cuales eran diseñados meticulosamente para que las figuras usadas encajaran perfectamente unas con otras; demostrando que esta tribu tenía una fijación por la estética y la belleza de sus marcas en la piel, las cuales

los Maorís aseguraban que eran para generar protección en los guerreros y una protección de los dioses que ellos adoraban, por esto mismo, los tatuajes tenían diseños atractivos a la vista y caracterizados por la simetría.

Con relación a lo anterior, se pudo pasar a la semántica, la obra fue analizada desde el icono, en donde se relacionó la pintura y tradición de los tatuajes Maorí con la realidad de la sociedad, dando como resultado el hecho de que la pintura muestra un ritual propio de la tribu. En el índice se mostró de forma concreta lo que se puede visibilizar en la pintura analizada: una representación de jóvenes indígenas tatuándose el rostro de forma artesanal y con diseños geométricos, junto a un chamán en el fondo de la pintura, con esta descripción se pudo llegar sencillamente al símbolo, el cual para los Maorís es la simbología mágica.

Finalmente, en lo que conocemos como pragmática, se presenta la representación de un tatuaje tradicional Maorí y el posible interpretante, al no poder llegar al fondo del significado de un tatuaje en su estado original; puesto que los tatuajes de tribus como la Maorí han sido transformados hoy en día, se pudo analizar con un propósito representativo ligado a la cultura, religión o creencias espirituales. Al mismo tiempo, eran señal de los cambios de madurez y fuerza de su portador.

En el tatuaje histórico, se analizó el tatuaje tradicional del pueblo Ainu; una práctica cultural fuertemente apoyada en la naturaleza que indica madurez y facilitó la continuidad de su sociedad sin intervenciones externas. Se llegó a esta afirmación gracias al uso de la teoría de los nueve signos de Peirce; a continuación, se explican los resultados con base en la aplicación de la sintaxis, semántica y pragmática al tatuaje como signo: en la sintaxis, entendida como la representación física del tatuaje, se encuentra el Cualisigno, donde se especifican los utensilios utilizados por los Ainus para crear esta característica marca en los labios de sus mujeres: láminas de obsidiana volcánica, mayormente a inicios de la práctica; una makiri o daga con mango de fibra; hollín, corteza de abedul, y una infusión de corteza de fresno llamada nire (Martínez, 2020).

También encontramos al tatuaje en sí mismo en el Sinsigno, como el símbolo visual y tangible que se había acordado en el Marco Teórico, y su significado cultural en el Legisigno: la madurez. Así, se comprendió al “*arisinuye*” como indispensable para las mujeres Ainu, porque, al indicar madurez o pubertad en la mujer, le permitía a esta avanzar al siguiente gran paso en su vida: casarse. Según Martínez (2020), en la revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental ‘*Asiademica*’, “El que la mujer ainu luciese el nuye al menos casi terminado antes de su enlace, como señalan la mayoría de los testimonios, era un requisito indispensable para poder dar este paso” (Pág. 39), refiriéndose al matrimonio y aseverando la importancia social de que las mujeres lo llevaran.

En la Semántica, definida como la interpretación desde la propia cultura, el Icono nos da una perspectiva amplia de lo que es este tatuaje, definiéndolo como una tradición centenaria; pues los Ainus son una de las poblaciones autóctonas de las islas japonesas, con registros de su existencia desde el 189 a.C (Martínez, 2020) aproximadamente, y algunas de sus prácticas, como ésta en específico, son igual de antiguas. A continuación, en el Símbolo, encontramos que el tatuaje llegó a representar protección o supervivencia de la antigua civilización, pues, tal y como se definió “símbolo” en esta investigación, “un saber que hace parte de la supervivencia de un grupo social”. Encontramos que el tatuaje en los labios de las mujeres cumplía este aspecto cuando era utilizado para evitar que los invasores encontrarán atractivas a las mujeres y las atacarán o se las llevarán (Agora, 2016), protegiendo a su sociedad de intervenciones externas.

Finalmente, en la Pragmática, relacionada con una interpretación externa a la cultura mencionada, encontramos la Rhema, que en este caso se asocia con el Cualisigno al afirmar que los Ainus se apoyaban en la naturaleza para realizar esta práctica, pues la gran mayoría de las herramientas que usaban tenían un origen completamente natural. Además, la técnica del tatuador consistía abrir heridas alrededor de los labios, insertar el hollín en ellas, limpiarlas constantemente con la infusión nire y esperar a su cicatrización (Martínez, 2020), lo que sigue demostrando que empleaban tanto los recursos como los mismos procesos de la naturaleza.

Y se concluye con el Decisigno, que califica la creación de la marca como una de las tradiciones relacionadas con el tatuaje más importante de esta cultura, pues aunque se tienen registros de que se realizaban en otras partes del cuerpo femenino (frente, brazos y manos), el de los labios fue especialmente significativo, al grado que, aunque el gobierno nipón prohibió esta práctica tras la colonización de la isla de Hokkaido, las mujeres mantuvieron el nuye como práctica identitaria hasta finales del siglo XX (Martínez, 2020), siendo algo vital para que el conocimiento de esta costumbre lograra llegar a nuestros días.

El tatuaje en forma de lágrima en las Maras Salvatruchas, el tatuaje moderno, es una expresión física de sentimientos negativos cuyo poseedor utiliza para identificarse como integrante de una pandilla y de una subcultura criminal que genera intimidación. Se llegó a esta conclusión mediante la sintaxis, semántica y pragmática: en la sintaxis, comenzando por el Cualisigno, se evidencian los materiales que se usan para la realización de este tatuaje en forma de lágrima: se usa tinta para tatuar con tonalidades negras y algunas de azul oscuro y estos eran hechos con máquinas de tatuar rudimentarias fabricadas con materiales que se encuentran dentro de las cárceles o de la calle.

En el Sinsigno podemos hallar la imagen del propio tatuaje de lágrima en el cuerpo humano, tratándose de una modificación corporal que quiere transmitir algo, pues esta fue definida en el Marco Teórico como un medio de expresión que busca mostrar una simbología por medio del uso del cuerpo yendo desde un tatuaje hasta otro tipo de modificación. Por último, en el Legisigno, hallamos que este tatuaje en particular podría significar que las personas que lo portan probablemente estén relacionadas con los integrantes de una banda criminal, debido a los prejuicios que tienen este tipo de tatuajes por la cultura a la que se asocia.

Avanzando con la semántica y comenzando por el Icono, este dice que este tatuaje puede hacer referencia a las culturas criminales o de las pandillas. A su vez, son estos mismos tatuajes los que logran transmitir un sentimiento o simbolizar algo en particular para el portador, desde creencias, hasta el pertenecer a algo, ya que según Jasek, Kolstuski y Gmitrowicz (2011) dicen en su artículo, 'Analysis of relation between tattooing and deliberate self-injury in a group of persons presenting both qualities' que: la práctica de decorar el cuerpo mediante la introducción de un tinte orgánico en la piel, presenta sus propias condiciones culturales asociadas con las creencias locales y los rituales específicos de un pueblo o tribu. (Pág. 225).

En el Índice podemos ver que por lo general las personas que portan estos tatuajes los poseen en la parte inferior de los ojos, no de una manera prominente como otros tatuajes, pero aun así visible para cualquier persona que esté cerca; y en el símbolo tendríamos que este tatuaje o tipo de tatuajes simbolizan un sentimiento negativo, el cual estaría asociado a sucesos trágicos que hubiesen ocurrido alrededor de la persona que lo porta. Por último, en la pragmática se usará la Rhema en la cual veremos que para alguien, el ver un tatuaje con forma de lágrima en el rostro de una persona, independientemente de que cultura tenga, simboliza el expresar sentimientos negativos con el uso del cuerpo.

En el Decisigno encontramos que este podría generar un sentimiento de intimidación, pues los prejuicios llevan a considerar que todas las personas que comparten ciertas características, se comportan de una manera específica; y este tatuaje suele ser utilizado por personas que sean criminales o que hayan cometido crímenes en su pasado. Finalmente, se podría decir que el tatuaje de lágrima en las pandillas maras, tiene un significado más profundo, aparte de ser algo estético, y que por lo general este significado estaría relacionado con el mundo del crimen o de las pandillas; lo que haría que las personas que lo viesen lo relacionen con este mismo generando sentimientos de intimidación o miedo.

Conclusiones

De los anteriores análisis, dados desde distintas perspectivas a lo largo de la historia y cultura, se pudo concluir que los tatuajes han tenido y tienen un significado variante, no solo gracias a las culturas y lugares del mundo que emplearon los tatuajes o del lugar o el grupo social que los vea; sino que también depende de la misma persona y el contexto en el que se realizan, pues se evidenció que para el individuo puede simbolizar arrepentimiento o protección en momentos de riesgo, pero para su propia gente, un colectivo, existe un significado distinto, más bien relacionado su papel en la sociedad, como su lugar en las jerarquías o responsabilidades.

A lo largo de esta investigación, se logró dar a conocer más a fondo la práctica del tatuaje, para así lograr informar sobre su significado social e histórico y que son más que marcas corporales; los tatuajes diferencian, adornan y envían a la sociedad un mensaje, el cual puede ser interpretado de muchas maneras, pero que al fin y al cabo busca expresar algo.

En un contexto individual, tras ver los cambios que han tenido los significados del tatuaje y la variedad que se puede encontrar cuando de culturas se habla, cada persona es quien decide qué es lo que significa para sí mismo; la persona puede tomarlo como forma de mostrar su fe hacia sus creencias, tanto religiosas como culturales, el recordatorio de una acción del pasado, como una expresión de la persona quien busca extender algo de sí mismo a un plano visual y estético. Tanto el tatuador como el tatuado buscan que sus diseños se ajusten a sus significados de estética para lograr así algo atractivo a sus ojos, uniendo este concepto a sus creencias y simbología, demostrando que dicha simbología de los tatuajes trasciende de lo que puede ser una tradición o una imposición social.

En cuanto a la historia y evolución del tatuaje, se pudo evidenciar que en la cultura de ciertas tribus, los tatuajes simbolizaron fuerza, dignidad y capacidad de cumplir un rol vital en la sociedad; mientras que, en contraste con la actualidad, el tatuaje puede ser señal de pertenencia a un grupo social de distinta índole, la expresión de sentimientos o vivencias personales, e incluso puede llegar a generar intimidación; mayormente por conceptos prejuiciosos hacia los tatuajes, que alteraron las perspectivas sociales en lo que se refiere a la aceptación de los mismos en diversos entornos culturales.

Referencias

- AGORA (2016). Seminario: Tatuajes, lo que expresamos con nuestra piel. Asociación de Grafólogos Oficiales de la República Argentina.
https://www.academia.edu/25000252/TATUAJES_LO_QUE_EXPRESAMOS_CON_NUESTRA_PIEL
- Aldaz, A., Vailati, L. y Arko, P. (Diciembre, 2021). Percepciones del tatuaje como expresión cultural en AMBA. *Interdisciplinaria*, 38 (1) Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines.
<http://www.ciipme-conicet.gov.ar/ojs/index.php?journal=interdisciplinariapage=article&op=view&path%5B%5D=603&path%5B%5D=html>
- Barrera, R. (2013) El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de clases de claseshistoria*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5173324.pdf>
- Bericat, E. (2016) La sociedad desde la sociología, una introducción a la sociología general. Editorial tecnos. Universidad de Sevilla.
https://www.researchgate.net/publication/309609989_Que_es_la_cultura
- Calderón Silva, L y . (2014). El tatuaje como elemento simbólico. Universidad Autónoma de Occidente.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14638/CarvajalGarzonJonathan2014.pdf?sequence=3>
- Castillo, J. y Valderrama, J. (2015) La práctica del tatuaje y la imagen corporal. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y tecnología*, 8(1) Universidad Iberoamericana.
<https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.8109/717>
- Castillo, L. (2019) Tatuajes polinesios y sus significados. UnComo
<https://bit.ly/3wKDDUq>
- Cian, F. y Rivera, L. (2012). La función de la piel y de las modificaciones corporales en la constitución del Yo. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 30(1), 159-169.
<https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/1970>
- Crawford, M. (s.f) The meaning of Ta Moko, traditional Maorí Tattos. 100% pure New Zealand.
<https://www.newzealand.com/my/feature/ta-moko-maori-tattoo/>
- De Castagnetti, L. R., Gutiérrez, C. R., y Vázquez, H. (2004). La indagación científica desde la óptica de Peirce. *Omnia*, 10(2), 0. Universidad del Zulia.
<https://www.redalyc.org/pdf/737/73710207.pdf>

- Durkin, K. y Houghton, S. (1999). Estereotipos de los niños y adolescentes sobrepersonas tatuadas vistas como delincuentes. The British Psychological Society.
<https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1348/135532500168065>
- Eco, U. (1986) *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Editorial Lumen
http://www.maraserrano.com/MS/articulos/eco_estructura_ausente_OCT_11.pdf.
- Sala, A. (2022) Los tatuajes de ötzi, la momia del hielo, unos de los más antiguos del mundo.. *Historia National Geographic*.
https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cuerpo-otzi-conser-va-61-tatuajes_9003
- Elias, N. (1994). *Teoría del símbolo. Un ensayo de antropología cultural*. Península, 1-208.
https://monoskop.org/images/6/62/Elias_Norbert_Teoria_del_simbolo_1994.pdf
- Everaert-Desmedt, N. (2019). Peirce's semiotics. In *An Introduction to Applied Semiotics* (pag. 241-249). Routledge.
https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf
- Frank, M. (2017). *La historia del tatuaje. Timelines*.
<https://www.timetoast.com/timelines/la-historia-del-tatuaje-27f44d73-f314-442c-add2-578b3a03d529>
- Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22.
<https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Jasek, A., Kostulski, Adrian y Gmitrowicz, A. (2011) Analiza samooczek i tatuowania w grupie osób prezentujących obie cechy, *Psychiatria Psychologii Klinicznej*, 11 (4) (2011), pp. 224-231.
<http://www.psychiatria.com.pl/artukul.php?a=176>
- Lotman, I. y Flórez, R. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y Función*, 15 , 89-90. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17232>
- Martínez, G. (2018) *Semiótica: Qué es y cómo se relaciona con la comunicación. Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/social/semiotica>
- Martínez, H. (2020) Nuye, el tatuaje Ainu. *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental*, 15. Universidad Autónoma de Madrid.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7699253>

- Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una investigación desde la epistemología dialéctico-crítica. Universidad de Guadalajara.
http://www.pics.uson.mx/wp-content/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf
- Mendoza, F. (2016). La clasificación de signos según Peirce. Un breve recorrido. Instituto Universitario Nacional De Arte (IUNA)
<https://semioticauna.files.wordpress.com/2014/10/la-clasificaci-c3b3n-de-signos-segc3ban-peirce.pdf>
- Rosental, M. & Ludin, P. (1946). Diccionario Filosófico Marxista. (Trad. Dalma cio, M. B.) Ediciones Pueblos Unidos. (Primera Edición publicada en 1939 y la segunda en 1940) <https://issuu.com/eltrujaman/docs/1946dfm>
- Montserrat, V. (2010) Sobre los artrópodos en el tatuaje. Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa, (47), 477- 497.
http://sea-entomologia.org/Publicaciones/PDF/BOLN_47/477497BSEA47COMPLETO-81.pdf
- Rivera, B. (2014). Umberto Eco. Slideshare.
<https://es.slideshare.net/belenriveracabrera/umberto-eco-33255102>
- Rodríguez, V. (2019). Las modificaciones corporales como formas de expresión comunicativa. Universidad Santo Tomás. 11-17.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/17204/2019ValentinaRodriguez.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Ron, J. (1977). Sobre el concepto de cultura. Ediciones Solitierra.
<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/48111.pdf>
- Equipo Editorial, Etecé. (2020) Semiótica: Qué es, concepto, Origen, ejemplos y semiología. Etecé. <https://concepto.de/semiotica/>
- Trías, B. (1949). El objeto de la estética. Universidad Nacional de Cuyo.
<https://www.filosofia.org/aut/003/m49a1553.pdf>
- Ure, J. (2000) Me dicen Sara Tomate. Editorial Norma.
<https://es.scribd.com/document/476743397/Me-Dicen-Sara-Tomate-Ure-Jean-pdf>
- Vidales, C. (2008) Semiótica, cultura y comunicación. Las bases teóricas de algunas confusiones conceptuales entre la semiótica y los estudios de la comunicación. Razón y Palabra. Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México. (66)
<http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/actual/cvidales.html>

El graffiti, un movimiento inclusivo

Anderson Gómez

Alisson Guzmán

Daniel Rincón

Gabriel Rincón

Resumen

Este artículo explora diferentes interpretaciones que se le dan al graffiti, al estar inmerso en el entramado social, analizando los discursos que lo definen como una expresión artística, como un acto revolucionario y como una práctica vandálica, con la finalidad de evaluar mediante modelos comunicativos las discrepancias generadas a través de la estética del graffiti. Se pudo concluir que, a través de herramientas de fácil accesibilidad, este arte urbano, permite la generación de diferentes reacciones y posturas frente a las problemáticas que afectan a unos más que a otros. Por último, el graffiti es un movimiento inclusivo, puesto que extiende y alza la voz de manera artística, por las calles de las ciudades, en las que se puede dar más reconocimiento de las divisiones sociales.

Palabras claves: Semántica, arte, vandalismo, interpretación.

Abstract

This article explores different interpretations given to graffiti, being immersed in the social context, analyzing the discourses that define it as an artistic expression, as a revolutionary act and as a vandalism practice, in order to evaluate the discrepancies generated through communicative models. Through aesthetics of graffiti it was possible to conclude that through easily accessible tools, this urban art allows different reactions and postures to be generated in the face of problems that affect some more than others. Finally, graffiti is an inclusive movement, since it spreads and raises its voice in an artistic way, through the streets of cities, where social divisions can be more recognized.

Keywords: Semantics, art, vandalism, interpretation.

Introducción

En la sociedad actual están inmersas diversas culturas, comunidades y grupos sociales como: la religión, comunidad LGBTI, grupos indígenas e incluso partidos políticos que se rigen por estilos de vida, convicciones y creencias particulares. Podemos observar distintas formas de expresión a través de manifestaciones que pueden ser interpretadas de diferentes maneras. De esta forma, el proyecto investigativo busca enfocarse en el movimiento del graffiti adoptado por la cultura Hip Hop, que puede ser visto como una expresión artística y cultural, un acto político revolucionario o una práctica consciente de vandalismo.

Al evaluar la evolución sociocultural de la humanidad, se encuentran diversas formas de sentir, vivir y actuar de acuerdo a la opinión pública, puesto que, dependiendo de la época, las personas han encontrado diferentes formas de manifestar sus ideas, logrando ser promotores de la libre expresión. A partir de los años 60, se originó lo que hoy día conocemos como graffiti. Según Urcomms, 2020, debido a la imposición de diferentes reglas en la sociedad, la juventud en los años 60 reacciona mediante este movimiento conocido como el graffiti, el cual, tiene como objetivo hacer una especie de crítica exponiendo lo que realmente consideraban. Llevando así a que diferentes grupos sociales poco favorecidos plasmarán sus ideas en las paredes de las calles de Nueva York (Pacini, 2010) con la idea de llegar a una gran cantidad de personas y así dar a conocer sus inconformidades. Por otro lado, es necesario tomar en cuenta todo el proceso que el desarrollo de la comunicación ha impartido, puesto que, las primeras manifestaciones de este movimiento se pueden ver expuestas desde una perspectiva antropológica en los inicios de las civilizaciones, en su ejercicio de darse a entender mediante la actividad de plasmar todos los acontecimientos importantes en sus vidas.

Con base en el artículo ‘Intervención de espacio público’ (Lopera y Coba, 2016) el graffiti se puede perfilar, en la actualidad, como una práctica socialmente popular asociada a la libre expresión, una forma de desahogo intelectual, artístico que representa una prevención conflictiva social; ya que, de esta manera, se evitan otros tipos de actos violentos que en verdad afectan a la sociedad, ya sea directa o indirectamente. En este aspecto, es importante destacar que, si bien, el graffiti se puede interpretar como un acto vandálico, también predomina su desarrollo como manifestación artística que enriquece culturalmente el espacio público urbano. De esta manera, el trabajo investigativo está encaminado a indagar y reconocer las perspectivas tanto del entramado social como de los grafiteros; pero más allá de esto, también exponer dichas opiniones colectivas con el propósito de identificar aquellos factores que llevan de esta práctica del graffiti a ser reconocida en dos bandos sociales que difieren entre sí: referentes a la expresión artística y el

vandalismo.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que como seres humanos tenemos la necesidad de expresar nuestros pensamientos, inconformidades y deseos, que para lograrlo, buscamos distintas actividades e interactuamos en múltiples campos hasta lograr aquella identidad que nos represente y que nos permita expresarnos. Así pues, existen diversas formas de expresión poco reconocidas en la sociedad, entre ellas el graffiti, cuyo inicio se remonta a los años 60. Desde entonces, esta estética se ha visto como un acto vandálico, pero a su vez como una expresión artística, generando una polémica sociocultural entre los grafiteros y el entramado social.

Partiendo del punto de vista de dicho entramado, el graffiti es percibido como una actividad vandálica, que tiene el fin de degradar o perturbar los espacios entre las comunidades donde habitan e intervienen variedad de grupos sociales, quienes interpretan el graffiti como una expresión que contribuye a la contaminación visual, daño al bien común y a la propiedad privada; de este modo, se ven involucrados ciertos aspectos económicos relacionados con la reestructuración de la propiedad privada o aquellos espacios públicos lo cual genera gastos monetarios, impide una convivencia sana y causa conflictos sociales.

Por otro lado, en su origen, este arte del graffiti ha sido visto solo como una forma de revolución hacia el sistema, en el cual se pronunciaban críticas y desacuerdos de manera anónima; y se relataban las vivencias desde el punto de vista de los no afortunados con el fin de dar a conocer la realidad social de quienes no eran acogidos por la sociedad. Aunque actualmente algunas personas lo interpretan como vandalismo artístico por su nivel de complejidad y un gran nivel de técnica para llevarlo a cabo, otros lo siguen viendo como el principal medio de expresión revolucionario.

Este estudio buscaba comprender las interpretaciones del graffiti como expresión artística, acto revolucionario y vandalismo; para ello, se analizaron los discursos que defienden el graffiti como una expresión artística y se contrastaron las percepciones del graffiti como un acto revolucionario y como una práctica vandálica.

Marco teórico

Según la RAE, el arte se define como “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” al buscar una definición de arte aludimos que se trata de una pintura o escultura en un museo. Seguidamente, cabe recalcar el punto de vista del filósofo Hegel, quien considera que “el arte es una forma particular

bajo la cual el espíritu se manifiesta” (Muñoz, 2006, p. 248). Hegel interpreta que “el arte es también considerado como expresión sensible de una idea y/o algo que nos adentra a la esencia de la actividad humana. Sin embargo, es embrollador darle una interpretación definitiva al arte, y en ocasiones nos vemos en la necesidad de apoyarnos en alguien que descifre el mensaje y nos ayude a entenderlo”.

Al contrario, “el arte es más simple y más frecuente de lo que creemos, puesto que, se puede apreciar en las calles, la ropa que usamos, la arquitectura de los edificios, etc.; es decir, está muy presente en nuestra cotidianidad. Por lo anterior, el arte refleja diferentes significados brindando libertad de interpretación, de la misma manera transforma todo aquello que complementa nuestro entorno y lo vuelve un atributo. Recíprocamente, el arte no lo apreciamos como algo bello que podemos ver, sino una posición de la cual podemos interrogar y transformar la realidad” (Gastaldello et al.,2016).

A comienzos del siglo XX, el arte se vio influenciado por la política y la sociedad del momento, caracterizándose por ser un arte que no escapa a la realidad, sino que emana de ella como un fenómeno de purga. A raíz de las dos guerras mundiales se creó un clima tenso, lleno de horror y destrucción, se produjeron movimientos artísticos de protesta, impactando a la sociedad, y como consecuencia generó el surgimiento de movimientos artísticos como la vanguardia y el arte posmoderno. En la actualidad, existen diferentes concepciones artísticas, hay un continuo flujo de conocimiento donde el artista se puede guiar por la trayectoria del arte de cualquier época.

El graffiti suele tener connotaciones negativas y su práctica suele estar relacionada con el vandalismo a nivel popular. Esta conexión se originó a partir de la “teoría de las ventanas rotas” propuesta por los criminólogos Kelling y Wilson en 1982, basada en la meditación sobre las consecuencias de los delitos urbanos, alentándolos a seguir ocurriendo y promoviendo así su erradicación en la sociedad. Por lo general, la tolerancia de las autoridades al graffiti es nula, lo que contrasta fuertemente con los incentivos y el apoyo que suelen brindar al arte urbano (Aguilera, 2019, p.1).

En los últimos años, el arte urbano se ha convertido en un incentivo para el turismo y la economía en las distintas ciudades a nivel mundial, siendo así, un movimiento social-cultural en el que se puede encontrar distintos puntos de vista por parte de la comunidad, sin embargo, es importante resaltar que la práctica del graffiti no es un fenómeno reciente, por lo que se ha generado un cierto grado de resistencia al trasfondo social desde sus inicios en cuanto a la ideología como arte y vandalismo, debido a que el graffiti se ha considerado desde su origen como un acto revolucionario.

Este movimiento se considera un comportamiento destructivo público debido a que el vandalismo a menudo es aleatorio o sin sentido, y parece que, al menos en algunos casos, los vándalos disfrutan de este acto de alguna manera, ya sea porque es una muestra de su capacidad de dañar y destruir o incluso por contemplar la reacción que sus actos producen en los demás. En muchas ciudades, por ejemplo, como parte de la cultura de las pandillas, el graffiti en la propiedad pública es común y son usados generalmente como marcadores territoriales (Bright, 1986, p. 3).

Cuando los ciudadanos privados destruyen o desfiguran deliberadamente la propiedad o la propiedad privada colectiva, se producen actos de destrucción deliberada. Algunos actos de vandalismo se pueden clasificar como atascos de culturalidad o incluso algunas personas piensan que este tipo de comportamiento es de naturaleza artística, de esta manera, contando con el apoyo de cierta parte de la comunidad, sin embargo, si se lleva a cabo de manera ilegal o sin el permiso de la sociedad, el mismo genera desacuerdos y conflictos entre la comunidad afectada. Además, el castigo puede ser severo en algunos países, mientras que en otros tan solo generan conflictos socioculturales.

Semántica del graffiti

La semiótica, en el graffiti, se expresa de diversas maneras que no son del todo interpretables por el entramado social, ya que algunas formas y diseños de los mismos tienen diferentes interpretaciones, en la medida que generan credibilidad, verosimilitud y un sentido crítico o auto reflexivo de la realidad. Ahora bien, los graffitis se pueden clasificar según su estilo, aunque sus diseños y técnicas sean diferentes, estos se catalogan La latrinilla o graffiti privado, generalmente se encuentra en los baños, ya sea en sus paredes, espejos o puertas, poco elaborado y grosero de baja categoría, que busca desconcertar o reflexionar al espectador; los tags que hace referencia al nombre o la escritura de los grafiteros por diferentes lugares de los muros, el más famoso fue el del Taki 183 de un mensajero de Filadelfia, quien lo popularizó y dio origen a este gran fenómeno; los slogan que se estructuran a partir de temas específicos, llegando a los demás con forma natural y combinando el texto con la imagen, adicionalmente reiteran lemas y/o mensajes políticos tratando de transmitir un mensaje a las masas; los nichos estilísticos contemplan significados semióticos no solo con la intención de promover las intenciones políticas, sino con un sentido social que permiten transformar su entorno específico y la realidad urbana (Correa, 2015, p. 72). Al analizar el graffiti se evidencia la libertad de expresión por medio del urbanismo, a fin de reflejar un mensaje específico desde la perspectiva de su autor, ocasionando interpretaciones verosímiles al intentar ser descifradas por la sociedad.

Marco metodológico

La semiótica ha sido designada como la ciencia que abarca todas las cosas, ya que, la mayoría de productos humanos pueden ser interpretados como signos; teniendo en cuenta que la cultura humana está constituida por signos recibidos y emitidos, la semiótica estudia las relaciones entre el código y el mensaje, los cuales generan interacciones sociales entre los actores. Charles Peirce ofrece un acercamiento triádico al signo, contemplando lo que es el representamen, objeto e intérprete. Inicialmente, se define representamen-signo como las cualidades o aspectos del signo en sí, además hace referencia a ese algo que se puede sustituir por otra cosa. Seguidamente, se evidencia que el objeto es una parte de la realidad que permite la accesibilidad al signo, el intérprete, en última instancia, es aquella representación o imagen que las personas crean para dar entendimiento a los signos (Velez, 2005).

Según Vélez, 2005, como padre del pragmatismo, Ch. S. Peirce aportó un modelo de entendimiento del valor en los signos, mediante un desarrollo en cadena, en el cual el pensamiento siempre se asocia con otro; por consiguiente, una idea desencadenaría otras, reconociendo que solo se puede hablar con certeza de los signos a los que tenemos acceso mediante otros signos, según la conexión o experiencia con relación a estos; así, se pueden tener diferentes perspectivas de nuestro entorno dependiendo de nuestra proximidad con este. Peirce plantea tres categorías necesarias e idóneas para explicar toda la experiencia humana. Estas categorías han sido denominadas como, primeridad, segundidad y terceridad, con las cuales, supone la comprensión de un proceso llamado semiosis, de tal manera que el proceso de significación se piensa como un espiral donde se contemplan estas tres tricotomías, con las cuales pretende que los seres humanos creen un proceso de discernimiento pragmático entre lo real y lo irreal; transcurso en el que prima la accesibilidad del individuo hacia el signo. (Everaert, 2004)

La primeridad es la concepción del ser, independiente de cualquier cosa, teniendo en cuenta que en la primeridad solamente hay unidad. Razón por la cual, se entiende a las cosas en términos de sensaciones o cualidades básicas, y donde lo que se reconoce es una calidad, de igual modo, es interpretada por Peirce como libertad, original y la posibilidad de que emerja algo nuevo. Por ejemplo, la percepción que le damos al color rojo de un libro sobre una mesa, se aprecia solamente una mancha roja, antes de ser calificado como un libro de forma rectangular; esto corresponde a una cualidad sin conexión con lo que haya a su alrededor, es decir, son simples sensaciones de que aún no podemos catalogar de manera correcta.

La segundidad es la forma de ser que es en relación con otra cosa. Esta categoría incluye la experiencia, lo individual y la acción-reacción. Por ejemplo, al golpearlos contra una pared, tenemos en primera instancia la idea de dureza “primeridad”, posteriormente asociamos esa idea de dureza “como cualidad” encarnada en la pared “primeridad de una segundidad”, y por último reflexionamos del esfuerzo “segundidad”. La segundidad es ejecutada en un tiempo discontinuo, correspondiendo a la experiencia práctica, es decir, el esfuerzo existe en algo que se le oponga.

La terceridad es el ámbito de la ley cultural del lenguaje y de las convenciones, es así como esta categoría pertenece al dominio de las reglas y las leyes, la cual se categoriza en el pensamiento, el lenguaje, la representación y el proceso de semiosis, que posibilita la comunicación social. Por ejemplo, la terceridad nos permite predecir, cuando se lanza una pelota desde cierta altura, esta caerá, con una aceleración determinada en los diferentes casos que se realice, determinando de qué manera se caracterizan los hechos para permitir que se entiendan los diferentes signos encontrados en dicha acción.

A su vez, se divide en otras tres tricotomías correspondientes a la anteriormente mencionada, formando una relación entre la primeridad, segundidad y la terceridad, con el representamen, el objeto y el interpretante. El representamen tiene el objetivo de representar alguna cosa u objeto antes de que sea interpretado, presentándose un punto medio entre el objeto y el interpretante, por lo tanto, se considera primero en esta tricotomía y al dividirse se puede identificar, “El cualisigno presenta un carácter donde se destacan las características cualitativas del signo, (...) el sinsigno corresponde al signo tomado como ocurrencia efectiva o acontecimiento singular, (...) al legisigno, se habla de un signo tercero en el sentido de regla de construcción” (Pongutá, 2016, p.73).

El objeto es parte importante del representamen para lograr su interpretación, además de lograrse identificar dos tipos, según Everaert (2004), “Peirce distingue el objeto dinámico (el objeto en la realidad) del objeto inmediato (el objeto tal como está representado por el signo)” (p.4). En este se identifican los siguientes elementos: el primero es el ícono, signo destacado por la congruencia entre las imágenes del signo y del objeto, (...) al índice, se entiende como un signo cuyas características resultan contiguas con el objeto de su representación, (...) El símbolo se sirve de la convención para relacionar el signo con el objeto, es decir, son los acuerdos los que establecen dicha conexión (Pongutá, 2016, p.74).

Por último, el interpretante se puede considerar como aquel que completa la primera semiosis y que puede generar una segunda dependiendo de la situación o la función que se le dé, pasando a ser el representamen de esta segunda y como en anteriores se puede identificar:

Así, un rhema es aquel signo que expresa un conjunto de marcas semánticas capaces de dar cuenta de un objeto posible que carece de referencia. (...) El decisigno, toma en cuenta cualidades de objetos determinados que pretenden existencia, (...) En cuanto al argumento, se expresa una ley o argumentación como terceridad, por lo tanto, un argumento (alternativamente llamado Delome en CP 4.538) es un signo cuya interpretación se dirige a la relación sistemática inferencial. (Pongutá, 2016, p.75-76)

Discusión de los resultados

Como resultado del análisis de un graffiti en donde se observa la imagen de una abuela indígena, encontramos que el cualisigno hace referencia a la relación del signo consigo mismo, se contemplaron los utensilios manejados para la creación del graffiti callejero tales como: rodillo de espuma, pintura, aerosoles, pintura de imprimación, mueble de enmascarar, espuma de poliuretano, inmueble urbano, escalera; utensilios generalmente usados para expresar el arte desde diferentes perspectivas, y que puede tener variedad de interpretaciones en la sociedad. Existen diferentes técnicas para la elaboración del graffiti como latrinilla, tags, nichos estilísticos y técnicas libres; la técnica que contemplamos está basada en la técnica libre, la cual, a través de la destreza del grafitero y un buen uso del spray, lleva a cabo la formación de una figura con el fin de expresar un mensaje en específico (Correa. 2015)

El ícono es un signo que refleja un objeto de referencia, a través de la semejanza: arte que refleja la realidad. Así pues, la elaboración de este, tiene como finalidad el dar a conocer el anhelo de cambio debido a la discriminación de la sociedad hacia las comunidades indígenas, el maltrato a causa de la vulneración de los derechos humanos, el desplazamiento generado por el conflicto armado, y el abandono del país, lo cual conduce a la extinción indígena. Este proceso creativo da lugar al arte urbano, busca expresar, transmitir pensamientos y creencias, que desarrollan un mensaje crítico a la sociedad e incita a la lucha social, en este caso, tiene como objetivo la expresión de la desigualdad hacia las comunidades indígenas (Villalba, 2011)

En la segundidad, se plantea una imagen del graffiti como Sinsigno, el cual expresa el descontento de las comunidades indígenas con la sociedad actual, lo que corresponde a un acontecimiento de existencia real. En la actualidad hay factores que generan el deterioro de dichas comunidades indígenas, tales como el conflicto armado que les han afectado en un 16%, vulnerando los derechos humanos, la instalación de minas antipersona y el uso de sus territorios para la explotación de minería e hidrocarburos, motivos por los cuales, los pueblos indígenas se encuentran en riesgo de extinción. (Semper, 2006)

A raíz de lo anterior, el Decisigno considera la búsqueda por la visibilización de aquellos pueblos y culturas que se encuentran vulnerables, ya que estas poblaciones nativas están arraigadas a sistemas sociales y culturales fundamentadas en su relación con la tierra, motivo por el cual, factores como la discriminación, pobreza, maltrato, el abandono y el desplazamiento forzado (ícono, en relación del signo con el objeto, primeridad), apalancan a que comunidades indígenas se enfoquen en que el estado reaccione; para posteriormente asistir, atender, y reparar los pueblos indígenas afectados por medio de la identificación y el reconocimiento.

Por último, en la terceridad, tenemos como principal al Legisigno proveniente del resultado de una mezcla de técnicas y elementos mencionados anteriormente que nos permite la identificación de una expresión artística realizada por un individuo con el propósito de plasmar o transmitir una idea propia, o bien sea con referente a una problemática como la que se está presentando. Esto se suma al fin de atraer la atención del público, generando en el mismo una forma de reconocimiento del tema central o propósito principal que alude a toda aquella discriminación y conflicto que muchos individuos de las culturas indígenas se han visto afectados.

Para terminar, el ejemplo, permite llegar a una conclusión mediante la generalización: que el arte urbano, como expresión artística, visibiliza y pone en evidencia la lucha de las culturas indígenas por su reconocimiento en la sociedad mayoritaria y que, gracias al graffiti como herramienta visual, que es de fácil accesibilidad, permite el desarrollo de problemáticas de origen similar a la que presentan la cultura indígena al tener relación entre sus conflictos; sin olvidar de que actualmente el graffiti genera cada vez más un fuerte impacto en la sociedad con referente al mensaje que se quiere transmitir al tratarse de una forma de expresión visual del público para el público.

Conclusiones

Se pudo concluir que la convivencia entre el entramado social y los grafiteiros, es casi imposible, esto debido al poco conocimiento que se tiene por parte de las grandes élites acerca de las diferentes expresiones artísticas urbanas, afirmando solo aquellas artes que entran en la normatividad. Sin embargo, es imperativo resaltar que hoy día, el graffiti sigue manteniendo su objetivo de brindar reconocimiento a las inconformidades sociales, mediante diferentes tipos de ilustraciones que reafirman aquellas realidades poco expuestas.

A través de utensilios de fácil accesibilidad, este arte urbano, permite la generación de diferentes reacciones y posturas frente a las problemáticas que afectan a unos más que a otros. Por último, el graffiti es un movimiento inclusivo, puesto que extiende y alza la voz de manera artística, por las calles de las ciudades, en las que se puede dar más reconocimiento de las divisiones sociales.

Referencias

- Aguilera, C. (2019). El graffiti como herramienta comunicativa de visibilización social. The communication.
<https://theconversation.com/el-graffiti-como-herramienta-comunicativa-de-visibilizacion-social-127252>
- Real Academia Española (RAE). (s.f) Definición de “ágrafo,a”. Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea].
<https://dle.rae.es/%C3%A1grafo>
- Bright, B. (1986). Epistemological vandalism: psychology in the study of adult education. Education-Line.
<http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/00002705.htm>
- Carvajal, J. (2021). semiótica y su desarrollo. Ciencias de la comunicacion
<http://semioticaydesarrollo.blogspot.com/2012/09/ferdinand-de-saussure.html#:~:text=%2DLa%20semi%C3%B3tica%20fue%20concebida%20por,%C3%A9l%20privilegi%C3%B3%20el%20signo%20ling%C3%BC%C3%ADstico>
- Correa, C, A . (2015). Resignificación del graffiti como expresión escrita en la escuela. Resignificación del graffiti, Vol (1), pág 70–75.
<https://core.ac.uk/download/pdf/326442089.pdf>
- Eco, U. (1974). Un modelo comunicativo. En La estructura ausente. Lumen.
http://www.maraserrano.com/MS/articulos/eco_estructura_ausente_OCT_11.pdf
- Everaert-Desmedt, N. (2004). La semiótica de Peirce.
https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf
- Freitag, V (2015). La invención del arte. Una historia cultural. Alteridades, Vol.(25) núm.49 129-133.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74743763012>
- Gastaldello, D., Cánova, A. y Pacífico, A. (2016) Ciencia, arte y conocimiento. Programa de ingreso unl. Vol. 1
- Jaramillo, M. (2012), Reflexiones acerca del concepto de revolución: aproximación a la literatura sobre el tema. Revista Cultura Investigativa, Vol. 5, p.p 84-94.
https://revistaci.weebly.com/uploads/1/5/6/0/15607460/07._revolucion.jaramillo.pdf

- Muñoz, R. (2006). Una reflexión filosófica sobre el arte. *Thémata revista de filosofía*. Vol.36, 240–254.
<https://institucional.us.es/revistas/themata/36/N4.pdf>
- Navarro, L. R. (2011). ¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a través de la comunicación para el cambio social. *Investigación & Desarrollo*, 19(1), 166-195. — “Navarro, L. R. (2011). ¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a ...”
- Odio Benito, M. E. (1973). *Formas históricas de comunidad del hombre*.
<http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/docente/pd-000023.pdf>
- Pacini, C. A. (2010). El graffiti. Historia Social, Origen y Desarrollo en America. Cuatro Casos en Mendoza. En II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales (La Plata, 2010).
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39176>—
- Pacini, c. a. (2010). el graffiti. historia social, origen y desarrollo en América. cuatro casos en ...” por “Pacini, C. A. (2010). El graffiti. Historia Social, Origen y Desarrollo en America. Cuatro Casos en
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39176>
- Pongutá, C. (2016). «Segunda parte» La lógica-semiótica de Peirce. En *Anticipaciones de la semiótica de Peirce en la lógica aristotélica* (pp. 139–287).
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/23427/segundapartelogicasemiotica2020cesarponguta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Semper, F., (2006). *Derechos de los pueblos indígenas en Colombia*. Jurisprudencia de la corte constitucional. Vol. (1), 1-18
<https://www.corteidh.or.cr/tablas/R21731.pdf>
- Shinner, L. (2010). La invención del arte, una historia cultural. planetalibros.COM. https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/28/27963_La%20invencion%20del%20arte.pdf.
- Town, H. (2021). Graffiti and the law. The Royal Borough of Kensington and Chelsea. <https://www.rbkc.gov.uk/parking-transport-and-streets/your-streets/street-cleaning/graffiti-and-fly-posting/graffiti-and-law>
- Vélez, G. (2005) *Semiótica y acción comunicativa una ruta entre Pierce, Apel y Habermas*. *Andamios* 1(2), 173-195.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632005000300008

Villalba, M., (2011). El arte urbano como forma de expresión. Creación y producción en diseño y comunicación, 42, 1-120.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=371&id_articulo=7986

Urcomms (junio, 2020). ¿Cuál es el origen del graffiti? Urban Roosters.

<https://urbanroosters.news/cual-es-el-origen-del-graffiti/> — “<https://blog.urbanroosters.com/cual-es-el-origen-del-graffiti/>”

Estigmatización a los consumidores de sustancias psicoactivas en bogotá

Laura Alejandra Rojas Plazas

Erika Katerine Niño Lara

Julián David Moreno Araujo

Lina Katerin Delgadillo

Resumen

La presente investigación pretende demostrar a los lectores y demás interesados, el origen de los discursos de estigmatización que sufren las personas drogo-dependientes en el día a día, mayormente de parte de los adultos mayores, ya sea por sus acciones o incluso el solo hecho de cómo lucen; todo esto soportado por diferentes estudios y análisis hacia el consumidor y el estigmatizador, quienes son estos últimos los cuales toman en cuenta valores heredados de pasadas generaciones conservadoras y radicales asociados a la mala percepción sobre una persona consumidora de sustancias psicoactivas para llegar a un discurso de odio. Se usó el método de la semiótica para darle un mayor trasfondo al análisis del discurso de odio y discriminación entrevistando a las personas mayores y, de esta manera, tener acceso a una información con más detalles sobre su opinión de los consumidores y sus razones; para así mismo generar una conclusión acerca del estigma que en la mayoría de casos genera un trastorno o perturba al consumidor de sustancias psicoactivas y de paso promover la inclusión de dicha comunidad a nuestra sociedad.

Palabras clave: Estigmatización, sustancias psicoactivas, discriminación, representaciones sociales.

Abstract

This research aims to demonstrate to readers and other stakeholders, the origins of the stigmatization discourses suffered by drug addicts in the day to day mostly by elderly people, either by their actions or even the mere fact of how they look; all this is supported by different studies and analysis towards the consumer and the stigmatizer, who are the latter who take into account values inherited from past conservative and radical generations associated with the bad perception about a person who uses psychoactive substances to reach hate speech. It used the semiotic method for give major background to analysis of hate speech and discrimination interviewing the elderly and in this way, have access to an information with more details about their opinion of consumers and their reasons and likewise generate a conclusion about the stigma that in the majority of cases generates a disorder or perturb to the consumer of psychoactive substances moreover promote the inclusion of this community in our society.

Keywords: Stigmatization, psychoactive substances, discrimination, social representations.

Introducción

El estigma es la forma de ofender o menospreciar a las personas por su estrato social, su educación, su condición física o la forma en que se expresan verbal y físicamente, este ha generado la discriminación de los consumidores de sustancias psicoactivas en la comunidad (Hansen, 2019); sin tener en cuenta el motivo por el cual estas personas lo hacen, ya que generalmente han tenido situaciones en su vida que los han llevado a ser consumidores. Este estudio tiene como propósito analizar los discursos discriminatorios hacia los consumidores adictivos en Bogotá, para ello fue necesario identificar discursos de estigmatización hacia los consumidores de sustancias psicoactivas.

Los consumidores suelen ser personas marginadas y oprimidas debido al consumo desmedido de sustancias psicoactivas, lo cual genera discursos de odio y discriminación hacia estos grupos. Fue importante analizar el impacto de estos discursos destructivos y discriminatorios sobre la sociedad de los consumidores de sustancias porque es algo con lo que convivimos diariamente y no se le toma en cuenta, con esto se esperaba lograr, explorar sus diferentes modos de pensar y sentir, más allá de considerarlos personas con una simple adicción. Hoy en día el abuso de sustancias psicoactivas no solo se evidencia en los habitantes de calle, también hay gran parte de estos entre cualquier lugar de la población, como lo son colegios, universidades, lugares de trabajo, entre otros.

En Colombia se ha evidenciado un alto índice de consumo de sustancias psicoactivas, específicamente en Bogotá, donde quisimos evaluar qué tipos de discursos discriminatorios dice la población rola hacia estas personas. Por otro lado, ¿qué piensan o manifiestan estas mismas personas sobre su drogodependencia? Cabe resaltar que la drogodependencia se refiere a un problema de un abuso compulsivo de estas sustancias alucinógenas, el cual produce cierta intoxicación en su cuerpo (Drogodependencia: qué es..., 2021), retomando la pregunta anteriormente planteada, tuvimos en cuenta que discurso mencionan estas personas, ya que también fue importante identificar las dos partes involucradas. Por lo tanto, fue crucial buscar el origen de por qué se generan éstas críticas estigmatizadas, pero, ¿realmente sabemos qué es estigmatizar a una persona? Este término se define como una característica la cual hace inaceptable y negativa a la persona afectada, dejando una huella en el estigmatizado, creando culpa por sus decisiones, además generando infamia y discriminación hacia la gente que realiza estos actos drogadictivos (Perez y Gardey, 2020).

¿Qué nos lleva a dar inferioridad a otra persona?, ¿cómo se origina esa estigmatización en nuestra mente para luego llevarla a una acción? Fue fundamental comprender por qué se dan estas actitudes, que tienen como finalidad tomar acciones o habladurías con juicios de valor, que según creencias o estilos de vida

se generan expectativas hacia las personas, influenciando a los consumidores de sustancias psicoactivas, generando más dolor y rechazo.

Marco teórico

En este marco se identificaron cuáles fueron los discursos que lleva a cabo la sociedad acerca de las personas consumidoras de sustancias psicoactivas a través del estigma, dando la definición de este mismo término. Se llevó a cabo un análisis de por qué la comunidad crea esta superioridad hacia este grupo de individuos que podría ser considerado adicto a las drogas, además también se ejerció un estudio riguroso con la búsqueda y significado de cada palabra utilizada en la investigación para su mejor comprensión. Enfocando la información hacia cómo estos representantes sociales emplean estos términos de forma negativa.

La discriminación a los adictos de sustancias psicoactivas es toda actitud social que vulnera los derechos humanos con demostraciones, restricciones o preferencias que, por acciones intensionales o no, genera el aislamiento selectivo; teniendo como consecuencia la violación y afectación de los derechos humanos y libertades basados en actitudes de rechazo ante la condición física de la persona, su cultura, su forma de expresarse, su educación, y su entorno social provocando el abuso de palabras y acciones incorrectas afectando la estabilidad física y emocional de una persona (Cabrera, 2018).

La discriminación hace parte de una enseñanza histórica, en la cual se enfocan cuatro aspectos: el lenguaje, las opiniones políticas, la raza y temas religiosos, es decir, se abre un debate de posibles opiniones que pueden ser consideradas causa de discriminación; posición económica y condiciones o circunstancias del nacimiento, las cuales van enfocadas a principios enseñados desde casa con sus familiares y que pueden impactar de forma negativa a la sociedad. Como las familias con un estrato social alto que influyen en la discriminación hacia las personas con menos recursos y vulnerables (Rabossi, 1990).

Se define como adicción el consumo repetido de una o varias sustancias psicoactivas; hasta el punto de que el consumidor sufra de intoxicación periódicamente o de forma continua, además de mostrar deseo compulsivo de consumir la sustancia preferida, tiene una enorme dificultad para interrumpir voluntariamente o modificar el consumo de la sustancia y se muestra decidido a acceder a estas por cualquier medio (Trujillo, 2019). Una de las adicciones más difundidas en Colombia es a las sustancias psicoactivas tanto en hombres como en mujeres. Las sustancias psicoactivas se pueden definir como sustancias de las cuales se abusa y no se tiene ninguna responsabilidad, el cual se le da un uso recreativo y, por lo tanto, no son de uso medicinal. “En este marco, la variable consumo de SPA se definió como las diferentes formas en que las personas usan o abusan de sustan-

cias legales (sin prescripción médica) o ilegales” (Barbieri et al., 2012, p. 72). Este fenómeno afecta a una gran parte de la población, donde cada vez los consumidores son más jóvenes y que dan un efecto a la sociedad y cultura y estado mental.

Las sustancias psicoactivas son aquellas cuyo consumo puede alterar los estados de conciencia, de ánimo y de pensamiento (OMS, 2004, párr. 1). Son sustancias psicoactivas, por ejemplo, el tabaco, el alcohol, el cannabis, las anfetaminas, el éxtasis, la cocaína y la heroína. El consumo de sustancias psicoactivas, ya sea por placer o para aliviar el dolor, puede dañar la salud y acarrear problemas sociales a corto y largo plazo. Los efectos sobre la salud pueden consistir en enfermedades del hígado o del pulmón, cáncer, lesiones o muertes provocadas por accidentes, sobredosis, suicidio y agresiones. Algunos ejemplos de los efectos en el plano social son las detenciones, la pérdida de las relaciones y el descuido de las obligaciones laborales y familiares (OMS, 2004, párr. 2).

Por otra parte, la estigmatización se puede definir como una marca o una cicatriz, que surgen por medio de los discursos de rechazo que pueden provocar heridas que no se ven, pero que las personas rechazadas sentirán. Con lo cual se le da características y críticas de una forma negativa. “Por estigma generalmente se entiende un atributo, característica, condición, rasgo o situación; se etiqueta en forma desfavorable y ocasionalmente en forma favorable” (Cassiani et al., 2019, p. 272). En muchas ocasiones se ha utilizado la estigmatización para clasificar a las personas según las características que lo ponen en cierto grupo de la sociedad y darlo como insuficiente o irregular, por ejemplo, pueden ser las enfermedades, las drogas y los problemas mentales.

También se vuelve un problema social en el cual la persona está ante la sociedad y se aceptan sus acciones, su estilo de vida y hasta su salud. “Los procesos de estigmatización incluyen el proceso íntimo de control social entre familiares y amigos; decisiones sociales y de salud y las decisiones políticas gubernamentales” (Pascual y Pascual, 2017, p. 224) El estigmatizar se convierte en una manera de desprestigiar, difamar o desaprobando a las personas.

Estado del arte

La idea principal del artículo ‘Estigma, símbolos corporales y discriminación de personas consumidoras y sus familiares’ del autor (Pérez-Florian, 2018) es analizar las diversas razones que llevan a algunos grupos de la sociedad a discriminar este grupo de personas drogodependientes. Con base en lo anteriormente expuesto, la autora quiso mostrar cómo las personas que están enlazadas a un tipo de sustancia psicoactiva reciben un rechazo y estigmatización; incluso hasta llegar al punto de ser señalados por personas más cercanas como lo son sus familiares.

La autora tomó como referencia la escala de Pinel para tomar conciencia del estigma, el cual señala como el conjunto de prejuicios y estereotipos hacia un grupo en específico (Pinel, 1999, citado en Pérez-Floriano, 2018), el cual sería el de las personas adictas. Desde este momento se refuerza este concepto al decir que “el estigma y la discriminación hacia esta población se expande a las personas más cercanas de estos mismos, quienes serían los familiares o demás compañeros drogodependientes, lo cual procede a crear una dependencia grupal donde la estabilidad la encuentran relacionándose con personas de su misma categoría social” (Goffman, 1961, citado en Pérez-Floriano, 2018)

Por otro lado, el artículo de Tirado, 2018, acerca de ‘La estigmatización de las personas que usan drogas y sus consecuencias políticas y sociales’ dio un enfoque hacia las dos partes, quien estigmatiza y el estigmatizado. Este artículo dio inicio con la definición del término de estigmatización, indicando que contiene cinco elementos relacionados, como el etiquetamiento hacia dichas personas; la segunda, los estereotipos sociales; el tercero, quienes imponen la etiqueta y los que no lo hacen; el cuarto es donde se presencia la discriminación, porque el sujeto pierde sus condiciones básicas; y, por último, está la diferencia de los dos bandos, quienes estigmatizan y los que sufren de ese rechazo por parte del estigma.

Continuando con la idea del autor, indica que esta discriminación lleva a deshumanizar a una persona por su adicción, dándoles el concepto de vándalos, vagos y personas sin futuro. Los grupos sociales que hablan y denigran a estos individuos tienen como premisa que aquellas personas no deben ser tratadas como parte de la sociedad, reprimiendo sus derechos sin tener oportunidad de vivir una vida digna por los discursos ofensivos que generan hacia ellos (Tirado, 2018). Para concluir, se agrega que sería esencial poder conocer a profundidad por qué existe un fuerte rechazo por parte de la sociedad con respecto a los consumidores de sustancias psicoactivas, de dónde se crea la idea de que es algo malo y que todas las personas son delincuentes por usar drogas. En el artículo ‘Estigma y discriminación Relacionado con el Abuso de Sustancias’, (García, 2021), principalmente se centra en la exclusión y discriminación que hay hacia las personas consumidoras de sustancias psicoactivas y como la estigmatización afecta a la atención social y de salud a las personas consumidoras de drogas.

García, 2021, menciona en el artículo que “los consumidores de drogas son percibidos socialmente como personas incapaces de autocontrol, responsables de su propio comportamiento” (p.2). También se explica el origen de la palabra “estigma”, que era antes empleada para las marcas o signos corporales que tenían cierto tipo de personas, pero que en la actualidad se utiliza para referirse hacia esas personas que son diferentes y que causan una mala impresión a la sociedad. Por último, el autor expone algunas estrategias para combatir el estigma y la discriminación hacia los consumidores de sustancias psicoactivas, primeramente,

por las prácticas de los profesionales de la salud para que obtuvieran más comprensión y una apropiada acción; al mismo tiempo como en el mundo hay más programas que se enfocan en el anti estigma, también países que buscan terminar con el estigma y la discriminación por medio de políticas de salud.

En el libro *Lenguaje y discriminación* inicia con una presentación del lenguaje empleado en la discriminación a la hora de ofender o menospreciar con palabras incorrectas a personas con capacidades distintas. Esto conlleva una introducción donde explicó y brindó algunos ejemplos sobre las palabras más utilizadas para agredir verbalmente a una persona; e indico la forma adecuada en la cual nos podíamos referir a una persona con conocimientos, creencias, educación, nivel económico y capacidades distintas para evitar insultarla o excluirla y así prevenir que el lenguaje haga parte de la discriminación logrando de la misma manera reconocer los derechos humanos de cada individuo (Islaz, 2005).

Por otro lado, el texto indicó la importancia de escoger el vocabulario correcto para cada expresión, siendo necesario para conocer el significado adecuado de las palabras, por ejemplo, en cuanto a la palabra drogadicción el autor señaló lo siguiente “individuo, moralmente débil, que se deja dominar por alguna sustancia tóxica” (Islaz, 2005, p.11); este tipo de conocimientos nos da la capacidad de hablar mejor del mismo tema sin ofender a los demás, sin embargo, es importante aclarar que el lenguaje no es la única forma de discriminación, ya que la discriminación generalmente se manifiesta con actos o estigmatización lo que produce una desigualdad social. Cada persona emplea su propio vocabulario dependiendo de su edad, grupo social, género, o mentalidad, esto genera prejuicios sociales y es donde se empiezan a implantar las exclusiones haciendo uso de la lingüística de forma correcta y así mitigar los errores más comunes de los hablantes (Islaz, 2005).

Marco Metodológico

La semiótica es el instrumento que toma parte en las descripciones del fenómeno de generar mensajes y transmitir los conocimientos. En sí, la semiótica pretende dar a entender la manera de como se da y funciona el fenómeno de la comunicación. La función semiótica básicamente explica cómo se crea la significación, dentro de un objeto cultural, al centrarse en relación del plano de la expresión que vendrían siendo el plano material y el significante y a la vez acompañados de un plano de contenido, ambos planos son articulados entre sí (Correa, 2012)

Ch. S. Peirce propone nueve signos. El primero es el Cualisigno el cual es una cualidad que se refiere al signo, pero que no tiene ningún valor o función verdadera si no está formulado; el icono está relacionado con el objeto, el cual se refiere a lo que representa o se relaciona a un objeto; el siguiente es el Rhema, este

está relacionado al interpretante y es el signo que proporciona cierta información a lo que está representando; un Sinsigno es lo que se definiría como algo verídico y que nos permite catalogarlo en espacio- temporal y que es el medio por lo que nos permite entender y comunicar el signo; el índice también tiene relación con el objeto que designa y se ve realmente afectado por las cualidades del objeto que lo caracterizan (Florencia, s.f.)

El Decisigno es un signo de proporción o cuasi-proposición, el cual basado en el conocimiento puede producir un enunciado sin necesidad de serlo. La cuasi-proporción puede ser un poco más adecuada, sin embargo, no genera una claridad completa, ya que este tiende a tener la claridad adecuada mostrando la finalidad de cada signo, logrando crear un escenario coherente. El Legisigno es todo signo habitual, el cual será representativo, suponiendo la naturaleza del lenguaje. El símbolo es un objeto acompañado de ideas universales que introduce el símbolo que va acompañado de dicho objeto, es decir, este símbolo va relacionado con un objeto; y por último, el argumento es un signo que viene del objeto con el propósito de darle a entender al comentarista de una mejor manera la figura e información de este, generando lógica a un grupo de conocimientos (Magariños, 1983)

El código da existencia a los signos, según Umberto Eco (1973), ya que son estos mismos los encargados de dar soporte para generar un enlace entre el significado y el significante, esto porque Umberto asegura que existe una conexión sobre la idea de código con la sociedad, puesto que ésta se encuentra formada por diferentes códigos que se relacionan entre sí. El código ayuda a saber cuáles son los interpretantes que tengan la capacidad de descifrar un mensaje, eso con base en las unidades culturales que puedan componer al signo.

La sintaxis se encarga en la gramática de enfocarse en el estudio de las reglas y estructuras que manejan la mezcla de componentes sintácticos y el surgimiento de unidades superiores a estos, como lo llegan a ser los sintagmas: Nominal, verbal, preposicional, adjetival y adverbial; junto con las oraciones gramaticales. Por consiguiente, se puede decir que la sintaxis analiza las maneras de ser mezcladas las palabras y las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas que se encuentran entre ellas (García, 2004). La semántica, según Morris (1985) es la que se encarga de la asociación que hay entre un signo y lo que se quiere expresar por medio del signo y exponer el significado. También tiene relación con el objeto, el cual quiere mostrar o hacer referencia al signo y lo que significa. Hay dos tipos de semántica, la semántica pura y la semántica descriptiva. La semántica pura es la que nos puede suministrar toda la teoría y la semántica descriptiva nos lleva más a lo real y a lo práctico. La Pragmática es uno de los campos de estudio de la lengua. Siendo una disciplina lingüística, pero su enfoque está en los ámbitos extralingüísticos donde la comprensión es indispensable.

Este estudio se insertó en el paradigma interpretativo, que es un modelo o ejemplo de una perspectiva, que estudia una relación coherente de ideas, propuestas por diferentes autores, además se centró en realizar una investigación cualitativa (Ricoy, 2006), mediante encuestas y entrevistas a un grupo de personas estudiadas por sus discursos de estigmatización. Es importante saber que para cumplir el objetivo general, a saber: se analizaron los discursos discriminatorios hacia los consumidores adictivos en Bogotá; para esto fue necesario identificar discursos de estigmatización hacia los consumidores de sustancias, es decir, opiniones para comprender la perspectiva de la sociedad general de los drogodependientes.

En esta investigación utilizamos el método de la semiótica, basándonos en el signo que es el imaginario del drogodependiente, el cual es una persona consumidora de sustancias psicoactivas. El objeto de referencia sería, por lo tanto, la realidad de estos sujetos, es decir, su día a día y las circunstancias que condujeron a la adicción. Por último, el interpretante es el conjunto de discursos de ofensa y odio, es decir, el estigma que recae sobre estas personas. Dicho de otro modo, el voz a voz negativo que recoge las actitudes de rechazo de la comunidad. Con esa base, procedimos a analizar los 9 signos y su organización en sintaxis, semántica y pragmática.

Discusión de los resultados

El análisis hecho hacia el estigma que sufren las personas drogodependientes de parte de la población mayor, en el marco de la primeridad, evidencia cómo las causas de los discursos de odio y exclusión provienen de un pensamiento radical y conservador, con valores heredados de generaciones pasadas; esto conduce a que haya una separación y desacreditación de esta comunidad. A pesar de que, en pleno siglo XXI existe mucha más educación y datos sobre las drogas y las personas que las consumen, sigue existiendo la creencia que la droga y delincuencia se suceden la una a la otra.

Con base en lo anterior, se deduce además que, aunque pueda haber otros factores que intervienen en la percepción de correlación entre el acto de cometer crímenes y el actuar de las personas drogodependientes; así, estas personas han sido tachadas de “delincuentes” por sus adicciones. Por otro lado, al analizar el marco de la primeridad es importante darle un mayor trasfondo a lo que es la “perturbación” que, aunque su definición sea la de alteraciones en las facultades mentales, en este caso es tomada la palabra desde el punto de vista de los escenarios de odio y discriminación; donde el propósito principal es estigmatizar a una persona por sus adicciones al comparar sus acciones con las de los demás.

En la segundidad, podemos estudiar cuál es, con exactitud, el estigma que se usa para catalogar al consumidor de sustancias psicoactivas; según las entrevis-

tas que realizamos, para el entrevistado número uno, las personas consumidoras de sustancias psicoactivas “son personas sin visión en la vida, no piensan en su futuro y solo quieren disfrutar del momento” y para el entrevistado número dos”, es decir, son personas que no sirven para la sociedad, y que no hacen más que delinquir. Estos discursos son utilizados para denigrar, generalizar y clasificar a los drogodependientes por su estilo de vida.

La discriminación quebranta los derechos humanos de los drogodependientes, atribuyendo características desfavorables y generando actos de rechazo hacia estas personas, catalogando a los drogodependientes como personas vagas, irresponsables, sin identidad, delincuentes, inútiles y sin un proyecto de vida. Estos estigmas a los consumidores de sustancias psicoactivas pueden causar heridas psicológicas, además de generalizar, difamar y desprestigiar al drogodependiente, dejando de lado su participación en la sociedad y pasando por alto el hecho de que también son seres humanos.

Estos discursos de estigmatización de las personas mayores de edad hacia los consumidores de sustancias psicoactivas pueden estar relacionados con su edad, también por la época en la que fueron formados y por las diferencias generacionales que hay de una a la otra. También se puede relacionar con la educación que fue impartida en ese tiempo, la cual no comprendía el fenómeno en su complejidad. Es por esta razón que los discursos dados son desfavorables y hacen tener una perspectiva hacia los adultos mayores como personas con falta de empatía.

Con el pasar del tiempo, las personas consumidoras de sustancias psicoactivas han estado sufriendo una cultura de desprecio ante la sociedad. En el marco de la terceridad, estas personas son percibidas como sujetos sin visión y sin futuro. El consumo de dichas sustancias ha venido aumentando con el pasar de los años, hoy en día no son solo los adultos los consumidores sino también los niños, mujeres y adolescentes; ya que se ha vuelto un negocio muy rentable para los productores y expendedores de estas sustancias el ofrecerlas a los niños en colegios, porque se dejan convencer más rápido al igual que a las mujeres según se evidencia en la publicación del diario El Tiempo indica que “El 11,7 por ciento de los escolares colombianos han consumido marihuana alguna vez” (Gossáin, 2019). Por tal motivo, a estas personas drogodependientes, ya sean niños, adolescentes, mujeres o adultos, la sociedad ha empezado a denominarlas como vagos, puesto que los consumidores empiezan a cambiar su aspecto físico y su forma de expresarse revelándose como personas sin proyecto de vida y sin nada que ofrecer a la sociedad.

Conclusiones

En esta investigación se concluye que las personas consumidoras de sustancias psicoactivas sufren un alto porcentaje de rechazo y estigma por parte de los adultos mayores, ya que estos indican que este grupo de individuos no tienen visión hacia un futuro productivo para ellos que los lleve a algún logro, porque únicamente están pensando en el momento. De esto se infiere que el discurso discriminatorio tiene una influencia de tipo conservadora, dado que por parte de otras generaciones más recientes no es tan constante esta falta de empatía hacia ellos, por lo tanto, crear esta estigmatización genera fuertes difamaciones, y denigra a estas personas con trastornos y perturbaciones.

Por esto mismo, se procuró realizar un análisis riguroso de cuáles eran esos discursos de odio hacia la comunidad de Bogotá. Sin embargo, no se tenía determinado quienes eran los emisores de estas acusaciones; como se mencionó según el análisis previo a la realización del instrumento de investigación, se dedujo que el estigma provenía de personas de la tercera edad, entre los 50 y 70 años aproximadamente. Mencionando concretamente el contexto que indica uno de los entrevistados “Personas no sirven para esta sociedad, no hacen más que delinquir”. Esto nos da a entender que aún existe este tipo de discursos de desprecio que hacen que los consumidores de sustancias psicoactivas se aislen del resto de la sociedad, al verse afectados en su integridad.

Referencias

- Barbieri, I., Trivelloni, M., Zani, B., Palacios-Espinosa, X. (2012). Consumo de sustancias psicoactivas en los contextos recreativos entre estudiantes universitarios en Colombia. *Revista Ciencias de la Salud*, 10, 69-86.
<https://www.redalyc.org/pdf/562/56223337007.pdf>
- Cabrera, L. (2018). El derecho a la no discriminación. Comisión Nacional de Derechos Humanos.
<https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/cartillas/2015-2016/21-Discriminacion-DH.pdf>
- Cassiani, C., Campo, A. y Herazo, E. (Mayo, 2019). Trastornos por consumo de sustancias: entre las inequidades y el estigma. *Duazary*, 16 (2), 271-280.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5121/512164564010/512164564010.pdf>
- Correa, J. (2012). Semiótica. Red Tercer Milenio <https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/comunicacion/Semiotica.pdf> Drogodependencia: qué es, síntomas y tratamiento (2021). Top Doc tors.

<https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/drogodependencia#>

El signo según Peirce. (s. f.). Taller de comunicación.

<https://sites.google.com/site/tallerdecomunicacion331/lingue>

Florencia, M. (s.f.). La clasificación de signos según Peirce un breve recorrido.

Instituto universitario nacional de arte.

<https://semioticauna.files.wordpress.com/2014/10/la-clasificacioc3b3n-de-signos-segc3ban-peirce.pdf>

García, O. (2021). Estigma y Discriminación Relacionado al Abuso de Sustancias: Deconstruyendo Sofismas hacia Políticas Públicas Humanitarias. (Coordinador: Díaz Velásquez, M. I). Journal of the European Institut for Multidisciplinary Studies on Human Rights & Science, 2. Knowmad Institut. <https://knowmadinstitut.org/wp-content/uploads/2021/01/Estigma-y-Discriminacion-Relacionado-al-Abuso-de-Sustancias-KNOWMAD-DISCUSSION-PAPER.pdf>

Hansen, G. (2019) Estigma, consumo de drogas y adicciones. RIOD

<https://riod.org/wp-content/uploads/2019/06/ESTIGMA-CONSUMO-DE-DROGAS-Y-ADICCIONES.pdf>

Islaz, H. (2005). Lenguaje y discriminacion. Cuadernos de Igualdad.

<http://repositorio.dpe.gob.ec/bitstream/39000/944/1/CONA>

PRED-032.pdf Gossaín, J. (6 de marzo, 2019) Cifras sobre el consumo de drogas en Colombia a 2019. El Tiempo.

Morris, Ch. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos. Barcelona: Paidós.

https://ifdc6m-juj.infed.edu.ar/aula/archivos/repositorio/0/178/Morris_Charles_-_Fundamentos_De_La_Teoria_De_Los_Signos.pdf

Pascual, M. y Pascual, F. (2017). El estigma en la persona adicta. Adicciones, 29 (4), 223-226. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289153037001.pdf>

Perez, J., y Gardey, A. (2020). Definición de estigmatización. Qué es, Significado y Concepto. Definicion.de. <https://definicion.de/estigmatizacion/>

Pérez-Floriano, L. (2018). Estigma, símbolos corporales y discriminación de personas

consumidoras y sus familiares. Revista Cultura y Droga, Volumen 23(25),67-84.

[http://190.15.17.25/culturaydroga/downloads/Culturaydroga23\(25\)_05.pdf](http://190.15.17.25/culturaydroga/downloads/Culturaydroga23(25)_05.pdf)

Rabossi, E. R. (1990). Derechos humanos: EL principio de igualdad y la discriminación. Centro de estudios constitucionales.
<https://funceji.files.wordpress.com/2017/09/lectura-10.pdf>

Ricoy, C. (2006). Construcción sobre los paradigmas de investigación. Revista do Centro de Educação, 31(1), 13-19.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>

Tirado, A. (2018). La estigmatización de las personas que usan drogas y sus consecuencias políticas y sociales. *Drugs and Addictive Behavior*, 3(1), 11-13. Doi: <https://doi.org/10.21501/24631779.2631>

Trujillo, M. (2019). La adicción y sus diferentes conceptos. *Centro Sur* 3(2). Doi: <https://orcid.org/0000-0002-2393-1380>

World Health Organization. Management of Substance Dependence Team. (2004). Neurociencia del consumo y dependencia de sustancias psicoactivas: resumen. Organización Mundial de la Salud (OMS).
<https://apps.who.int/iris/handle/10665/42865>

Enfermedades contagiosas en el arte

Laura Alejandra Vargas Herrera

Ángela María Pinzón Barrera

Valentina Hernández Jiménez

Valery Zarate Arenas

Santiago Garcia Rodriguez

Resumen

En este estudio se compararon las similitudes y diferencias de dos pandemias por medio de las obras de Antonio Zanchi, 'La virgen aparece ante las víctimas de la peste' (1666) y de Jaime Ospina, 'El Infierno' (2020) a través un análisis semiótico basado en la propuesta de Charles Sanders Peirce, lo que dio como resultado que tanto en tiempo de Covid 19 como de la Peste Negra se profanó el ritual fúnebre y se implementaron vestimentas para la bioseguridad como los trajes y sus correspondientes máscaras; sin embargo, también se diferenciaron principalmente por parte de los enfermos y en quienes depositaban su esperanza, pues en la pandemia más reciente la religión pasó a un plano más secundario a diferencia de la epidemia del siglo XVII.

Palabras Claves: Pandemia, epidemia, arte culto y arte pop, símbolo, objeto de referencia.

Abstract

In this study they compared the similarities and differences of two pandemics through the works of Antonio Zanchi, The virgin appearing to the Plague Victims (1666) and Jaime Ospina, El Infierno (2020) through a semiotic analysis based on the proposal of Charles Sanders Peirce, which resulted in that both in time of Covid 19 and the Black Death the funeral ritual was profaned and implemented costumes for biosecurity as suits and their corresponding masks. However, they also differed mainly on the part of the sick and who they placed their hope in, because in the most recent pandemic religion was placed into a more secondary spot, unlike the epidemic of the seventeenth century.

Key words: Pandemic, epidemic, cult art and pop art, symbol, object of reference.

Introducción

Durante los tiempos en donde la humanidad sufrió de pandemias y/o epidemias, estas se manifestaron mediante el arte; que al igual que las respuestas de la humanidad a las pestes, cambió, pues pasó de algo reservado para pocos, a una extensión masiva que se puede lograr hoy en día. Este tipo de ilustraciones utilizaron símbolos para poder comunicar de mejor manera los sentimientos y emociones causadas por los acontecimientos trágicos que las precedieron, siendo estas el objeto de referencia. Para identificar las diferencias de los contextos entre epidemias se cualificaron obras pertenecientes a los tiempos de la Peste Bubónica y el Covid-19.

Este estudio buscó comparar las simbologías y objetos de referencia presentes en las obras: *La Virgen aparece ante las víctimas de la peste de Antonio Zanchi*, que muestra la devastadora plaga de 1630 en Venecia, Italia (Grijota, 2020) y *El Infierno de Jaime Ospina*; una muestra artística de la situación actual en pandemia, además de sus consecuencias. Dichas obras fueron creadas en el siglo XIV, con la peste negra, y en el actual siglo XXI, con el Sars-Cov-2- o COVID-19. Para ello, se identificaron las similitudes y diferencias en las obras escogidas en cuanto a objetos de referencia y en cuanto a simbologías.

Además de dar a conocer a través del arte cómo se manejaron las distintas situaciones en cuanto a las enfermedades contagiosas o como lo nombraba Volker Reinhardt “epidémicas”, consideradas como la propagación de una enfermedad hasta el punto en que los afectados puedan ser una comunidad entera (Gorris, s.f.). Por medio de interpretaciones de los sucesos y del autor, sin importar que sean buenos o malos, abrieron camino a nuevas perspectivas, opiniones, ideas y aportes hacia la sociedad que generaron momentos históricos o de gran impacto mediante pinturas, dibujos y cuadros.

Uno de los principales propósitos de este artículo fue desentrañar el interés por la profundización del significado del arte que está internamente ligado a todo ser humano. En su momento, la pandemia del Sars-Cov-2 causó en el arte la masificación de los temas en relación con el brote virulento y su importancia; en consecuencia, las personas empezaron a ofrecer diferentes interpretaciones y, de esta manera, consolidaron ciertas creencias respecto a esta; a diferencia del siglo XIII, una época anterior a la peste negra, cuando la libre expresión artística fue censurada por la religión, a través de la iglesia que prohibía, junto a la metafísica y la filosofía aristotélica, la cultura visual (Martínez, 2019, pág. 110); por ello, la pintura como expresión del arte era controversial y poco frecuente.

El arte se define como “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (RAE, s.f. apdo. 2), dejando en claro que el hombre requiere de su

entorno y vivencias para poder obtener la habilidad de crear, modificar e imprimir su interpretación de la realidad. Este a su vez, cumpliendo su función de registro histórico satisfizo la necesidad intrínseca del ser humano de plasmar sucesos, convirtiéndose así en una herramienta útil para la recolección de información y la transmisión de esta; como resultado hizo evidentes las condiciones de la época, por ejemplo, en los tiempos de la peste negra, se hizo hincapié gráficamente en la decadencia, la crisis moral y política e inconvenientes en el área de la salud que vivieron los individuos del entonces, como por ejemplo en la obra *La Virgen aparece ante las víctimas de la peste* hecha por Antonio Zanchi en 1630 (Grijota, 2020).

Al llegar aquí, se entiende la necesidad del arte para el ser humano, el cual fue de uso recurrente desde antes de la formación de las primeras civilizaciones hasta nuestros días, trayecto en el cual se ha caracterizado por tomar mayor alcance durante periodos de mayor esplendor socioeconómico, o, por el contrario, en caídas generales del ánimo poblacional por las situaciones que se viven o vivieron a diario como las crisis sanitarias; provocando la necesidad de expresar la soledad emocional, el sentimiento de desesperación y la angustia de la enfermedad que se encontraba en cada esquina. Hoy en día, este flujo de sensaciones se ha implantado en la multitud gracias a la catástrofe epidemiológica que causó la propagación del Sars-cov-2.

Ambas crisis sanitarias (la peste negra y el Covid 19) reflejaron en el mundo una disminución en la cantidad de la población, siendo la peste negra la más mortífera entre estas dos, puesto que ésta en los siete años (1346-1353) en los cuales alcanzó su cúspide de mortandad llegó a acabar con la vida de por lo menos 70 millones de personas (Mohorte, 2020. párr. 4) todo esto gracias a la ignorancia acerca de la enfermedad y la falta de avances en la materia de salud que la época ofrecía, contrastando con los casi 10 millones de víctimas que logró causar el Sars-cov-2 (ONU, 2021. párr. 2), en estos prácticamente dos años de propagación. Sin embargo, estas dos epidemias lograron marcar un hito en la historia, cambiando el contexto en todos los ámbitos posibles tras su suceso y generando en las personas que las vivieron una necesidad de manifestar lo que experimentaron.

Marco Teórico

En este apartado se trataron temas tales como los agentes patógenos, las pandemias y epidemias, el arte culto y el arte pop, el símbolo y el objeto de referencia; temas y conceptos que apuntan hacia la misma dirección: la pintura en medio de la propagación de enfermedades contagiosas; esto con el propósito de establecer las bases que justifican la investigación, pues, dado que en medio de las crisis virulentas que han sucedido a lo largo de la historia del ser humano, como lo fue la Peste Negra y la pandemia del Covid19, se desató el arte como resultado a la necesidad de expresarse libremente.

Los agentes patógenos o también llamados enfermedades infectocontagiosas que es básicamente lo mismo, generadas por microorganismos (Prevención de enfermedades..., 2014). En la era antigua, el papiro de Ebers, menciona inicios de fiebres en las orillas del río Nilo en el año 2000 a.c. Esto hizo que se produjeran las primeras prácticas de la medicina. Hipócrates también dio su punto de vista en cuanto a la enfermedad, en su tratado “sobre las aguas, vientos y lugares” en el que da a conocer que la dieta, el clima, los vientos y convivencia del hombre con el ambiente son factores involucrados para el desarrollo de enfermedades (Martinez, 2013).

La epidemia se identificó con la cantidad de casos existentes de un agente contagioso, además de sus factores de desarrollo, como lo serían su origen, el tiempo climático donde se desarrolla, el tipo de habitantes que tenga ese país o región, y la capacidad de inmunidad de rebaño en la comunidad afectada. (Organización Panamericana de la Salud, 1989). Una epidemia es aquella que se propaga en un territorio por largo tiempo. Según el Portal Medline Plus, la peste apareció por la bacteria *Yersinia Pestis*, esta bacteria se halla entre ratas y moscas que se alimentan de ella, por lo que al recibir mordeduras o picadura de los mismos los humanos y otros animales se ven propensos a obtener la enfermedad (Peste, 2020).

Estos puntos de vista se enlazaron al acatamiento insatisfactorio de las precauciones universales del personal sanitario en relación con “la higiene de manos y uso de guantes, además de la carencia de unión a las contingencias para evitar la transmisión de microorganismos” (Horcajada y Padilla, 2013, párr 182). Los tipos de epidemias por esta bacteria fueron alrededor de tres: la peste bubónica, la cual afecta en la inflamación de las amígdalas, los adenoides y otros órganos. Entre sus sintomatologías, estaban la fiebre, escalofríos, dolores y sensibilidad en el nódulo linfoide. La peste septicémica, en ésta los patógenos se multiplicaban en el plasma, causó fiebre, pérdida de sangre debajo de la piel o entre otras partes del cuerpo. Por último, la peste neumónica, las bacterias alcanzaron los pulmones y causan neumonía. La persona infectada podía contagiar esta peste a otras personas. “Esta peste es la más grave y puede ser usada como un agente bioterrorista” (Peste, 2020, párr 3).

Originalmente, el término “pandemia” descendió de la palabra griega *pan-dêmonnosêma*, que es traducida como “enfermedad del pueblo entero”. Dio a entender elementos concisos, unánime y continuos en el tiempo que no tienen discusión. (Hena, 2010). Para que la OMS declare una pandemia, tiene que haber dos criterios claves; primero, que el brote impacte a más de un continente y que los casos de cada país no sean importados, sino provocados por contagios entre los individuos, por lo que se vuelven susceptibles a que la bacteria se propague con mayor rapidez (Pulido, 2020). Además, “Las crisis sanitarias configuran situaciones especiales que ponen a prueba el funcionamiento de los sistemas de salud y la capacidad de las y los trabajadores para adaptarse a nuevos y dinámicos esce-

narios” (de Candia et al., 2020, párr 1); de esta manera se despertó la creatividad y la necesidad de transmitir el sentimiento de pánico que causó el confinamiento, dando como resultado el arte como herramienta para la salud mental.

El arte como expresión cultural puede desglosarse en distintos sentidos, entre ellos el arte culto y el arte popular. El primero, se caracterizó por pertenecer a las clases altas de la sociedad donde las necesidades escasearon y la normatividad de las instituciones abundaron, aquellos que hicieron parte de este grupo social y se decidieron por estudiar y practicar este movimiento, en su mayoría contaron con tutores que enseñaban el arte de una forma estructurada, rígida y teórica como una vía para lo que quería expresar el individuo (esto también limitado por lo que el arte culto quería representar). En el pasado “fueron patrocinadas originalmente por un mecenas de las artes (por lo general el Papa, un Rey o un Príncipe) y se comprometían a educar a los jóvenes artistas de acuerdo con las teorías clásicas del arte del Renacimiento” (Arkiplus, s.f., párr. 2).

Este tipo de arte fue constantemente relacionado con la filosofía del arte propuesta por Hegel, pues el pensador lo concebía como una “esfera de producción cultural no utilitaria y en un inicio decididamente ritual-religiosa, en que algo de lo humano se encuentra figurado-reflejado en una esfera material determinada” (Huesca, 2020, p. 106), concluyendo así una definición del arte en una función restringida para los actos de índole sagrado, sin embargo, esta posición generalizada para la práctica artística fue mermada gracias a que esta logró llegar a manos de otras clases sociales.

Por otro lado, el arte popular, en inglés pop art, no debe sus orígenes a un tiempo específico de la historia, pues las mayores formas de arte reconocidas hoy en día fueron producto del arte popular (Castro, 2002); sin embargo, el término de “arte popular” actualmente se utiliza como antónimo para el arte culto, pues, este se puede dar en cualquier instancia que quiera expresar una idea a través de un medio físico, cosa que el arte culto sataniza en un concepto de “no arte”. Hoy en día es el arte más sencillo de encontrar, desde exposiciones independientes hasta graffitis en las calles, pues los medios para su divulgación, materiales y técnicas han pasado a ser de dominio público. Ambos tipos de arte mantuvieron una carga simbólica en mayor o menor medida, solo transformándose para la comprensión de un público en específico (siendo el arte popular el de mayor entendimiento para las masas).

Según Becker, 2003, el término ‘símbolo’ viene del verbo griego ‘symballein’ que significa arrojar juntos o reunir. Su estudio se dividió en diferentes teorías formuladas por una amplia variedad de pensadores como lo fueron Saussure, Peirce o los integrantes del grupo de μ , que si bien no difieren entre sí, formulan diferentes maneras que permitieron clasificar y ordenar la simbología como una

disciplina totalmente organizada que estudia los signos (Rodríguez, 2021).

Saussure separa el signo de la simbología y se destaca por una continuidad asociativa entre el significante y el significado, a diferencia del signo por su grado de arbitrariedad. Por otro lado, Peirce realizó una clasificación más compleja de los símbolos, ya que este se planteó tres divisiones, él definía el símbolo como un representamen; es decir, un signo, con el argumento de que el objeto denota la virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales operando con el objetivo de que este se interprete como referencia a dicho objeto (Lotman, 1993).

Es por eso que dentro de la teoría propuesta por Frege señala tres elementos: el signo: como el mensaje, el sentido: como la lógica del contenido en dicho mensaje y la referencia: como lo que representa el mensaje; Frege relaciona dichos elementos en pares, para denotar como imprescindible la relación de signo/sentido para un lenguaje natural, pero en el caso de un lenguaje científico, la lógica fundamental de Frege es la relación signo/referencia definiendo la referencia como el valor veritativo de una oración (Rivas, s.f.) y como consecuencia darle una determinación lógica a las expresiones que denotan un objeto o individuo.

Giraldo y Vásquez (2017) (denotan que al tener “un primer nivel de veracidad: la correspondencia del nombre –como el referente– y el individuo –como lo referido, de quien se dice algo, aquel que es designado–” constituye la posibilidad de dar validez a la información, que le otorga sentido al nombre y al individuo. Pierce dividió la ciencia en tres ramas del representamen, es decir, el signo relacionado con: el fundamento (la forma), el objeto (la existencia) y el interpretante (su valor),” éstas ciencias son la gramática especulativa, la lógica exacta y la retórica pura.” (Rivas, s.f. párr 29), a partir de esto Pierce señaló que el signo existe en relación al objeto de referencia y que éste tiene tres aspectos: el ícono que es la semejanza de dicho signo al objeto, el índice que es la correspondencia que se aprende culturalmente en relación a dicho signo y el símbolo que es la ley o hábito de interpretación a dicho signo y por esto contiene un grado de arbitrariedad (Barrera, 2005).

Teniendo en cuenta lo anterior, se evidenció cómo la propagación de enfermedades llegó a integrarse a la cotidianidad del ser humano al punto de dar como resultado la expresión a través del arte (específicamente, la pintura) que fue sujeto a cambios según la época y al acceso de la población hacia éste derivando de distintos tipos de arte. Para finalizar, en cuanto a la interpretación y desarrollo de las pinturas, el cual es y fue una manifestación que se puede investigar a través de la simbología y el objeto de referencia que se tenía en dicho contexto social e histórico.

Estado del arte

El artículo ‘Arte y peste: Desde el medievo al ochocientos, de la mitología a la realidad local’, realizado por Milagros León Vega en 2009, trata temas de pestes o contagios que se dieron en distintas épocas y que, como resultado, fueron expresadas por distintos pinceles de diferentes dueños con los cuadros más representativos a lo largo del tiempo, autores que tuvieron obras destacadas por enfocarse en tiempos de contagios como, *La plaza del mercado de Nápoles durante la peste* (1656), obra de Doménico Gargiulo; *La fiebre amarilla*, de Juan Manuel Blanes (1871) y por último, *La peste en Venecia* (1666), por Giovanni Carboncillo; esto con el objetivo de “esbozar el actual panorama historiográfico, que dimensionó la relevancia de los efectos ocasionados por un contagio en algunos maestros del pincel” (León, 2009, pág. 224).

Así, refiere épocas de la edad media, moderna e inicios de la contemporánea, las cuales destacan epidemias como la de Tournai en 1349 y peste negra en el siglo XIV, donde enfatizó en la desolación que hubo en el ánimo de las personas, puesto que durante el tiempo en el que se encontraban, se dió una cantidad exorbitante de muertes y conforme la gente lo interpretaba a manera de castigo por sus pecados se reflejó por medio de obras de arte. A través del tiempo, se han hallado obras relacionadas con las curas que se aplicaron en la época de los mil quinientos, un ejemplo de esto fue el grabado en madera llamado *El sangrador* (1555), realizado por Michael Ostendorfer en Ratisbona; además de obras dedicadas a las crisis virulentas como *El Triunfo de la muerte* (1562) por el pintor flamenco Pieter “El Viejo” Brueghel (León, 2009).

Por otro lado, la revista de la sociedad dermatológica de Perú publicó en 2020 el artículo ‘Las pandemia y el arte: una simbiosis en el tiempo’ de Leonardo Sánchez Aldana, donde analizó cuatro pinturas ampliamente reconocidas para reconocer las emociones y las intenciones plasmadas en estas. En este se abordó que desde los albores de la humanidad, el ser humano ha tenido que convivir con diferentes adversidades tales como las hambrunas, guerras y el tema protagonista de este artículo: La Pandemia. Muchas han sido las epidemias y pandemias que han afectado a la humanidad desde sus inicios y así como con todas las cosas que nos sucedieron, sentimos la necesidad de plasmarlo y expresarlo de cualquier forma, la más común, el arte (Sanchez, 2020).

La primera es *El triunfo de la muerte* por Pieter Brueghel, hecha en 1562, esta pintura al estilo flamenco de Pieter resaltó el triunfo de la muerte sobre todas las cosas mundanas con un implacable ejército de esqueletos. La segunda pintura se llama *La peste en Atenas*, hecha por Michiel Sweerts (1618 - 1664) en 1654, re-

presentó la ciudad de Atenas durante la Guerra del Peloponeso en el año 430 a.C cuando una horrible plaga llamada La cólera de Dios azotó la ciudad. La tercera se llama La plaza de mercado de Nápoles durante La Peste, hecha por Doménico Gargiulo (1610-1675) en una fecha desconocida, ésta manifestó la decadencia más grande que sufrió la ciudad de Nápoles durante la peste de 1656 sabiendo representar los acontecimientos y la muerte de más de la mitad de la población de la ciudad. Y por último, la cuarta pintura es Peste de Roma hecha por Jules Élie Delaunay (1828-1891) en 1869, Élie Estampó una imagen onírica de la plaga de roma en la que unos ángeles recorren las calles llenas de cadáveres con elementos paganos y cristianos. (Sanchez, 2020).

El objetivo principal del artículo publicado en 2020, ‘Arte y sociedad ante una catástrofe apocalíptica: el lienzo de la peste de 1649 en Sevilla’, escrito por Olivia González Silva y Manuel Amezcua, fue analizar iconográficamente el comportamiento social en el siglo XVII a través de una pintura ubicada en el Museo del hospital del Pozo Santo de Sevilla, en contexto de la peste bubónica, la cual representó el pánico de la muerte acechando en cada esquina, para este artículo se tuvo como pilar el método de Panofsky que analiza la simbología, la iconología y la iconografía del arte. Se concluye al señalar que la obra analizada tiene un trasfondo moralista hacia los creyentes que sobrevivieron a dicha peste, con el fin de resaltar su vulnerabilidad como seres humanos y el escenario apocalíptico que se puede vivir lejos de los valores cristianos. (Gonzalez y Amezcua, 2020).

Por otra parte, en el texto ‘Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia’, publicado el 2020, Martha Llanos Zuluaga tomó la pandemia del COVID19 como punto de partida para recalcar la posición del arte frente a las épocas de crisis, además de cómo estas logran ayudar a la proliferación de la creatividad y a la capacidad de adaptación de la cultura. La autora dota a los momentos críticos de la humanidad la facultad de propulsar la creación y con ella, el arte, pues, basándose por lo dicho por Sontag, las habilidades de los humanos y el contexto de estas se expresan mediante el arte que a su vez es influenciado por el contexto sociocultural en que se encuentra el creador.

Así también aclara la evolución del contexto del arte a través del tiempo y enfatiza pues, en la transformación que este ha venido enfrentando, la cual ha hecho que se ubique en un ámbito más social. En este punto, cita a autores como Freire, Maturana o Cyrulnik, que reafirman la posición del arte como una herramienta de construcción personal y mejora tanto individual como grupal para comunidades que buscan una resolución de conflictos. Según Cyrulnik (2001 en Llanos, 2020) una novela, película, una obra de teatro o un ensayo filosófico permite al afectado no evaluar lo sucedido desde sí mismo, sino evaluarlo desde un punto de vista hacia otro sujeto que, de la mano de las nuevas tecnologías permite crear emociones colectivas.

En el artículo ‘La creatividad artística en tiempos de pandemia’, 2021, Slink habló sobre cómo la creatividad es importante a la hora de expresar emociones procediendo a lo artístico, desde el inicio de los tiempos e historia esta ha sido adherida a la humanidad por medio de contribuciones desde lo cotidiano y lo complejo con miras a la supervivencia de las personas. La creatividad fue un tema de debate entre aquellos que estudiaron la astrología, citando a Slink en el artículo ‘La creatividad artística en tiempos de pandemia’ en el año 2021, se precisó que, en los conceptos de la creatividad, la principal “es una fuerza necesaria para la existencia” (p. 137). Por otro lado, se destacó que los señores Campos y Palacios (citados en Slink, 2018) explicaron que no existe una interpretación o definición exclusiva, y eso se debe a que es de una idea multidinámica y siempre persistente al cambio. De esta manera, la imaginación, ingenio o creatividad, conforman la inteligencia que todos los seres humanos tienen en diferentes cantidades (Fernández et al., 2019, y Llanos, 2020, citados en Slink, 2021).

A causa del COVID-19, hubo bastantes malentendidos, confusiones e incertidumbres; “esto por supuesto, no dejó de tener efectos en el ámbito cultural de la sociedad, donde residieron las diversas expresiones artísticas, sino además en el mismo individuo y sus procesos creativos” (Slink, 2021, p. 5). Por este suceso, la UNESCO (2020), comentó cómo demasiados artistas, gestores y profesionales de la cultura, se vieron obligados a innovar por medio de herramientas digitales. Muchos artistas, galerías y museos, dieron como aporte y medio de subsistir sus gastos en clases de arte, técnicas y conocimiento de pinturas. En vista de los aislamientos preventivos y las cuarentenas obligatorias sin poder salir físicamente, las emociones también se encerraron dentro del ser y afectaron ciertas partes de la rutina, como lo fueron el sueño, la alimentación, etc; con esto se llegó a una conclusión de que una salida para el autocontrol y perseverar por la salud mental, fue acudir a la expresión artística para canalizar las emociones (Slink, 2021).

Marco metodológico

Al definir al signo, este se entiende como un acto material que se encarga de representar otro elemento según distintas relaciones que estos tengan con su significado, sin embargo, al hablar de semiótica nos referimos al estudio de estos y los sistemas que lo conforman. Esta disciplina fue realizada por medio de técnicas de comparación, lo que dota a la lingüística de leyes, medios y de una estructura precisa; de esta manera, siendo una ciencia matemática del lenguaje se constituye por teoría, práctica racional y tratamiento automático de la información. (Ludin, 1984).

El signo es un elemento representativo que demuestra lo insignificante del estado completo de lo que se habla o escribe; refiere a una estructura de un dibujo que contiene información suficiente para todo aquel que lo interprete. La gramática por su parte, emplea el signo de manera crucial con el fin de ordenar las palabras

y brindarle una mejor interpretación a lo que se quiere decir, leer o escribir, un claro ejemplo de esto son los signos de puntuación, los cuales hacen que el texto tenga más sentido y añaden el espacio adecuado para su óptima interpretación, pero deben ser utilizados correctamente, ya que, estos pueden desembocar en interpretaciones erróneas como por ejemplo “inocente no es culpable”, en donde según la ubicación de la coma se es capaz de cambiar totalmente el sentido de la frase (RAE, s.f.).

Para Umberto Eco un código es un sistema organizado de signos que se rigen por reglas y normas aceptadas por la sociedad quienes las usan, es la semiótica de la cultura, ya que para él no interesaba si ese conjunto de signos tenía veracidad, si no que realmente tuvieran un significado (citado en Escobar, 2014).

En los análisis realizados por Morris con respecto a la semiótica, se mencionan tres elementos que la conforman. “De esta manera queda evidenciado que desde la mirada peirceana los procesos semióticos no son necesariamente sujetos humanos, sino tres entidades semióticas abstractas” (Schaeffe, 2017, párr 1), dichos elementos son la sintaxis, la semántica y la pragmática donde la sintaxis trata del orden de los signos y como está relacionada con el proceso semiótico, la semántica trata del significado de los signos ordenados de una manera específica y por último la pragmática trata de la conexión entre signos e intérpretes así generando acontecimientos en ámbitos biológicos, sociológicos y psicológicos (Schaeffe, 2017).

Los 9 signos de Charles Peirce, son una teoría de análisis, de algo que representa a algo que transmite un aspecto o carácter, que la mente programa de ese algo. Ese algo proviene de un signo y el signo de un objeto, por lo que, Peirce realizó tres tricotomías y cada una desenlaza una primeridad, segundidad y terceridad (García, 2020). “Para que algo sea un signo de otra cosa, esa cosa ya debe ser un signo” (Mendoza, 2014, párr 5). Las tres tricotomías que habla Peirce, son las siguientes.

Primera tricotomía

1. Representamen: Cualisigno, que es la cualidad, ésta no puede actuar realmente como un signo hasta que no esté formulado (Peirce, 1986) Ejemplo: Tristeza, bondad, luz
2. Sinsigno: Es existencia real, un objeto, una palabra, un suceso (Mendoza, 2014) Ejemplo: Nieve, televisor
3. Legisigno: Ley general, hábito constituido culturalmente que nadie cuestiona.

Segunda tricotomía

1. Objeto de Referencia: Ícono, es semejanza; se parece a su objeto de referencia (Rodríguez, 2021) Ejemplo: Mapa, representa la forma de los países, si respeta esa forma y tenga similitud, es un ícono.
2. Índice: Es un signo que tiene una relación de causa-efecto con el objeto de referencia (Rodríguez, 2021) Ejemplo: La nube es negra, esto nos indica que habrá una tormenta.
3. Símbolo: Es una ley o un hábito u convención, es cuando se trata de un acuerdo social basado en la arbitrariedad, es así porque cierto grupo de personas es así (Rodríguez, 2021) Ejemplo: Las palabras, números, cruces, escudos, señales de tránsito.

Tercera tricotomía

1. Interpretante: Rhema, es una proposición sin un significado concreto (Mendoza, 2014) Ejemplo: Un dibujo sin contexto que le dé sentido, un sonido aislado, una palabra suelta.
2. Decisigno: Es un enunciado con sentido puntual (Mendoza, 2014) Ejemplo: un dibujo con figura y fondo, un intervalo musical.
3. Argumento: Razonamiento completo, con sentido y contexto definido (Mendoza, 2014) Ejemplo: Una tira cómica, una melodía.

Desde otro punto de vista, Vasilachis definía el paradigma como: “los marcos teóricometodológicos utilizados por el investigador para interpretar los fenómenos sociales en el contexto de una determinada sociedad” (1997, citado en Martínez 2013, párr.1) se llama paradigma hermenéutico. Este trabajo de investigación se insertaba en el paradigma interpretativo, ya que, el objetivo de dicho paradigma era el desarrollo de conceptos que ayuden a comprender los sucesos sociales en la cotidianidad, dando la importancia necesaria a las intenciones y experiencias en la obra analizada.

Esta investigación analizará la Iconografía de dos pinturas: una en época de la peste negra realizados por Antonio Zanchi y otra, una pintura de la actualidad hecha por Jaime Ospina, en dichas obras se identificarán las similitudes y diferencias con respecto a la simbología y los objetos de referencia a través del método Pierce que nombra las tres fases: la primeridad, que cualifica al objeto de referencia por sus propiedades; la segundidad, que lo dota de significación frente a algo más y por última, la terceridad, el producto de la primeridad y segundidad en su relación de significado a un tercer elemento (Merrell, s.f).

El marco metodológico que utilizamos se rige por medio de la semiótica de Peirce; la cual se entiende como “un conjunto de conceptos y operaciones, que no solo supone la identificación de dos universos diferentes, sino su compenetración, de tal modo que los conceptos que se definan como pertinentes” (Magariños, 2008, párr. 9), así, nuestro signo son las obras que hemos seleccionado: (La Virgen aparece ante las víctimas de la peste de Antonio Zanchi y El Infierno de Jaime Ospina) y nuestro código, las pinturas dedicadas a las enfermedades contagiosas. Este se lleva a cabo teniendo en cuenta el análisis de los 9 signos según Peirce y el uso de la sintaxis, semántica y pragmática, las cuales nos permiten comprender este fenómeno para cada una de las obras que se analizarán.

Discusión de los resultados

Al profundizar los resultados, se observó que la pintura de Antonio Zanchi demuestra la devastación y crisis debido a la alta mortandad y epidemia vivida en Europa, especialmente en Italia, a causa de ésta, surgieron nuevos mandatos de prevención en contra de los síntomas desastrosos de dicha enfermedad, junto a ella, el deseo común de una salvación divina o ascensión que daba culminación a la fase de desdén y desolación del momento, donde sus almas serían libres de todo dolor del plano mortal al que estaban atados de esa manera, solo algunos mártires llegarían a la canonización a través de la ascensión al cielo en elevación de cuerpo y alma.

Con base en el cualisigno que se refiere a la cualidad del signo como posibilidad de que éste se manifieste, el Barroco siendo parte del arte culto, es caracterizado por ser una extensión del renacimiento a partir de su matiz oscuro con amplia representación religiosa del bien y el mal, por ende, se muestra un arte crudo, naturalista y desolador. En la obra de Antonio Zanchi, se representa el sufrimiento y la preocupación de la gente que en ese momento estaba muriendo por la peste; proyecta un estilo barroco a través del uso de efectos dramáticos con colores claros-oscuros (Calvo Santos, 2019), usando contenido religioso como el fin de la plaga, la virgen y su legión de ángeles bajando para salvar a los infectados, utilizando temáticas con enfoque violento y devastador hasta un punto casi teatral (Moral, 2021)

El ícono es el signo que imita al objeto de referencia; mediante la obra se expresa como la enfermedad que generó la peste, dejando poco a poco la población diezmada, un ejemplo de esto es la cantidad de fosas que se cavaron diariamente en aquel momento, Agnolo di Tura lo describe como “Grandes fosas, se cavan para la multitud de muertos y los cientos que mueren cada noche. Los cuerpos se arrojan en estas tumbas masivas y se cubren del todo. Cuando estas zanjas están llenas, se cavan nuevas zanjas” (Viana, 2020, párr 9). La manifestación de este hecho, sumado con la amenaza de muerte que se vivía en el siglo

XVII generaban crisis y devastación a la población, incluso, algunos testigos de la época narran como el sacrificar animales infectados, prohibir las aglomeraciones y el hacinamiento de la gente eran órdenes dadas por las autoridades como un acto de prevención (Burns, 2016).

Dentro de la segundidad, se contempla el sinsigno como la obra de Antonio Zanchi plasmada en una de las paredes del pasillo de la Escuela di San Rocco, la cual representa un imaginario religioso de la Virgen que baja a la ciudad de Florencia, acompañada de una legión de ángeles para enfrentar la plaga. Esto explicado a través de la semejanza: la virgen es indicio de salvación; hace ver a ésta Santidad y a los ángeles como una perspectiva salvadora de Dios hacia los damnificados, tanto así que en sus puertas enunciaban frases como “¡Que Dios se apiade de nosotros!” (Burns, 2016, párr 6), pues a pesar de la cantidad de muertos y moribundos empalidecidos por la peste bubónica, éstos dieron esperanza en que cuando se culminara la plaga, los estragos causados a la ciudad y su desdicha generalizada, sería por la redención de las herejías cometidas por el ser humano, así pues, su único escape de la enfermedad era apoyarse en Dios.

Por lo tanto, la salvación divina referencia al decisigno como concepto primario de la liberación del alma y a los ángeles como un proceso de este. A razón de mostrar una perspectiva de aquellos que buscaban un milagro con tal de ponerle fin a su calvario; los ángeles bajando del cielo eran una señal que acolitaba el deseo de quienes buscaban alivio. En dicha época las personas buscaban en la religión cristiana una ayuda al no poder escapar de la enfermedad, visto esto, el reverendo John Allin proclama esta oración: La enfermedad está ahora muy cerca de mí; está en donde mis vecinos de ambos lados, bajo el mismo techo... pero no tengo un lugar para retirarme, ni en la ciudad ni en el campo; no tengo a dónde ir ni en el cielo ni en la Tierra, sólo Dios. Creo que no hay escape del deseo de Dios y esta enfermedad es tan pestilente en algunos lugares que parece más un juicio que otra cosa, y el arrepentimiento sincero es el mejor antídoto, y el perdón de los pecados, su mejor remedio (Burns, 2016, párr 13).

Según la terceridad el legisigno es una ley que también es un signo y esta dicta que todo signo convencional hace parte de éste, a partir de la obra se puede inferir que la ascensión al cielo del cuerpo y el alma es el legisigno que explica cómo la Virgen María trasciende al cielo por el poder de Dios, (Corazón, 2020) estableciendo a la canonización como una comparación sustancial de dicho acto, por ejemplo, en 1666 año en que la obra fue creada, se puede referenciar a San Rocco, quien se convirtió en santo a razón de haberse enfermado de la peste y aún así, sobrevivir a ella (Rubio, 2020), demostrando de esta manera que el fervor religioso daba paso a la sanación y finalmente a la santidad; a diferencia de la ascensión como símbolo, es representado por la necesidad de los infectados por la peste, de finalizar su martirio en el mundo terrenal por medio de una ascensión

al cielo, como representación final de su muerte y por ende el fin de todo el dolor causado por la peste que azotó la ciudad de Florencia.

Por otro lado, en la actualidad, la ilustración de Jaime Ospina sirve como representación de una realidad en donde las personas debieron adaptarse a lo que el virus Sars-Cov-2 causó en los territorios, mayormente desde los inicios del año 2020, pues con él los gobiernos tuvieron que dar protocolos de bioseguridad, además de restricciones severas a los eventos sociales con la finalidad de evitar un colapso en las UCI (Unidad de Cuidados Intensivos) y con ello la reducción en la mortandad de la población; por eso, las aglomeraciones en los velorios fueron totalmente reprimidas convirtiéndolas en prácticas profanas.

Abordando el tema según el análisis de los 9 signos de Pierce previamente expuesto, desde el plano de la primeridad, *El Infierno* es una obra realizada por el artista Jaime Ospina que fue publicada a inicios del año 2020 tras el comienzo de la expansión del virus SarsCov-2 a lo largo del mundo. Esta fue llevada a cabo por medio de la técnica de ilustración digital, la cual es definida como “la realización de imágenes artísticas por medio de herramientas tecnológicas, principalmente el ordenador” (Xcolme, s.f., párr. 1), de esta forma, hace parte de la ilustración digital de tipo conceptual que no requiere de un texto, sino que nace de las ideas y pensamientos del autor (Xcolme, s.f., párr. 10). Así mismo, pertenece al arte popular tan extendido hoy en día, pues este tipo de obras se caracterizan por el acceso a las técnicas artísticas actuales que posee una porción representativa de la población, además del alcance que logran.

En cuanto al ícono, este es un signo que se ha representado por su semejanza (Barrera, 2005), así pues, en esta obra se retrata la amenaza de muerte que fue causada por una alta cifra de contagios del virus Covid-19, el cual empeoró las comorbilidades previas de quienes adquirirían el patógeno aumentando el riesgo de sufrir síntomas graves (Mayo Clinic, 2021); ésto causó enfermedad y un elevado índice de decesos en la comunidad global. Dicha situación, llevó a las organizaciones a desarrollar estrategias que previnieran la proliferación de este virus, estrategias que llegaron incluso a los sectores funerarios, afectando la sepultura cristiana tradicional —pues no se permitían las prácticas velatorias que eran usuales en Colombia— por lo cual, el personal debía estar equipado con trajes de bioseguridad, ya que según el Ministerio de salud:

Todo esto conllevó a una crisis mundial en donde la salud, la economía y el ámbito social fueron los más afectados, pues a los individuos que enfrentaron la pérdida de un ser querido, la afectación de su estado mental por el encierro y el daño en su propia salud, les dio un impulso hacia la práctica de las artes con el objetivo de expresar sus sentimientos y pensamientos por dichas dificultades ocurridas durante la pandemia, puesto que los cambios de hábitos, el confinamiento

en sus hogares, restricciones en las actividades sociales y la adaptación al nuevo modelo de vida en cuanto a la educación y al trabajo incidieron en la salud de las personas en varios aspectos, sobre todo en el bienestar emocional y la posibilidad de generar trastornos psicológicos como lo son la depresión, la ansiedad y el estrés; como resultado las redes sociales promovieron la creatividad y el arte con la finalidad de liberar tales emociones reprimidas.

Finalmente en la terceridad, el legisigno se muestra como una conjunción de las costumbres y creencias hacia una técnica funeraria recurrente que debido al contexto sanitario en el que se encontró, no pudo seguir con la misma tradición, lo cual provocó una profanación del ritual fúnebre a como era concebido normalmente, de tal modo afectando el bienestar mental y emocional de los familiares y amigos más que a los mismos fallecidos, pues estas prácticas se llevaban a cabo con la intención de cerrar un ciclo y aceptar la muerte del allegado para así vivir un mejor duelo (Capillas del Carmen, s.f.)

Conclusiones

Para concluir, en las obras *La virgen se parece* antes las víctimas de la peste de Antonio Zanchi y *El Infierno* de Jaime Ospina se evidenció que cada sociedad reaccionó de una manera distinta a las crisis que causaron las enfermedades en sus respectivos tiempos, y eso mismo se reflejó en la expresión a través del arte, por ejemplo, el deseo común de sobrevivir a las incontables consecuencias y martirios causados por ambas epidemias y la búsqueda de un amparo para mantener la esperanza. Las creencias y los métodos para evitar el contagio fueron fundamentales para enfrentar las adversidades que cambiaron el estilo de vida de las comunidades afectadas.

Al comenzar la comparación se identificó al ícono más representativo visualmente de la peste, el traje de los doctores del medioevo, caracterizado por su color negro y su máscara en forma aviar; a diferencia del que porta el personal actual constituido por tapabocas y trajes antilíquido de cuerpo entero. En ambas épocas, se usaban tales atuendos con el objetivo de evitar el contagio por contacto directo con los infectados. Así mismo, los elementos de bioseguridad para trasladar un cadáver hoy en día son bolsas resistentes a filtración de líquidos, muy distinto al método que tenían en Florencia, puesto que, se hacían fosas para incinerar los cuerpos infectados o simplemente se enterraban en el lugar donde morían para evitar la propagación de la epidemia.

Por otro lado, la notoriedad de los cuerpos del mural de Zanchi contrasta con la ilustración de Ospina en donde la cantidad de estos es metafórica, de esta forma, se pudo relacionar con el índice de fatalidad que las épocas presentaron, este difiere bastante debido a que en la peste negra se perdieron más vidas que

ahora en el siglo XXI. La pérdida masiva de vidas afectó al sector fúnebre de ambos tiempos que infiere la profanación de la tradición cristiana, pues tanto en el siglo XVII cuando los cuerpos se incineraban en fosas comunes; en el siglo XXI la cremación masiva es también necesaria por el virus, ambos casos obviaron los rituales velatorios.

Entre tanto, la obra de Antonio Zanchi se evidencia a La Virgen y a los ángeles como salvadores de la humanidad que llegarían a la tierra para dar alivio a los enfermos y vida eterna a los fallecidos. Por otro lado, en la ilustración de Jaime Ospina se retrata a otras personas —y no a personajes divinos— que hacen su trabajo al enterrar cadáveres; por ende es claro que en la Edad Media la única salvación “evidente” era la venida del reino de Dios, mientras que en la contemporaneidad el consenso general recae en la importancia del personal médico y científico para atravesar los momentos difíciles. Así, las perspectivas sobre la vida y el mundo se han transformado gracias a los avances y descubrimientos que el ser humano ha realizado, por eso en épocas de crisis se puede evidenciar a qué ente la humanidad acude para su salvación.

Con respecto al arte, en el siglo XVII todo tipo de expresión artística era reprimida por la iglesia, haciéndolo “arte culto” diferenciándose del arte pop de la actualidad, en la que la libre expresión artística reina además de que su publicación es sencilla. Otro punto, es la simbología manejada por Ospina, la cual es más simple que la de Zanchi, ya que en su obra este maneja símbolos de un plano ajeno a lo terrenal como lo son los ángeles y la virgen. En este orden de ideas, se observan los colores de las obras, mientras que Zanchi presenta una paleta de colores extensa y de matiz opaco; la de Ospina presenta pocos colores con un matiz algo más vivido y tenue, en adición, se puede decir que el uso de sus elementos es limitado, pero frecuente y muy simple en comparación con el estilo más tradicional, dramático y teatral de Zanchi.

Referencias

- Arkiplus. (s.f.). Arte académico. Equipo de redactores de Arkiplus.com. <https://www.arkiplus.com/artes-academicas/>
- Barrera, S. (2005, Abril 7). El ícono, el índice y el símbolo. Universidad de Navarra. <https://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>
- Becker, U. (2003). Enciclopedia de los símbolos. RobinBook. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AjeHZU2TfCgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Como+simbolog%C3%ADa+se+conoce+la+disciplina+que+se+encarga+del+estudio+de+los+s%C3%ADmbolos,+as%C3%AD+como+tambi%C3%A9n+puede+de+signar+al+sistema+de+s%C3%ADmbolos+como+tal.&ots=h_by5#v=onepage&q&f=false

- Biblioteca Nacional de Medicina de los EE.UU. (2020, Septiembre 23). Peste - Epidemia. Medline Plus. <https://medlineplus.gov/spanish/plague.html>
- Burns, L. (2016, Julio 9). Londres, 1665: “La peste nos está volviendo crueles”. BBC NEWS. Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-36736768>
- Calvo Santos, M. (2019, Septiembre 19). El arcángel san Miguel y los ángeles caídos San Miguel, justiciero de la noche. Historia-arte.com. <https://historia-arte.com/obras/el-arcangelsan-miguel-y-los-angeles-caidos>
- Capillas del Carmen. (s.f.). La importancia de realizar una velación a quien acaba de partir. Capillas del Carmen. <http://capillasdelcarmen.com/blog/index.php/2-uncategorised/53-la-importancia-de-realizar-una-velacion-a-quien-acaba-de-partir>
- Castro, S. J. (2002). Reivindicación estética del arte popular. *Revista de Filosofía*, 27(2), 431-451. <https://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/view/RESF0202220431A>
- Corazón, R. (2020, Agosto 17). La Virgen María subió al cielo, en cuerpo y alma. RCreigion.elconfidencialdigital. <https://religion.elconfidencialdigital.com/opinion/rosacorazon/la-virgen-maria/20200814033221036191.html>
- Cyrułnik, B. (2001). Los patitos feos. La resiliencia: una infancia infeliz no determina la vida. Gedisa. https://books.google.com.co/books?id=9_YYfwzwd6MC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- De Candia, L. F., Bulla, V. B., Cordone, R. R., Saraceni, L., Montaner, A. V., & Quignard, M. (2021, Junio 9). Crónica de la pandemia en la ciudad de Rosario. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas.*, 1, 190-202. <https://fcmcientifica.unr.edu.ar/index.php/revista/article/view/37>
- Escobar, E. (2014). Semiótica y comunicación. Teoría de los signos y los códigos. *Lengua y Sociedad* N° 14, 14(1), 175-204. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3pzdR3AIzUgJ:revista.letra.s.unmsm.edu.pe/index.php/ls/article/download/461/432+&cd=17&hl=es&ct=clnk&gl=co>
- García Molina, B. (2020, Mayo 5). Una mirada crítica a la teoría del signo. *Ciencia y sociedad*, 45(2), 65-77. <https://doi.org/10.22206/cys.2020.v45i2.pp65-77>
- Giraldo, F. L., & Londoño Vásquez, D. A. (2017). Descripción y referencia: el lenguaje como posibilidad de veracidad. Un asunto de límites de sistemas-mundo y actos de habla. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispantica/article/view/5858/4787

- Gonzalez, O., y Amezcua, M. (2020, Julio 14). Arte y sociedad ante una catástrofe apocalíptica: el lienzo de la peste de 1649 en Sevilla. *Temperamentvm*, 16, 14. <http://www.ciberindex.com/index.php/t/article/view/e13207a/e13207a>
- Gorris, L. (s.f.). Los increíbles parecidos entre la pandemia actual y la peste. *XLsemanal*. <https://www.xlsemanal.com/conocer/historia/20210304/peste-historia-chinapandemia-europa-italia-contagio-globalizacion-coronavirus.html>
- Grijota, E. (2020, Abril 11). Siete obras de arte que muestran cómo fueron las cuarentenas en siglos pasados. *El País* https://elpais.com/elpais/2020/04/10/icon_design/1586511381_083412.html
- Henao-Kaffure, L. (2010, Agosto 30). El concepto de pandemia: debate e implicaciones a propósito de la pandemia de la influenza de 2009. *Rev. Gerenc. Polit.*, 9(19), 53-68. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-70272010000200005
- Horcajada, J. P., & Padilla, B. (2012, Diciembre 6). Enfermedades Infecciosas y Microbiología Clínica. *Enferm Infecc Microbiol Clin*, 31(3), 6. <https://www.seimc.org/contenidos/congresosyeventos/seimc anteriores/seimc-EIMC2012.pdf>
- Huesca Ramón, F. (2020, Junio). La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo. *Avatares de la forma II*, 2(43), 105-121. <http://www.scielo.org.mx/pdf/tods/n43/2594-0619-tods-43-105.pdf>
- León Vargas, M. L. V. m. (2009). Arte y peste: Desde el medievo al ochocientos, de la mitología a la realidad local. *revistas uma*. <https://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/view/RESF0202220431A>
- Llanos Zuloaga, M. (2020, Noviembre 29). Arte, creatividad y resiliencia. Recursos frente a la pandemia. *Avances En Psicología*, 28(2), 191-204. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/2248>
- Lotman, I. M. (1993, Diciembre). El Símbolo En El Sistema De La Cultura. *Revista Del Centro De Ciencias Del Lenguaje*, 9, 1. http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/40/1/47-60.pdf
- Ludin, R. E. (1984). *Diccionario de Filosofía* (I. T. Frolov, Ed.; O. Razinkov, Trans.). Iván T. Frlov. <https://www.filosofia.org/enc/ros/se4.htm>

- Magariño de Morentín, J. (2008). La semiótica de los bordes apuntes de metodología semiótica. *ComunicArte*
<http://www.magarios.com.ar/Impresion.html#Concepto>
- Martinez, C. (2013, abril). Vigilancia Epidemiológica: Una herramienta que da respuestas a los problemas de Salud Pública. *Pediatría*. 40(1), 9-10.
<https://www.revistaspp.org/index.php/pediatria/article/view/63>
- Martínez Godínez, V. L. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica., 1-10.
https://pics.unison.mx/wpcontent/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf
- Martínez Ruipérez, A. (2019). Censura y libertad intelectual en la cultura visual del siglo XIII. *Biblioteca Universitaria*.
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/71419/1/Antonia%20Mart%20Ruip%20Ruip%20Ruip%20Ruip%20Tesis%20Doctoral%20sin%20art.pdf>
- Mayo Clinic. (2021, Octubre 30). COVID-19: ¿quién está a un mayor riesgo para los síntomas de gravedad? *mayoclinic.org*. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/coronavirus/in-depth/coronavirus-who-is-at-risk/art-20483301>
- Mendoza, F. (2014, Octubre 20). La clasificación de los signos según Pierce. *Instituto Universitario Nacional de Arte*, 9.
<https://semioticauiuna.files.wordpress.com/2014/10/laclasificac3b3n-de-signos-segc3ban-peirce.pdf>
- Merrell, F. (s.f.). Charles Pierce y sus signos. *Signos en Rotación*, 3(181).
<https://www.unav.es/gep/Articulos/SRotacion3.html>
- Mohorte. (2021, febrero 5). La Peste Negra arrasó Europa. Para quienes sobrevivieron fue una bendición económica. *Magnet*. Retrieved septiembre 01, 2021, <https://magnet.xataka.com/que-pasa-cuando/peste-negra-arraso-europa-para-quienessobrevivieron-fue-bendicion-economica-1>
- Moral, A. (2021, Abril 20). “Samson” (1659), de Antonio Zanchi. *Onlinelicor*.
<https://onlinelicor.es/samson-1659-antonio-zanchi/>
- ONU. (2021, Mayo 21). Las muertes por COVID-19 en todo el mundo serían entre 6,8 y 10 millones, dos o tres veces superiores a las reportadas. *news.un*. <https://news.un.org/es/story/2021/05/1492332>
- Organización Panamericana de la Salud. (1989). Taller sobre planificación, Administración y Evaluación. 14. <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/3300/Taller%20sobre%20planificacion,%20administra>

- cion%20y%20evaluacion%20Glosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ospina, Jaime (2020). El Infierno [Ilustración digital]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/B7jzhdSFe0h/>
- Prevención de enfermedades infectocontagiosas. (2014, febrero).
https://www.areasaludbadajoz.com/images/datos/docencia_e_investigacion/prevencion_enfermedades_infecciosas_mH5Kc.pdf
- Pulido, S. (2020, Marzo 12). ¿Cuál es la diferencia entre brote, epidemia y pandemia? Gaceta Médica.
<https://gacetamedica.com/investigacion/cual-es-la-diferencia-entre-brote-epidemia-y-pandemia/>
- ¿Qué es la ilustración? Herramientas y técnicas. (2019, mayo 15). xcolme.
<https://xcolme.es/ilustracion-digital/>
- RAE. (s.f.). Definición de signo. Real academia Española.
<https://dle.rae.es/signo>
- RAE. (s.f.). Arte [Definición del arte]. Diccionario de la lengua española.
<https://dle.rae.es/arte>
- Rivas Monroy, M. U. (s.f.). Frege y Peirce: En torno al signo y su fundamento. Unav.es. <https://www.unav.es/gep/AF/Frege.html>
- Rodríguez Vargas, A. P. (2021, Septiembre 13). Fundamentos de Semiótica. Edpuzzle. <https://edpuzzle.com/assignments/613f41006710e34159c25d89/watch>
- Rubio, D. (2020, Abril 17). El arte en tiempos enfermos: una selección de obras que ilustraron la peste. artelistablog.
<https://www.artelista.com/blog/el-arte-en-tiempos-enfermos-unaseleccion-de-obras-que-ilustraron-la-peste/>
- Sanchez Aldana, L. (2020). La pandemia y el arte: una simbiosis en el tiempo. Sociedad peruana de dermatología, 30(2), 6.
https://www.dermatologiaperuana.pe/assets/uploads/revista_KaQy_15_Arte_30-2-comprimido.pdf
- Schaefer, C. S. C. (2017, abr 03). Semiosis. Sintaxis, semántica y pragmática. creatividad persuasiva.
<https://creatividadpersuasiva.cl/semiosis-sintaxis-semantica-y-pragmatica/>
- Scuola Grande di San Rocco. (s.f.). La virgen se aparece ante las víctimas de la peste [Fotografía]. Scuola Grande di San Rocco.
<http://www.scuolagrandesanrocco.org/home-en/not-only-tintoretto/the-grandstaircase/>

- Slink Dueñas, V. (2021, Febrero 8). La creatividad artística en tiempos de pandemia. *Revista científica. Dominio de las ciencias*, 7(1), 677-690.
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1733/3431>
- Sotang, S. (2008). *La enfermedad y sus metáforas y El sida y sus metáforas*. Amazon. https://books.google.com.co/books?id=mSL0W_xS79QC&printsec=frontcover&dq=la+enfermedad+y+sus+met%C3%A1foras+susan+sontag+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Viana, I. (2020, Marzo 23). El pueblo que hizo un año de cuarentena voluntaria para frenar la epidemia más mortal de la historia. *ABC HISTORIA*.
https://www.abc.es/historia/abci-pueblo-hizo-cuarentena-voluntaria-para-frenarepidemia-mas-mortal-historia-202003230126_noticia.html
- Vidales Gonzáles, C. E. (2008). El marco semiótico de la cultura un reto para el estudio de la comunicación. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 14(27), 133-147.
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31602706.pdf>

Estilo literario de Mario Mendoza

Ángela Esmeralda Carvajal
Diego Armando Ramírez
Jorge Enrique Acero
Ivon Pamela González

Resumen

Este artículo investigativo tuvo como propósito realizar un análisis literario de la novela *Satanás*, escrita por el autor colombiano Mario Mendoza. El primer aspecto se enfocó hacia el estudio de los recursos estilísticos empleados en la obra, el segundo fundamento se orientó hacia distinguir la forma, su contenido y la relación que existe entre ambas y, por último, cómo el realismo degradado hace parte de su esencia como escritor y su característica por cautivar al lector a través de sus relatos verosímiles. Por otro lado, se efectuó un estudio de la información basado en la teoría de los signos de Peirce, y sus categorías ontológicas (prime-ridad, segundidad y terceridad) que nos permitieron precisar recursos estilísticos tales como; la metáfora y el símil para generar una interpretación propia y de tal manera guiar al lector a dimensionar la importancia de estos elementos en una obra literaria, además de mostrar una realidad degradada de Bogotá como se puede apreciar en la novela.

Palabras claves: Realismo, estilo literario, forma, contenido y recursos estilísticos.

Abstract

The purpose of this research article was to carry out a literary analysis of the novel *Satanás* written by Colombian author Mario Mendoza. The first aspect was focused on the study of the stylistic resources used in the book, the second aspect was oriented to distinguish the form, its content and the relationship between both and, finally, how degraded realism is part of his essence as a writer and his characteristic to captivate the reader through his plausible stories. On the other hand, a study of the information was carried out based on Peirce's theory of signs, and its ontological categories (firstness, secondness and thirdness) that allowed us to specify stylistic resources such as metaphor and simile to generate our own interpretation and thus guide the reader to dimension the importance of these elements in a literary work, in addition to showing a degraded reality of Bogotá as can be seen in the novel.

Keywords: Realism, literary style, form, content and stylistic resources.

Introducción

La presente investigación se orientó hacia el análisis de los elementos sintácticos y semánticos del escritor colombiano Mario Mendoza en su novela *Satanás* (2002), quien a través de sus narraciones busca presentar la realidad en la que vivimos en Colombia. El principal objetivo de este estudio es identificar en qué se basa su estilo literario y cuáles son los recursos estilísticos empleados por el autor colombiano anteriormente mencionados. Así, el presente trabajo pretendió analizar la forma que tiene la obra y a su vez se indagó en el contenido que se desarrolló en esta, para reconocer esa relación que se establece entre forma y contenido.

Según Mario Mendoza, su obra se insertó en el realismo degradado o como algunos lo llaman, realismo sucio, un estilo literario urbano y contemporáneo que se encarga de abordar la cruda realidad manifestada a través de una novela sustancial, “que habla sin tapujos ni decoros” (Giraldo, 2009, párr. 2), es por ello, que el autor nos permitió comprender esa fría realidad de la situación de violencia que hemos estado viviendo por más de 30 años y que se sigue presenciando en la sociedad descarnada de nuestro país día a día; planteando como escenario principal la ciudad de Bogotá y sus calles, en donde se resalta principalmente la inseguridad, el clasismo y la degradación social por medio de la ficción.

A lo largo de la vida morimos muchas veces y es necesario dejarnos morir. No creo que haya que resucitar ni defender nada del pasado. Este libro es como planear, ahondar, aventurar un poco en esta locura en la que nos estamos metiendo cada día más. (Mendoza, citado en Rodríguez, 2012, párr. 3).

Las obras de Mario Mendoza han sido objeto de diversas críticas por parte de los académicos y especialistas en la actualidad, quienes a inicios de este siglo han enfocado su narrativa ilustrando la realidad de nuestro territorio; “autores como Mario Mendoza, quien a través de sus historias se ha posicionado entre los jóvenes lectores y el mercado literario como un escritor influyente en el ámbito socio-cultural” (Guerrero, 2019, pág. 14). Es así como a los jóvenes nos indigna ver la rudeza expresada en un par de líneas, pero no nos indigna lo que parece real en la sociedad hoy en día.

Satanás está basada principalmente en un hiperrealismo urbano, ya que generalmente lo que el autor pretende es mostrar la realidad de sus historias, sin olvidar que cada una de ellas son ficción, pues sin duda alguna Mario Mendoza se aproxima de manera constante hacia lo que escribe, estando a contrapelo en sus narraciones con el propósito de dejar de sublimar lo que nos han enseñado desde pequeños con esa especie de “paraíso perdido”, (Giraldo, 2009, párr. 5) razón por la cual, el escritor Mario Mendoza decide elegir su estilo y llamarlo Realismo degradado, el cual no

pretende exaltar ni construir paraísos artificiales, sino que, en contraparte, propone trabajar la belleza desde abajo, desde la inmundicia, desde lo cierto.

Los recursos estilísticos en el estilo literario

Los conceptos que se presentarán a continuación: realismo, estilo literario, forma, contenido y recursos estilísticos pretenden establecer una relación entre sus definiciones y, por otro lado, facilitar la comprensión del estudio en el marco de un contexto general, considerando que la obra presenta elementos sintácticos y semánticos que contribuyen a consolidar los recursos estilísticos presentes en la obra. Así mismo, se buscó hacer un análisis de su estilo literario y sobre la influencia de la corriente realista del siglo XIX, a través de los relatos y sucesos presentados en su novela.

De acuerdo a Morell (2021) “El realismo fue una forma de revelarse ante el movimiento del romanticismo, que se desarrolló a principios del siglo XIX fomentando una aproximación más bien subjetiva, centrada en los sentimientos y en los pensamientos idealistas y fantásticos” (párr. 4). El realismo es un movimiento que nació en Europa y que se caracterizó por diferenciarse del neoclasicismo y romanticismo por el objeto representativo que se maneja en su estilo literario, “por la creación de personajes reales” (Bedoya, 2006, pág. 41). De igual manera, con base en lo que los investigadores del movimiento afirman, se puede decir que, para que el realismo este presente en las obras literarias, es necesario que los autores partan “de una idea de realidad para configurar sus mundos ficcionales” (Bedoya, 2006, pág. 41).

Por otro lado, según el profesor Dario Villanueva (citado por Mourier, 1992) el realismo supone una intención realista por parte del autor, de esta manera si se cumple esa intención, el autor trasciende lo puramente individual y se vuelve intersubjetiva. Sin embargo, retomando un poco más los hechos históricos que dieron lugar a este movimiento literario; a mediados del siglo XX, después de que el modernismo diera nacimiento a corrientes literarias influenciadas por la literatura Kafkiana y vanguardista, retornaron el realismo, que en palabras de Ángel Rama (1985) llegaría a convertirse en la máxima expresión artística de América Latina para el mundo. (Bedoya, 2006).

De esta forma, el estilo literario es un concepto que ha sido de gran importancia a lo largo de la historia: “el estilo, como la fisonomía y el carácter, constituye un atributo particular, indeclinable hasta el punto de convertirse en una realidad especialmente diferenciadora y que escapa a todo intento de ser transferida” (Polo, 1970, pág. 10). Convirtiéndose a su vez, en una herramienta indispensable para el escritor, que pretende darle vida al texto; llamando la atención, impresionando y cautivando constantemente a quién lo lee (Vidal, 2015).

Como se mencionó anteriormente, este término ha sido partícipe de bastantes críticas, puesto que cada persona tiene una posición diferente. Algunos dicen que puede ser un concepto ambiguo y por el contrario otros dicen que puede ser tratado como un concepto bastante claro. Por ende, se ha decidido definirlo de tal forma como “manera de escribir, particularmente, la manera de escribir propia de un autor, de un género, de una época” (Guiraud, citado en Martínez. 2020, pág. 111). En donde básicamente se centra en la postura de querer dar a conocer el modo de expresión de un autor o escritor de obras literarias.

Se debe agregar que Trilling, Lionel parafraseando lo siguiente indica que la forma literaria se basa directamente en la complejidad, la dificultad y el interés de la vida en sociedad, estando en contexto narrativo en cada obra que relatan los autores, manifestando la moralidad imaginativa que se plasma en la sociedad. De esta manera, se podría definir que la forma literaria nos brinda un conjunto de ideas abarcando historias desafortunadas, que le suceden a personas buenas y completamente vulnerables, dando así, un efecto directo (como si le sucediera a uno), a eso se podría decir que se refiere el autor Mario Mendoza en sus obras.

Una forma clara de cómo se puede llegar a ver las diferentes perspectivas de las obras, de cómo puede hacer crear esa imaginación de lo sucedido, siendo verdad o ficción, dando a conocer así la verdad detrás de lo que oculta cada ser, cada personaje en la narrativa, y “el esquema narrativo de ese texto da forma literaria a un conflicto entre principios o tendencias contrapuestas o a una problemática humana de tipo afectivo, ético o espiritual ofreciendo una respuesta determinada en el comportamiento del personaje principal” (Herrero, 2006, pág. 66).

Por otra parte, forma y contenido literario van de la mano en lo escrito, debido a que el contenido es lo más esencial del mismo porque nos quiere dar a entender la idea o conocimiento que el autor nos quiera brindar, así que, sin una buena forma de presentación, de estilo u organización no podríamos ofrecer un contenido de calidad. Ahora bien, si se quiere ofrecer un texto con un contenido óptimo, el escritor debe enfocarse en dar ideas concisas y precisas, y al momento de redactar, tener en cuenta el público al cual va a ser dirigida la obra así como también el tipo de conocimiento que tienen frente al mismo; no todos los autores se enfocan en el público el cual va a consumir su contenido, sino su principal foco es expresarse o publicar sus pensamientos logrando que varios individuos compartan o puedan dimensionar el mundo detrás de sus palabras.

Cabe recalcar que “Cada palabra cuenta y la que no sirve estorba: una palabra de más, una cláusula discordante, una observación superflua, puede distraer, puede levantar dudas sobre la comprensión del texto, puede sugerir relaciones inexistentes” (Takahashi, 2004, pág.10). Puesto que hay claros ejemplos de un buen contenido, pero una forma que no cumple con unos buenos parámetros así

pues varios textos se fueron reciclando por lo mismo, incluso tenemos los textos en los cuales sobresale la forma, pero el contenido es muy vago o ambiguo por eso es importante que ambas partes tengan un sentido y coherencia.

Según lo investigado, se entiende que los recursos estilísticos también llamados recursos literarios ayudan al autor a potenciar el lenguaje en sus narraciones haciendo que cada frase sea más llamativa para los lectores y les dé un enfoque más poético y enfático (Seyer T, 2020). Adicionalmente, podemos comprender que las formas literarias “también son utilizadas como una herramienta para el proceso de enseñanza en el área de lengua y literatura y cabe recalcar que estas formas se dividen en nivel fónico, nivel morfo-sintáctico y nivel léxico-semántico” (Cruz, 2019, pág.33); uno de los ejemplos más utilizados en los textos es la metáfora, ya que con la ayuda de esta podemos amoldar el mensaje que se quiere transmitir, por ejemplo, no es lo mismo decir “qué hermosos ojos tienes”, sentido literal, o “tus ojos son tan hermosos como el mismo cielo”, que sería un símil; a decir: “tus ojos son el cielo”, que sería la metáfora. Esta idea hace que el lector se transporte a una idea más clara de lo que se quiere comunicar, que lo lleve a imaginar lo que ve el autor, o si vamos más allá, lo que logra ver el personaje en el otro.

Por otra parte, se debe tener presente el valor agregado que le dan estos recursos en todo sentido a cada escrito, es por esto que la literatura como parte de los recursos literarios, busca expresar lo que el autor quiere dar a conocer con un estilo y sello peculiar, y que así mismo le permite al lector desarrollar su capacidad receptiva e imaginativa (Cruz, 2019). Montaigne observó que “en la comunicación cotidiana también se presentan estas formas y se hace un uso con absoluta naturalidad, con la utilización de jergas que dan paso a un mundo de creación e imaginación” (Fuentes, 2009, pág. 2)

Estado del Arte

Para comenzar se toma como referencia el artículo ‘La construcción narrativa de la ciudad; una mirada a la relación entre la seguridad y el espacio urbano en la novela, ‘La ciudad de los Umbrales de Mario Mendoza’ por Jesús Ortiz (2018), que como su nombre lo indica, se fundamenta en la relación que el autor desarrolló entre el espacio urbano, que sería Bogotá como principal referente y las vivencias y relatos de los personajes en la vida cotidiana. De acuerdo a lo anterior, la investigación ha realizado un análisis de la novela La ciudad de los umbrales, en donde se presentan experiencias que han llevado al autor a recorrer los callejones más oscuros de la ciudad, para de esta manera poder presenciar la desigualdad social que se vive en ella, la inseguridad y de cierto modo, tomar esto como referencia para el desarrollo de sus personajes y la construcción narrativa de la ciudad.

Jesús Ortiz (2018) en su investigación toma como referencia a Pospelov

(1971) para poder abordar la relación que se crea entre novela y relación con la vida social, pues afirma que “atribuye a la novela un contenido intelectual, que es el que posibilita representar la vida social, pues sin este serian solo manifestaciones individuales y relatos ficticios”. (Ortiz, 2018, pág. 5). Por otro lado, en el artículo también se menciona la inspiración que tiene la Bogotá de los años 80 como espacio urbano para la creación de las obras de Mendoza, espacio-tiempo que lo lleva a inclinarse por lo que él llama realismo degradado. Se puede considerar que el relato de la ciudad y los personajes son factores influyentes en el estilo de Mendoza, se destaca su manera de describir esa ciudad fría, insegura, “ciudad gótica” como él la llama, en donde los personajes se ven relacionados directa o indirectamente.

Por otro lado, tomando como referencia el artículo titulado ‘La Poética de Mario Mendoza: Percepciones y Narrativas de la Ciudad Moderna’ por Juan Avendaño (2013), nos es posible observar que el objetivo que tiene el autor en cada una de sus obras es mostrar por medio de la literatura los problemas sociales que existen dentro de una ciudad en específico, la cual en este caso vendría siendo Bogotá, para luego de ello, buscar una solución o alternativa que podamos elegir como opción de mejora, pues está más que claro que el concepto ciudad ha venido degradándose rápidamente en las situaciones socioculturales que nos rodean y nos perjudican fuertemente, claro está, no sólo de manera colectiva sino también de manera individual.

Con base en lo anterior, es preciso afirmar que de una u otra forma se busca una relación directa en la cual se espera entender la crisis moderna que experimenta la sociedad hoy en día, pues continuamente se ve ese fuerte apego a las barbaridades, violencias, actos escalofriantes, inmorales y crudas realidades que nos atormentan y nos agobian rudamente, junto con la miseria y pobreza que no puede pasar desapercibida en una ciudad como Bogotá, y que aunque lo intentemos es casi imposible no dejarse influenciar por esa inseguridad que predomina en la capital colombiana (Avendaño, 2013). En donde es pertinente mencionar que a pesar del pasado y presente conflicto, es posible darse cuenta de cómo el ser humano trabaja constantemente para lograr sobrellevar y transformar la realidad que vive.

Ahora bien, teniendo en cuenta la investigación: ‘Un nosotros igualitario en la obra de Mario Mendoza’ de Monica Altahona y Sandra Martínez, 2017, se resalta una percepción del autor: “es que yo siento que el vértigo de Bogotá, la velocidad de Bogotá, la exclusión, la marginalidad y el clasismo, de alguna manera, también, la segregación brutal y despiadada de una sociedad como la nuestra no habían sido narradas urbanamente” (Mendoza, citado en Altahona y Martínez, 2017 pág. 117). De esta manera, el autor da a conocer hasta dónde podría llegar la sociedad y cómo se puede manifestar ser marginales independientemente de la clase a la que pertenezca; Mendoza desea captar esas oportunidades en donde

da a conocer las caras de la moneda en esta sociedad, una oportunidad clara de manifestar y entrelazar la literatura, la ficción junto con una parte de la realidad.

Con respecto a lo anterior, se puede decir que la literatura es principalmente una fuente de interpretación de la realidad, un método que permite demostrarle al mundo sin tapujos cómo es la diversidad propia de la sociedad, cómo se puede llegar a manifestar pensamientos, deseos y actos de ciertos sujetos que se encontraban en el anonimato, para así tener esa oportunidad de comunicar una realidad divergente a través de textos, obras literarias, novelas y demás. Por ende, es pertinente citar lo siguiente: “Por eso, llama tanto la atención cómo algunos escritores se sirven de la creación literaria para expresar realidades que los circundan, realidades humanas que no necesitan de una entidad más allá a la realidad material”. (Altahona y Martínez, 2017, pág. 10).

En el artículo ‘La búsqueda del sentido de vida en relación con los espacios en la obra los hombres invisibles de Mario Mendoza’, Cardona, 2019, analiza cómo el autor quiere definir el concepto de ‘sentido de vida’, con respecto a la novela de Mario Mendoza: Los hombres invisibles, puesto que, para el hombre está siempre ha sido una incógnita que está determinada por los espacios en los cuales el ser humano desarrolla su vida; el autor lo analiza usando como referentes a “Viktor Frankl y Alfred Längle, con su Logoterapia y Análisis Existencial, respectivamente”. (Cardona, 2019, Pág. 151).

A través de este texto, se pudo ver cómo el personaje central trata de entender el sentido de la existencia con los distintos acontecimientos que tuvo que vivir, así mismo, Mario Mendoza nos mostró cómo usando su personaje podemos ver la realidad de una sociedad que fuerza a un hombre a querer buscar su “existencia” en otro espacio y tiempo. El autor del texto con su material de apoyo, lo analiza y explica dándonos al mismo tiempo una definición de lo que el hombre puede llegar a considerar como ‘sentido de vida’ después de varios eventos ocurridos durante su existencia.

Otro artículo que se tomó como referencia fue ‘Impactos del Semillero Artes, Intermedialidad y Educación (AIE): Asesorando una propuesta sobre la transmedialidad en Satanás de Mario Mendoza’ de Jaramillo, Herrera y Marin (2020), en el cual se señala la importancia de la transitabilidad de las obras llevadas a otro tipo de formato, en el caso de la obra de Mendoza nos muestra cómo a pesar de que esta ha sido narrada de diferentes formas, nunca ha perdido la idea de la obra matriz, es decir, los personajes cambian su contexto un poco, sin embargo, mantienen los sucesos que conllevaron al final de cada uno de ellos para así comunicárselo a los lectores.

“Siendo Bogotá una ciudad “fría”, descrita así por Mendoza de manera

metafórica y literal” (Jaramillo et al, 2020, Pág.11), con la cita anteriormente mencionada y teniendo en cuenta las obras de Mario se puede evidenciar como él ve la ciudad desde su perspectiva, mostrando la violencia que se ha vivido en Bogotá durante más de 50 años, esta crueldad que contada en palabras del autor de la novela logra cautivar al lector y le comparte la otra cara del desarrollo de la sociedad en los distintos acontecimientos en su día a día.

Marco metodológico

La semiótica se puede definir en un contexto general, como la ciencia que se encarga del estudio de los signos. De acuerdo con Umberto Eco en su obra *Signos* (1973), “La semiótica es la disciplina que se encarga de estudiar la relación existente entre código y mensaje, y entre el signo y discurso” (pág.19). Por otra parte, Saussure en *Curso de Lingüística general* (1916) planteó la semiótica como la ciencia que estudia todos los signos, llenando el vacío existente (Saussure, citado en Díaz, 2011, pág. 8). De esta manera se puede entender que aunque no todos los signos son lingüísticos, esta ciencia nos permite ver que todo lo que nos rodea está compuesto por signos, teniendo en cuenta que los seres humanos nos constituimos en una base de signos emitidos y recibidos.

Según la teoría de Peirce, la semiótica está basada en tres pilares - representamen o signo, objeto e interpretante - que se puede interpretar como, el signo la noción menos abstracta del mensaje; el objeto corresponde al emisor y el interpretante deriva del receptor. De este modo, se puede entender que esta derivación corresponde a la teoría lineal (emisor, receptor, mensaje). El representamen es la forma del signo o estructura, el objeto por su parte, es la realidad que nos permite llegar a un signo y el interpretante se puede entender como la característica más abstracta, ya que va directamente relacionada con los conocimientos y la cultura de un ser humano.

He aquí la importancia del signo, pues según Peirce, el signo consta de tres partes fundamentales las cuales son llamadas tricotomías; entre ellas se encuentra el representamen, el objeto y el interpretante. El representamen se caracteriza por la forma, el objeto o el fundamento que representa la existencia del mismo, y el interpretante tiene la peculiaridad del pensamiento y/o valor (Mendoza, 2014). Estas tricotomías a su vez, se subdividen en tres categorías: primeridad, segundidad y terceridad, en donde nos es posible observar los nueve signos de Ch. S. Peirce.

Por un lado, el representamen nos muestra la relación existente del signo con el mismo (cualisigno, sinsigno y legisigno); el objeto nos muestra la relación del signo con el objeto (icono, el índice y el símbolo); y finalmente, el intérprete nos muestra la relación del representamen con el objeto, es decir, el cómo puede llegar a funcionar nuestra mente con base a una percepción dada (rhema, dicisigno y argu-

mento) (Everaert, 2004). Definiendo así el signo como “representamen de algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez, un signo aún más desarrollado”. (Peirce, citado en Mendoza. 2014, pág. 2).

Para Umberto Eco los signos se fundamentan en “la semiótica que es la ciencia autónoma que precisa y consigue formalizar distintos actos comunicativos y elaborar categorías como las de código y mensaje que comprenden, sin reducirlos, diversos fenómenos identificados en el ámbito lingüístico como los de la lengua” (Eco, 1973, Pág. 1). Puesto que, son distintos los elementos y factores que intervienen en la interpretación de un signo, como lo son la ubicación geográfica, el desarrollo social, la educación adquirida, los cuales influyen en el análisis de un signo, ya que cada interpretante puede sacar su propia conclusión de un símbolo empleado sea en un anuncio o alguna señal que se observe en la calle.

Charles Morris fue el primero en estudiar y clasificar el lenguaje reconocido como signo, realiza un análisis semiótico partiendo de la sintaxis, la semiótica y la pragmática que son un factor primordial para la comunicación hacia el lector, en la sintaxis, refiriéndose a que analiza las relaciones entre los distintos signos del lenguaje o símbolos, que manifiesta un conjunto de reglas gramaticales, y orienta el modo en que las palabras tienen su sitio, tanto así que, “el campo del estudio de la sintaxis está delimitado por la relación de los signos con otros signos, es la estructura formal por la cual se construye el lenguaje, en otras palabras, la sintaxis se encarga de la estructura lógico-gramatical del lenguaje necesaria para su comprensión” (Hernández, 2015, pág. 1).

En cuanto a la semántica, “en su sentido más general, se ha ocupado del análisis de las expresiones partiendo de su contenido proposicional, es decir, analiza la relación que existe entre el signo y el objeto al cual representa, determinando el significado de forma literal”. (Hernández, 2015, pág. 1). La pragmática, por otra parte, analiza la lengua como instrumento de comunicación, teniendo en cuenta todos los aspectos que contribuyen a la interpretación del mensaje. Es decir, se ocupa de los aspectos relacionados con los interlocutores, la situación comunicativa y el contexto del enunciado (Escandell Vidal 2016, citado en Gerhalter, 2020, pág. 11).

Con base a los conceptos de Charles Morris, podemos analizar cómo él asocia los signos con la naturaleza de los mismos, ya que se considera signo solo si el intérprete lo designa como signo de algo o alguien (Morris, 1985). Así mismo, nos da a entender su concepto de la semiótica, el valor de darla a conocer y por qué se llega a considerar importante en el campo científico, puesto que todas las ciencias tienen la necesidad de expresar sus ideas, bases y fundamentos mediante signos. El proceso que determina si algo se puede denominar signo es la semiosis,

acción que, si bien es innata del ser humano, viene siendo conceptualizada desde la época antigua. Hay cuatro factores determinantes para esta fase que son: “el vehículo sígnico, el designatum, y el interpretante; el intérprete podría considerarse un cuarto factor. Estos términos explicitan los factores implícitos en la afirmación común de que un signo alude a algo para alguien.” (Morris, 1985, pág.12)

Entre tanto, la semiótica se divide en tres ramas subordinadas que son: sintaxis, semántica y pragmática. Estas se encargan de definir, analizar y estudiar el signo, y de esta manera darle un significado; pero todo manejo de la sintaxis, semántica o pragmática siempre será semiótico sin importar su uso, y al mismo tiempo será distinta de la semiosis por más que una sea ciencia de la otra. Cabe resaltar que también existen distintos tipos de semiótica como lo son: “semiótica pura, con sus respectivas ramas: una sintáctica pura, una semántica pura y una pragmática pura. Se elaboraría entonces en forma sistemática el metalenguaje en cuyos términos podría discutirse cualquier situación sígnica” (Morris, 1985, pág.16).

Nuestro proyecto de investigación se insertó en el paradigma interpretativo como “alternativa al paradigma racionalista, puesto que en las disciplinas de ámbito social existen diferentes problemáticas, cuestiones y restricciones que no se pueden explicar ni comprender en toda su extensión desde la metodología cuantitativa” (Pérez, citado en Martínez, 2013, pág. 1). Construimos pensamientos, esquemas y modelos para que la experiencia tenga un sentido, y a cada instante comprobamos y modificamos estas obras a la luz de nuevas experiencias. Por lo tanto, “existe una ineludible dimensión histórica y sociocultural en esta construcción” (Schwandt, 2000, citado en Martínez, pág.1).

Para alcanzar nuestro objetivo general, fue importante tener en cuenta los dos objetivos específicos planteados en nuestra investigación, en donde se planteó como primer objetivo específico analizar la forma literaria presente en la obra; a su vez, el segundo objetivo tuvo como propósito definir el contenido literario desarrollado en la misma. Para lograr lo propuesto anteriormente, decidimos realizar un análisis literario de la obra con base en los recursos estilísticos usados en la novela.

Por último, cabe mencionar que la semiótica como parte del signo buscó ser analizada, estudiada y presentada en la novela, puesto que es el objeto que el autor empleó para transmitir sus ideas al lector para que de esta manera él mismo, interprete su propio

realismo, se haga una imagen mental del objeto y sus acontecimientos, y así le dé su propio significado e interpretación, que a su vez puede llegar a ser distinto o similar dependiendo del receptor y de las ideas que haya logrado adquirir, además en esta parte también entra a jugar un papel fundamental el código literario, ya que por medio de este se abordó la interpretación que es lo que finalmente le

permite al lector tener un sentido de lo que lee y le da la esencia que este busca en el texto.

Discusión de los resultados

El análisis literario de Mario Mendoza hace uso de los recursos estilísticos, tales como la metáfora y el símil siendo elementos que componen la novela y por lo cual nos ha llevado a interpretar cómo estos recursos se pueden complementar y nos permiten comprender el contexto abarcado en la misma, como se ilustra en la siguiente metáfora “somos ángeles y demonios al mismo tiempo”, (Mendoza, 2002, pág. 82). Y el símil “Observo desde mi lejanía el comportamiento de aquellos que me rodean y no me identifico con ellos. Los veo como bichos de otra especie, como animales raros cuya conducta no deja de sorprenderme” (Mendoza, 2002, pág. 73). Con base a lo anterior se puede observar la relación existente entre las perturbaciones del personaje y la repugnancia hacia la sociedad, dando cuenta de la maldad que puede estar presente en una persona.

“Peirce consideraba que se producen tres tipos de relaciones semióticas (primeridad, segundidad y terceridad). A su vez, cada relación se divide en tres tipos de signos”. (Peirce, citado en Coca, pág. 217). Dentro de la investigación hemos identificado que en el plano de la primeridad se puede establecer una relación entre el signo y el representamen, de esta manera el cualisigno actúa como cualidad del signo en sí misma, por lo que los recursos estilísticos en la novela son los elementos que permiten que esta tenga lugar. Se identificó dentro del cualisigno la forma, las metáforas y los símiles como recursos presentes a lo largo de la obra para darle un estilo único a la misma y al autor quien hace uso de ellos para brindarle mayor potencia expresiva.

El sinsigno por su parte trata de la existencia real, por ello seleccionamos dentro de la obra una metáfora y un símil que se relacionan entre sí y, por lo tanto, buscamos que estos elementos crearán rasgos característicos que le dieran un sentido general a la obra y establecieran un referente para entender qué pretendía el autor haciendo uso de estos recursos. La metáfora “somos ángeles y demonios al mismo tiempo” (Mendoza, 2002, pág. 82) pretende mostrar la dualidad existente en una persona, puede de tal manera simbolizar que cada ser humano tiene su lado puro como su lado maligno, esto a su vez crea una relación con el realismo degradado en donde se muestra la cruda realidad de los personajes, no obstante, también se muestra la belleza que puede existir detrás de las cosas.

Por otro lado, el símil “Observo desde mi lejanía el comportamiento de aquellos que me rodean y no me identifico con ellos. Los veo como bichos de otra especie, como animales raros cuya conducta no deja de sorprenderme” (Mendoza, 2002, pág. 73). La falta de sentirse identificado con los demás hace que el perso-

naje en referencia se sienta como un ser apartado, como una persona discrepante que siente que no encaja en el mundo por su forma de ser o por sus pensamientos y que por ende crea una displicencia hacia la sociedad y los trate como seres inferiores, como “bichos raros”. Por lo tanto, esta figura retórica cumple con la función de establecer una semejanza entre dos factores que crean un contexto para dar cuenta de las acciones del personaje en la obra.

En la obra literaria ya establecida anteriormente, es posible observar la repugnancia que tiene un personaje de la misma frente a una sociedad sucia, pobre, conformista, limosnera y degradante en donde solo se pretende demostrar bajeza y lastima a todo aquel que la rodea, pues cada día el ciudadano colombiano se ha encargado de desvalorizar sus capacidades vitales pensando que no es suficiente al resto y obligándose a su vez a mendigar a otros como si no fuera consciente de sus propias facultades. Dando pie a esto para denotar una convención social de que nuestro país no es eso en sí mismo, sino que por el contrario se ha convertido en un territorio compuesto por personas denigrantes que pueden llegar a ser tan malas como quisieran y tan buenas como se pudiese aparentar.

A raíz de esto y teniendo en cuenta los recursos estilísticos elegidos en el presente análisis, es significativo mencionar que el personaje de quién se habla es profesor de inglés en la fría ciudad de Bogotá, el cual logró convertirse en el asesino relámpago de la novela después de ver las Bodas de Sangre en un lugar particular de la urbe. Campo Elías, escribe un diario día tras día en donde relata su vida y planea los sucesos que llegaron a convertirse en crímenes de un futuro. Atormentado por lo experimentado en la guerra, la perturbación de su conciencia y el odio reprimido hacia su madre, esta figura desencadenó una masacre digna de un excombatiente, quien estaba cansado de manejar un bajo perfil con dos identidades diferentes para lograr ser aceptado en una sociedad mendicante.

Además de ello, podemos hallar el índice como “un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto” (Peirce, 1986 citado por Carrera y Moina, pág. 31). Por lo tanto, está sujeto a ser parte de esta obra literaria, ya que el autor Mario Mendoza da como referencia una historia basada en el extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, donde este profesor llamado Campo Elías explica a sus estudiantes la relación que se encuentra entre dicha historia y la vida cotidiana del ser humano. Se puede llegar a ser afable, tener buenas relaciones y educación, como también convertirse en una persona rencorosa, con pensamientos negativos, dos caras de la moneda en donde logró ganar la maldad en esta sociedad.

Por otra parte, el feminicidio múltiple siendo símbolo en la novela que no solo se ve en historias ficticias o reales, sino en distintas sociedades en las cuales son varios los actores que atentan contra la mujer y sus derechos, siendo un caso muy

puntual el del asesino en la novela con odio y desprecio hacia ellas que se vio reflejado en diversos asesinatos de mujeres en un solo día. Igualmente, se observa como la soledad otro símbolo en la novela, afecta su interacción con mujeres u hombres, puesto que factores como el desprecio a su madre, sus traumas de guerra y su rechazo por parte de la sociedad, conciben en la necesidad de apartarse y refugiarse en su melancolía para alimentar cada vez más su resentimiento y desprecio.

Además, se puede evidenciar durante el desarrollo de la novela como varios Rhemas están allí para dar una mejor interpretación de la misma, siendo uno de ellos la Misoginia, que mientras el lector se sumerge en la novela puede percibir de la forma en cómo el asesino descarga ese odio que siente hacía su madre, con distintos comentarios y comportamientos agresivos en contra de mujeres que iban apareciendo a través de su vida, incluso siendo en su mayoría mujeres las víctimas de su masacre. Por otro lado, siendo otro factor que podemos notar como Rhema, es el Desprecio por la sociedad que el homicida siente, ya que se ve excluido de la misma cuando se enfrenta a varios escenarios en los cuales tiene que interactuar con otras personas y se le es muy difícil, puesto que los ve como simples bichos.

Ahora bien, cabe resaltar que en esta investigación se dio partícipe de un signo en particular que se encuentra relacionado con los recursos estilísticos, llamado decisigno, este signo se entiende como la interpretación de la información, una interpretación en la que se encuentra una relación intertextual que plasma el autor entre la novela Satanás y el extraño caso del Dr. Jeckyll y Mr. Hide, puesto que este último fue un material de apoyo para el asesino con creencias de superioridad, tan controversial que manifiesta un paralelo de similitudes entre la vida, la sociedad y el contenido del texto.

Por último, después de culminar el análisis de los resultados expuestos, se entendió el argumento como la explicación racional del signo, es por ello que al hacer uso de la metáfora y el símil se logró identificar la forma en la novela la cual presentó las tres categorías ontológicas propuestas por Peirce (primeridad, segundidad y terceridad), en donde se abarca el representamen, el objeto y el interpretante, siendo estudiadas a profundidad fase por fase para lograr comprender que estos signos contribuyen a los recursos y estilo empleado por el autor, que a su vez llegan a la sumatoria de todos los valores o signos.

Conclusiones

Gracias al análisis realizado a lo largo de la investigación, se pudo identificar y comprender que el estilo literario empleado por el escritor Mario Mendoza en su novela *Satanás*, es el realismo degradado, el cual se caracteriza por ser un estilo que logra cautivar al lector con narraciones peculiares acerca de la realidad colombiana enfocando como escenario central las calles de Bogotá. Puesto que, dichas narraciones se hacen en tercera persona haciendo uso de un tono sobrenatural que se logra percibir a lo largo de cada uno de los relatos, enfatizados en un contexto social que se encuentra en una constante decadencia y degradación. Teniendo en cuenta lo anterior, se hizo uso adecuado de las diferentes herramientas de interpretación, tales como cuadros, esquemas y tablas para el tratamiento y desarrollo de la información.

Finalmente, se extrajeron elementos literarios sintácticos y semánticos haciendo uso de la teoría de los signos los cuales nos permitieron generar un análisis de la forma y contenido semiótico de la obra. Por otro lado, la metáfora y el símil, se insertaron en el proyecto para generar una comprensión precisa y concisa al lector, esto con el fin de facilitar la interpretación y análisis de un estilo literario único y diferenciador. Además de ello, se citaron diversos términos en el marco teórico y metodológico para dar cuenta del contenido presente en la obra que guiaron al lector a contextualizar y determinar la importancia del trabajo desarrollado.

Referencias

- Altahona, M y Martínez, S. (2017). *Un nosotros igualitario en la obra de Mario Mendoza*. [Tesis de grado no publicada]. Universidad Santo Tomás.
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/2389>
- Avendaño, J. (2012). *La Poética de Mario Mendoza: Percepciones y Narrativas de la Ciudad Moderna*. Universidad Santo Tomás.
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3373/Avenda nojuan2012.pdf?sequence=1](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3373/Avenda%20juan2012.pdf?sequence=1)
- Bedoya, G. (julio, 2006). La conceptualización del realismo literario en las historias de la literatura colombiana (una revisión historiográfica). *Estudios de literatura Colombiana*, 19, 39-56. Redalyc. La conceptualización del realismo literario en las historias de la literatura colombiana (una revisión historiográfica)
- Cardona Jaramillo, N. A. (2019). La búsqueda del sentido de vida en relación con los espacios en la obra *Los hombres invisibles* de Mario Mendoza. *Estudios de Literatura Colombiana* 44, 151-164.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/elc/article/view/336928/2079220>

- Carrera, M y Moina, J. (2021). Análisis semiótico del graffiti como manifestación artística a partir de tres murales representativos en la ciudad de Quito-Ecuador. [Trabajo de investigación] Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.
- Coca, J. (s.f.) Imaginarios sociales en la novela gráfica Batman. Deathblow: un análisis socio-semiótico y hermenéutico. Universidad de Valladolid. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/download/5427/4424/18095>
- Cruz, I. (2019), Los recursos literarios como herramienta de fortalecimiento para la vocalización y dicción. [Trabajo de investigación]. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/41695/1/BFI-LO-PD-LE1-19-003.pdf>
- Díaz, L. (enero, 2011). ¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a través de la comunicación para el cambio social. *Investigación & Desarrollo*, 19 (1), 166 - 195. Redalyc. ¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a través de la comunicación para el cambio social
- Everaert, N (2004). La semiótica de Peirce, [PDF] (Balmaceda, H. Trad.) Signo semio https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf
- Fuentes, R. (2009). Trabajando con los recursos estilísticos. [PDF]. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/REMEDIOS_MEDINA_2.pdf
- Giraldo, H. (21 de diciembre, 2009). El realismo degradado es nuestra ciencia ficción latinoamericana. *Letralia*. <https://letralia.com/224/entrevistas01.htm>
- Guerrero, M. (2019). La Vida en Bogotá y las Representaciones Urbanas de Mario Mendoza, la Implicación Mercantil e Ideológica tras el Realismo Degradado [Tesis de grado no publicada]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10394/TE-23322.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gerhalter, K. (2020). Marco teórico y estado de la cuestión. De Gruyter. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110669831-002/html>
- Herrero, J (2006). Forma literaria, El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias. *Çédille. Revista de estudios franceses*, 2, 58-76. https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/16475/cedille_2_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Hernández, G. (junio, 2015). Consideraciones semánticas y pragmáticas en torno al significado. *Episteme*, 35(1) http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-43242015000100005&script=sci_arttext&tlng=n
- Jaramillo, V. Herrera, C. y Marin, L. (2020). Impactos del semillero artes, intermedialidad y educación (aie): asesorando una propuesta sobre la transmedialidad en satanás de mario mendoza. *Eidec*.
- Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctica crítica. [Trabajo de investigación]. Universidad de Guadalajara. <http://lecturaescritura.eshost.com.ar/documentos/publicaciones/pub18.pdf?i=1>
- Martinez, L. (2020). El estilo del habla y el estilo literario: algunas consideraciones sobre estilística cognitiva 1. Arco/libros. https://www.researchgate.net/publication/341781771_EL_ESTILO_DEL_HABLA_Y_EL_ESTILO_LITERARIO_ALGUNAS_CONSIDERACIONES SOBRE ESTILISTICA COGNITIVA_1
- Mendoza, F. (2014). La clasificación de signos según Peirce. [PDF]. <https://semioticauiuna.files.wordpress.com/2014/10/la-clasificaci3b3n-de-signos-segc3ban-peirce.pdf>
- Mendoza, M. (2002). *Satanás*. Editorial Planeta. <https://www.lectulandia.co/book/satanas-mario-mendoza/>
- Morell, C. (14 de enero de 2021). El realismo literario: autores y sus obras. *Espectáculos BCN*. El realismo literario: autores y sus obras.
- Morris, Ch. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos [PDF] (Grasa, R. Trad.). Paidós. https://ifdc6m-juj.infed.edu.ar/aula/archivos/repositorio/0/178/Morris_Charles_-_Fundamentos_De_La_Teoria_De_Los_Signos.pdf
- Mourier, A. (1992). *Darío Villanueva: Teorías del realismo literario*. Biblioteca nueva. <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/10164/31840267.pdf?sequence=1>
- Ortiz, J. (2018). La construcción narrativa de la ciudad; una mirada a la relación entre la seguridad y el espacio urbano en la novela “La ciudad de los Umbrales” de Mario Mendoza. [Trabajo de grado]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. *OrtizVillanuevaJesúsEnrique2019.pdf* (udistrital.edu.co)
- Polo, V. (1970). Tres variaciones sobre el estilo. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/15056/1/02%20vol53%20Tres%20variaciones%20sobre%20el%20estilo.pdf>)

Rodríguez, D. (15 de agosto 2012). Mendoza transita por el “realismo degradado”. Cultura El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/mendoza-transita-realismo-degradado.html>

Santaella, L. (febrero, 2001). ¿Por qué la semiótica de Peirce es también una teoría de la comunicación? Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, 17, 14-71.
<https://www.redalyc.org/pdf/185/18501725.pdf>

Seyer, T. (2020). Los recursos Literarios. [PDF].
<https://upiscecyt14.mx/cursons/files/LOS-RECURSOS-LITERARIOS.pdf>

Takahashi, A. (2004). Forma y Contenido. [PDF]. <https://profesores.virtual.uniandes.edu.co/stakahas/wp-content/uploads/sites/22/2018/06/formacontenido.pdf>

Vidal, A. (14 de junio de 2015). El estilo literario. Ana Vidal Asesoría Literaria.
<https://www.asesorialiterariaav.com/el-estilo-literario/>

La percepción de la generación X gamer sobre la variación lingüística en los videojuegos actuales.

Maraa Angie Tatiana Garzón Yepes
Laura Ximena Molina Pinzón
Maria Paula Ortiz Vergel
Nicole Estefany Piracón Barrera
Geraldine Andrea Silva Castro

Resumen

En la presente investigación se quiere dar a conocer los tipos de variación lingüística, anglicismo, léxico y percepción en la generación X gamer, analizando la sintaxis, semántica y pragmática de algunas de las expresiones más comunes dentro de las partidas de videojuegos; diferenciando su significado entre la generación X gamer y la generación Millennial, poniendo en evidencia los anglicismos creados a causa de los videojuegos y exponiendo su significado para las dos generaciones gamer (Generación X y Generación Millennial); y de este modo lograr identificar algunos de los anglicismos más comunes utilizados por la generación gamer así como también su sintaxis y pragmática, códigos y formas de expresión dentro de los lances de videojuegos online.

Palabras claves: Variación lingüística, léxico, anglicismo, percepción, generación x, y videojuegos.

Abstract

The present research aims to make known the types of linguistic variation, anglicism, lexicon and perception in the X gamer generation, analyzing the syntax, semantic and pragmatic of some of the most common expressions within games, differentiating its meaning between X gamer generation and millennial generation, highlighting the anglicisms created by video games and exposing their meaning for the two generations gamer (X generation and Millennial generation); and in this way to identify some of the most common anglicisms used by the gamer generation as well as its syntax and pragmatic, codes, and forms of expression within the online video game releases.

Keywords: Linguistic variation, lexicon, anglicism, perception, X generation and video games.

Introducción

En este documento se evidencia la percepción de los jugadores de videojuegos de “la generación x” gamer (nacidas entre 1960 - 1981), ante la variedad léxica que existe en la actualidad en ese contexto, que se constituyó de palabras innovadoras creadas por los usuarios de los videojuegos para expresarse en la partida según acciones que se realizan durante el juego online. El objetivo principal del estudio fue conocer la percepción de dicha generación gamer sobre las variaciones lingüísticas de los significados de algunos términos.

Existe una amplia gama de creación de códigos en el ámbito de los juegos online, con el propósito de que los jugadores de esta área pueden reconocer nuevos términos lingüísticos; en cuanto a las variables extralingüísticas, “la edad es un factor influyente en el mayor uso de variantes no adaptativas y mixtas” (Fernandez, 2019, pág. 93), es decir, uso de la jerga y una mezcla de idiomas; por ejemplo, existen jugadores que mezclan los idiomas español e inglés (anglicismo), creando palabras innovadoras, por otra parte, los menores utilizan palabras no adaptativas (uso de jerga y palabras obscenas), creando un resultado confuso, por el contrario, las personas mayores, usan palabras mixtas, pero con significados puntuales.

En este aspecto se habló sobre cómo varían las palabras en cada jugador, puesto que estos adquieren nuevo léxico a medida que van jugando y avanzando en cada nivel del juego, lo cual hace que se expanda y se cree un nuevo vocabulario, esto es comprendido regularmente como “aprendizaje de idiomas basado en juegos digitales, como método de aprendizaje innovador, está impulsando cambios continuos en el entorno de aprendizaje y los métodos de aprendizaje” (Wang, 2020, pág. 35).

Los videojuegos son una fuente de entretenimiento para todas las agrupaciones interesadas en ellos. Se caracterizan por tener una gran variación en cuanto a sus diseños y comandos. Esto se evidencia desde el primer videojuego que empezó a circular por el mundo el cual se nombró PONG, el cual, es un juego parecido con el tenis que llegó en el año 1975. A partir de ese momento se incrementó la activación del mercado de juegos virtuales, y las compañías empezaron a crear nuevos juegos como el famoso Pacman, además se le suma el gran avance de la tecnología, creando nuevas consolas, las cuales, tienen diferentes formas de uso. Debido a esto actualmente, existe una gran variedad de juegos, ya sea individual, en parejas o equipos como Free fire, Call of Duty, League Of Legends, Fornite, entre otros juegos de batalla.

Existen jugadores adictos a los videojuegos en línea, y es por ellos, que se empezó a evidenciar la creación de nuevos términos y el cambio de los significados de algunas palabras como build (construir) a build (currículum de personaje) creando confusión en la generación X gamer.

La percepción de la generación X sobre la variación lingüística en los videojuegos

En este documento se podrá obtener información acerca de las palabras claves, y su relación con respecto a la creación del nuevo léxico de los jugadores, gracias a las variaciones lingüísticas y los anglicismos, según la percepción de cada generación gamer para comunicarse en las partidas de los videojuegos, los anteriores conceptos se establecerán para llegar a las conclusiones del proyecto de investigación.

Tipos de variación lingüística

La variación lingüística se refiere a los cambios que se presentan en una lengua materna en uso cotidiano. Estas variaciones se deben a los diferentes entornos como el geográfico y social. Por ello, la variación lingüística es un conjunto de componentes verbales de los cuales las personas pueden comunicarse. Hay tres tipos de variación lingüística, está la diafásica, la diatópica y la diastrática. (Variación lingüística, 2014)

La variación diafásica depende de la situación que se esté viviendo en el momento, incluyendo el tema del que se hable, causando así que la variación diafásica sea diferente en comparación con un tema más radical (Castillo, 2018). La variación diatópica o geográfica es aquella en donde se aprecian las variaciones que hay en una misma lengua en diferentes lugares geográficos. Cada una de estas jergas hacen que una persona pueda identificar de dónde proviene esa persona. Agregando que cada jerga o dialecto tiene sus propias características, lo que lo hace único, aun sabiendo que tienen la misma lengua que otras partes (Castillo, 2018). En este tipo de variación se puede observar que hay palabras diferentes para un mismo significado o una palabra tiene distintos significados.

Seguidamente, la variación diastrática está relacionada con las clases sociales en la que residen los hablantes. También, teniendo en cuenta el nivel de educación que tiene cada hablante. En el nivel superior, están las personas que tienen un buen léxico y que procuran hablar con elegancia creando así, oraciones que no sean acordes a las estándar siendo únicos. En el nivel inferior, por su lado, están las personas que no tuvieron una buena educación. Por lo tanto, los hablantes de este nivel dependen de lo que saben escribir cometiendo abundantes errores generando así, el vulgarismo (Castillo, 2018).

Finalmente, se entendió que la variación lingüística está ligada a los videojuegos actuales ya que cada cierto lapso de tiempo, los jugadores van creando y adaptando palabras que ya existen en nuestro idioma y así generando una gran variación de palabras desconocidas para la generación X gamer, en donde solo algunas palabras ya son conocidas por dichas personas. Por lo tanto, es necesario comprender la definición de léxico, para conocer cuales son las palabras cotidianas que las personas suelen usar y que con el tiempo han cambiado por los videojuegos.

Léxico como representación de la variación lingüística

Para dar una definición clave de lo que es el léxico se indaga desde el sistema lingüístico y los cambios que este, y su alrededor representaban, el autor Cecilio Garriga Escribano (2015) expone que con los “avances tecnológicos, científicos, descubrimientos o surgimientos de algunas palabras, el léxico tenía que transformarse, la lengua y la influencia en su vida diaria, que daban paso a cambios, los cuales llevaban a un trasfondo y transformación para encontrar aquellas denominaciones” (pág. 1). Por lo cual tenemos en cuenta que todo esto va de la mano con el desarrollo del mundo y su historia, ya que el léxico es el que abarca y apropia todas aquellas palabras que con el tiempo y usos nuevos aparecen, se van incluyendo al hacer referencia y dar significado propio de algo que se usará mayormente en un lugar o vida cotidiana.

Las variaciones que se determinan son aquellos anglicismos léxicos. Tienen varias definiciones, pero la más común es la que expone el autor Medina (2004): “Esto sucede cuando se amalgaman las palabras, entre el inglés y otra lengua (español), lo cual surge entre el encuentro de varias comunidades hablantes que por distintas situaciones comparten un espacio y un tiempo en común” (pág. 9). Con el transcurso del tiempo los hablantes van adoptando una tendencia a un nuevo tipo de palabras, cambiando sus expresiones por unas más universales y generales. (Medina 2004). En la actualidad el inglés tiene una gran influencia en los medios de comunicación y en el ámbito cultural.

Lo anterior se fortaleció con la aparición del internet siendo así más fácil adquirir una nueva información. A causa de la nueva tecnología, es más fácil llegar a todas las culturas y poder aumentar la aparición de nuevos anglicismos alrededor del mundo. Algunos términos los adoptan una gran cantidad de grupos de personas y se vuelven parte de su vocabulario, siendo así una variedad diafásica. Pero algunos otros no alcanzan un reconocimiento amplio y se olvidan de aquellos términos.

Percepción de la Generación X gamer.

Es el proceso individual que se atribuyó al ser humano, la función que le otorga cualidades y características al momento de recibir la información que llega de otras personas, en el que se estimulan los órganos sensoriales y periféricos del mundo que nos rodea luego de que observamos el proceso cognitivo que tenemos de la percepción. Es precisamente donde se ve la diferencia entre lo que es la percepción y la sensación para saber comprender acerca de los estímulos que se tiene a nivel involuntario (Percepción, 2021).

La psicología menciona que la percepción es la que nos refiere de una imagen mental que se forma en el ser humano a partir de una experiencia al conectarnos a la realidad que como individuos podemos tener. La psicología presenta dos componentes que son importantes de analizar, los cuales son el medio externo que es precisamente la sensación que será captada (en forma de sonido, imagen), y el medio interno que es el modo en el que se interpretará ese estímulo (totalmente variable según el individuo) (Percepción, 2021).

De este modo, la percepción es aquella encargada de procesar la información y el entorno dentro de los videojuegos, aptitud sensorial que permite al jugador desarrollarse dentro del mismo, activando sus capacidades cognitivas para una mejor inmersión del mundo virtual.

Pero el rostro de los juegos virtuales, sean sobre deportes u otras temáticas, comenzó a cambiar desde 2018 cuando la Conade le otorgó la verificación de disciplina deportiva a los deportes electrónicos; a partir del 20 de febrero de 2019, la FEMES comienza a trabajar de forma oficial (Serberos M, 2020).

De esta forma la percepción de la Generación X gamer se ve comprometida en el avance tecnológico, motriz y lingüístico de aquellos usuarios involucrados en el mundo de los videojuegos, ya que desde sus inicios se ve una continua actualización en varios aspectos, tales como en los juegos de las máquinas antiguas que tenían botones y palancas, y ahora gracias a los progresos tecnológicos existen las gafas de realidad virtual con un control que permite el funcionamiento de diferentes tipos de videojuegos.

La generación X gamer en los videojuegos

Es aquí donde se conoció un poco más del concepto de esta generación, la cual es una población de personas que se considera por este nombre, “aquellos nacidos entre 1961 y 1980 tienen vidas activas, equilibradas y felices en las que dedican gran parte de su tiempo libre a la cultura, el ocio al aire libre o la lectura” (Sanz y Delgado, 2018, párra. 1). Este grupo de personas son más de 4.000 inte-

grantes, donde en su época de juventud fue una generación gamer muy insurgente y en contra de todo aquello que se les ordenaba, pero no estuvo de más, ya que eso los ayudó como personas a tener un mayor crecimiento y avance para las cosas que querían lograr en un futuro, teniendo presente que sería acertado.

Por otro lado, estas personas gracias a las acciones que realizan son aquellos que hoy en día son más propensos a tener un empleo de manera estable, lo que hace que en ellos exista un verdadero compromiso en sus áreas profesionales, laborales y demás, también ha sido una generación gamer que se han acoplado con mucha facilidad a las nuevas tendencias tecnológicas y por lo tanto al uso de las redes sociales, videojuegos y demás actualizaciones, de igual manera, lo que también hace que tengan una mayor asequibilidad al momento de conseguir trabajo, por el hecho de que hoy en día todo es por medio de internet y dicho anteriormente, estas personas lo manejan de manera más adecuada y fácil.

Hay que mencionar, además de que las personas crean nuevo léxico gracias a las variaciones lingüísticas y los anglicismos, según la percepción de cada generación gamer para comunicarse en las partidas de los videojuegos, los cuales, hacen referencia a ser un programa de computadora donde el usuario o el jugador aparece a través de dispositivos con diferentes tamaños de pantalla; Como en cualquier videojuego, existen las reglas y sus debidas recompensas, por lo que hay un incentivo implícito para intentar ganar. En los videojuegos se puede competir con la propia máquina (es decir, software o machine) o contra otros oponentes. “Los videojuegos se pueden controlar con la ayuda de los dedos, interacción visual, manual u otras partes del cuerpo (como juegos de baile) u otros instrumentos musicales (como guitarras, rifles, pistolas)” (Moncada y Chacón, 2012, pág.44). Se debe agregar además que, el juego excesivo de los videojuegos se relaciona con efectos sociales y psicológicos negativos, como por ejemplo el aislamiento y la agresión; en otros casos, se relaciona con el aprendizaje, el reaprendizaje motor y la perseverancia para enfrentar situaciones complejas de la vida real. (Moncada y Chacón, 2012)

En cuanto a las consecuencias fisiológicas, se descubrió que los videojuegos activos fomentan un mayor consumo de energía, a comparación de los videojuegos pasivos, es por esto que, bajo una adecuada orientación, se contempla de manera beneficiosa a los jugadores para enfrentar los estilos de vida sedentarios, puesto que, los videojuegos y todo lo relacionado con las pantallas, celulares, consolas de videojuego y demás, se consideran parte de la vida futura de la población mundial. En lo que a ellos respecta, los videojuegos de forma activa son juegos electrónicos que posibilita a los gamers relacionarse de manera física con varias partes de su cuerpo. “El éxito del juego depende, entre otros factores como del movimiento realizado frente a la cámara y el sensor de infrarrojo, láser, almohadilla sensible a la presión o dinamómetro modificado” (Moncada y Chacón, 2012, pág 45).

Estado del arte

En el artículo ‘Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online’, la autora Elena Fernández, 2019, analizó la interacción de jugadores en diferentes tipos de videojuegos y variantes léxicas comunes que se evidenciaron, además reconoció los anglicismos y aquellas variaciones de las palabras extranjeras acogidas; y todos aquellos cambios que el internet y las interacciones virtuales desarrollan en aquel momento en el que llegan a países con un diferente idioma, léxico, fonética, semántica, etc, y ver ese choque o dificultad que se manifiesta al aprender o familiarizarse con las palabras nuevas.

Con la evolución de las tecnologías y la conexión directa a internet, se empezaron a notar aquellos cambios y consecuencias (positivas y negativas), en la convivencia entre diferentes sujetos de culturas o países contrarios. Lo que condujo a imponer reglas de interacción lingüística en este tipo de juegos, ya debían tener en cuenta que la gran mayoría eran originarios de la lengua inglesa a pesar de tener una traducción para su mejor comprensión y desarrollo, mantendrían algunas formas propias de la lengua inglesa, estas formas ocasionan una modificación y ampliación del repertorio lingüístico de los sujetos, teniendo en cuenta que el objetivo principal fue comprobar, identificar y analizar aquellas variantes léxicas comunes que se encuentran en ese ámbito de jugadores (Fernández, 2019).

La autora señaló cuáles fueron los anglicismos o palabras nuevas más usadas, qué tienen en cuenta y qué estrategias emplean los jugadores para la conformación de palabras nuevas procedentes del inglés, teniendo en cuenta la clasificación de los préstamos léxicos en español y el análisis de la investigación previamente consultada, se podría comprobar si existen patrones regulares y sistemáticos en los videojuegos online.

En el artículo ‘Análisis comparativo generacional del comportamiento de compra online’, Barbery et al. (2018) analizan comportamientos respecto a las compras online y su influencia en la vida de cada persona, gracias a que la tecnología ha tenido un gran avance, es impactante ver cómo hoy en día se compra un dispositivo electrónico y a los días después ya se encuentra saliendo entre los últimos modelos; de esta misma manera, sucede con los videojuegos, pero es aún más impactante ya que la generación gamer que está creciendo en este momento se aficiona mucho, tanto así que llegan al punto de querer cada vez ser más reconocidos e inalcanzables, llevando así a comprar con dinero real algunos beneficios de los juegos, para de esta manera poder tener mayor agilidad y variedad de poderes que les ayudara a subir su rango y mejorar su manera de jugar.

Por otro lado, se volvió a hacer énfasis en que la generación gamer que está creciendo hoy en día invierte más en este tipo de videojuegos, que hasta ese sus

propias cosas personales, “En la Generación X gamer, las variables de comportamiento de compra no difieren en el tipo de producto, con relación a sus antecesores, siendo la única diferencia el grado de percepción en la ropa y mobiliarios para el hogar” (Barbery et al., 2018, pág.7); asimismo, esta generación gamer demuestra que muchas veces no se tiene un buen conocimiento a la hora de estar conviviendo con los adolescentes y por lo tanto, en muchas ocasiones al momento en el que se encuentran jugando no moderan lo que dicen, ni lo que escuchan, además de que por un lado positivo aprenden nuevas culturas y de un momento a otro comienzan a perder sus raíces, palabras nativas con las que nacieron y han ido creciendo, a comenzar a sustituirlas por palabras que a lo mejor suenan un poco más agradable o más fácil al momento de hablar en el ámbito que se encuentran. Cabe aclarar que como existen personas de la generación X gamer, y otras que entienden este tipo de palabras por sus conocimientos hay otras que no, se puede llegar a crear un mal entendido por no tener claro el significado de estas.

El objeto de estudio y motivación de la investigación sobre ‘los géneros textuales de los videojuegos en línea y su locación’ del autor Miguel Castañeda de 2017 se centra en cómo los videojuegos actualmente forman parte de la cotidianidad y cómo a través de los años han estado presentes en cada lugar o época en la que los videojuegos no eran bien vistos. “Actualmente, se puede acceder a cualquier tipo de videojuego sin necesidad de tener una consola específica, haciendo así, que aumente el número de personas que juegan videojuegos.” (Pino, 2017, pág.8). Por esto, los videojuegos desde que surgieron de la nada están siendo tomados como una fuente de inspiración o tema principal para crear investigaciones apropiadas acerca de los videojuegos.

Según el artículo ‘el efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes’ de Moncada y Chacón, 2012, mencionan acerca de la importancia de la industria multimillonaria de los videojuegos. A pesar de que los videojuegos son muy populares en la mayoría de continentes, la investigación científica sistemática es muy baja y, a veces, opuesta. En algunos estudios, el juego excesivo se relaciona con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresión; en otros casos, se relaciona con el aprendizaje y reaprendizaje deportivo y la perseverancia para enfrentar situaciones de la vida real. En cuanto a los efectos fisiológicos, se ha encontrado que los videojuegos activos pueden promover un mayor gasto energético que los videojuegos pasivos, por lo que, bajo una adecuada orientación, pueden considerarse beneficiosos para combatir los estilos de vida sedentarios y la obesidad de popularidad mundial.

Los videojuegos y todo lo relacionado con las pantallas son parte de la vida futura de las personas, por lo que se debe realizar una investigación sistemática para determinar el impacto a largo plazo. Existe un sistema de categorización de juegos según su contenido, que en cierta medida nos permite conocer su público objetivo y los posibles riesgos de su uso. (Moncada y Chacón, 2012.)

Esta clasificación se realiza por edades, de la siguiente manera, Toddler (EC), videojuegos para niños de 3 años de edad, everyone (E), aptos para niños mayores de 6 años, mayores de 10 años (E10 +) estos videojuegos son para niños de 10 años en adelante, Juventud (T) son videojuegos que brindan contenido temático para niños, adolescentes y jóvenes de 13 años, adultos (M), son videojuegos con contenido temático para jóvenes mayores de 17 años, el contenido para adultos (AO), se trata de videojuegos con contenido temático solo para jóvenes de 18 años y por último la calificación por determinar (RP), la cual indica que el juego aún no ha sido calificado. (Moncada y Chacón, 2012.)

Hoy en día los videojuegos se están fortaleciendo con grandes recursos que ayudan en el aprendizaje de las personas, produciendo un gran interés en las investigaciones actuales que se desarrollan en el ámbito de la educación superior; por lo cual; se determina una nueva forma de exclusión en la que se da lugar como reconocimiento en la segunda brecha digital de género. Los videojuegos son aquellos recursos tecnológicos que aún no están tan lejos de una forma de exclusión que se maneje en función del género en una doble vertiente: de los mismos y en el condicionamiento de estereotipos de género (Daza y Sánchez, 2017).

A su vez la tecnología aún está ubicada dentro de la segunda brecha, ya que hay lugares o comunidades en las que aún no hay tecnología o internet y los jóvenes no tienen por tal razón acceso a los juegos de la nueva tecnología. Se obtiene una gran preocupación por saber de qué manera se puede aprender a manejar todo tipo de herramientas digitales, ya sea presencial y online basadas en grandes oportunidades tecnológicas. A la vez es importante que los videojuegos abarquen grandes cambios en la sociedad (Daza y Sánchez, 2017).

Metodología

La semiótica estudia cómo se utilizan los símbolos para crear y transmitir significados en la comunicación, esta se puede interpretar como signos; considerando que la cultura humana se compone de símbolos o signos recibidos y enviados, estudia la relación entre dominio e información, lo que genera interacción social entre personas: de igual manera, esta disciplina ayuda a que todos los procesos de comprensión del significado conduzcan a la lingüística y epistemología. (Navarro. L, 2011)

Las categorías básicas de semiótica según Peirce son tres para dar cuenta a toda la experiencia humana. Estas categorías corresponden a primero, segundo y tercero, pero que están designados como “primeridad”, “segundidad” y “terceridad”. Según Pierce, la primeridad es la calidad, la percepción y las emociones básicas del ser humano, ya que consiste en lo que percibimos en nuestra mente,

pero no sabemos si es real. La segundidad es el hecho, la vivencia y la causalidad de las cosas, son la conexión de las razones que percibe la mente y la terceridad se produce en la mente, es producto de las leyes del pensamiento y los hábitos que llevan a hacer la acción. (Everaert, 2004)

Por otro lado, según el autor Jaime A. (2015), el signo es algo con ciertas características que está en lugar de otra cosa y esa otra cosa tiene lógica o cierto significado para alguien. Se comprende que Peirce dice que los signos son procesos triádicos, ya que estos están compuestos por tres partes: Representamen - objeto - interpretante; estos signos permiten comprender cómo el conocimiento hace parte del proceso de significación.

Según la información recopilada de Gomila (2021): El representamen: en este proceso implica una cualidad, es algo que está en lugar de una cosa para alguien y para este sujeto cumple unos parámetros o un sentido. Seguido a este signo está El objeto: se distingue entre dos formas de objeto el inmediato: Es el que representa tal cual el signo y el dinámico: el que se relaciona o representa al signo. Así que se comprenderá que el objeto es a lo que el representamen se dirige, por ende, tiene cualidades existentes y es la base para iniciar el proceso representacional y para finalizar, El interpretante: es el proceso mental de lo que es un signo y este representa a otro signo; es la fase representacional de la tríada o se podría decir que es la definición de todo el proceso del signo.

En cuanto a los Nueve signos de Peirce, en la primera tricotomía se ve el cualisigno que se trata de una característica o particularidad que es propio del signo. El sinsigno es un objeto real. El solo hecho de existir ya lo hace único, lo que lo convierte en signo y, por último, el legisigno que es una ley que es un Signo. “Esta ley es generalmente establecida por los hombres” (Peirce, 1986, pág.29). Es entonces, es una regla general que está hecha por las personas. En la segunda tricotomía está el icono que es la imitación o réplica que hace el signo del objeto. Es decir, que las características se asemejan al objeto en sí, como un dibujo o una pintura. Seguido del índice que es un signo que se relaciona con el objeto de que indica estar afectado directamente por el objeto y finalmente el símbolo que es un signo relacionado con ideas generalizadas que son la causa de que dicho símbolo tenga una interpretación. (Peirce, 1986)

En la tercera tricotomía se observó el rema que representa cualquier tipo de objeto pero que no tiene referencia, es decir, no se sabe que es lo que la suministra. Como segundo signo está el dicisigno o signo dicente que es un signo que para la persona que lo interpreta, es de existencia real siendo el contexto de una idea determinada que puede ser verdadero o falso, por último, está el argumento que es la explicación racional que compone al signo, es decir, la unión total de los signos que es verdadera. En el argumento podemos observar tres tipos que

dependen de la conexión del representamen y su objeto. Está la abducción, la deducción y la inducción. La abducción es la que nos hace pensar en una hipótesis. La deducción es la que va de lo general a lo concreto de una situación y la inducción es la aceptación de la hipótesis según las pruebas que se tengan. (Rincones de Castagnetti, et al., 2004)

Umberto Eco manifiesta que “El estudio de la semiótica se da sobre los procesos culturales en los procesos de comunicación; también tienden a probar que bajo los procesos culturales hay sistemas; el dialecto entre el método y proceso que nos lleva a afirmar el argot entre código y mensaje” (Becerra F, 2004). El beneficio que se ve a través es el del “Interés en resolver las cuestiones de frontera, esconde una disputa anterior: la protagonizada por Barthes y su semiología del significado en oposición a Luis Prieto y Georges Mounin, entre otros aparceros de una semiología en la comunicación” (Becerra F, 2004). Y es aquí donde Eco registra el conflicto y manifiesta el apoyo a la posición barthesiana, aunque se deberá registrar el gran esfuerzo silogístico, de pruebas y contrapruebas.

| Sintaxis | Semántica | Pragmática |
|--|---|---|
| Es considerada como aquella capacitación de estudiar las relaciones sintácticas de los signos, se encuentra con un mayor desarrollo en todas las ramas de la semiótica, esta ha sido importante para el trabajo de la lingüística, por medio de la cual también se pueden estudiar aquellas relaciones existenciales en la combinación de los signos, por otro lado, existe la sintaxis lógica que es la que ayuda a omitir las dimensiones semánticas y pragmáticas, en la semiosis para tener de manera más condensada la estructura de lógica gramatical. | Es aquella capaz de determinar aquellos significados que se les asignan a objetos o signos. Charles Morris, quien se dedicó a indagar al respecto aclaró en sus investigaciones que existen dos tipos de semántica: “una proporciona los términos y todos los aspectos desde la parte teórica con relación semántica/semiosis y la otra se ocupa de cuestiones o prácticas reales” Morris, Fundamentos de la teoría de los signos, pag. 55. | Se entiende por pragmática la relación de los signos con aquellos usuarios que les dan una interpretación, “se ocupa de todos los aspectos bióticos de la semiosis, es decir, aquellos fenómenos que conocen de manera psicológica, biológicos y sociológicos, que se muestran en el grande funcionamiento de todo lo que abarcan los signos.” Morris, Fundamentos de la teoría de los signos, pag. 68. |

Fuente: Elaboración propia.

Sintaxis, semántica y pragmática, conceptos de Charles Morris.

Abarcando el estudio correspondiente desde el análisis del paradigma interpretativo, el cual considera tener hechos concretos, reales y luego obtener una interpretación propia y elaborada por el sujeto, “teniendo en cuenta la interacción general que se puede desarrollar en un alcance global para así encontrar la teoría práctica y desarrollar el análisis e interpretación de contextos determinados.” (Ricoy, 2005, pág.8); considerando lo anterior, la investigación tuvo como objetivo conocer la percepción de la generación X gamer sobre las variaciones lingüísticas de los significados de algunos términos usados en los videojuegos. Para ello, se analizaron las variaciones sintácticas, semánticas y pragmáticas de los siguientes códigos: las variaciones Lingüísticas de F, GG, GJ, RDY.

Discusión de los resultados

En el análisis de la percepción de la generación X gamer, sobre la variación lingüística en los videojuegos actuales, se puede afirmar que los siguientes sinsignos para la generación X no representan nada más que las letras del alfabeto o siglas sin sentido, por otra parte se analizaron los signos anteriores bajo la perspectiva millennial gamer, por este motivo dividiremos ambas generaciones.

Generación X gamer.

Analizando la letra ‘f’ por medio de la sintaxis (es el orden de las palabras y frases) en la perspectiva de la generación X gamer solo representa una letra que pertenece a el alfabeto, esta letra no tiene sentido si no está próxima a otras letras, ya que no es una palabra u oración. Por otro lado, en la semántica (significado literal de frases y enunciados), no tiene ningún significado ya que esta generación no considera otro valor para ello a excepción de la que representa una letra como lo es f, también para la generación x está descartada y no es reconocida como expresión u oración y en la programación de los videojuegos tampoco representa algo más allá que un signo del alfabeto. Por último, analizando desde el ámbito de la pragmática (significado en el contexto del discurso), se puede decir que no tiene ningún significado o algún contexto acorde con los videojuegos, se reafirma que ‘f’ para esta generación no tiene significado ni relación con los videojuegos.

Al analizar las letras “GG” por medio de la sintaxis, semántica y pragmática y desde la perspectiva de la generación X, se afirma que la representación que llega a tener es simplemente ser una letra en el alfabeto, sin un significado propio o sin ser un código importante para representar algo en esta generación, por lo cual se concluyó que: para la generación X, las letras ‘GG’ no significan nada.

Por otra parte, investigando las letras GJ, encontramos que en la sintaxis para la generación X gamer, representan letras del alfabeto, las cuales no tienen un significado como tal en las partidas de videojuegos, en lo que respecta a la semántica, para esta generación no tiene ninguna connotación puesto que solamente son letras sin sentido, y por último en la pragmática para la generación X gamer, las letras ‘GJ’ no significan nada en cuanto a las partidas de los videojuegos. Al analizar las letras “RDY” por medio de la sintaxis podemos evidenciar que son representadas como letras del alfabeto por parte de la generación X gamer, de modo que esta no presenta un significado exacto dentro de las partidas de videojuegos, de esta manera al no tener una denotación se deduce que las letras “RDY” no significan nada para esta generación.

Generación Millennials gamer:

Según las definiciones Schaefer (2017), Comenzando por el signo ‘F’ la sintaxis para la generación joven. Esta letra del alfabeto representa el anglicismo “fatality” usada en la actualidad por los usuarios de videojuegos. La relación de ‘f’ con el videojuego se puede analizar por medio de la semántica, ya que este signo surge por el cumplimiento de las reglas del juego como puede ser: fallar en el desarrollo de la partida o una muerte en el juego, lo que simboliza fracaso en la partida. Por último, la pragmática es la que define qué contexto tiene ‘f’ para la generación joven gamer. Para ellos es un código que usan para expresar sus condolencias al jugador que acaba de perder la partida en el videojuego. Se concluye afirmando que para la generación millennial, la letra F conforma un nuevo código en el que equivale a Fatality como símbolo de fracaso y se usa para darle las condolencias a un jugador.

Por otro lado, al analizar el signo “GG” a partir de la perspectiva de la generación milenial gamer, comprendemos que desde la sintaxis se tiene un cualisigno general el cual es el alfabeto, pero también se obtiene un legisigno el cual se denomina Good Game, teniendo en cuenta que aquel significado se da y varía dependiendo de las reglas del juego las cuales se convierten en el icono, obteniendo como decisigno el desearles una buena partida a los jugadores o felicitar al rival tras una buena partida, con eso se puede concluir que para la generación millennial gamer, las letras GG conforman un nuevo código en el que equivale a Good Game como símbolo de buen juego el cual es utilizado para desear una buena partida o felicitar al rival tras una partida en el videojuego.

En esta generación gamer las letras GJ, en relación con la sintaxis, tienen dos significados el primero es que son letras del alfabeto y lo segundo es que tienen una connotación en cuanto a las partidas de los videojuegos que en el legisigno significa Good Job, al mismo tiempo en la semántica, tiene un icono el

cual denota que son estrategias de las partidas de videojuegos, en cuanto al índice se refiere al buen trabajo realizado en el videojuego y el símbolo en español es Buen Trabajo y finalmente en la pragmática tiene un rhema que son códigos del juego, por lo que se refiere al decisigno es felicitar a los jugadores mencionando el buen trabajo que hicieron en la partida de juego de su mismo equipo o del equipo contrario y como argumento para la generación millennial las letras GJ conforman un nuevo código, el cual corresponde a Good Job como símbolo de demostrar el buen trabajo realizado en la partida a un jugador de su mismo equipo o del equipo contrario.

En esta generación el símbolo “RDY” hacen parte del nuevo léxico utilizado para tener una mejor conversación con los jugadores, lo que quiere indicar que está listo para cualquier actividad que se realice durante el juego, como lo puede ser dar inicio a la partida, estar preparado para iniciar entre otras más, este símbolo se da gracias a la palabra “Ready” que es traducido al español como listo.

CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación afirman que la percepción de la generación X gamer sobre la variación lingüística en los videojuegos, se ha ido transformando a través del tiempo, debido a los diversos avances tecnológicos y a las nuevas tendencias de hoy en día. Puesto que las reglas de los videojuegos como los mismos jugadores han ido cambiando con el transcurso de los años y de esta manera han creado nuevos códigos para hablar y expresarse en las partidas de los juegos, lo cual nos hace identificar que a la generación X gamer se les dificulta entender las variaciones lingüísticas que los millennials normalmente usan para poder comunicarse. Los millennials han generado diversos anglicismos por la alta influencia del inglés en los videojuegos, al pasar de los años y a la medida que van experimentando a través de los videojuegos, la percepción y códigos de los mismos van cambiando. De esta forma, las variaciones lingüísticas que tenía la generación X se van olvidando y les abren paso a las nuevas formas de comunicación de las generaciones actuales.

REFERENCIAS

- Barbery, D., Pastor, B., Idrobo, D. y Sempértegui, L. (mayo, 2018). Análisis comparativo generacional del comportamiento de compra online. *Espacios*, 39 (34). 16-29.
<https://www.revistaespacios.com/a18v39n34/a18v39n34p16.pdf>
- Becerra, F (2004). Umberto Eco y el análisis semiótico-estructural de los fenómenos socioculturales. *Papeles de nombre falso*.
<https://papeles.tecnologiaycultura.com.ar/umberto-eco-y-el-analisis-semiotico-estructural-de-los-fenomenos-socioculturales/>
- Castillo, I. (julio de 2018). Variantes lingüísticas: tipos y características (con ejemplos). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/variantes-linguisticas/>
- Cecilio Garriga Escribano, (2015) Historia del léxico y lexicografía especializada: el Diccionario industrial.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5209274>
- Daza, M. C., y Sánchez, M. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 7,(135-149) pp.2
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/4937/2308-7103-1-SM.pdf?sequence=1>
- Everaert-Desmedt, N. (2004), “Peirce’s Semiotics”, in Louis Hébert (dir.), *Signo* (online), Rimouski (Québec).
https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf
- Fernandez, E. (enero de 2019). Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online (pp.75-96). En *Las lenguas ibéricas en la traducción y la interpretación*. Universidad de Varsovia, ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/338456172_Usos_linguisticos_en_los_videojuegos_creaciones_lexicas_y_variantes_en_los_jugadores_online
- Gomilla A.(septiembre, 2021). 2. La Semiótica de Peirce como teoría general de la representación. Peirce y la ciencia cognitiva.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7bIKfVWb9J8J:https://www.unav.es/gep/AF/Gomila.html+&cd=20&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>
- Jaime A.(octubre del 2015) Charles peirce: concepto de signo y tríadas +

relaciones de funcionamiento. Blog personal
<https://aleesota.wordpress.com/2015/10/28/charles-peirce-concepto-de-signo-y-triadas-relaciones-de-funcionamiento/>

Medina, J. (2004). Cuadernos de lengua española:
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ObzC8D0rle0C&oi=fnd&pg=PA9&dq=anglicismo&ots=0ua1fMVPSG&sig=ADytrSMBHaxhZP9Caxw3Okvf3QU#v=onepage&q&f=false>

Moncada, J. y Chacón, Y. (enero - junio 2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Pp. 43-49 . Retos, 12.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>

Morris Ch. (1985) Fundamentos de la teoría de los signos (1.^a ed. castellana). Paidós.
https://ifdc6m-juj.infod.edu.ar/aula/archivos/repositorio/0/178/Morris_Charles_-_Fundamentos_De_La_Teoria_De_Los_Signos.pdf

Navarro, L. R. (2011). ¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a través de la comunicación para el cambio social. Investigación & Desarrollo, 19(1), 166-195.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26820752002>

Peirce, C. S. (1986). La ciencia de la semiótica. Nueva Visión.
<http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/PEIRCE-CH.-S.-La-Ciencia-de-La-Semi%C3%B3tica.pdf>

Percepción. (2021) Equipo editorial, Etecé. Argentina. Concepto.de.
<https://concepto.de/percepcion/> .

Pino, M. Á. (2017-2018). Los géneros textuales de los videojuegos en línea y su localización. Universitat Pompeu Fabra..
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/36316/CastanedaPino_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reporte indigo Sebreros M. (abril de 2020). Cambio de percepción en los videojuegos:
<https://www.reporteindigo.com/fan/cambio-de-percepcion-en-los-videojuegos-disciplinas-esports-torneos/>

Ricoy L, Carmen (2005). Contribución sobre los paradigmas de investigación:
<https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

- Rincones, L., Rodríguez, C., y Vázquez, H. (2004). La indagación científica desde la óptica de Peirce. *Omnia*, 10(2), 1-15.
<https://www.redalyc.org/pdf/737/73710207.pdf>
- Rivera, B.(abril de 2014). Umberto Eco
<https://es.slideshare.net/belenriveracabrera/umberto-eco-33255102>
- Roa, G. (Mayo 2018) Semiología tricotómica de Peirce. Al momento.
<https://almomento.net/semiologia-tricotomica-de-peirce/>
- Sanz, E. Delgado, D. párra. 1 (septiembre de 2018) ¿Cómo son los miembros de la Generación X?, muy interesante,
<https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/icomosonlosmiembrosde-lageneracion-x>
- Schaefer, C (abril 2017), Semiosis. Sintaxis, semántica y pragmática, Creatividad persuasiva. <https://creatividadpersuasiva.cl/semiosis-sintaxis-semantica-y-pragmatica/>
- Torres, S. (Septiembre de 2014). Pong: el precursor de los juegos de tenis:
<http://www.puntodebreak.com/2014/09/13/pong-el-precursor-de-los-juegos-de-tenis>
- Variación lingüística (abril de 2014). Definiciona.
https://definiciona.com/variacion-linguistica/#google_vignette
- Wang, L. (2020). Adquisición de Nuevo Vocabulario a través de Guadalingo: Un Caso Experimental.
<http://hdl.handle.net/10251/149337>