

Resúmenes*

De cara al architexto. Álvaro Mutis y el Realismo mágico

Victor Ivanovici

Entre sus coetáneos de la generación del *boom*, Álvaro Mutis, con la obra *Empresas y tribulaciones de Maqroll el Gaviero*, se distingue por su manera original de abordar el *misterio*. Dicha manera, que consiste en ponerle una “sordina poética”, tiene notorias afinidades con el Realismo mágico histórico, acuñado en el periodo de Entreguerras por el italiano Massimo Bontempelli (no confundir con las teorías harto imprecisas que circularon en Latinoamérica, bajo el mismo rótulo, a partir de la década de 1950 del siglo pasado). El presente artículo, que forma parte de una investigación más amplia, se propone explorar la dimensión *architextual* de la narrativa del autor colombiano, con referencia a Gérard Genette, para quien el architexto abarca “el conjunto de

* Agradecemos a Dominique Bertolotti las traducciones de los resúmenes al francés.

categorías generales o trascendentes [...] a las cuales remite cada texto singular”. Para el caso concreto, las categorías en cuestión serían la *realidad* y el *misterio* mismos, y, sobre todo, el *héroe* (o personaje), que las sintetiza en el plano mítico.

Palabras clave: realidad (realismo, verosimilitud), misterio (fantástico, extraño, maravilloso), héroe (mito gnóstico).

Face à l'architexte. Álvaro Mutis et le réalisme magique

Parmi ses contemporains de la génération du *boom*, Álvaro Mutis, avec ses *Empresas y tribulaciones de Maqroll el Gaviro*, se distingue par sa façon originale dont il s'approche du mystère. Ladite approche, consistant en mettre une « sourdine poétique » au mystère, a des affinités évidentes avec le Réalisme magique historique, « inventé » dans l'entre-deux guerres par l'Italien Massimo Bontempelli. (À ne pas confondre avec les théories assez vagues et imprécises qui ont circulé sous la même étiquette en Amérique Latine, à partir des années 50 du siècle dernier). Cet article, qui fait partie d'une recherche plus large, propose d'explorer la dimension *architextuelle* du cycle romanesque de l'auteur colombien, en se référant à Gérard Genette pour qui l'architexte recouvre « l'ensemble des catégories générales ou transcendentes [...] dont relève chaque texte singulier ». Dans le cas spécifique de Mutis, les catégories en question seraient la *réalité* et le *mystère* eux-mêmes, et surtout le *héros*, qui les synthétise sur un plan mythique.

Mots-clés : réalité (réalisme, vraisemblance), mystère (fantastique, étrange, merveilleux), héros (mythe gnostique).

Facing the Architext: Álvaro Mutis and the Magical realism

Among his contemporaries belonging to the *boom* generation, Álvaro Mutis, with his *Empresas y tribulaciones de Maqroll el Gaviero*, stands out by the original way he approaches the mystery. That approach, consisting of putting a “poetic mute” to the mystery, has obvious affinities with the historical Magical realism, “invented” in the interwar period by Italian Massimo Bontempelli. (Not to be confused with vague and imprecise theories that circulated under the same label in Latin America, from the 50s of the last century). In this paper, which is part of a broader research, it is intended to explore the *architextual* dimension of the Colombian author’s novel cycle, by referring to Gérard Genette, for whom the architext covers “all general or transcendent categories [...] each singular text notes”. In the specific case of Mutis, those categories are *reality* and *mystery* themselves, and especially the *hero*, which synthesizes both, at a mythical level.

Keywords: reality (realism, vraisemblance or truthfulness), mystery (fantastic, strange, wonderful), hero (Gnostic myth).

“La gran miseria humana”, de Gabriel Escorcía Gravini: lectura necropoética de la Colombia de comienzos del siglo XX

Juan E. Villegas-Restrepo

Este trabajo intenta demostrar cómo el discurso necropoético que el poeta colombiano Gabriel Escorcía Gravini (1892-1920) despliega en su poema “La gran miseria humana” (1918), cuestiona las aparentemente inmóviles fronteras estéticas y políticas que

separan al aislado caribe colombiano del resto de las ciudades del interior del país. De manera más específica, muestra cómo dicha necropoética se vale de la estetización de la amada fallecida y de la reapropiación y consecuente politización que el sujeto poético hace de su propia melancolía, para así entablar ciertas concatenaciones analógicas entre los términos *cementerio*, *calavera* y *exhumador*, y *poesía*, *poema* y *poeta*, respectivamente. Una vez apuntalado por esta estructura meta-referencial, el poema, en la lectura que aquí se realiza, logra inscribir el *topos* caribeño en la tradición literaria de la Colombia de la época.

Palabras clave: Gabriel Escorcía Gravini, Colombia, poesía del siglo xx.

**« La gran miseria humana », de Gabriel Escorcía Gravini :
une lecture nécropoétique de la Colombie du début du XIX^{ème}
siècle**

Cet article a pour but d'essayer de montrer comment le discours nécropoétique dont se sert le poète colombien Gabriel Escorcía Gravini (1892-1920) dans son poème « La gran miseria humana » (« La grande misère humaine », 1918), remet en cause les frontières esthétiques et politiques apparemment immobiles qui séparent les lointains caraïbes colombiennes du reste des villes de l'intérieur du pays. De manière plus spécifique, il montre comment cette nécropoétique utilise l'esthétisation de la défunte aimée, de même que la réappropriation et la conséquente politisation que le sujet poétique fait de sa propre mélancolie pour établir certaines concaténations analogiques entre les termes « cimetière », « squelette » et « exhumeur », de même que « poésie », « poème » et « poète », respectivement parlant. Une fois encadré par cette structure méta-référentielle, le poème, à partir de la lecture que nous en faisons ici, arrive

à inscrire le *topos* caribéen dans la tradition littéraire de la Colombie de l'époque.

Mots-clés : Gabriel Escorcía Gravini, Colombie, poésie du XX^e siècle.

“La gran miseria humana”, from Gabriel Escorcía Gravini: a Necropoetic Reading of Columbia in the Beginning of the 20th Century

This paper aims to demonstrate how the necro-poetic discourse that Colombian poet Gabriel Escorcía Gravini (1892-1920) deploys in his poem “La gran miseria humana” (1918), questions the seemingly immobile aesthetic and political frontiers that separate the isolated Caribbean region of the country from the rest of the cities located more towards the center of it. More specifically, it shows how said necropoetic discourse appeals to the aesthetization of the deceased beloved and to the re-appropriation and consequent politicization that the poetic subject makes of his own melancholy to thus establish a series of analogical concatenations between the terms “cemetery”, “skull”, and “exhumer”, and “poetry”, “poem”, and “poet”, respectively. Once underpinned by this meta-referential structure, the poem, according to this reading, manages to inscribe the Caribbean *topoi* in the Colombian literary tradition of the time.

Keywords: Gabriel Escorcía Gravini, Colombia, Twentieth-Century Poetry.

Lenguas brasílicas: poder e identidad lingüística en el Brasil del siglo XVI (Un estudio de historia social de la lengua)

Maurício Silva

En este artículo se analiza la cuestión de la identidad y el poder relacionada con las lenguas habladas en el Brasil de la Colonia, empleando las directrices de la Historia social de la lengua. Son analizados, por lo tanto, textos (informes, cartas, historias, etc.) producidos durante el siglo XVI y que se refieren específicamente al contexto del Brasil recién descubierto. Se parte de los principios lingüísticos para comprender los hechos históricos relacionados con la institución de la lengua portuguesa en Brasil y se utiliza el análisis del discurso, con el fin de hacer hincapié en el hecho de que el lenguaje debe ser considerado como sistema signifiicante en su relación con la historia.

Palabras clave: Brasil, Colonia, siglo XVI, historia social de la lengua.

Langues brésiliennes : pouvoir et identité linguistique au Brésil du xvième siècle (Une étude d'histoire sociale de la langue)

Cet article analyse la question de l'identité et le pouvoir par rapport aux langues parlées au Brésil du temps des colonies, en utilisant les directrices de l'Histoire sociale de la langue. On analysera donc des textes (rapports, lettres, histoires, etc.) produits au cours du xvième siècle et qui font particulièrement référence au contexte du Brésil récemment découvert. On part des principes linguistiques pour comprendre les faits historiques mis en relation avec l'institution de la langue portugaise au

Brésil, en utilisant l'analyse du discours, afin de mettre l'accent sur le fait que le langage doit être considéré comme un système signifiant en rapport avec l'histoire.

Mots-clés : Brésil, colonie, xvième siècle, histoire sociale de la langue.

Brazilian languages: Linguistic power and identity in Brazil on 16th Century (A study of Historical Social of Language)

In this article, the identity and power related to the languages of Brazil colony is examined employing the methods of the Social History of Language. It analyzes texts (reports, letters, stories etc.) produced during the sixteenth century, specifically related to the context of the newly discovered Brazil. It starts from the linguistic injunctions to understand the historical facts related to the institution of the Portuguese language in the Brazilian territory, also using the discursive analysis, with the purpose of emphasizing the fact that the language must be taken as a significant system in its relation with history.

Keywords: Brazil colony, sixteenth century, Social History of Language.

Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego

Diego Maté

De todas las posibilidades de construcción del espacio, la producción reciente del videojuego se decanta cada vez con más frecuencia por la (re)elaboración de ciudades. Pequeñas ciudades

configurables que hay que administrar de manera similar a las de las series *Sim City* o *Cities* y otras representadas a escala humana, las cuales invitan a ensayar recorridos, como ocurre en la franquicia *Grand Theft Auto* y, finalmente, las ciudades híbridas de juegos como *Pokémon Go*, que operan un desplazamiento de la pantalla hacia la materialidad misma de lo urbano. Este trabajo analiza algunas de las modulaciones que adoptan en el presente las mediatizaciones de la ciudad y las distintas propuestas de contacto discursivo que recorta la implementación de lo lúdico-ergódico específico del videojuego, además de los usos y prácticas habilitados por los textos.

Palabras clave: videojuego, ciudades, sociosemiótica.

Villes ludiques : formes de gestion, habitat et parcours aux alentours urbains du jeu vidéo

De toutes les possibilités de construction de l'espace, la récente production du jeu vidéo privilégie chaque fois davantage la ré(élaboration) de villes. De petites villes configurables qu'il faut administrer de la même manière que celles des séries *Sim City* ou *Cities* et autres villes représentées à échelle humaine, proposant divers circuits, comme dans le cas de la franchise de *Grand Theft Auto* et finalement les villes de jeux hybrides comme c'est le cas dans *Pokémon Go*, qui opèrent un déplacement de l'écran vers la matérialité même du milieu urbain. Ce travail analyse certaines des modulaciones adoptées aujourd'hui par les médiatisations de la ville et les différentes propositions de contact discursif qui réduit la mise en place de l'aspect ludico-ergodique spécifique du jeu vidéo, ainsi que les usages et pratiques facilités par les textes.

Mots-clés : jeu vidéo, villes, sociosémiotique.

Ludic cities: forms of management, habitat and travel in the urban environments of the video game

Of all the space constructing possibilities, the recent production of the video game has opted by the (re)elaboration of cities. Small, configurable cities that need to be managed like those of the Sim City or Cities series; others cities represented on a human scale with the invitation to travel such as the Grand Theft Auto franchise; and, finally, hybrid game cities like Pokémon Go that operate a displacement of the screen towards the very materiality of the urban space. This work analyzes some of the modulations adopted by the mediatizations of the city and the different proposals of discursive contact that cuts the implementation of the ludic-ergodic dimension of the video game, besides the uses and practices enabled by the texts.

Keywords: video game, cities, sociosemiotics.

Figuras de la memoria. Motivos de la memoria acerca del 11 de septiembre de 1973, en Chile: algunos ejemplos

Andrea Picciulo

El objetivo de este artículo es investigar semiológicamente la manera en que la dialéctica entre la memoria, la temporalidad y la praxis testimonial está figurativizada en algunas obras que tienen por objeto los acontecimientos traumáticos del 11 de septiembre de 1973 y de la dictadura en Chile.

Palabras clave: memoria, temporalidad, testimonio.

Figures de la mémoire. Motifs de la mémoire au sujet du 11 septembre 1973, au Chili : quelques exemples

Le but de cet article est d'approfondir sémiologiquement parlant de quelle manière la dialectique entre la mémoire, la temporalité et la praxis testimoniale est figurativisée dans certaines œuvres ayant trait aux événements traumatiques du 11 septembre 1973 et de la dictature au Chili.

Mots-clés : mémoire, temporalité, témoignage.

Figures of Memory. Motives of Memory regarding the September 11th 1973, in Chile: some examples

The objective of the essay is to semiologically investigate the way in which the dialectic between memory, temporality and testimonial praxis has been figurativized in some oeuvres that aim to depict the traumatic events of September 11th 1973 and the dictatorship in Chile.

Keywords: Memory, Temporality, Testimony.

Steve Jobs y la rama dorada. El monomito como estrategia discursiva

Javier Martínez Villarroya

El éxito rotundo del discurso que Steve Jobs profirió en Stanford se debe a dos razones no evidentes: el uso eficaz de la tónica literaria clásica y el apego a la estructura del monomito. Jobs se presenta a sí mismo como el héroe redimido que regresa al mundo para liderarnos en un nuevo comienzo. Para combatir

contra el modelo de éxito que ensalza (inequívocamente el sistema político predominante), proponemos una *tópica mitológica*, es decir, la inclusión de la mitología en los análisis políticos, sociales y discursivos de la sociedad contemporánea, pues sin ella nuestra vulnerabilidad ante los medios continuará creciendo.

Palabras clave: viaje del héroe, *tópica mitológica*, imaginario social.

Steve Jobs et la branche dorée. Le monomythe comme stratégie discursive

Le franc succès du discours que Steve Jobs prononça à Stanford se doit à deux raisons non évidentes : l'utilisation efficace de la littérature classique et l'attachement à la structure du monomythe. Jobs se présente lui-même comme le héros racheté qui revient dans le monde afin de le conduire vers un nouveau commencement. Pour contrecarrer le modèle de succès qu'il vante (sans aucun doute le modèle du système politique prédominant), nous proposons une *approche mythologique*, c'est-à-dire l'inclusion de la mythologie dans les analyses politiques, sociales et discursives de la société contemporaine, puisque sans elle, notre vulnérabilité face aux médias ne ferait que s'accroître.

Mots-clés : voyage du héros, *topica*, imaginaire social.

Steve Jobs and the Golden Branch. The Monomyth as Discursive Strategy

The success of Steve Jobs speech in Stanford is due to two main reasons: the effective use of classical literary *topica* and the use of the structure of monomyth. Jobs presents himself as the redeemed hero who returns to the world to lead us into a new beginning.

In order to fight against the model of success that extols (clearly the dominant political system), we propose a *mythological topica*: the inclusion of mythology in political, social and rhetorical analysis of contemporary society. Without it, our vulnerability to media continues to grow.

Keywords: Hero's journey, *topica*, social imaginary.

Intertextualidad en *Inteligencia artificial*, de Steven Spielberg

Juan Carlos González Vidal y Arturo Morales Campos

Todo texto se conforma mediante la transcripción y deconstrucción de fragmentos provenientes de otros textos-fuente, sintagmas fijos, episodios históricos e incluso ideologías, de elementos textuales cuyo código sea diferente al texto-receptor. A este fenómeno, de manera general, se le conoce como intertextualidad, que, a su vez, funciona como un interpretante en la medida que proporciona claves de interpretación sobre aspectos específicos del texto-receptor. El filme *Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, 2001) muestra un texto-fuente que predomina a lo largo de toda la diégesis, se trata de la novela *Las aventuras de Pinocho* (1883), de Carlo Lorenzini "Collodi". Mediante herramientas semióticas es posible explicar parte de la función de dicho intertexto en el filme, a saber, una posición binaria que enfrenta lo humano a lo no-humano.

Palabras clave: interpretante, texto, intertexto.

Intertextualité dans *Intelligence artificielle*, de Steven Spielberg

Tout texte se construit grâce à la transcription et la déconstruction de fragments provenant d'autres textes-source, de syntagmes fixes, d'épisodes historiques et même d'idéologies, d'éléments textuels dont le code est différent du texte-récepteur. D'une manière générale, on appelle ce phénomène l'intertextualité. Quant à elle, elle fonctionne comme un interprétant dans la mesure où elle fournit des clés d'interprétation à des aspects spécifiques du texte-récepteur.

Le film *Intelligence artificielle* (Steven Spielberg, 2001) montre un texte-source qui prédomine tout au long de la diégèse : le roman *Les aventures de Pinocchio* (1883) de Carlo Lorenzini « Collodi ». Grâce aux outils sémiotiques, il est possible d'expliquer une partie de la fonction de cet intertexte dans le film, à savoir une position binaire qui confronte l'aspect humain à l'aspect non humain.

Mots-clés : interprétant, texte, intertexte.

Intertextuality in *Artificial Intelligence*, of Steven Spielberg

All text is formed by transcription and deconstruction of fragments from other texts-source, sayings, historical events, ideologies, even textual elements whose code is different from text-receiver. This phenomenon, in general, is known as intertextuality, which, at the same time, operates as an interpretant that provides keys of interpretation on specific aspects of the text-receiver.

The film *Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) shows a text-source that predominates over all diegesis; this is the novel *The Adventures of Pinocchio* (1883), by Carlo Lorenzini

“Collodi”. Using semiotic tools, it is possible to display part of the function of the intertext in the film: a binary position that confronts human to non-human.

Keywords: interpretant, text, intertext.

“Todo tiempo pasado fue mejor”. Convergencia, divergencia y circulación de los discursos políticos argentinos en las redes sociales

Ana Slimovich

Con el surgimiento de los medios que son difundidos en internet y el proceso de expansión de la convergencia y la divergencia, los discursos de los políticos y de los ciudadanos se enmarcan en la era contemporánea en espacios digitales. En esta investigación utilizaremos procedimientos metodológicos propios de la sociosemiótica de los medios masivos, de la teoría de la mediatización, de las conceptualizaciones sobre convergencia y nuevos medios y de la teoría de la circulación hipermediática contemporánea. El *corpus* está conformado por las publicaciones en Facebook y en Twitter divulgadas por la candidata a la reelección presidencial argentina en 2011: Cristina Fernández de Kirchner. De modo paralelo a la inserción de lo político en lo televisivo en el periodo anterior, la imbricación de los discursos políticos y las redes sociales ha generado lecturas que apuntan a una banalización y a una disolución de lo argumentativo al producirse la digitalización. Asimismo, estas posturas teóricas tienden a idealizar el momento anterior en la historia de la mediatización. Por el contrario, en este artículo se apuntará a mostrar que en Twitter y Facebook circulan discursos políticos que contienen argumentaciones lógicas encapsuladas de sentido, las cuales se articulan con los contenidos y las lógicas

de otros medios: fundamentalmente con lo televisivo y con lo audiovisual no televisivo.

Palabras clave: mediatización, política, argumentación.

« Tout était mieux jadis ». Convergence, divergence et circulation des discours politiques argentins sur les réseaux sociaux

Avec l'apparition de la diffusion des medias sur internet et le processus d'expansion de la convergence et de la divergence, les discours des hommes politiques et ceux des citoyens s'inscrivent dans l'ère contemporaine des espaces numériques. Pour ce travail, nous ferons appel aux procédures méthodologiques propres à la socio-sémiotique des moyens de communication massifs, à la théorie de la médiatisation, aux conceptualisations sur la convergence et les nouveaux médias, et à la théorie de la circulation hypermédiatique contemporaine. Le *corpus* comprend des publications prises sur Facebook et Twitter ayant été publiées par la candidate à la réélection présidentielle argentine en 2011 : Cristina Fernández de Kirchner. Parallèlement à l'insertion du politique dans le domaine télévisé sur la période précédente, l'imbrication des discours politiques et les réseaux sociaux a généré des lectures qui tendent à une banalisation et à une dissolution de l'argumentatif du fait de la production de la numérisation. De la même manière, ces postures théoriques ont tendance à idéaliser le moment précédent dans l'histoire de la médiatisation. Cet article, au contraire, essaiera de montrer que les discours politiques circulant sur Twitter et Facebook contiennent des argumentations logiques remplies de sens, s'articulant avec les mêmes contenus et logiques que les autres médias : fondamentalement les médias télévisés et audiovisuels non télévisés.

Mots-clés : médiatisation, politique, argumentation.

“All past time was better”. Convergence, divergence and circulation of the Argentine political discourses in social networks

With the emergence of Internet-based media and the expansion process of convergence and divergence, the discourses of politicians and citizens are part of the contemporary era in digital spaces. In this research, methodological tooling use of the mass-media socio-semiotic theory, of mediatization theory, of the conceptualizations of convergence and new media and contemporary hypermedia circulation theory. The corpus is formed by publications on Facebook and Twitter by the candidate for presidential reelection in 2011 in Argentina: Cristina Fernandez de Kirchner. Parallel to the insertion of the political in the television in the previous period, the interweaving of political discourse and social networks, has generated readings point to a trivialization a dissolution of the argumentative with the digitalization. Moreover, these theoretical positions tend to idealize the previous time in the history of the mediatization. On the contrary, this research will aim to show that on Twitter and Facebook circulate political discourses containing encapsulated sense logical arguments; and they articulate with the contents and logic of other media: TV primarily and no television audio-visual.

Keywords: mediatization, politics, argumentation.

**¿Cómo se ve un diagrama según quien lo hace?
Aproximación a las posturas y tensiones en el discurso
acerca de los diagramas informativos**

Hugo Alonso Plazas

Los diagramas informativos, como objetos de la cultura, están vinculados a una producción discursiva específica encargada de darle consistencia al campo social que los crea. El discurso se encarga de establecer los lineamientos históricos e ideológicos que fundamentan la creación, implementación y consumo de los diagramas. Sin embargo, este discurso dista de la anhelada homogeneidad teórica y conceptual; en realidad, se encuentra lleno de tensiones y disputas por la preeminencia discursiva en la que diferentes posturas, con sus respectivos seguidores y promotores, defienden concepciones específicas sobre lo ético, lo estético, la práctica comunicativa y el tratamiento de la información, entre otros aspectos. Este artículo se propone describir y poner en contexto tres de estas posturas para tratar de comprender las tensiones existentes y las afectaciones que generan en los productos diagramáticos.

Palabras clave: diagramas, análisis del discurso, información.

**Comment ceux qui font un diagramme le voient-ils ?
Approches des postures et tensions dans le discours des
diagrammes informatifs**

Les diagrammes informatifs, de même que les objets de la culture, sont liés à une production discursive spécifique, chargée de donner une consistance au champ social qui les crée. Le discours établit les normes historiques et idéologiques qui soutiennent la création, la mise en place et l'utilisation de diagrammes. Néan-

moins, ce discours est loin de l'homogénéité théorique et conceptuelle souhaitée ; en réalité, il est rempli de tensions et disputes concernant la prééminence discursive où différentes postures, chacune avec son lot de promoteurs et de disciples, défendent des conceptions spécifiques concernant entre autres les aspects éthique, esthétique, la pratique communicative et le traitement de l'information. Cet article propose de décrire et de mettre en contexte trois de ces postures afin d'essayer de comprendre les tensions qui existent et les affectations qu'elles génèrent sur les produits diagrammatiques.

Mots-clés : diagrammes, analyse du discours, information.

How is a diagram seen by those who make it? Approach of postures and tensions in informative discourses of diagrams

The informative diagrams as cultural objects are related to a specific discursive production; this discourse confers consistence to the social field that creates the diagrams. In detail, the discourse establishes the historical and ideological guidelines that support the creation, implementation and use of diagrams as an actual object. But the informative diagrams discourse is far from the desired theoretical and conceptual homogeneity, indeed, it is full of tensions and disputes about hegemony into the discursive field. In fact, different positions, with its respective followers and promoters, defend specific conceptions about ethics, esthetics, communication practice, information management, among others aspects. This article describes and contextualizes three positions with the aim to understand some discursive tensions and the impacts of these tensions into the diagrammatic representations.

Keywords: diagrams, discourse analysis, information.