



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR**

**TESIS DE DOCTORADO EN LETRAS**

**La expresión metafórica en revistas de divulgación  
de informática: un abordaje crítico**

*Carmen Matilde Patricia Weller*

**BAHIA BLANCA**

**ARGENTINA**

**2014**

## PREFACIO

Esta tesis se presenta como parte de los requisitos para optar al grado académico de Doctor en Letras, de la Universidad Nacional del Sur y no ha sido presentada previamente para la obtención de otro título en esta Universidad u otra. La misma contiene los resultados obtenidos en investigaciones llevadas a cabo en el ámbito de Departamento de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur durante el período comprendido entre el año 2006 y el año 2014, bajo la dirección del Dr. Roberto Bein (UBA) y la supervisión de la Dra. Yolanda Hipperdinger (UNS).



.....



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR**  
**Secretaría General de Posgrado y Educación Continua**

La presente tesis ha sido aprobada el ...../...../....., mereciendo la calificación de ..... (.....).



*A mi madre*

## AGRADECIMIENTOS

Deseo manifestar, en primer lugar, mi profundo agradecimiento al Dr. Roberto Bein (Universidad de Buenos Aires) por haber guiado y dirigido el proceso de esta tesis doctoral con generosidad intelectual, desinteresado apoyo y afectuosa dedicación. Quiero destacar su humildad y respeto y, sobre todo, sus precisos comentarios que no solo enriquecieron el trabajo sino también mi formación.

Agradezco también a la Dra. Yolanda Hipperdinger (Universidad Nacional del Sur) porque siempre estuvo, tanto supervisando como aconsejando y colaborando con todo aquello que le solicitaba.

Un particular agradecimiento a la Dra. Lidia Gambón quien, desde la Secretaría de Investigación y Postgrado del Departamento de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur me ofreció todo su apoyo, comprensión y solución a los inconvenientes que, como nos suelen suceder, se encuentran en el camino.

Debo agradecer de manera especial al Sr. Decano de la Facultad de Ciencias de la Administración de la Universidad Nacional de Entre Ríos, Cdor. Hipólito Fink, y al Sr. Decano de la Facultad Regional Concordia de la Universidad Tecnológica Nacional, Ing. Jorge Penco, quienes, personalmente, o a través de los Consejos correspondientes, contribuyeron con el otorgamiento del año sabático para que la redacción de esta tesis avanzara.

Destaco y agradezco asimismo la ayuda bibliográfica que me otorgaron Dr. Andrew Goatly (Linghan University, Hong Kong, China), Dr. Zoltán Kövecses (Eötvös Loränd University, Budapest, Hungary), Dr. George Lakoff (University of California, Berkeley, USA), Dr. Luuk Lagerwerf (VU University Amsterdam, Netherlands), Dr. Timothy Colburn (University of Minnesota – Duluth, USA), y Dr. Vasilía Christidou (University of the Aegean, Greece).

Por último, quiero expresar mi sincera gratitud a Graciela, Mónica, Nora, Mariana, Cuki, Pucho, Claudia, Enrique, Silvia y Andrea porque espontáneamente, cada uno desde su lugar, siempre me ayudaron para que este trabajo de tantos años tomara forma.

Carmen Matilde Patricia Weller, julio de 2014

## RESUMEN

El desarrollo de la tecnología digital ha creado la necesidad de un ‘saber hacer’ específico que frecuentemente se canaliza a través de publicaciones periódicas de divulgación masiva, como son *PC World* y *PC Magazine*. Si bien se presupone la objetividad de la información tecnológica (y científica), se distinguen en estas publicaciones dos tipos de registros: a) un registro correspondiente al discurso científico-tecnológico y b) un registro correspondiente al discurso cotidiano. Dentro del registro cotidiano, se observa la recurrencia de expresiones metafóricas que personifican la tecnología en cuatro dimensiones; esto es, como ser viviente, como ser social, como ser emocional y como ser pensante. El objetivo de esta tesis es analizar las condiciones lingüístico-discursivas de la expresión metafórica en el registro cotidiano de las revistas mencionadas. Intentamos dar cuenta de los alcances del uso metafórico en esta manifestación particular del discurso de la informática. Partimos de la hipótesis de que las expresiones metafóricas funcionan como recursos ideológicos que van creando estructuras latentes de significados; estas estructuras construyen representaciones de la realidad que reflejan y determinan modos de ser, de sentir y de actuar en el mundo. En concordancia con Lakoff y Johnson (1980) entendemos que nuestro sistema conceptual ordinario es de base metafórica y que la expresión lingüística es la realización superficial de tal manera de conceptualizar la realidad. Dado el propósito crítico de nuestro estudio, los instrumentos analíticos y conceptuales de la Lingüística Sistémico-Funcional de Halliday y del Análisis (Crítico) del Discurso constituyen la herramienta teórico-metodológica. Así, la integración de los aspectos cognitivos, lingüísticos (léxico-gramaticales) y funcionales, subyacentes en el uso metafórico, nos permite descubrir intencionalidades implícitas que orientan la percepción de la realidad hacia una dirección determinada. El resultado de nuestra investigación muestra que en el caso de estas revistas de divulgación la personificación de la tecnología, lejos de destacar sus virtudes como auxiliar valioso capaz de equiparar, suplantar o incluso superar la inteligencia humana, apela a la idea de la fragilidad y vulnerabilidad del ser humano y, por tanto, del software y el hardware.

**Palabras clave:** divulgación informática, discurso metafórico, personificación de la tecnología, efectos ideológicos, vulnerabilidad.

## ABSTRACT

Popular computer magazines, like *PC World* and *PC Magazine*, are frequent sources of information for the expertise needed after the development of digital technology. Although, technological (and scientific) objectivity is presupposed in these publications, two types of registers can be distinguished: a) the scientific and technological discourse register, and b) the everyday language register. In the latter, metaphoric expressions that personify technology are recurrent; technology is thus metaphorically represented in four human dimensions: as a living being, a social being, an emotional being and a mental being. The aim of this work is to analyze the linguistic and discursive conditions of metaphoric expressions in the everyday language register of the computer magazines mentioned above. It is our intention to account for the metaphoric use of this particular instance of discourse. We support the hypothesis that metaphoric expressions function as ideological resources which create latent structures of meaning; these structures construct representations of reality that reflect and determine ways of being, feeling and acting in the world. In line with Lakoff and Johnson (1980), we understand that our ordinary conceptual system is metaphorically-based, and that linguistic expressions are surface realizations of this particular way of conceptualizing reality. Due to the critical perspective in this study, the analytical instruments provided by both Halliday's Systemic-Functional Linguistics and (Critical) Discourse Analysis constitute the theoretical and methodological framework. By integrating cognitive, linguistic (lexis and grammar), and functional aspects underlying metaphoric use, we discover implicit intentions which mediate the perception of reality. Results show that personification of technology in these popular computer magazines, far from equating, replacing or even surpassing human intelligence, resorts to the idea of human weakness and vulnerability, thereby representing both hardware and software as equally flawed.

**Key Words:** informatics popularization, metaphoric discourse, personification of technology, ideological effects, vulnerability.

# INDICE

## TOMO I

### PRELIMINAR

Aristóteles revisitado - un tributo _____	1
---	---

### CAPÍTULO 1

#### Presentación general

1.1 Fundamentación del tema _____	13
1.2 Hipótesis _____	17
1.3 Objetivos _____	18
1.4 Marco teórico-metodológico _____	19
1.4.1 Metáfora _____	20
1.4.1.1 Metáfora conceptual _____	21
. La proyección metafórica: dominio fuente y dominio meta _____	23
. Tipos de conceptualizaciones metafóricas _____	24
1.4.1.2 De lo cognitivo a lo discursivo _____	27
1.4.2 Análisis Crítico del Discurso _____	29
1.4.2.1 Las dimensiones del discurso _____	32
1.4.2.2 ACD y la Lingüística Sistémico-Funcional _____	33
1.4.2.3 ACD y metáfora _____	36
1.4.2.4 Hacia un análisis crítico de la metáfora _____	37
1.5 Metodología _____	40
1.6 Corpus _____	44
1.7 Organización del trabajo _____	46

### CAPÍTULO 2

#### La tecnología de la información como ser humano (análisis cognitivo)

2.1 Introducción _____	49
2.2 La analogía hombre-tecnología _____	50
2.3 Metáfora conceptual: LA TECNOLOGÍA ES UN SER HUMANO _____	57
2.3.1 Metáfora ontológica _____	58
2.3.2 Metáfora estructural _____	66
2.3.2.1 El cuerpo (todo) _____	68
2.3.2.2 El cuerpo (sus partes) _____	71
. Referencia directa a las partes del cuerpo _____	71
. Referencia indirecta a las partes del cuerpo _____	82
2.4 La personificación de la tecnología de la información como sistema metafórico _____	90
2.4.1 Sistema I _____	90
2.4.2 Sistema II _____	100
2.5 Recapitulación _____	105



### **CAPÍTULO 3**

La tecnología de la información como ser viviente (análisis léxico I)

3.1 Introducción	108
3.1.1 Abordaje lingüístico	109
3.2 Términos tópico	111
3.2.1 Contenido léxico	111
3.2.2 Grado de recurrencia en el corpus	118
3.2.3 Lexicalización	120
3.2.3.1 Niveles de generalidad / especificidad	121
3.2.3.2 El todo y sus partes	126
3.2.3.3 La sobrelexicalización	130
3.2.3.4 Grupos léxicos	139
3.1 Recapitulación	149

## **TOMO II**

### **CAPÍTULO 4**

La tecnología de la información como ser viviente (análisis léxico II)

4.1 Introducción	150
4.2 Términos vehículo	150
4.2.1 Lexicalización	151
4.2.1.1 Grupos léxicos	152
. La evolución	154
. La familia biológica	168
4.2.1.2 La Sobrelexicalización	175
. Repetición del mismo ítem léxico	176
. Repetición del mismo lexema en palabras de diferente categoría léxica	192
. (Cuasi)sinónimos	205
4.3 Recapitulación	214

### **CAPÍTULO 5**

La tecnología de la información como ser social, ser emocional y ser pensante (análisis de la transitividad)

5.1 Introducción	216
5.1.1 La transitividad	216
5.2 La tecnología de la información como ser social	218
5.2.1 Procesos materiales	218
5.2.1.1 Análisis de las cláusulas	219
5.2.2 Procesos relacionales	229
5.2.2.1 Análisis de las cláusulas	231
5.2.3 Recapitulación	245
5.3 La Tecnología de la información como ser emocional	246

5.3.1 Procesos mentales _____	246
5.3.1.1 Análisis de las cláusulas _____	247
5.3.2 Procesos de comportamiento _____	251
5.3.2.1 Análisis de las cláusulas _____	252
5.3.3 Procesos relacionales _____	254
5.3.3.1 Análisis de las cláusulas _____	255
5.3.4 Recapitulación _____	260
5.4 La Tecnología de la información como ser pensante _____	261
5.4.1 Procesos relacionales _____	261
5.4.1.1 Análisis de las cláusulas _____	262
5.4.2 Procesos mentales _____	271
5.4.2.1 Análisis de las cláusulas _____	271
5.4.3 Procesos materiales _____	274
5.4.3.1 Análisis de las cláusulas _____	274
5.4.4 Recapitulación _____	276

## **CAPÍTULO 6**

### Conclusiones

6.1 Introducción _____	278
6.2 La metáfora como herramienta ideológica _____	279
6.3 Intencionalidades que sustentan la función ideológica _____	303

<b>Bibliografía</b> _____	314
---------------------------	-----

# CAPÍTULO 1

## PRESENTACIÓN GENERAL

### 1.1 Fundamentación del tema

El desarrollo de la tecnología de la información en la segunda mitad del siglo XX ha permitido que el ser humano común y no el especialista sea (o parezca ser) el protagonista principal de sus aplicaciones. Este paso del experto al usuario -aunque paradójicamente un usuario que debe ser cada vez más experto en cuestiones tecnológicas- ha llevado a la creación de herramientas e instrumentos digitales que exigen un *know-how* específico. Paralelamente y a los fines de alfabetizar tecnológicamente surgen industrias elaboradoras de esos conocimientos que son canalizados a través de publicaciones periódicas de divulgación masiva.

Dentro del ámbito informático, estas revistas son consultadas no solo por lectores aficionados al tema. Llegan también a ser fuentes de consulta entre estudiantes y graduados universitarios, especialmente de carreras afines a la Informática o la Electrónica. No resulta extraño entonces que las revistas de informática más populares a nivel internacional, como *PC World* o *PC Magazine*, se hayan establecido en el mercado argentino y conquistado a estos lectores. Los mismos las abordan con un criterio pragmático y bajo el presupuesto de encontrar en ellas un contenido tecnológicamente objetivo.

Este tipo de publicaciones tiene la función de socializar nuevos saberes y nuevas tecnologías lo que implica según Calvo Hernando (1992) transmitir en el lenguaje de todos aquellos conocimientos que fueron realizados en el lenguaje de pocos. Esta relación ‘transferencia del saber / transcodificación lingüística’ ha sido abordada por varios autores (Calsamiglia, Bonilla, et al, 1998; Calsamiglia, 1997, 2000; Ciapuscio, 1993, 2000; Calvo

Hernando, 1992) quienes esencialmente estudian los condicionamientos discursivos, retóricos y de contenido de la divulgación que podrían ir en detrimento de la información científica y tecnológica en sí.

Se observan en los textos de las diferentes publicaciones de informática, sin embargo, variaciones estilísticas marcadas en su mayor parte por dos tipos de registros: a) un registro correspondiente al discurso cotidiano cuyo vocabulario y sintaxis son característicos del lenguaje común y b) un registro correspondiente al discurso científico-tecnológico cargado de términos técnicos y patrones sintácticos particulares.

En general, se podría entender esta coexistencia de registros como parte del proceso discursivo de transcodificación de la información. Esto es, un híbrido lingüístico-discursivo que permite expresar las funciones típicas del discurso científico y tecnológico (definiciones, clasificaciones, descripciones, generalizaciones, predicciones, etc.) a través de un lenguaje cotidiano (expresiones coloquiales, palabras no técnicas, etc.) con incorporaciones de tecnicismos muy específicos.

No parecería, en consecuencia, que el discurso científico-tecnológico hubiera absorbido los discursos cotidianos a los fines de su divulgación. Más que hacer uso de ese “arsenal de procedimientos de sustitución para superar la barrera léxica y conceptual entre el científico y el público” típicos de la divulgación, como lo plantean Yriart y Marro (1990), Calvo Hernando (1992:101), aparentemente estos dos registros conviven sin renunciar a su autonomía.

Calsamiglia (2000) hace referencia a esta cuestión en relación a las perspectivas con que los actores de dos mundos tradicionalmente separados consideran los objetos de estudio. Según la autora, para los expertos, el objeto tiene un valor inmanente al contexto científico; para el no experto, su valor radica en su aplicación, utilidad o consecuencia en la

vida de las personas. Se proyecta así lo que Lorena Preta entiende como dos epistemologías opuestas entre sí. Una paradigmática y objetiva, la científica, y la otra que sirve para conocer el mundo humano y narra los acontecimientos con matices subjetivos y emocionales. (Preta, 1993).

Llama la atención en estos textos la intensa recurrencia de expresiones metafóricas propias del registro cotidiano informal. La metáfora dentro de contextos científicos ha sido ampliamente estudiada y considerada por muchos autores como uno de los recursos más utilizados por las comunidades científicas para representar, estructurar y hasta imponer una determinada visión del mundo (véase, por ejemplo, las compilaciones de Ortony, 1993 y de Preta, 1993).

El mundo informático, por su parte, también cuenta con estudios sobre sus metáforas, sobre todo aquellas que constituyen su vocabulario técnico. Estos estudios analizan las metáforas léxicamente como recursos necesarios para estructurar los nuevos significados de experiencias emergentes (Ratzen, 2000; Lawler, 1999; Palmquist, 1996; Rohrer, 1995, 1997). Asimismo existen trabajos más focalizados en la visión metafórica de los tecnicismos propios de la Internet y/o la realidad virtual (Markham, 2003; Núñez, 2003; Chesher, 1992), o en aquellas metáforas que estructuran la relación máquina-usuario (Sgouros, 2001; Szabó, 1995; Ianni, 1995).

Con todo, las metáforas de la ciencia y de la tecnología están en su mayoría ya tan naturalizadas que prácticamente no se las percibe como tales sino como meras expresiones referenciales que indican las cosas como son.

En las revistas de divulgación del campo, por el contrario, las expresiones metafóricas del registro cotidiano no pasan desapercibidas. Así podemos observar un uso abundante y frecuente de metáforas relacionadas con los más diversos dominios de la vida

actual: estética (ropa, esbeltez, cirugía plástica); vida (ciclos de vida, salud, muerte); placer (seducción, sexo, comidas); guerra (lucha, combate, enemigo), por solo nombrar algunos. Estas expresiones metafóricas aparecen además estratégicamente utilizadas en los títulos, en los párrafos iniciales, entremezcladas inesperadamente a lo largo de todo el texto o remarcadas por diferentes tipografías en las tapas de las revistas.

Existe bastante consenso al calificar la metáfora como constitutiva del discurso de la divulgación. En particular, en discursos relacionados con los ámbitos de la biología, medicina o economía, se las estudia en sus funciones de describir y explicar conceptos o recontextualizar el conocimiento especializado (Williams Camus, 2009; Calsamiglia y van Dijk, 2004; Myers, 2003). Su presencia tan singular y fuerte en el tipo de publicaciones que nos ocupa hace suponer, sin embargo, que su función trasciende dichos límites.

Lakoff y Johnson (1980:39) sostienen al respecto que las metáforas “impregnan la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción [porque] nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica.” Se rompe así con la visión tradicional de la metáfora como un fenómeno exclusivamente lingüístico y ornamental. LA TECNOLOGÍA ES UN SER VIVIENTE, EL HARDWARE ES UNA MUJER, EL SOFTWARE ES UN ENEMIGO, O LA TECNOLOGÍA ES PLACER (proposiciones que surgen del uso metafórico de las revistas de divulgación de informática, entre otras) permiten ver de qué manera los conceptos metaforizados van armando redes de significados que ayudan a estructurar nuestra manera de ver la realidad y de actuar sobre ella.

En esta concepción cognitiva de metáfora se incorporan así componentes ideológicos entendidos, siguiendo a Payne (2002), como conjuntos de ideas, opiniones, creencias o actitudes de grupos sociales. Además de proyectar una visión particular del

mundo, estas ideas o creencias fundamentan prácticas y percepciones sociales (van Dijk, 2003b). De tal manera, es posible entender las metáforas dentro de una dimensión social y cultural del discurso, esto es, como expresiones dinámicas bajo las cuales subyacen ciertos ‘órdenes sociales’ (Fairclough, 1989) y a través de las cuales se construyen realidades que determinan maneras de actuar.

## 1.2 Hipótesis

El trabajo que presentamos parte de la hipótesis de que las expresiones metafóricas del registro cotidiano de las revistas de divulgación de informática *PC World* y *PC Magazine* funcionan como eficientes herramientas ideológicas que van creando representaciones de la realidad que reflejan y determinan modos de ser, de sentir y de actuar en el mundo.

Esta hipótesis se basa en los siguientes supuestos:

a) Lakoff (1977) y Johnson (1987) consideran que la cognición humana tiene sus raíces en la experiencia corporal y física (*embodiment*) que hace posible la relación de nuestro cuerpo con el entorno. Esta experiencia cognitiva ‘encarnada’ permite construir sistemas conceptuales abstractos, entre los cuales se encuentran las proyecciones metafóricas. Langer, según Paivio et al. (en Ortony, 1993) considera en la misma línea que el origen del pensamiento metafórico no está en la lengua sino en la naturaleza de la percepción, el *abstract seeing*, como lo denomina. Goatly (1997) estima que si las imágenes se basan en experiencias específicas de percepción, es posible relacionarlas con las emociones que produjeron en el momento de ser percibidas.<sup>1</sup> El entrecruzamiento entre representaciones

---

<sup>1</sup> Para Aristóteles cuando una metáfora es informativa, es a su vez atractiva (porque agrada), pero esa atracción también depende de la percepción de lo bello que se encuentra no solo en su contenido semántico, sino también en sus imágenes sonoras y visuales, entre otras: “De ahí deben, entonces, obtenerse las metáforas, de lo hermoso, por su sonoridad, por la significación, tanto para la vista o para cualquier otro sentido.” (Aristóteles, *Retórica* Libro III, Capítulo II: 191-192). “Metaphors bring things vividly “before the

sensoriales, emocionales y conceptuales da lugar a retóricas que pueden condicionar nuestras maneras de ver, sentir, gustar, desear, etc., y

b) Las metáforas, al conceptualizar una realidad en términos de otra, tienen la propiedad de ocultar algunos aspectos de dicha realidad y de resaltar otros (Goatly, 2000; Lakoff y Johnson, 1998). Se muestran así visiones selectivas y parciales de la realidad que categorizan el mundo desde los posicionamientos más diversos. Llamar a la Internet ‘la autopista de la información’ implica atribuirle las características que una autopista tiene en el imaginario social (su velocidad, por ejemplo) pero omitir otras que no quedan incluidas en tal concepto. Las elecciones tanto léxicas como gramaticales que se realizan dentro de las opciones que ofrece una lengua particular ‘construyen’ una representación del mundo y no ‘reflejan’ una realidad preexistente (Goatly, 2000). Existe por esa razón una mediación estructurada del mundo (Fowler, 1994, Fairclough, 1998) que da lugar a manejos ideológicos a los fines de intereses particulares. Para van Dijk (2003a) y Charteris Black (2004) no existen otras figuras retóricas tan persuasivas como las metáforas.

### **1.3 Objetivos**

Constituye el objetivo central de esta tesis analizar en detalle las condiciones lingüístico-discursivas de la expresión metafórica en el registro cotidiano de las revistas arriba mencionadas. Intentamos dar cuenta de los alcances del uso metafórico en esta manifestación particular del discurso tecnológico en el campo de la informática.

---

eyes” of listeners or readers, and the pleasing mental effort required to understand them makes them memorable” (Mahon, 1999:76). Las metáforas son en consecuencia ‘memorables’ porque facilitan “conceptually rich, image-evoking conceptualizations.” (Gibbs, 1994: 133). En tanto ‘representaciones mentales’, las metáforas ayudan así a retener la información que las palabras transmiten.



El análisis de las metáforas que sustenta este trabajo permitirá ingresar a un territorio inexplorado dentro del contexto informático. En tanto reciente en su establecimiento, su discurso cuenta, como ya vimos en 1.1 Fundamentación, con estudios limitados a enfoques léxicos originados mayormente en la concepción metafórica en la cual la informática basa su vocabulario técnico.

Mediante este estudio, buscamos una comprensión más profunda de los elementos metafóricos que constituyen el discurso de la divulgación en la disciplina. Por pertenecer al ámbito no especializado, las metáforas tienden a ser consideradas dentro de las comunidades informáticas como irrelevantes y livianas.

Tener una perspectiva más acabada de esta modalidad discursiva en el campo permitirá descubrir la intencionalidad implícita que orienta en sus textos la percepción de la realidad hacia una dirección determinada, y que generalmente escapa a una lectura ingenua.

#### **1.4 Marco teórico - metodológico**

La propuesta específica de estudio de las expresiones metafóricas para las investigaciones que aquí se presentan no fue concebida en términos de un análisis de dichas expresiones como formas aisladas, sino en tanto constitutivas de un discurso específico. Llegar a conocer el alcance de este modo particular de representación del mundo implicado en el discurso de divulgación tecnológica -y ejemplificado por las revistas de informática seleccionadas- nos condujo a considerar la integración de aspectos teórico-metodológicos referidos a la metáfora con el marco que proporciona la perspectiva de estudio del discurso conocida como Análisis Crítico del Discurso, ACD de ahora en más. Dado el propósito de estudiar críticamente los recursos léxico-gramaticales que utiliza la metáfora en este

contexto y su relación con la realidad, los instrumentos analíticos de la Lingüística Sistémico-Funcional de Halliday constituyen la herramienta conceptual integradora entre la metáfora y el ACD.

### 1.4.1 Metáfora

Resumir, desde Aristóteles en adelante, las perspectivas desde las cuales la metáfora ha sido analizada a lo largo de tantos siglos es pretender un abordaje diacrónico que nos aleja de los objetivos de este trabajo. Cabe mencionar, sin embargo, las posturas racionalistas de la Modernidad que separan la ciencia del arte y reducen la metáfora a un simple ornamento poético, a un desvío o anomalía del lenguaje que entorpece la lógica y claridad del pensamiento.<sup>2</sup>

Diversos autores consideran estas apreciaciones como un ‘estigma’ originado en interpretaciones restringidas y distorsionadas de la teoría aristotélica. Bustos (1992:20), por ejemplo, entiende que esta tradición “suprimió la dimensión cognitiva irreductible de la teoría aristotélica, contribuyendo por tanto a la histórica depreciación de la metáfora.

---

<sup>2</sup> En la Modernidad (particularmente durante los siglos XVII y XVIII), seguidores del empirismo como Locke o Hobbes desplazan la metáfora a un segundo plano al considerarla un ornamento superfluo capaz de entorpecer la claridad y la lógica del pensamiento. Surge en aquel momento otro concepto de ‘sustitución’ según el cual la metáfora no consiste en una traslación de significado sino que puede ser reemplazada por una paráfrasis literal sin perder su significado. Tal paráfrasis es considerada necesaria en los discursos de la razón y la metáfora queda así excluida del lenguaje del conocimiento y relegada al lenguaje del arte. “Science must work toward eliminating metaphor to identify the literal set of similarities suggested by these tropes. For this reason, metaphor should be used only for rhetorical purposes and is denied any autonomous cognitive content.” (Gibbs, 1994: 170). Dicha separación entre ciencia y arte, conocimiento y placer tan distintiva de la Edad Moderna conlleva a interpretar el uso de la metáfora en discursos de la ciencia como una ‘trasgresión’ o un ‘abuso’ no sólo lingüístico o conceptual sino también moral ya que la metáfora no refleja la realidad sino que la oculta en vez de descubrirla. “Si pretendemos hablar de las cosas tal como son”, dice Locke, “es preciso admitir que todo el arte retórico, exceptuando el orden y la claridad, todas las aplicaciones artificiosas y figuradas de las palabras que ha inventado la elocuencia, no sirven sino para insinuar ideas equivocadas, mover las pasiones y para reducir así el juicio, de manera que en verdad no es sino superchería. Y por lo tanto, por más laudables o admisibles que puedan ser para la retórica en las arengas y discursos populares, es evidente que deben ser evitadas en todos los discursos que tengan la intención de informar e instruir; y cuando se trate de la verdad y del conocimiento, no pueden menos de tenerse por gran falta, ya sea del lenguaje, ya sea de la persona que los emplea”. (Ensayo, Libro III, 234, pág. 503, ed. FCE, citado en Bustos, 2000: 23-24).

Aunque a veces se adscribe la responsabilidad histórica de esa depreciación a Aristóteles, tal adscripción es injusta y poco cuidadosa.” Mahon (1999: 72), por su parte, sostiene que “The misunderstanding of his position which has generated this view is largely due to a failure to appreciate the context of the discussion of metaphor in the *Poetics* [...] coupled with a general lack of familiarity with what Aristotle has to say about metaphor in the *Rhetoric*.”

El siglo XX se caracteriza por tener un punto de inflexión teórica a partir de la década del 60 ante el (re)surgimiento de ideas cognitivistas que se oponen fuertemente a dichas posturas del positivismo lógico. La visión contemporánea de metáfora, si bien sienta sus bases en las consideraciones de I.A. Richards (1936) y de su seguidor Max Black (1962, 1977), tiene su máxima expresión en Lakoff y Johnson (1980), mentores de la metáfora conceptual que revoluciona la teoría metafórica hasta nuestros días.

#### 1.4.1.1 Metáfora conceptual

El punto de partida para la discusión de la ‘metáfora conceptual’ no puede ser otro que los estudios de Lakoff y Johnson (1980). En su libro *Metaphors we live by* sientan las bases de una perspectiva de análisis que posteriormente se enriquece con los aportes de Lakoff (1987), Johnson (1987), Lakoff y Turner (1989), Lakoff (1993), Kövecses (2002), entre otros, y aún continúa vigente por sus proyecciones y derivaciones tanto en el plano lingüístico como en otras disciplinas.

En concordancia con Michael Reddy<sup>3</sup>, Lakoff y Johnson (1980) ubican la metáfora dentro del conocimiento común de todos los usuarios de la lengua y por consiguiente en la

---

<sup>3</sup> Para Lakoff (en Ortony, 1993: 203 – 204), Reddy es el primero en realizar un análisis profundo de la visión contemporánea de metáfora porque “Reddy showed, for a single, very significant case, that the locus of metaphor is thought, not language, that metaphor is a major and indispensable part of our ordinary,

vida y en el lenguaje cotidiano. Así, sobre la base de la ‘evidencia lingüística’, descubren que el sistema conceptual y cognitivo es mayormente metafórico; por consiguiente, la manera en que pensamos, experimentamos o actuamos es también metafórica.

La metáfora es, según estos autores, un recurso cognitivo esencial que sirve para conceptualizar, estructurar y, sobre todo, comprender la realidad. Establecen de tal forma la ‘ubicuidad’ de la metáfora en la vida cotidiana porque la metáfora emerge reiteradamente en todo tipo de discurso y deja así de ser un recurso estético o retórico limitado al lenguaje poético.

“La esencia de la metáfora” es, según Lakoff y Johnson (1980: 41), “*entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra*”.<sup>4</sup> Si nuestro sistema conceptual ordinario es de base metafórica, pensamos y actuamos metafóricamente. En consecuencia, la metáfora conceptual estructura lo que hacemos y la manera en la cual pensamos lo que hacemos. La expresión lingüística es la realización superficial de tal manera de conceptualizar la realidad.

Dentro de tal contexto teórico, la metáfora queda integrada al sistema conceptual y se convierte en un elemento central de análisis en lo que Cuenca y Hilferty (1999) consideran un nuevo paradigma en los estudios lingüísticos. “If Cognitive Linguistics”, dice Grady (2007: 188), “is the study of ways in which features of language reflect other aspects of human cognition, then metaphors provide one of the clearest illustrations of this relationship.” Cuenca y Hilferty (1999) entienden que la estructuración del pensamiento se observa en el lenguaje a través de la creación de metáforas. Dirven y Verspoor (1998)

---

conventional way of conceptualizing the world, and that our everyday behaviour reflects our metaphorical understanding of experience.”

<sup>4</sup> Respetamos el original que aparece en letra cursiva.

sostienen, por su parte, que a los fines de analizar la manera en la cual expresamos nuestra experiencia del mundo contenida en nuestro lenguaje cotidiano, es necesario dejar de lado la lógica y examinar el lenguaje figurado, en especial, la metáfora.

### **La proyección metafórica: dominio fuente y dominio meta**

En Lakoff (1987) y Johnson (1987), la definición de metáfora se hace más precisa: “Each metaphor has a source domain, a target domain and a source-to-target mapping,” dice Lakoff (1987:276). Si bien la idea de ‘dominio’ ya aparece en Lakoff y Johnson (1980) con relación a las ‘*gestalts* experienciales’<sup>5</sup>, los conceptos de dominio fuente (*source domain*) y dominio meta (*target domain*) hacen más explícita la cuestión.

El ‘dominio meta’ es aquel que se entiende metafóricamente; el ‘dominio fuente’ es el dominio en términos del cual el ‘meta’ se entiende metafóricamente debido a que de este dominio se extraen las imágenes, conceptos o experiencias de donde surgen las metáforas. En la metáfora conceptual EL AMOR ES UN VIAJE, por ejemplo, el dominio fuente es ‘viaje’ y el dominio meta ‘amor’. De esta correspondencia surgen expresiones metafóricas como ‘qué lejos hemos llegado’ o ‘tendremos que *ir por caminos separados*’. Se utilizan así conceptos más abstractos como meta y más concretos o físicos como fuente. “Metaphor allows us to understand a relatively abstract or unstructured subject matter in terms of a more concrete, or at least more highly structured subject matter,” dice Lakoff (1993: 245).

Kövecses (2002: 6), en la misma línea, señala que nuestras experiencias con el mundo físico sirven de fundamento lógico y natural para la comprensión de los dominios abstractos. Esto explica a su vez el principio de ‘unidireccionalidad’, es decir, el proceso

---

<sup>5</sup> “Hemos descubierto que las metáforas nos permiten entender un dominio de la experiencia en términos de otro. Esto sugiere que la comprensión se produce en términos de dominios totales de experiencia y no en términos de conceptos aislados.” (Lakoff y Johnson, 1980: 158).

metafórico que típicamente va de lo más concreto a lo más abstracto y no al revés.<sup>6</sup> Dicha direccionalidad asimétrica se plantea, por otro lado, a partir una serie de ‘correspondencias’ o ‘proyecciones’ conceptuales sistemáticas de carácter ontológico entre dominios (*source-to-target mapping*).

De acuerdo a Grady (en Geerarerts y Cuyckens, 2007), el concepto de ‘*mapping*’ (de ahora en más ‘proyección’) constituye la noción fundamental de la teoría de la metáfora conceptual dado que no solamente involucra los objetos y propiedades características del dominio fuente sino también las relaciones, eventos y escenarios que lo caracterizan. En concordancia, Ungerer y Schmid (1997) sostienen que lo que se proyecta entre dominios es en realidad la estructura, las relaciones internas o la lógica de un modelo cognitivo.

Esto explica lo que Lakoff y Johnson (1980) denominan ‘coherencia metafórica’, es decir, la comprensión global de redes metafóricas basadas en proyecciones sistemáticas interrelacionadas. Queda conformado así un sistema cognitivo de base metafórica, esto es, “una red de conexiones [que] posee una estructura global” (Lakoff y Johnson, 1980: 138) y que condiciona nuestra comprensión de la realidad.

### **Tipos de conceptualizaciones metafóricas**

Para Lakoff y Johnson (1980), la naturaleza de las proyecciones entre dominio fuente y dominio meta da lugar a tres tipos de conceptualizaciones metafóricas que tienen base experiencial: las metáforas *estructurales*, las *ontológicas* y las *orientacionales*.

---

<sup>6</sup> Kövecses (2002) realiza un pormenorizado estudio sobre los dominios fuente y meta más comunes. Dentro de los dominios ‘fuente’ menciona al cuerpo humano, la salud, la enfermedad, los animales, las máquinas, las plantas, entre otros. Dentro de los dominios ‘meta’ incluye la emoción, el deseo, la sociedad, la economía, el tiempo, la vida, la muerte, etc. Goatly (1997), por su parte, es coincidente en gran medida con tal enumeración.

Las metáforas *estructurales* son aquellas en las que una actividad o experiencia se estructura en términos de otra. Se proyecta de ese modo la estructura conceptual del dominio fuente sobre la estructura del dominio meta y se comprende un dominio en términos de otro dominio. La metáfora LA DISCUSIÓN ES UNA GUERRA por ejemplo permite conceptualizar la discusión alrededor de las actividades y experiencias relacionadas a cuestiones bélicas como ser: ganamos o perdemos discusiones, vemos a la persona con la que discutimos como oponente, encontramos que hay posiciones que son indefendibles, entre otras.

Las metáforas *ontológicas* permiten conceptualizar entidades no físicas (acontecimientos, acciones, actividades y estados) como si fueran objetos, sustancias o personas las que proporcionan la información necesaria para la construcción del dominio fuente. Se materializan o personifican de tal manera todos aquellos fenómenos intangibles o abstractos de los cuales no tenemos una experiencia corporal, física o sensible directa (*embodiment*). “Una vez que hemos identificado nuestras experiencias como objetos y sustancias,” dice Lakoff y Johnson (1980: 63), “podemos referirnos a ellas, categorizarlas, agruparlas y cuantificarlas – y, de esta manera, razonar sobre ellas.”

La personificación es para estos autores una de las metáforas ontológicas más representativas ya que cuando se especifica el objeto no animado como persona es posible comprender experiencias con entidades no humanas en términos de motivaciones, características y actividades humanas. Estas metáforas, según el aspecto humano que estén representando, se tornan conceptualmente más específicas que las demás metáforas ontológicas. Según Kövecses (2002: 35), “Personification makes use of one of the best source domains we have –ourselves. In personifying nonhumans as humans, we can begin to understand them a little better.”

Las metáforas *orientacionales*, a diferencia de las anteriores, no estructuran conceptos sino que organizan un sistema global de conceptos con relación a otro en términos de orientación espacial; así el dominio fuente hace referencia a ARRIBA/ABAJO, DENTRO/FUERA, DELANTE /DETRAS, PROFUNDO/ SUPERFICIAL, CENTRAL/PERIFÉRICO. Estas orientaciones surgen, al igual que las ontológicas, de nuestra experiencia corporal y se basan en las estructuras de ‘imágenes esquemáticas’.<sup>7</sup> Por tener los seres humanos cuerpos que funcionan y se relacionan con el medio de una manera particular, las metáforas orientacionales conceptualizan una orientación espacial condicionada por dicha corporeidad.

Cabe señalar que para Hernán Díaz (en di Stéfano, 2004) no existe una diferencia esencial entre las metáforas estructurales, las ontológicas y las orientacionales puesto que una categoría no excluye a la otra sino que las tres formas se refieren a características de las metáforas en general. En concordancia con Lakoff y Johnson (1980: 101) entendemos, por el contrario, que “las metáforas estructurales nos permiten mucho más que orientar conceptos, referirnos a ellos, cuantificarlos, etc., como ocurre con las metáforas orientacionales y ontológicas.” Kövecses (2002), por su parte, corrobora lo planteado por Lakoff y Johnson y señala que las metáforas ontológicas tienen una estructuración

---

<sup>7</sup> La experiencia cognitiva ‘encarnada’ en nuestro cuerpo da lugar a que en nuestra mente se formen dos tipos de estructuras de naturaleza preconceptual: a) las ‘estructuras de nivel básico’ (Lakoff, 1977) que se relacionan con la experiencia sensomotora (movimiento corporal, sensaciones, emociones, etc.) y b) las ‘imágenes esquemáticas’ (*image schemas* desarrolladas por Johnson, 1987) que se relacionan con el plano visual y espacial (forma, figura, volumen, orientaciones, etc.). Johnson (1987: xiv) define ‘image schema’ como “a recurring, dynamic pattern of our perceptual interactions and motor programs that gives coherence and structure to our experience.” Cabe aclarar que ‘image schemas’ aparece con mucha frecuencia traducido como “esquema de imágenes”, sin embargo, y a los fines de evitar confusión con la ‘teoría de los esquemas’ de Rumelhart (ver de Vega, 1984: 390-409), hemos preferido el término ‘imágenes esquemáticas’ atendiendo a su función de dar forma a la comprensión de estructuras como RECIPIENTE, TRAYECTORIA, ENLACE, FUERZA, EQUILIBRIO, etc.



cognitiva menor para los conceptos meta que las estructurales y las orientacionales proveen una estructura conceptual aún mucho menor que las ontológicas.

Lakoff y Turner (1989) y Lakoff (1993) incorporan un cuarto tipo de metáfora conceptual que es la ‘*metáfora de imagen*’ (*image metaphor*) en la cual se proyectan aspectos de la estructura todo-parte de una imagen sobre aspectos de la estructura todo-parte de otra imagen, como la forma física, la forma global (abierto-cerrado, breve-extenso, etc.), el color, la intensidad de la luz, etc.

#### 1.4.1.2 De lo cognitivo a lo discursivo

Diversos autores han realizado críticas a las posturas cognitivistas de la metáfora iniciadas por Lakoff y Johnson.<sup>8</sup> Gibbs (1994: 202), por ejemplo, considera que la idea de que la metáfora conceptual exista en nuestra experiencia cotidiana y motive el uso y la comprensión de diferentes expresiones lingüísticas no puede aceptarse como psicológicamente válida dado que tal teoría se basa sólo en explicaciones intuitivas. “The primary limitation is that shared by most linguistic research; namely, the problem of reaching conclusions about phenomena based on the individual analyst’s own intuition.” A su vez observa que los cognitivistas tampoco aportan evidencia empírica que demuestre de qué manera se activan las proyecciones conceptuales para comprender las expresiones metafóricas, algo que, a su entender, lo está demostrando la psicolingüística.

---

<sup>8</sup> Los estudios cognitivistas sobre metáfora más recientes, como ser: las teorías de integración conceptual (o *blending*) de Fauconnier y Turner (1994), la teoría de la combinación de Johnson (1997), la teoría neuronal de Narayanam (1997) que dan origen a la teoría de la metáfora integral primaria de Lakoff y Johnson (1999), se relacionan principalmente con los procesos inferenciales de procesamiento de la información en base a perspectivas computacionales y neurológicas. Según Grady (en Geararerts y Cuyckens, 2007: 203), sin embargo, ninguno de estos modelos ha logrado replicar la capacidad humana para crear o interpretar metáforas, “such models will inevitably grow richer as the data from psychological and linguistic analyses becomes more refined, as computational power continues to multiply, and as findings about neurological structure continue to inform the architecture of cognitive simulations.”

Goatly (1997: 42) señala, por su parte, que Lakoff y quienes siguen su línea ven primariamente la metáfora como un fenómeno cognitivo; sin embargo, su naturaleza lingüística y textual debe enfatizarse. “Cognitive metaphors have to find expression in some medium, and when that medium is language the form of expression will have important consequences for their recognition and interpretation.”

Cameron (1999: 12), en concordancia, considera que el hecho de que la metáfora sea “more than language” no implica que la forma lingüística sea irrelevante para el estudio de la metáfora. “The recent trend of reducing all metaphors to the form of A IS B, in order to focus concerns on conceptual content has [...] under-emphasised the potential effect on form on processing and understanding, and an applied linguistic research dimension to metaphor study will hopefully restore and renew interest in language form at word, clause, sentence and discourse levels.”

Esta mirada más abarcativa e integradora ha dado lugar a estudios como los de Goatly (1997), Cameron (1999), Charteris Black (2004), Cameron y Deigman (2006), entre otros, que abordan lo lingüístico no sólo como un reflejo de procesos subyacentes sino como un elemento básico para la identificación, interpretación y creación metafóricas dentro de contextos reales de uso, criterio al cual adherimos.

Goatly (1997), por ejemplo, desarrolla “a functionally oriented linguistic theory of metaphor” que integra teorías pragmáticas con teorías lexicogramaticales de Halliday; así produce un modelo de interpretación de metáforas basado en las realizaciones léxicas y sintácticas que se manifiestan en diferentes tipos de textos. Esto le permite ubicar la metáfora no sólo dentro de dimensiones lingüísticas y cognitivas sino también sociales y culturales.

Cameron (1999), por su parte, siguiendo a Clark (1996) entiende que si la metáfora se analiza desde un enfoque puramente cognitivo o uno puramente sociocultural se obtienen visiones parciales del fenómeno ya que la lengua y el comportamiento lingüístico que observamos es el producto de la interacción entre lo cognitivo y lo social. La metáfora queda encuadrada dentro de una concepción integral del uso del lenguaje y situada en contextos discursivos particulares que involucran a los usuarios de la lengua. Charteris Black (2004: 247) señala en tal sentido que "A complete theory of metaphor must also incorporate a pragmatic perspective that interprets metaphor choice with reference to the *purposes of use within specific discourse contexts.*"

Una de las cuestiones centrales que surge a partir de esta visión discursiva integradora es la relación entre metáfora y los aspectos socioculturales. Cabe recordar que Lakoff y Johnson (1980) conciben la metáfora cognitiva como producto experiencial dentro del cual ya consideran la importancia de la experiencia social y cultural. Esta vuelta al aspecto 'lingüístico' entonces, como veremos ahora, no hace más que acomodar la mirada hacia un análisis crítico de la metáfora; sin olvidar sus dimensiones cognitivas, logra a través del discurso poner nuevamente en la balanza la relación entre lenguaje, pensamiento y sociedad planteada por Aristóteles.

#### **1.4.2 Análisis Crítico del Discurso**

El ACD presenta una gran variedad metodológica y teórica abordada multidisciplinariamente por su misma naturaleza heterogénea. Según Meyer (en Wodak y Meyer, 2003: 56), "tanto la teoría como la metodología son eclécticas: ambas van unidas tanto como resulte útil para la comprensión de los problemas sociales que se someten a

investigación.” Diversos autores coinciden, sin embargo, en que el ACD más que una ciencia es una manera comprometida de aproximarse a los discursos.

Para van Dijk (2003a), por ejemplo, el ACD es un análisis del discurso que define y defiende una posición sociopolítica determinada. En términos similares, Fairclough y Wodak (1997) entienden el ACD como una forma de intervenir reflexivamente en la práctica social y en las relaciones sociales dado que el analista incluye su propio compromiso y sus experiencias personales. Martín Rojo y Wittaker (1998) ven el ACD como una herramienta que permite asumir una postura problematizadora con relación al discurso.

Este enfoque crítico muestra así especial interés en estudiar las formas en las cuales las ideas, opiniones o creencias de grupos sociales resultan mediadas por el lenguaje en una gran variedad de instituciones sociales. Según Fairclough (1989), el lenguaje no es un fenómeno externo a la sociedad sino parte de ella, un discurso, es decir, una práctica social y un proceso condicionado socialmente. Esta relación discurso-sociedad es una relación dialéctica y como tal bidireccional porque las situaciones, instituciones y estructuras sociales moldean el discurso y viceversa.

Van Dijk (2003a), por su parte, considera que a través del discurso los hablantes realizan ‘actos sociales’ entendidos como realizaciones estratégicas dentro de los cuales las ideologías ocupan un lugar central. Esta relación discurso-ideología se define también como dialéctica en la medida en que las prácticas sociales están ideológicamente moldeadas y las ideologías modelan las prácticas y por consiguiente el discurso.

El ACD permite así ingresar a la dimensión discursiva de las ideologías<sup>9</sup>; no sólo interesan las formas lingüísticas y textuales en sus diversas manifestaciones sino la manera en la cual sus configuraciones las determinan. Según Goatly (2000: 49) “The vocabulary and grammar of a particular language predispose the speakers/writers of that language to think in certain ways about themselves, other members of society and the world around them.” Las elecciones tanto léxicas como gramaticales que el autor realiza dentro de las opciones que ofrece una lengua particular *construyen* una representación del mundo y no *reflejan* una realidad preexistente. Esta “mediación estructurada del mundo” (Fowler, 1994) permite a su vez realizar manejos ideológicos a los fines de lograr determinados intereses particulares.

Existe suficiente consenso para afirmar que las diversas relaciones entre lenguaje y sociedad no son transparentes para los hablantes comunes. Fowler et al (1979: 186), por ejemplo, entiende que “ideology is linguistically mediated and habitual for an acquiescent uncritical reader who has already been socialized into sensitivity to the significance of patterns of language”. En la misma línea, Fairclough (1989: 92) señala que los discursos tienden a ser vistos como formas naturales de representar la realidad aunque existe una diferencia entre “the superficial common-sense *appearances* of discourse and its underlying *essence*.” Goatly (2000), por su parte, sostiene que la influencia del lenguaje es más poderosa cuando no somos conscientes de que los aspectos conceptuales ideológicos se encuentran escondidos tanto en el vocabulario como en la gramática.

---

<sup>9</sup> Aunque el ACD se ha basado mayormente en la tradición marxista y por eso su perspectiva ideológica se ha condicionado a las relaciones de dominación y poder; entendemos el término ‘ideología’ en un sentido amplio, esto es, como el conjunto de opiniones, creencias, actitudes de un grupo o clase social (Payne, 2002: 393). Pensamos con Knowles et al (2006: 97) que “ Ideology [...] need not necessarily be thought of in purely political terms. Ideology can be seen as a set of beliefs which provides justification for what people do or say.”

La dimensión ‘crítica’ del ACD implica en consecuencia sacar a la luz tales opacidades. Fairclough (1992:9) señala que “critical implies [not only] showing connections and causes which are hidden; it also implies providing resources for those who may be disadvantaged through change.” En concordancia, Martín Rojo y Wittaker (1998) y Charteris-Black (2004) sostienen que develar cómo actúa el discurso es crear conciencia crítica sobre las relaciones sociales que se forjan, se mantienen y se refuerzan a través del uso lingüístico y la producción e interpretación de los discursos.

#### 1.4.2.1 Las dimensiones del discurso

El ACD adopta una visión tridimensional del discurso a partir de Fairclough (1989, 1992) para quien todo evento discursivo (esto es, cualquier instancia de discurso) es simultáneamente (i) *texto*, (ii) *práctica discursiva* y (iii) *práctica sociocultural*.

(i) El discurso como *texto* (oral o escrito) implica concebirlo como unidad lingüística superior a la oración conformada no solo por elementos formales sino también por reglas de producción textual que hacen a su textura, cohesión o coherencia, entre otros.

(ii) El discurso como *práctica discursiva* se relaciona con los aspectos sociocognitivos de la producción e interpretación de textos, esto es la relación entre texto, contexto, y participantes de la interacción comunicativa; todo discurso se encuentra enmarcado en una situación social concreta y los hablantes tienden a producir, reproducir o modificar los contextos sociales en los que emergen los discursos.

(iii) El discurso como *práctica sociocultural* se centra por un lado en las diferentes estructuras y relaciones sociales e institucionales que dan forma al discurso y, por el otro, en su función constructiva y constitutiva de relaciones y efectos sociales.

Atendiendo a estas tres dimensiones, Fairclough (1989) propone un modelo tridimensional de análisis crítico que da cuenta de (1) la *descripción* de las características textuales: vocabulario, gramática, elementos cohesivos, estructura del texto, etc.; (2) la *interpretación* de la práctica discursiva —también llamada ‘interacción’—, donde se ponen de relieve los procesos de producción, comprensión, distribución y consumo de textos, así como también elementos lingüísticos y discursivos como el registro, el dialecto, el género; y (3) la *explicación* de la práctica o acción sociocultural, que desentraña la matriz social y la ideología subyacente en el tipo de discurso analizado.

Estos mismos aspectos formales (texto), cognitivos (procesos) y sociales son coincidentemente estudiados (y ampliados) por van Dijk (en Wodak y Meyer, 2003:143-176) en lo que él denomina el ‘triángulo discurso-cognición -sociedad’. Así, el *discurso* es entendido en un sentido más amplio como ‘acontecimiento comunicativo’ que involucra la base verbal y paraverbal; la *cognición* es vista como cognición personal y social que involucra procesos mentales que intervienen en la producción y comprensión del discurso; y la *sociedad* es concebida como aquella estructura definida en términos de grupos y sus relaciones, de movimientos, de instituciones, de procesos sociales, entre otros, junto con otras propiedades más abstractas de la sociedad y la cultura. van Dijk provee así una interfaz entre la interacción de lo cognitivo y lo social.

#### 1.4.2.2 ACD y la Lingüística Sistémico - Funcional

El ACD presupone una teoría lingüística y gramatical a fin de establecer conexiones entre los textos y la sociedad. La lingüística Sistémico-Funcional de Halliday (1994), Halliday y Hasan (1985), Halliday (2004) es para el ACD una manera práctica de vincular

la forma lingüística con la dimensión social y producir descripciones léxico-gramaticales que constituyen el punto de partida para el análisis de lo subyacente en el discurso.

Wodak (2003), en Wodak y Meyer (2003: 27), señala que “en la mayoría de los estudios [críticos] se hace referencia a la gramática funcional sistémica de Halliday. Esto indica que una comprensión de las afirmaciones básicas de la gramática de Halliday y de su enfoque del análisis lingüístico resulta esencial para una adecuada comprensión del ACD.” Fairclough (1995), por ejemplo, resalta la necesidad de una teoría del lenguaje como la de Halliday que considere su multifuncionalidad. Van Dijk (2003a), en Wodak y Meyer (2003: 146), sostiene que dada la naturaleza verbal del discurso, el ACD requiere de una sólida base lingüística estructural y funcional.

La Lingüística Sistémico-Funcional (de ahora en más LSF) propone una concepción sociosemiótica del lenguaje. “We use language to make sense of our experience, and to carry out our interactions with other people. This means that the grammar has to interface with what goes on outside language: with the happenings and conditions in the world, and with the social processes we engage in. But at the same time, it has to organize the construal of experience, and the enactment of social processes, so that they can be transferred into wording.” (Halliday, 2004:24). El lenguaje es, por tanto, ‘metafuncional’ porque funciona de diversas maneras y simultáneamente en el proceso lingüístico-social, y ‘sistémico’ puesto que el significado se entiende como una red de opciones interconectadas que se manifiesta a nivel léxico-gramatical.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Halliday distingue tres metafunciones a) la *ideacional*, a través del cual se representa e interpreta la experiencia del mundo externo e interno (experiencial); b) la *interpersonal*, que plantea la interacción social entre los participantes de la situación comunicativa, y c) la *textual*, que integra las partes de un texto en un todo coherente y a su vez facilita la interrelación texto-contexto situacional. Estos tres significados se proyectan en la *cláusula*, unidad básica de este modelo, en las estructuras a) de *transitividad*, que expresa el significado ideacional, b) de *modo*, que expresa el significado interpersonal; y c) *temática*, que expresa el



Esta visión sistémico-funcional se correlaciona con las ideas planteadas en el modelo tridimensional de Fairclough y el triángulo de van Dijk en tanto que “texts in their ideational functioning constitute systems of knowledge and belief (including what Foucault refers to as ‘objects’), and in their interpersonal functioning, they constitute social subjects (or in different terminologies identities, forms of self), and social relations between (categories of) subjects.” (Fairclough, 1995:6).

Fairclough y Wodak (1997) y Fairclough (1995) señalan además que las configuraciones léxico-gramaticales en un texto se consideran ‘elecciones’ significativas dentro de las posibilidades del sistema. Existe entonces un gran potencial ideológico en los sistemas de categorización implícitos en determinados vocabularios que se revelan a partir de las diferentes maneras de lexicalizar la experiencia. Dicha visión sistémica que enfatiza ‘the selection of options’ permite analizar los potenciales léxico-gramaticales y así ver no solo lo que está en los textos sino también lo que no está.

Varios autores han basado su análisis crítico aplicado a diferentes tipos de discursos en aspectos de la gramática sistémico-funcional de Halliday, entre los cuales destacamos a Goatly (2000) y Fowler (1991). Goatly demuestra cómo la selección y categorización del vocabulario y las estructuras de transitividad en textos relacionados con la prensa y la publicidad reflejan las ideologías que subyacen en dichos textos. Fowler, por su parte, realiza desde su ‘lingüística crítica’ un estudio sobre la mediación de la lengua en la prensa demostrando a través de los aspectos léxicos y sintácticos cómo los textos llegan a ser más simbólicos que referenciales en sus significados. El lenguaje es un ‘recurso’ para la construcción e interpretación de significados motivados social y culturalmente.

---

significado textual. Estas tres metafunciones del lenguaje se proyectan a su vez en el contexto extra-lingüístico de la situación: campo, tenor y modo.

### 1.4.2.3 ACD y metáfora

Dentro del marco del ACD, la metáfora ocupa un lugar central en la construcción discursiva de las representaciones y acciones sociales. Según Meyer (2001) (en Wodak y Meyer, 2003), el ACD se apoya en gran medida en categorías lingüísticas como aquellas que tienen carácter figurativo. En la misma línea, Jäger (2001) (en Wodak y Meyer, 2003: 65), plantea el análisis de la figuratividad a partir de recursos retóricos como la metáfora y la catacreción, las cuales permiten crear vínculos simbólicos entre la experiencia y el discurso y así tener una representación e interpretación de la realidad. Fairclough (1989: 119), en términos similares, define la metáfora como “a means of representing on aspect of experience in terms of another.”

Otros autores enfatizan el carácter instrumental de la metáfora. Cabe recordar que la corriente cognitiva, al destacar el hecho de que las metáforas resaltan algunos aspectos de la realidad y esconden otros, ya insinúa la posibilidad de un uso estratégico de las metáforas. Wodak (2000, 2003) entiende por ‘estratégico’ todo plan de acción intencional que se realiza con un determinado propósito; dentro de los diferentes tipos de estrategias discursivas, como las de referencia o modos de nombrar, incluye las metáforas y las metonimias. Goatly (1997: 155) sostiene que “metaphor [...] is not a mere reflection of a pre-existing objective reality but a construction of reality, through a categorization entailing the selection of some features as critical and others as non-critical [...] metaphors can consciously be used to construct [...] reality.”

Wee (2005: 365) en un estudio sobre la metáfora como estrategia discursiva concluye que en la relación dominio fuente – dominio meta, los hablantes no siempre responden a las proyecciones convencionales sino que construyen estratégicamente nuevos

dominios fuentes a partir de propósitos comunicativos particulares. “Cognitive theories of metaphor need to be complemented by a discourse approach, simply because metaphor is as much an interactional phenomenon as it is a conceptual one. As such, to gain a fuller understanding of metaphor, we cannot afford to ignore how particular manifestations of metaphor might be motivated by their use in specific discourse contexts.”

Charteris Black (2004: 23) sostiene, por su parte, que la metáfora es “a potent and powerful weapon” porque esconde evaluaciones de la realidad y se usa persuasivamente para influir en las opiniones y juicios de los hablantes. Un análisis crítico del uso de las metáforas en contextos particulares puede ‘develar’ las intenciones subyacentes de quienes las producen y así identificar las ideologías que las sustentan.

Goatly (1997, 2000) sostiene en tal sentido que la ideología es una de las funciones latentes de la metáfora porque es un recurso adecuado para mantener o desafiar las relaciones de poder en la sociedad. La ideología subyace en la mayoría de los usos metafóricos y la metáfora es la fuerza creativa que reestructura las categorías establecidas y transforma de esa manera la percepción de la realidad. Fairclough (1998: 119) entiende que cualquier aspecto de la experiencia se puede representar por un sinnúmero de metáforas pero cada una de ellas implica diferentes maneras de concebir las cosas, es decir, “different metaphors have different ideological attachments.”

#### 1.4.2.4 Hacia un análisis crítico de la metáfora

La centralidad de la metáfora en las perspectivas críticas del discurso ha dado lugar en los últimos años a estudios específicos que integran en mayor o menor grado la LSF de Halliday, el ACD y la teoría cognitiva sobre metáfora.

Goatly (1997: 4) en su libro introductorio *The Language of Metaphors* propone una teoría lingüística sobre metáfora que integra postulados de la lingüística funcional, la pragmática y el análisis del discurso “to overcome the theoretical weakness which arise when we divorce the metaphorical process from the social process” (1997: 7). Si bien explora mayormente las diferentes realizaciones lexico-sintácticas de las metáforas desde una perspectiva semántica, encuentra en el modelo de Fairclough (1985) la única posibilidad de integrar las nociones de contexto social y una teoría pragmática como la de la Relevancia.

Su modelo lingüístico es según Lagerwerf (2000: 1067) “an extensive description of the linguistic appearances of metaphors and their functions and purposes. New insights into the analysis of metaphorical interpretation are provided.” Dentro de esas nuevas perspectivas, se encuentra el uso de las metafunciones de Halliday (ideacional, interpersonal y textual) para delimitar las funciones de las metáforas. Se destacan, por ejemplo, la función (latente) ‘ideológica’ que queda enmarcada en las metafunciones ideacional e interpersonal. Goatly (1997) no olvida tampoco el aspecto cognitivo en su análisis; plantea, en base a postulados de Lakoff y Johnson (1980), un sistema de “root analogies” que reflejan estructuraciones conceptuales de acuerdo a diversas maneras de experimentar el mundo exterior.

Koller (2003) aplica la teoría de la multifuncionalidad del lenguaje de Halliday a las metáforas conceptuales y discute cómo estas funciones tienen su efecto en el texto, en el discurso en la esfera sociocultural y la ‘cognición’; “the textual function of metaphor is, obviously, realized at the level of text, while its ideational function can best be traced in the cognitive dimension” (Koller, 2003: 118). En un artículo posterior, Koller (2005) profundiza la relación entre ACD, lingüística cognitiva y metáfora analizando un extenso

corpus de textos extraídos de revistas empresariales. El centro de su análisis es el concepto de ‘cognición social’<sup>11</sup> de van Dijk que le permite abordar modelos metafóricos en su constitución ideológica.

En uno de los libros de más reciente publicación sobre el tema: *Corpus Approaches to Critical Metaphor Analysis*, Charteris Black (2004) integra aspectos de semántica cognitiva, pragmática y ACD a los fines de abordar el rol ideológico y retórico de la metáfora en el discurso. Vuelve así a la idea aristotélica de la metáfora como instrumento de persuasión porque influye sobre nuestras creencias y valores al activar asociaciones emocionales<sup>12</sup>; tal rol persuasivo es el que constituye la base ideológica y retórica de la metáfora.

Finalmente Goatly (2007) en su último libro, *Washing the Brain. Metaphor and Hidden Ideology*, plantea líneas similares a Charteris Black en tanto su análisis de la metáfora se centra en la intersección de aportes de la lingüística cognitiva (Lakoff y Johnson, Turner, Kövecses, Gibbs, entre otros) y el ACD (Fowler, Kress, Fairclough, van Dijk, Wodak, etc.).

El objetivo de su libro es demostrar la importancia de los patrones metafóricos en el vocabulario y en la gramática del idioma inglés a los fines de crear conciencia de tales ideologías ‘latentes’ que estructuran e influyen sobre nuestro comportamiento personal y

---

<sup>11</sup> “Social cognition here refers to the mental models structuring ideologies. Such models are acquired and (re)produced through social, including discursive, practices and interact with the personal cognition of group members. Cognitively structured ideologies provide group cohesion by defining membership in a group as well as its tasks/activities, goals, norms/values, position and resources (van Dijk, 1995). More often than not, these different representations are structured metaphorically. For instance, membership with its entailing notion of in-groups and out-groups is conceptualized by the primary CONTAINER metaphor” (Koller, 2005: 204).

<sup>12</sup> Goatly (1997, 2000) también entiende que una de las funciones más importantes de la metáfora es la de expresar emociones las que, por su naturaleza, pueden ser positivas o negativas. En cierta forma, esta idea se acerca a la de Charteris Black en su perspectiva valorativa.

social. Su análisis gramatical explica cómo ciertas metáforas construyen una visión del mundo natural marcada ideológicamente. Del mismo modo que el vocabulario, las cláusulas gramaticales estructuran nuestra manera de comprender, experimentar y actuar en nuestros mundos mental, social y material.

Particularmente Goatly presenta una visión negativa de los efectos del uso de la metáfora en el mundo occidental; a través de su análisis demuestra que determinados patrones metafóricos afectan el bienestar y la supervivencia de la raza humana al motivar prácticas sociales de desigualdad, injusticia, explotación ambiental y económica. Goatly (2007: 402) sostiene en consecuencia que “most important ideological metaphor themes, those which value wealth, competition, possessions, time, even if they had their origins within bodily experience, grew up and became dominant in a particular historical and cultural context.”

## 1.5 Metodología

Sobre la base del marco teórico planteado, analizamos críticamente las expresiones metafóricas del registro cotidiano en revistas de divulgación de informática a través de la perspectiva funcional, interrelacionando sus aspectos lingüísticos y cognitivos. El análisis se acota en particular a las elecciones lingüísticas que aportan a la función ideacional experiencial del modelo de Halliday (2004). Buscamos inferir representaciones que contribuyen ideológicamente al mundo informático.

Para la identificación de las metáforas, tomamos los conceptos que surgen de la definición de metáfora de Goatly (*The Language of Metaphors*, 1997, 8-9, 108-109). Esto es, concebir que la metáfora tiene lugar cuando una unidad de discurso (*Vehicle Term* - Término Vehículo) se utiliza para referirse a un objeto, concepto, proceso, cualidad,

relación o mundo al que no refiere o no coliga convencionalmente (*Topic Term* – Término Tópico) y cuando esa referencia o coligación no convencional se comprende sobre la base de la similitud o analogía (*Ground* – Fundamento).

Adoptamos esta concepción de metáfora por sus aportes teórico-metodológicos que integran los aspectos funcionales, lingüísticos y cognitivos. A saber:

1) Goatly enmarca su definición en términos funcionales al distinguir variedades metafóricas de acuerdo a las metafunciones del lenguaje del modelo hallideano. Entre las variedades funcionales de metáforas identifica las ‘ideacionales’ que tienen, entre otras, las funciones ideológica y de recontextualización de la experiencia.

2) El autor identifica lingüísticamente los Términos Tópico y Vehículo; entiende que la lengua refleja la experiencia a través de diferentes categorías léxicas (sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios, etc.) y configuraciones gramaticales (frases, oraciones, etc.). Éstas pueden ser usadas metafóricamente cuando presentan algún tipo de variación semántica que no se correlaciona con su valor referencial o coligación convencionales. Las realizaciones léxico-gramaticales de los términos en cuestión aportan mayor o menor fuerza metafórica.

3) En concordancia con Goatly (1997), Lakoff y Johnson (1980) consideran que la metáfora (conceptual) se manifiesta en todo tipo de elementos léxico-gramaticales. Esta ‘evidencia lingüística’ hace posible establecer una relación lingüístico-cognitiva entre los Términos Tópico y Vehículo y los Dominios Meta y Fuente. “Topic and Vehicle”, dice Lynne Cameron (1999: 14), “[are] not just [considered] as surface forms but rather as underlying systems of semantic and conceptual information.”<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Si bien los cognitivistas (Lakoff y Johnson, 1980; Lakoff, 1993; Lakoff y Turner, 1998; Kövecses, 2002) plantean la distinción entre ‘metáfora’ y ‘expresión metafórica’ para separar los conceptos metafóricos de los

Atendemos también a la dimensión cognitiva que encierra la definición del concepto en Lakoff y Johnson (1998:158); “Hemos descubierto”, afirman los autores, “que las metáforas nos permiten entender un dominio de la experiencia en términos de otro. Esto sugiere que la comprensión se produce en términos de dominios totales de experiencia y no en términos de conceptos aislados.”. Estas experiencias son sociales y por ende grupales. De ese modo, si situamos las expresiones metafóricas dentro de dominios de la experiencia como los que ya anticipáramos (estética, placer, guerra, entre otros), es posible así relacionarlas a través de dichos dominios con las creencias e ideas sociales que según van Dijk (2000, 2003) constituyen la base del discurso.

Teniendo en cuenta estos conceptos, en primer término, clasificamos las metáforas de acuerdo a los diferentes dominios de la vida cotidiana que surgen de la selección léxica, colocaciones y/o combinaciones entre ítems léxicos. Tomamos los ítems léxicos que conforman los Términos Vehículo como base para la distinción de dominios dado que en ellos subyacen representaciones conceptuales que facilitan su sistematización. Esta clasificación ordena la etapa que sigue en el análisis.

En segundo lugar, el estudio se centra en las señales de superficie tanto léxicas como gramaticales que dan cuerpo a las metáforas en los diferentes dominios reconocidos. En el análisis se aplican procedimientos desarrollados por Fairclough (1989), Fowler (1991) y Goatly (2000) de acuerdo con los lineamientos de la LSF.

El objetivo es reconocer las opciones léxico-gramaticales que realizan diferentes posturas ideológicas. Se analizan a) las elecciones de vocabulario puesto que sus

---

medios lingüísticos a través de los cuales se accede a ellos, en este trabajo utilizamos indistintamente ambos términos dado que nuestro análisis trasciende la metáfora conceptual. Asimismo, destacamos que nuestro abordaje funcional no incluye el concepto de metáfora gramatical desarrollado por Halliday (2004).



categorizaciones involucran dimensiones conceptuales de la ideología que son determinantes de la estructura ideacional y b) las opciones gramaticales de la transitividad de la cláusula en los que subyacen representaciones experienciales que, a criterio de Goatly (2000), resultan ideológicamente más peligrosas por estar menos expuestas que en el aspecto léxico.

Así, partimos del estadio *descriptivo* porque el análisis de los rasgos formales de las metáforas es el punto de entrada a los aspectos ideológicos que subyacen en las mismas, para pasar a lo *interpretativo*. En tanto la metáfora es la expresión lingüística de diferentes maneras de concebir el mundo, las cuestiones ideológicas deben también ser rastreadas en los procesos cognitivos, en particular las inferencias requeridas para la comprensión de lo metafórico. Se completa, por último, los recursos y mecanismos que permiten el acceso a las creencias o ideas subyacentes y fundamentan nuestro análisis *crítico*<sup>14</sup> al relacionar la operatoria metafórica con las condiciones sociales del contexto de producción de los textos considerados.

Los datos se procesan y analizan a) *cualitativamente* mediante la observación y comparación del uso de las expresiones metafóricas en sí, a fin de encontrar patrones recurrentes en los diferentes niveles planteados que confirmen o refuten las hipótesis a-priori o aquellas que se van generando a medida que avanza el estudio y b) *cuantitativamente* mediante la elaboración de cuadros o tablas solamente en aquellos casos en los cuales sea necesario utilizar datos numéricos para marcar con un grado aceptable de

---

<sup>14</sup> Como no es nuestra intención seguir al pie de la letra el modelo tridimensional de Fairclough sino, al igual que los demás modelos presentados, adaptarlo a nuestros objetivos y necesidades, no incorporamos el estadio 'explicativo' puesto que requiere de teorías sociológicas que exceden nuestra competencia. En su lugar, hablamos de 'crítico' por adaptarse a los niveles lingüístico-discursivos de nuestro abordaje.

precisión tendencias, regularidades o discrepancias tanto en los niveles individuales como globales.

## 1.6 Corpus

Este trabajo se desarrolla a partir de un corpus conformado por 26 ejemplares de las revistas *PC World* (10 ejemplares) y *PC Magazine* (16 ejemplares) en la versión original en inglés, elegidas al azar entre las publicadas en los años 2003 al 2006.

Se eligieron estas publicaciones por ser las revistas líderes en su género en nuestro país y a nivel internacional y cuentan inclusive con versiones digitales que facilitan su lectura on-line y aumentan así el número de lectores.

*PC World* es una revista mensual leída por aproximadamente 5 millones de personas que ofrece información computacional y de integración tecnológica para ámbitos laborales (técnicos y de gerenciamiento) y domésticos. *PC Magazine* es también una revista mensual con más de 6 millones de lectores que compite en contenidos y destinatarios con la anterior.

Ambas publican números especiales, lo que aumenta considerablemente su presencia en el mercado, llegando a tener 22 publicaciones en el año a los fines de la actualización. Tienden a concentrar la información en la venta de productos (software y hardware) y se diferencian de otras publicaciones similares (*Smart Computing in Plain English*, por ejemplo) por estar dirigidas a un tipo de lector medianamente alfabetizado tecnológicamente (profesionales no expertos en el ámbito de la tecnología digital o, en el caso de nuestros lectores de referencia, universitarios del ámbito informático o electrónico).

Si bien han comenzado a aparecer en el mercado argentino versiones en español de estas publicaciones, hemos analizado sus contenidos y corroborado que se trata de

traducciones realizadas en España de los originales en inglés. Teniendo en cuenta la complejidad implicada en la traducción de metáforas y los efectos discursivos, socioculturales y de representación que toda traducción arrastra, consideramos apropiado un corpus en la lengua original.

De las publicaciones que conforman nuestro corpus, hemos seleccionado un total de 220 citas metafóricas extraídas de los diferentes artículos tecnológicos, reseñas, columnas de opinión, editoriales de cada revista. Si bien estos textos pueden ser entendidos como géneros particulares, no consideraremos sus restricciones genéricas por concebir estas publicaciones como representativas de un género en sí mismo. Cabe destacar que quedan totalmente excluidas del análisis las metáforas usadas en las publicidades por tener características muy específicas que exceden el alcance de esta tesis y merecen ser tratadas particularmente.

No es nuestra intención una selección exhaustiva de expresiones metafóricas que respondan a criterios de representatividad. Simplemente hemos colectado una cantidad suficiente de muestras estratégicas que no solo respondiera a criterios acordes a los objetivos de la investigación, sino que también nos permitiera la realización de un análisis lo más detallado posible. Entendemos los resultados obtenidos como indicativos de tendencias en las publicaciones en cuestión. Estos podrán confirmarse o no en futuras investigaciones a través de muestras más amplias y representativas.

Por último, cabe puntualizar que existe algún consenso entre los autores (Ortony et.al., 1993; Lakoff y Johnson, 1998; Goatly, 1997) con relación a la clasificación de metáforas desde el punto de vista de su permanencia a lo largo del tiempo. Si bien aparecen numerosos términos que especifican diferencias puntuales (metáforas fósiles, vitales, debilitadas, extintas, durmientes, congeladas, activas, inactivas, etc.) los autores concuerdan

en que al menos existen dos tipos básicos, con sus respectivas variaciones intermedias, esto es, las metáforas ‘vivas’ y las metáforas ‘muertas’.

Aunque tengamos en cuenta estas diferencias teóricas para la conformación de muestras, hemos prestado especial atención a las ‘frases hechas’ por su alta frecuencia de uso. Como tales, dichas frases han perdido su naturaleza metafórica a lo largo del tiempo para convertirse en expresiones de uso literal. Sin embargo, su recurrente recontextualización en el corpus ha dado lugar a nuevas interpretaciones metafóricas. Han sido por lo tanto incorporadas en nuestro análisis como metáforas vivas.

## **1.7 Organización del trabajo**

Presentamos a continuación un breve resumen de los capítulos que conforman nuestro trabajo.

Además del presente **Capítulo 1** en el cual introducimos los fundamentos, objetivos y lineamientos teórico-metodológicos, el **Capítulo 2** analiza la expresión metafórica desde la perspectiva cognitiva. Se observa en los ejemplos analizados una metaforización de la tecnología de la información dentro del dominio de la vida humana, específicamente de la personificación. Esta se manifiesta en cuatro dimensiones: ser viviente, ser social, ser emocional y ser pensante. La personificación se concentra mayormente en la dimensión ‘ser viviente’ tanto física como funcional. En las dimensiones restantes, contrariamente a lo esperado, el ‘ser pensante’ es la dimensión menos recurrente. Si bien nuestro análisis no se centra en el enfoque cognitivo propiamente dicho, esta aproximación es un punto de partida conceptual que nos permite profundizar el abordaje de la personificación a través del análisis lingüístico en los siguientes capítulos.

Los **Capítulos 3 y 4** presentan un análisis léxico de las expresiones metafóricas concebidas como recursos lingüísticos y discursivos que aportan elementos propios de análisis y contribuyen a una visión enriquecida de la representación metafórica ideacional de nuestro corpus. Se analizan críticamente dichas elecciones léxicas y se demuestra cómo éstas van creando estructuras latentes de significado que construyen representaciones ‘no ingenuas’ de la realidad. Contribuyen así a valoraciones ideológicas debido a que funcionan también como recursos discursivos que adquieren significación al relacionarse con el medio social y cultural en el que se desarrollan.

El análisis léxico en el **Capítulo 3** se centra en los ‘Términos Tópico’ correspondientes al registro especializado de la informática. Este nos permite aproximarnos a una representación de la realidad informática como algo dinámico, en evolución, organizado por jerarquías y centrado mayormente en la imagen. Esta representación tópica encuentra su traducción en las dimensiones metafóricas ‘ser viviente’ y ‘ser social’.

El análisis léxico en el **Capítulo 4** se centra en los ‘Términos Vehículo’ relacionados con la dimensión ‘ser viviente’ por conformar el mayor dominio del corpus. Los términos vehículo (realizados a partir de diversas categorías: sustantivos, adjetivos, verbos del registro coloquial) refieren a aspectos físicos y biológicos de este ‘ser viviente’. El predominio del ‘adjetivo’ explica la centralidad dada a la imagen y define la personificación de la tecnología como un ser con un cuerpo y una biología en constante cambio y movimiento que constriñe la temporalidad de su existencia.

El **Capítulo 5** analiza el componente ideacional en las dimensiones ‘ser social’, ‘ser emocional’ y ‘ser pensante’. Estos dominios, si bien comparativamente inferiores en recurrencia al ser viviente, personifican la tecnología desde la experiencia mental y socio-

cultural por lo cual consideramos el sistema de la transitividad (Halliday, 2004) como herramienta conceptual adecuada para su estudio. El predominio de las cláusulas relacionales indica la tendencia hacia una representación estática de la realidad informática en la que priman atributos socialmente desintegradores, emocionalmente inestables y mentalmente limitados. Estos aspectos contradicen la imagen naturalizada de una tecnología a la que se le atribuye una funcionalidad racionalmente lógica.

El **Capítulo 6** presenta las Conclusiones del trabajo y sugiere algunas líneas a seguir en el caso de abordar futuras investigaciones teniendo en cuenta el alcance parcial de este estudio.

Finalmente se enumera la **Bibliografía** que ha servido de apoyo para este trabajo.

## CAPÍTULO 2

### LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN COMO SER HUMANO (análisis cognitivo)

#### 2.1 Introducción

Antes de comenzar con nuestro análisis, nos ubicamos en la idea de ‘metáfora computacional’ como síntesis de la naturaleza metafórica que predomina en la representación del mundo informático. Dada la analogía ‘mente humana – computadora’ que ciertas corrientes del cognitivismo plantearon como modelo de procesamiento de la información en el cerebro (de Vega, 1984), la computadora, según de Gracia y Castelló (2003), se convierte en metáfora mientras que la mente humana puede ser vista como el referente literal.

La computadora, sin embargo, es actualmente icono de un universo tecnológico (informático) más amplio que incorpora no sólo máquinas sino también todo lo relativo a sus capacidades y procesos. Utilizaremos por consiguiente el término ‘tecnología’ por ser más abarcador y representativo de las instancias de corpus que manejamos. Cabe aclarar por otro lado que la palabra ‘informática’, de *información* y *automática*, refiere al tratamiento de la información a través del uso de la tecnología computacional. El uso de la palabra ‘tecnología’ en esta tesis es aplicable en consecuencia al concepto de lo que hoy se conoce como ‘tecnología de la información’.

Bustamante Donas (1993: 42) sostiene que: “Desde el punto de vista funcional, la tecnología puede ser dividida entre la que se sitúa en el interior del hombre, lo que se inserta en su corporalidad y en su actividad social, y aquella que pasa a formar parte del mundo externo.”. La metáfora desde esta perspectiva cognitivista está concebida prácticamente dentro de la misma línea conceptual:

TECNOLOGÍA	METÁFORIZACION HUMANA
<p>- Se sitúa en el <b>interior del hombre</b>, esto es, en su <b>mundo mental</b></p> <p>- Se inserta en su <b>corporalidad</b></p> <p>- Se inserta en su <b>actividad social</b></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Esta '<b>conceptualización</b>' emerge en el 'mundo externo' como:</p> <p style="text-align: center;">Producto (máquinas, artefactos, dispositivos, etc.)</p>	<p>- Es un fenómeno del <b>pensamiento</b> y como tal parte integral del <b>sistema cognitivo humano</b></p> <p>- Tiene sus raíces en la experiencia <b>corporal y física</b> (embodiment)</p> <p>- Tal experiencia permite la <b>relación con el entorno</b> (físico, <b>social</b> y cultural)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>La metáfora '<b>conceptual</b>' se manifiesta en el lenguaje como:</p> <p style="text-align: center;">Expresión lingüística (palabras, frases, etc.)</p>

**Cuadro 2.1: Correlación conceptual tecnología - metáfora**

Mc Quire (2006: 255), por su parte, considera que “defining the technological activates the border between nature and culture, and goes to the heart of what it means to be human.” La tecnología de la información en consecuencia al estar incorporada a la vida del hombre (usuario) y ‘encarnada’ en ella, se concibe metafóricamente a partir de un imaginario común que se manifiesta en expresiones metafóricas como las que serán objeto de nuestro análisis. Es posible así plantear una extensión de la ‘metáfora computacional’ y hablar de una ‘metáfora tecnológica’ en la cual la tecnología es metáfora mientras que el ‘hombre’ es su referente literal; así sus atributos no sólo cognitivos sino también biológicos, físicos, emocionales y sociales tienen su proyección en la tecnología de la información.

## 2.2 La analogía hombre - tecnología

En las revistas de divulgación de informática que conforman nuestro corpus, encontramos numerosas instancias de expresiones metafóricas en las cuales subyace la analogía hombre – tecnología. Analizamos los siguientes casos a modo de ejemplo:



- (1) Dual layer recording still **suffers from a few growing pains** but the DRV – 7400 is a landmark product which represents a significant step forward for the DVD industry. (*PC Magazine, June, 2004, p. 66*)
- (2) Microsoft has significantly changed Windows Update for use with SP2, placing the most critical software updates into a **friendly**, new, single step installation routine. (*PC World, March, 2004, p. 30*)
- (3) Without a technology update, operating systems older than Service Pack 1 of windows XP **are unable to recognize** more than 137 GB of available space on a hard drive. (*PC World, September, 2004, p. 84*)
- (4) If you are simply disgruntled about Windows and its occasional **instability**, migrating to Linux probably wouldn't be the best move. (*PC World, February, 2004, p. 110*)

Como ya fuera anticipado, aplicamos los conceptos de ‘tópico’, ‘vehículo’ y ‘fundamento’ de la definición de Goatly (1997: 8-9) para la identificación de las metáforas.

En (1) el carácter metafórico de *Dual layer recording still suffers from growing pains* proviene de la referencia no convencional de *Dual layer recording* (tópico) a la persona-niño que subyace en la expresión *suffers from growing pains* (vehículo). El fundamento de esta metáfora está dado en la analogía hombre – tecnología puesto que la tecnología de grabación (*dual layer recording*) experimenta al igual que un niño ‘dolores de crecimiento’.

Goatly (2007) entiende que el fundamento es el producto del proceso de proyección (*mapping*) en el cual se entablan las relaciones de similitud o analogía que constituyen o inventan una realidad. Este proceso no es mecánico y conforma “an open-ended class of potential correspondences” (Lakoff 1993: 210) A los fines de un análisis más profundo, ampliamos el fundamento (1) a partir de las nociones de ‘dominio fuente’ y ‘dominio meta’ (Lakoff y Johnson, 1992, Kövecses 2002). Así, es posible establecer algunas proyecciones tales como:

<b>DOMINIO FUENTE: hombre</b> <i>suffers from growing pains</i>	<b>DOMINIO META: tecnología</b> <i>Dual layer recording</i>
- es de corta edad (niño)	- es una tecnología nueva
- está en crecimiento	- está en evolución
- su cuerpo duele (el crecimiento muscular y óseo está en proceso)	- su funcionamiento tiene problemas (su perfeccionamiento está en proceso)
- el dolor es temporario (en la medida en que vaya creciendo irá desapareciendo)	- los problemas son temporarios (en la medida que se vaya evolucionando tecnológicamente irán desapareciendo)

**Cuadro 2.2: Proyecciones metafóricas hombre - tecnología**

Como se ve, la tecnología se conceptualiza en esta instancia sobre la base de ciertos atributos biológicos relacionados con: a) la etapa evolutiva del ser humano: los primeros años de vida y su desarrollo físico = los primeros tiempos desde su creación y sus actualizaciones tecnológicas y b) los efectos físicos de tal desarrollo: los dolores en la estructura ósea y muscular = los inconvenientes en la estructura física interna dual (dos capas) de los dispositivos en cuestión.

El contraste entre esta tecnología y la *DRV – 7400* marcado por la expresión *a significant step forward* permite por otro lado extender la interpretación metafórica a este último producto. Así de la tecnología-niño pasamos a una tecnología-adolescente/joven que ha superado la etapa anterior y en consecuencia ya es un referente (*landmark product*) dentro de la industria en cuestión.

En (2) *friendly* (adjetivo) coliga no convencionalmente con *installation routine* (sustantivo compuesto) al estar dentro de la frase nominal *a friendly, new, single step installation routine*. Así, el atributo *friendly* (vehículo), que sugiere una actitud amable y de entrega del ser humano hacia otros seres humanos generada en lazos de amistad, es aplicado a la rutina de instalación de actualizaciones del software *Windows Update* (tópico).

El fundamento de esta metáfora reside en la analogía planteada ante la posibilidad que tienen tanto las personas (dominio fuente) como la tecnología (dominio meta) de comunicarse y relacionarse con sus pares en base a determinadas características u objetivos comunes. Podemos así establecer ciertas correspondencias entre los dominios meta y fuente como ser:

<b>DOMINIO FUENTE: personas amigables</b>	<b>DOMINIO META: tecnología (<i>updates</i>) amigable</b>
- se interrelacionan sobre la base de 'afinidades' (ideas, intereses, personalidad)	- los sistemas operativos se conectan cuando son 'compatibles'
- promueven relaciones que no se compran	- es un servicio gratuito que puede ser automático
- se caracterizan por hacer las cosas más fáciles	- es accesible y no complicada
- forman grupos	- forman redes de comunicación entre sistemas

**Cuadro 2.3: Proyecciones metafóricas hombre – tecnología amigables**

La tecnología en este caso se conceptualiza en consecuencia a partir de la noción de relaciones humanas de naturaleza social. Cabe recordar, sin embargo, que toda proyección entre dominios es parcial lo que permite resaltar algunos aspectos y esconder otros (Lakoff y Johnson, 1980). En esta metáfora, el aspecto afectivo que caracteriza este tipo de relaciones entre las personas queda excluido; por la misma naturaleza tecnológica del dominio meta, el concepto *friendly* se limita a resaltar una (inter)conexión de carácter funcional.

En (3) *unable to recognize* (vehículo) refiere no convencionalmente a *operating systems* (tópico). El fundamento de esta metáfora se centra en la analogía mente humana – tecnología, con cierta reminiscencia a la metáfora computacional que tratáramos al comienzo: el sistema operativo se metaforiza al atribuírsele habilidades cognitivas que son privativas del ser humano.

Cabe destacar, sin embargo, que la expresión *older than* relacionada con el t3pico le agrega existencia cronol3gica a la tecnolog3a en cuesti3n. Seg3n surge del veh3culo, el sistema operativo presenta inconvenientes en el reconocimiento de determinados datos provocados por ‘desactualizaci3n’ tecnolog3ica a trav3s de determinado tiempo. Partiendo de la idea de ‘conocer’ como la interrelaci3n de informaci3n dada – nueva (de Vega, 1985), se proyecta en el sistema operativo lo que suele suceder con personas pertenecientes a generaciones anteriores; al no estar ‘actualizadas’ sobre determinados temas no logran comprender cierta informaci3n. Se entabla as3 una analog3a m3s espec3fica: hombre desactualizado – tecnolog3a desactualizada fundamentada en inconvenientes de car3cter funcional (cognitivo).

Es posible as3 establecer algunas correspondencias entre dominios fuente y meta:

<b>DOMINIO FUENTE: personas desactualizadas</b>	<b>DOMINIO META: tecnolog3a desactualizada</b>
- su comprensi3n est3 limitada	- su operatividad est3 limitada
- no puede (re)conocer cierta informaci3n porque no existe en su memoria	- no puede administrar datos o contenidos porque ciertos recursos est3n ausentes en el sistema.
- es posible ponerse al d3a	- es posible la ‘actualizaci3n’ (updates)

**Cuadro 2.4: Proyecciones metaf3ricas hombre – tecnolog3a desactualizados**

Resulta relevante mencionar que la palabra ‘old’ - a prop3sito de la expresi3n *older than* - refiere tanto a personas como a objetos y se opone, de acuerdo al tiempo de vida o uso, a ‘joven’ y ‘nuevo’. Es factible entonces entablar tambi3n la analog3a hombre (viejo) – tecnolog3a (vieja).

As3, un sistema operativo puede llegar a ser ‘viejo’ en un per3odo muy corto de tiempo debido a los vertiginosos avances tecnolog3icos. Un ser humano de edad avanzada suele tener problemas de memoria que le imposibilitan actuar normalmente. En este caso, el sistema que excede determinada ‘edad’ tecnolog3ica (*older than Service Pack 1 of Windows*

XP) tampoco funciona adecuadamente con relación a la memoria: no le resulta posible reconocer más de *137 GB of available space on a hard disk*.

Por último, la naturaleza metafórica de (4) reside en la referencia no convencional que se establece entre el sistema operativo *Windows* (tópico) y su *instability* (vehículo). Esta ‘inestabilidad’, que implica cambios abruptos de comportamiento o reacciones extremas inesperadas forma parte del comportamiento emocional humano ante ciertos trastornos de la personalidad. Se entabla así la analogía hombre (inestable) – tecnología (inestable) fundamentada en variaciones de conducta.

Por tanto, es posible encontrar entre los dominios fuente y meta ciertas proyecciones, como

<b>DOMINIO FUENTE: personas inestables</b>	<b>DOMINIO META: tecnología inestable</b>
- su comportamiento es cambiante, se manifiesta repentinamente y sin causa o motivo aparente	- su comportamiento es anómalo inesperado y sin causa o motivo aparente
- se observan variaciones y fluctuaciones emotivas (altibajos de ánimo, reacciones pasionales, abulia, etc.) en forma inconstante.	- se observan variaciones y fluctuaciones en el desempeño (bloques, anuncios de error, lentitud, pantalla congelada, etc.) no sistemáticas.
- la estructura psicológica presenta trastornos	- el hardware y el software presentan defectos

**Cuadro 2. 5: Proyecciones metafóricas hombre – tecnología inestables**

Al sistema operativo *Windows* se le atribuye así una psiquis que tiene respuestas emocionales negativas.

Es importante considerar, con relación a lo anterior, que la naturaleza interactiva que plantea la tecnología (de la información) da lugar a que algunas veces el usuario también reaccione emocionalmente ante comportamientos tecnológicos. Expresiones como ‘lovers of’, ‘have a date with’, ‘drives me nuts’, ‘fed up with’, ‘confusing’, ‘frightening’, ‘frustrating’, entre otras, que aparecen en nuestro corpus así lo demuestran. No sólo se plantea en tales casos la analogía hombre – tecnología. La interacción hombre - tecnología

da lugar a que el usuario viva la tecnología como metáfora de sí mismo al estar la tecnología metaforizada como ser humano.

Esta relación dialéctica, consecuencia de la ‘metáfora tecnológica’ que planteáramos al comienzo, se observa en el ejemplo (4). Encontramos allí una cadena de reacciones emocionales que se produce entre el sistema operativo y el usuario. Esto es, Windows y su inestabilidad hacen que el usuario (*you*) reaccione con enojo o desconcierto (*disgruntled*) y busque la solución en otro sistema operativo. Esto último surge del comentario *migrating to Linux probably woudn't be the best move* de parte del autor del texto. Esta tercera persona a su vez se convierte en el mediador entre ambas partes; palabras como *simple (disgruntled)* u *occassional (instability)* funcionan como atenuantes ante el conflicto planteado entre el hombre literal (usuario) y el hombre metafórico (*Windows*).

En concordancia con la perspectiva cognitivista de Lakoff y Johnson (1980), encontramos en los ejemplos analizados que nuestro sistema conceptual, básicamente metafórico, estructura la manera en la que pensamos y actuamos. Es posible entonces ‘pensar’ una visión de ‘tecnología’ de la información dentro del dominio de la vida humana, esto es, ‘personificarla’ e (inter) ‘actuar’ en consecuencia con ella desde dicha estructuración conceptual.

De lo anterior surge entonces que:

<b>La Tecnología de la Información es entendida como ‘ser humano’</b>		
<b>Se conceptualiza metafóricamente como</b>	<b>Toma como referencia no convencional los aspectos</b>	<b>Emerge a través de expresiones relacionadas al</b>
Ser Viviente	Biológico o físico	Cuerpo
Ser Pensante	Cognitivo	Mente
Ser Social	Social	Relaciones o actividades con sus pares
Ser Emocional	Psicológico	Conductas o reacciones personales o sociales

**Cuadro 2.6: Personificación de la tecnología de la información**

### 2.3 Metáfora conceptual: LA TECNOLOGÍA ES UN SER HUMANO

Como ya hemos visto, según sugiere Bustamante Donas (1993), la palabra ‘tecnología’ refiere tanto a un concepto como a un producto. Esta concepción de tecnología como entidad ‘abstracta’ y ‘concreta’ aparece en algunas instancias de nuestro corpus:

- (5) In the past year, an abundance of new **products** that use the innovative **concept** of antenna **technologies** has delivered significant speed and coverage gains over standard 802.11a, b and g networking components. (*PC World, August, 2005, p. 84*)

Así, en este caso, *the innovative concept of antenna technologies* es un concepto o idea tecnológicos que ‘pasa a formar parte del mundo externo’ a través de su materialización en *an abundance of new products*.

Dentro del alcance de nuestro análisis, la ‘tecnología’ como dominio meta se concibe también en términos de categorías abstracta y concreta como vemos en el siguiente ejemplo:

- (6) Quality-of-service (QoS) technologies **let** you establish priorities for concurrent network activities... D-Link’s Broadband Internet / VoIP Accelerator **is coming** soon with that technology (the product’s price has yet to be determined). (*PC World, August, 2005, p. 86*)

Tanto a una categoría como a otra se les asignan atributos humanos. Así:

- ‘**let**’, término vehículo que coliga no convencionalmente con el término tópico ‘technologies’ sugiere que esta ‘tecnología’, concebida como entidad abstracta es:

- . un ser humano que
- . ocupa una posición jerárquica donde ejerce cierto poder porque
- . toma decisiones con relación al usuario (le otorga permisos),

- ‘**is coming ... with**’, término vehículo que coliga no convencionalmente con el término tópico ‘accelerator’ sugiere que esta entidad concreta (producto) es:

- . un ser humano que
- . se moviliza hacia un determinado lugar
- . en compañía de alguien importante (that technology refiere a ‘technologies’ con todos sus atributos)

La personificación de (*QoS*) *technologies* se define entonces a partir de los aspectos psicológico y cognitivo (su intención de otorgar permisos y para hacerlo es necesario tener determinados conocimientos) y social (dentro de un ámbito en el cual están involucradas más de una persona) mientras que en el caso de *accelerator* se resaltan los aspectos físico (movimiento que involucra alguna parte del cuerpo) y social (la presencia de más de una persona).

### **2.3.1. Metáfora ontológica**

Cabe destacar que, según Lakoff y Johnson (1980) y Kövecses (2002), entre otros, la personificación puede ser entendida como una de las ‘metáforas ontológicas’ más obvias por ser nosotros mismos en general y nuestros cuerpos en particular los que conforman su dominio fuente. Tal conocimiento sobre nosotros mismos, desde una perspectiva tradicionalmente antropocéntrica y cognitivamente experiencial, hace posible metaforizar y comprender metafóricamente entidades no humanas como ‘ideas’, ‘conceptos’, ‘teorías’, ‘acciones’, ‘objetos inanimados’, etc.

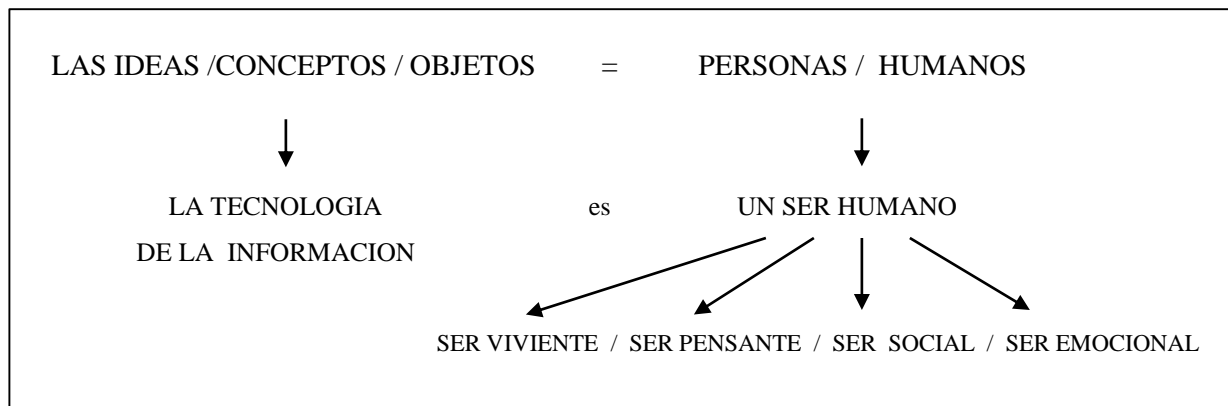


Estos dominios meta constituyen estructuras conceptuales genéricas que al ser poco definidas conforman la base para categorías más específicas, como podemos ver en el siguiente cuadro:

DOMINIO META		← DOMINIO FUENTE
ENTIDADES NO HUMANAS		ENTIDADES HUMANAS
ABSTRACTAS	CONCRETAS	
Ideas /conceptos/ etc.	Objetos inanimados	PERSONAS / HUMANOS
Tecnología de la información	Producto tecnológico	SERES HUMANOS
Tecnologías de calidad de servicio <i>Quality-of-service (QoS) Technologies</i>	Acelerador <i>Accelerator</i>	SER VIVIENTE SER PENSANTE SER SOCIAL SER EMOCIONAL

**Cuadro 2.7: Dominios meta y fuente de la metáfora ontológica**

A partir de esta jerarquía conceptual, es posible armar la estructura conceptual que da lugar a la personificación de la tecnología de la información:



**Cuadro 2.8: Estructura conceptual de la personificación de la tecnología de la información**

LAS IDEAS / CONCEPTOS / OBJETOS SON PERSONAS / HUMANOS (*IDEAS / CONCEPTS / INNANIMATE OBJECTS ARE PEOPLE / HUMAN*) aparecen en las bases *Metalude* (Goatly) y *Master Metaphor List* (Lakoff) como metáforas conceptuales básicas que cuentan con numerosos emergentes lingüísticos en la lengua inglesa por estar muy arraigadas (*entrenched*) culturalmente. Estas metáforas, llamadas *metaphor theme* (Goatly, 2007) o *metaphor keys* (Charteris Black, 2004), ocupan el nivel conceptual (supraordinal) más alto en la escala de generalidad; por tal motivo sustentan las metáforas conceptuales más específicas, como LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN ES UN SER HUMANO.

Es relevante aclarar que en las bases de datos referidas, fuente de evidencia en autores como Goatly (2007) y Kovecses (2002), sólo aparecen nombradas las metáforas conceptuales convencionales LA/S MÁQUINA/S / COMPUTADORA/S SON PERSONAS / HUMANOS (*MACHINE/S / COMPUTER/S IS /ARE PEOPLE / HUMAN*). Como ya lo anticipáramos en relación a nuestro uso del término ‘tecnología’ consideramos que, ante la vertiginosa evolución tecnológica, el dominio meta TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN es una instancia superadora que incluye los dominios meta MACHINES y COMPUTERS. Por tal motivo, LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN conforma nuestro dominio meta básico.

Por otro lado, la personificación, según Lakoff y Johnson (1980: 72) “cubre una amplia gama de metáforas cada una de las cuales escoge aspectos diferentes de una persona, o formas de mirar a una persona.”. Kóvecses (2004) en tal sentido habla de *metaphor utilization* ya que entiende que del mismo modo que en el dominio meta se resaltan y se ocultan determinados aspectos (*metaphor highlighting*), el dominio fuente también se centra en algunos e ignora otros. En la metáfora de la ‘Gran Cadena del Ser’ (Lakoff y Turner, 1989), la categoría ‘humano’ es la que ofrece mayores recursos como dominio fuente. Además de sus propios atributos (mentales, intelectuales, sociales,

culturales), contiene los atributos de las categorías de orden inferior (atributos físicos de las cosas, atributos físicos y biológicos de las plantas y de los animales).

Las conceptualizaciones SER VIVIENTE / SER PENSAnte / SER SOCIAL / SER EMOCIONAL definen entonces con mayor especificidad la personificación de la tecnología en la que se ‘utilizan’ propiedades y comportamientos humanos diversos como vemos en los siguientes ejemplos:

- (7) We compare Palm OS and Windows Mobile to see which is **the champ** of the PDA World.

**THE MOBILE OS SMACK DOWN**

They’ve been **fighting** for the PDA **Crown** for years. **In one corner, the sinewy old champion**, Palm OS. **The challenger**, Microsoft Windows Mobile, was a **chubby** kid, but hardware advances and its recent Version 5.0 have turned **fat into muscle**. (*PC Magazine, November 8, 2005, p. 199*)

- (8) The 3002WTCi can **compete** competently with the Lenovo / IBM thinkPad X41 and the Sony T350P (though the **featherweight** Toshiba Portégé R200, at 2,7 pounds is still in a **league** of its own.). (*PC Magazine, August 9, 2005, p. 42*)

En estos casos, la personificación de la tecnología (PDAs y laptops) es mucho más específica que la conceptualización metafórica LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN SER HUMANO. Las palabras resaltadas en negrita contextualizan y definen atributos y acciones humanas que conllevan a la personificación de la ‘tecnología’ como ‘deportista’ en términos generales y como un ‘boxeador profesional’ más específicamente.

Tenemos entonces que LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN DEPORTISTA (BOXEADOR PROFESIONAL) donde:

LA TECNOLOGÍA ( <i>Palm OS, Microsoft Windows Mobile, Version 5.0, Toshiba Portégé R200</i> )	
UN SER HUMANO	<i>(chubby) kid</i>
UN DEPORTISTA	<i>The champ, the sinewy old champion, fat into muscle (entrenamiento), compete</i>
UN BOXEADOR ↓	<i>The challenger, featherweight, fighting for the ... crown, snack down, in one corner, league</i>
Profesional	<i>featherweight, crown, league</i>

**Cuadro 2.9: Ejemplo de personificación de la tecnología de la información**

En esta metáfora conceptual se conjugan atributos, motivaciones y comportamientos humanos relacionados con lo físico, lo emocional y lo social que permiten personificar la tecnología resaltando algunos aspectos como los siguientes:

SER VIVIENTE (FÍSICO): *sinewy, muscle, chubby, featherweight* (peso), *fat into muscle* (mejoramiento físico). Se proyectan sobre el dominio meta ‘tecnología’ atributos como resistencia, dureza, robustez, liviandad. Es importante destacar que en estos ejemplos la tecnología hace referencia sobre todo al ‘hardware’; por tal motivo, la conceptualización de una competencia boxística se plantea en el plano físico (de cuerpo a cuerpo).

SER EMOCIONAL: *the challenger, snack down, fight(ing), compete*. En este caso el dominio fuente se construye a partir de actitudes y (re)acciones que revelan conductas motivadas por emociones que podrían calificarse como violentas. Así la ‘persona’ es el ‘desafiador’, el ‘agresor’, el ‘peleador’; inclusive *compete*, la palabra más neutra, podría ser entendida como una extensión de la metáfora convencional LA DISCUSIÓN ES UNA GUERRA (Lakoff y Johnson, 1980) donde predomina el componente de ataque y defensa. En la ‘tecnología’ se proyectan conductas desafiantes, agresivas, competitivas que resultan necesarias a los fines de la ‘pelea’ para ocupar un lugar en el mercado, en este caso, el primero: *champ, champion, Crown*.

SER SOCIAL: *league*. Al hacer referencia a la pertenencia a una institución destinada a promover actividades (peleas) en beneficio de sus miembros, la tecnología queda encuadrada socialmente al ser entendida como miembro (producto) de dicha asociación (empresas, fabricantes, etc.) al que se le ofrece la oportunidad de ‘pelear’ un lugar en el mercado (ring: *in one corner*). Estos eventos a su vez convocan a público (compradores / admiradores del producto) lo que intensifica su rol social, que en muchos casos no sólo se relaciona con la competencia sino que también tiene una estrecha relación con el ‘entretenimiento’ como sucede con el uso de la tecnología en cuestión.

Si bien, como se puede observar, es posible hacer varias proyecciones entre los dominios meta y fuente, en estos ejemplos, a juzgar por la única palabra que lo sustenta (*league*), el aspecto social resulta el menos expuesto de los tres. Asimismo, es interesante destacar que toda actividad deportiva implica no sólo intervenciones físicas sino también de carácter mental; sin embargo, el aspecto ‘cognitivo’ en este caso queda totalmente oculto. Como resaltar y ocultar se presuponen mutuamente, la ‘utilización metafórica’ en estos casos deja al descubierto un modelo de ‘ser humano’ no pensante y socialmente limitado que se proyecta en una tecnología que sólo resalta aspectos humanos funcionales (cuerpo fuerte y emociones violentas) para representar la lucha en el mercado.

En los siguientes ejemplos, sin embargo, la utilización metafórica del dominio fuente se parcializa a partir de un ser humano cuyos aspectos físico y biológico, a diferencia de (7) y (8), se muestran comprometidos.

- (9) PCs frequently **suffer a period of vulnerability** between the time when the source code for a **new worm** hits the Internet and the time the **antivirus** definitions to **block and clean the infection** are available for download. Panda detects and **disinfects** most forms of malware, and will alert you to (but won't fix) spyware **infestations** (*PC World, June 2005, p. 164*)

(10)


## Instant Relief for a Day Full of “Ooops!”

These eight tools and tips are sure cures for your common computing uh-ohs.

SO HOW WAS MY DAY? The printer stopped working, I permanently deleted a critical file, and my hard drive started whining, asking for early retirement (something I was ready for, too). And I hadn't even made it to my morning coffee break.

What, me worry? Not a chance. I have a cellarful of tricks, utilities, and strategies that save my bacon regularly.

My last stomach-churning adrenaline rush occurred when my hard drive wouldn't boot. (This time I was dumb lucky: I had simply left a floppy disk in the drive.) I've developed a strategy for



ity like PC Inspector Smart Recovery, which restores image and video files in over 25 formats on memory cards, or PC Inspector File Recovery, which retrieves 26 file types from FAT32- and NTFS-formatted hard drives. Go to [find.pcworld.com/41636](http://find.pcworld.com/41636) to download Smart Recovery, and visit [find.pcworld.com/41639](http://find.pcworld.com/41639) for File Recovery.

Recovering a deleted file is easier if you keep your drive defragged and act fast. Before you run a recovery tool, close all other apps. Save the restored file to a different partition or hard drive, or to external media. Visit [find.pcworld.com/41639](http://find.pcworld.com/41639) for File Recovery.

(PC World, June 2004, p. 53)

La concepción metafórica en (9) y (10) conduce a la metáfora LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN ES UN SER HUMANO VULNERABLE donde la tecnología (PC) se personifica desde la indefensión biológica y se convierte en un:

SER VIVIENTE (u organismo) sufriente (*suffer, common computing uh-ohs*) que padece problemas de salud (*infection, infestation*) provocados por falta de defensas (*period of vulnerability*) que facilitan la entrada de agentes patógenos al organismo (*a new worm*) y por eso se encuentra débil y limitado físicamente (imagen). Existe sin embargo la medicación correspondiente (*antivirus*) que cura (*disinfect, block and clean the infection, sure cures*) y logra alivio (*instant relief*) en tanto y en cuanto el ‘usuario’ se haga responsable de su administración (imagen). En tal sentido se sigue que LA TECNOLOGÍA ES UNA VÍCTIMA no sólo por su vulnerabilidad sino también porque sin la voluntad ‘curativa’ del usuario la tecnología corre serios riesgos de colapsar (muerte).

SER (ANTI) SOCIAL: si bien no aparecen términos vehículo que refieran directamente a este aspecto, las enfermedades mencionadas (*infections* provocadas por virus y bacterias e *infestations* provocadas por parásitos). son contagiosas, esto es, se originan a partir de contactos físicos directos o indirectos producto de la vida social de cualquier ser humano.

Estas enfermedades, por su misma naturaleza, también conducen paradójicamente al ‘aislamiento’ social para evitar nuevos contagios. La tecnología ‘enferma’ es nuevamente estructurada como víctima, en este caso, de su participación dentro de ámbitos sociales.

En esta representación de la tecnología, la utilización metafórica de las debilidades y vulnerabilidades físicas y biológicas del ser humano permiten conceptualizar una PC imposibilitada de actuar tanto en su hardware (cuerpo) como en su software (funciones). Quedan asimismo en ‘sombras’ los aspectos ‘cognitivos’ (porque está ‘enfermo’ no puede pensar’) y ‘emocionales’ (porque está ‘enfermo’ no tiene voluntad, se siente deprimido, etc.). Tal ‘ocultamiento’ resalta al igual que en (8) y (9) un modelo de ser humano no pensante aunque con el agravante de estar emocionalmente disminuido.

Un aspecto a destacar es la participación del ser humano real (usuario) que puede asumir el rol de a) ‘enemigo’ o ‘victimario’ ante su decisión de no suministrar el *antivirus* o contrariamente de b) ‘amigo’ al tomar la decisión de hacerlo. En ambos casos el ‘usuario’ queda igualmente atrapado en una ‘red de gastos’: o pierde su PC y debe comprar otra, o compra el antivirus. Se invierte así la relación ‘víctima – victimario’ sugerida anteriormente y la tecnología (hombre metafórico) y el usuario (hombre literario) quedan confundidos en una especie de ‘lucha’ por sus sobrevivencias. La única salida, sin embargo, parece ser el ‘*antivirus*’ que beneficia tanto a PC como usuario pero que obliga al usuario a comprarlo.

Goatly (2007) sostiene que la interrelación entre dominios se plantea de dos maneras: por ‘multivalencia’ (dominios meta diferentes para un mismo dominio fuente) y por ‘diversificación’ (dominios fuente diferentes para un mismo dominio meta). Aunque en su planteo sobre la ‘diversificación’ se consideran dominios ‘fuentes’ pertenecientes a campos semánticos o esquemas conceptuales diversos, la personificación, al reflejar formas

diversas de mirar al ser humano, puede ser entendida como una forma de ‘diversificación’. Así, la ‘tecnología (de la información)’ como único dominio meta en esta etapa de nuestro análisis, cuenta con ‘diversos’ dominios fuente (ser humano, ser viviente, ser social, ser emocional, ser pensante, deportista, víctima, enfermo) que permiten abordar su complejidad desde diferentes ángulos.

### **2.3.2 Metáfora estructural**

Pensamos con Kövecses (2002) que una vez que la experiencia ha sido conceptualizada como metáfora ontológica es posible una conceptualización más definida y delineada de la realidad a través de las metáforas estructurales. Estas metáforas proyectan la ‘estructura’ del dominio meta en la ‘estructura’ del dominio fuente e incorporan una dimensión espacial que hace que la conceptualización sea más ‘visual’ y viva.

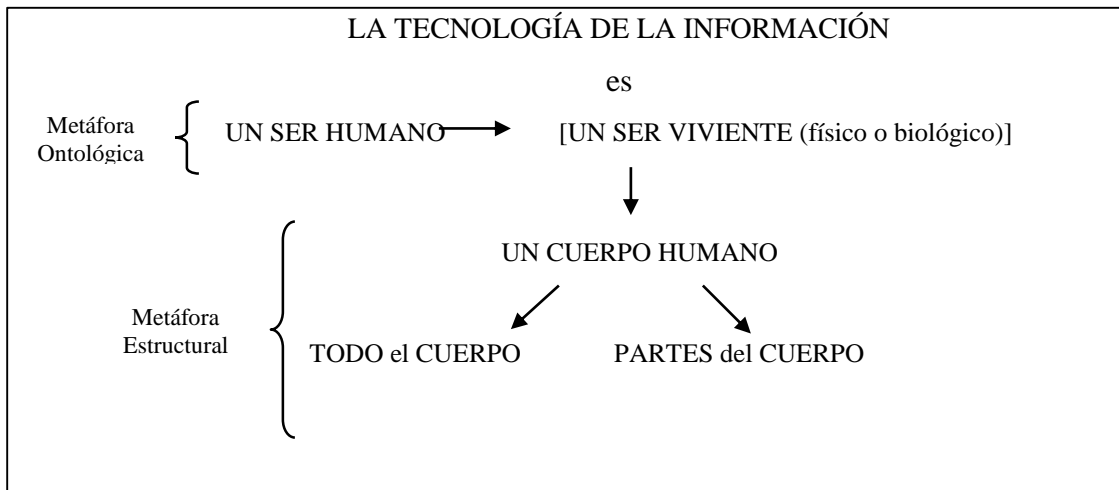
Como se recordará, el experiencialismo considera que el funcionamiento de nuestros cuerpos es crucial para la estructuración de nuestro sistema conceptual (Lakoff y Johnson, 1999). No resulta extraño, en consecuencia, que el cuerpo humano sea uno de los dominios fuente más comunes, según lo consideran algunos autores (Goatly, 1997, 2007; Kövecses, 2002) y lo registran las bases de datos consultadas (*Metalude, Master List*).

“The body as source domain”, dice Goschler (2005: 45), “supports the idea of using directly perceptible domains (body parts and organs and physical features like strength /weakness, disease/death) to structure more abstract things (like parts of the computer or computer programmes, human and political communities, communication) and therefore support one of the major claims of conceptual metaphor theory. Since the source domain is indeed the body, one could argue that “concrete experiences” here means the same as “bodily experiences” and thus, in this case the claims of conceptual metaphor theory and



the embodiment thesis are roughly the same but only in this special case of body metaphors”.

La personificación, como vimos anteriormente, utiliza como dominio fuente al ‘ser humano en su integridad’ (viviente, cognitivo, emocional y social). Las metáforas estructurales que toman al cuerpo humano, sus partes u órganos como fuente, se desprenden, en consecuencia, de estas metáforas ontológicas -en particular, de la especificación ‘ser viviente’- como vemos en el siguiente cuadro:



**Cuadro 2.10: Esquema de metáfora estructural**

En los ejemplos analizados en el apartado anterior subyace indirectamente la estructuración de la tecnología a partir del cuerpo humano; en (7) y (8), los atributos físicos de la ‘tecnología de la información’ son representaciones metafóricas que se originan en la musculatura del ser humano y en (9) y (10) la ‘enfermedad’ de la tecnología presupone un cuerpo/organismo afectado por algún tipo de dolencia. No son pocos, sin embargo, los casos en los cuales la tecnología de la información se conceptualiza directamente a partir de un cuerpo humano o de algunas de sus partes.

Cabe recordar que Johnson (1987) entiende que nuestra experiencia corporal da lugar a estructuras preconceptuales que proveen la base experiencial para muchas imágenes

esquemáticas; estas imágenes establecen parámetros de comprensión. Asimismo, según Lakoff (1987), Johnson (1987), Lakoff y Johnson (1980), dichas estructuras son gestálticas, es decir, consisten en partes pero se perciben como un todo coherente al interrelacionar dichas partes. Una de las imágenes esquemáticas más recurrentes es la que plantea la relación PARTE – TODO. El cuerpo humano, sus partes y órganos dan origen a tal estructura mental, la que por extensión permite conceptualizar metafóricamente otros dominios.

El esquema PARTE –TODO ha sido analizado por diversos autores (Lakoff y Johnson, 1980; Lakoff, 1987; Kövecses, 2002) como base de conceptualizaciones metonímicas donde la parte ‘representa’ al todo. Tal no es el caso en nuestro corpus puesto que el cuerpo humano ‘todo’ y algunas de sus ‘partes’, internas o externas, sirven de dominio fuente para proyecciones metafóricas que permiten ‘comprender’ las estructuras física (anatómica) o funcional (fisiológica) de la tecnología de la información.

### 2.3.2.1 El cuerpo (todo)

El cuerpo humano en su totalidad se utiliza como dominio fuente en instancias tales como:

- (11) The Cannon 2R200’s tall, thin **body** feels good in the hand. (*PC Magazine, August 23, 2005, p. 47*)
- (12) [The Panasonic PV – GS 250 Camcorder] sits comfortably in the hand, with the curved side of the **body** fitting into the palm. (*PC World, August, 2005, p. 125*)
- (13) The 51 MP21 features a bright, clear 2.5 inch LCD and a non-protruding 3x optical zoom lens. The sleek black **body** looks good... (*PC Magazine, August 9, 2005, p. 36*)

Si bien la palabra *body* (término vehículo en estos ejemplos), al igual que su equivalente en español, hace referencia tanto a la totalidad (cabeza, tronco y extremidades) como a la parcialidad (tronco), las palabras que designan sus propiedades: *tall*, *thin*, *sleek*, hacen presuponer que el dominio fuente de dichas metáforas es la totalidad del cuerpo humano. En mayor o menor grado la altura (*tall*) implica extremidades, la delgadez (*thin*) y el cuerpo trabajado armónicamente (*sleek*) presuponen todas las partes integralmente.

Pero el dominio fuente de tales metáforas, a juzgar nuevamente por los términos que refieren a sus propiedades, es un cuerpo humano ‘modificado’ ya sea por trabajo físico de musculatura en algún gimnasio (*sleek*) o por cirugía estética sugerida en el negativo *non protruding*.<sup>1</sup> Surge así la metáfora estructural LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN CUERPO HUMANO ESTETICAMENTE MOLDEADO / MODELADO / DISEÑADO donde el contorno de dicho cuerpo se proyecta sobre el cuerpo de la tecnología de referencia (en este caso cámaras fotográficas o camcorders). El dominio meta queda ‘delineado’ de esa manera como un cuerpo-objeto de formas perfectas que responde a los estereotipos estéticos de la época.

En este sentido, esta metáfora estructural es también ‘metáfora de imagen’ (Lakoff y Turner, 1989; Lakoff, 1993) porque se produce una ‘superposición’ de imágenes (la representación conceptual de formas del cuerpo) de un dominio sobre el otro dominio. De hecho, el término vehículo *body* conceptualiza una estructura global (desnuda) a la cual se le agregan otros términos: *tall*, *thin body*, *sleek black body*, *the curved side of the body*, que la completan semánticamente.

---

<sup>1</sup> Una de las colocaciones más frecuentes de la palabra ‘*protruding*’, según el *Merrian Webster’s Advanced Dictionary*, es ‘breasts’ (pechos) en relación a los resultados obtenidos después de cirugías estéticas.

Según de Vega (1984) existe consenso respecto de que las imágenes son formas de representación mental de tipo visual que muestran similitud estructural con lo que representan; por eso, esas conceptualizaciones son muy vívidas. No resulta extraño, entonces, que se produzca tal entrecruzamiento entre metáforas, dado que tanto la metáfora estructural como la de imagen permiten ‘dibujar’ con mayor definición las siluetas que sirven de soporte para resaltar el diseño de la tecnología.

Entre las propiedades que se le asignan al término vehículo *body*, encontramos también que tales cuerpos presentan los rasgos estereotipados de género que se observan en el mundo del *show-business* (moda, cine, deporte, publicidad, entre otros). Tenemos así las siguientes metáforas conceptuales:

a) LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACION ES UN CUERPO HUMANO MASCULINO ESTETICAMENTE MOLDEADO / MODELADO / DISEÑADO, *sleek* refiere al estereotipo de cuerpo masculino derecho, sin curvas, con los músculos del abdomen, brazos y piernas muy desarrollados en gimnasios y da idea de virilidad y fuerza, y *non-protruding* enfatiza, por oposición, como ya adelantáramos, los pechos chatos típicamente masculinos, y

b) LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACION ES UN CUERPO HUMANO FEMENINO ESTETICAMENTE MOLDEADO / MODELADO / DISEÑADO donde *the curved side of the body* refiere a las formas distintivas de la silueta femenina (caderas, nalgas, pechos). En nuestro ejemplo, la referencia es para caderas o nalgas, según se infiere del uso de *sits comfortably*.

El estereotipo corporal que utiliza el dominio fuente se completa con los términos *tall* y *thin*, que no marcan diferencia de géneros dado que tanto los cuerpos femeninos como los masculinos se consideran elegantes, estilizados y atractivos cuando responden a dichos estándares. Del mismo modo, la relación cuerpo moldeado – atracción / deseo

también es notable en los ejemplos donde la tecnología concebida como cuerpo femenino o masculino indistintamente se convierte en ‘objeto del deseo’ del usuario.

La utilización metafórica de tales siluetas humanas como dominio fuente no sólo moldea conceptualmente la tecnología como un cuerpo sensual y sexualmente deseable. También, por ser metáfora estructural, moldea la percepción de la tecnología (*body looks good*) de modo tal que el usuario proyecta los atributos corporales en ella y convierte la tecnología en un cuerpo / objeto con el cual puede entablar algún tipo de contacto físico: *feels good in the hand, sits comfortably in the hand, fitting into the palm.*

En la palabra *sleek* también subyace tal idea de sensualidad puesto que atribuye a la ‘piel’ las propiedades de ser tersa, suave y brillante que invita a ser ‘acariciada’. El hecho de referirse en el ejemplo a un *sleek black body* (el cuerpo de una persona de color) intensifica aún más dichas propiedades ya que por naturaleza estas sobresalen en tales cuerpos.

### 2.3.2.2 El cuerpo (sus partes)

Las metáforas que tienen como dominio fuente partes del cuerpo humano presentan en nuestro corpus términos vehículos que refieren a dichas partes de dos maneras diferentes: 1) directamente a través de términos que las designan y 2) indirectamente mediante términos que refieren a atributos inherentes al cuerpo humano o acciones realizadas por el cuerpo humano.

## Referencia directa a las partes del cuerpo

### *Partes externas*

En este grupo, encontramos ejemplos como:

- (14) As a standard cell phone, nothing is sexier than the new LG phone. The **face** of the phone looks more attractive with features like a newly-enhanced screen which provides a wide range of viewing angles, a navigational ring plus a button in the center for accessing various phone features. On top of this, when the unit is activated, the backlit keys illuminate in red causing the phone to glow. (*PC World, October 2006, p. 64*)
- (15) The hypersensitive buttons of the curved **rear** of the camcorder body are in awkward location. (*PC World, June 2004, p.113*)
- (16) [The download manager] Trillian 1.0 is a pleasure to use. It exploits some of the advantages of each of the instant messengers we used. However, not every **skin** shows all the Trillian's features so its worth trying a bunch. (*PC Magazine, June 17, 2003, p. 111*)

En forma similar a los ejemplos (11), (12) y (13), los términos vehículos que aparecen en estos casos (*face, rear, skin*), individualizan partes del cuerpo que permiten comprender la tecnología desde la estética y la seducción físicas como observamos en el siguiente cuadro:

PARTES del CUERPO	ESTÉTICA	SEDUCCIÓN
<i>face</i>	<i>newly enhanced</i> <i>attractive</i> <i>illuminate</i>   <i>red</i>	<i>sexier</i> <i>glow</i>
<i>rear</i>	<i>curved</i>	<i>hypersensitive</i>
<i>skin</i>	<i>not every skin shows all ...</i>	<i>pleasure to use</i> <i>worth trying</i>

**Cuadro 2.11: Metaforización de las partes del cuerpo**

Los términos *rear* y *skin*<sup>2</sup> estructuran nuevamente lo ya sugerido en el apartado anterior a través de expresiones como *curved side of the body* y *sleek body*. Al ser puntos de atracción visual (*not every skin shows ...*) y sensualidad / sexualidad (*curved, hypersensitive, pleasure to use*) que despiertan deseo (*worth trying*) moldean metafóricamente la tecnología siguiendo los mismos parámetros conceptuales. Al focalizarse en partes específicas, sin embargo, es posible proyectar mayores detalles conceptuales y visuales en el dominio meta.

El término *face*, por su riqueza formal y expresiva, hace posible una utilización metafórica aún más diversa. Así observamos en (14) una tecnología conceptualizada y delineada como un rostro que ha mejorado su estética (*more attractive*) ya sea por medio de cirugía (*newly enhanced*) o maquillaje (*red, illuminate*) a los fines de seducir y despertar el deseo (*sexier*). Resulta interesante el doble juego que subyace en el uso de las palabras ‘attractive’, entendida como alguien estéticamente agradable pero también apetecible sexualmente hablando y ‘red’, que no sólo hace referencia al color sino el componente simbólico de provocación y pasión. Este último sentido se potencia aún más a través del uso del término *glow* que refiere al color sonrojado que adquiere la piel del rostro ante algún tipo de excitación.

Los atributos asignados a estos términos vehículo determinan también rasgos de género como sucede en los ejemplos del apartado anterior, aunque en estos casos con una tendencia más a lo femenino. Las referencias a las formas (*curved*), el maquillaje, la

---

<sup>2</sup> *skin* es un tecnicismo que en español se conoce como ‘tema de escritorio o pantalla’ y que refiere a aquel elemento del GUI (*graphical user interface*) que hace posible modificar el aspecto exterior de la pantalla (color, fondo, íconos, protector, etc.) sin afectar su funcionalidad. En el ejemplo (16), sin embargo, se observa una conceptualización metafórica que trasciende la naturaleza metafórica del tecnicismo, esto es, el desarrollo discursivo permite entender al término ‘piel’ como dominio fuente de la metáfora conceptual LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN CUERPO HUMANO como veremos en el análisis que continúa.

cirugía estética, entre otros, conllevan a la metáfora estructural LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN ES PARTE DE UN CUERPO FEMENINO (QUE ATRAE Y SEDUCE CON SU BELLEZA). Nuevamente esta metáfora se alinea con los estereotipos estéticos de la época, como podemos ver en esta imagen<sup>3</sup>:



Fuente: <http://www.aprendeseducion.com>

La explotación de la mirada y la boca de una mujer joven como armas de seducción a los fines de ‘vender(se)’, quizás explique el protagonismo del rostro como dominio fuente en metáforas estructurales que buscan delinear ‘la cara visible’ de la tecnología, como vimos en (14).

Metáforas como

(17) Using the right sites, you can give Google **a face-lift**. (*PC World, July 2005, p. 74*)

demuestran el rol central que ocupa la estética de esta parte del cuerpo en la representación metafórica de la tecnología. Desde siempre la belleza ha sido vinculada con la estética del rostro y más aún en las llamadas culturas de la imagen donde éxito y estética están

---

<sup>3</sup> Si bien no es nuestra intención realizar un análisis semiótico, consideramos oportuno ilustrar los estereotipos femeninos a los cuales hacemos referencia con esta fotografía y que sin dudas son los dominios fuente de las metáforas que estamos analizando. En la fotografía se responde, a través de la imagen (piel muy tersa, ojos felinos, boca entreabierta), la pregunta “What is sexy?” que aparece en la remera. Además, no es un dato menor que la modelo parece estar hablando a través de un teléfono celular aunque en realidad lo que tiene en su mano es un perfume.



íntimamente unidos. *Give Google a face-lift*, además de estructurar el buscador como una persona con cuerpo (y especialmente con rostro), deja entrever una estética de su imagen que, a los fines de ser aceptada, debe ser ‘actualizada’ de acuerdo a los cánones de juventud y belleza ‘moldeados’ (diseñados) por y para el hombre.

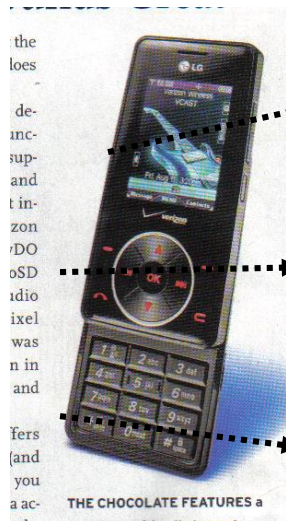
El *Merriam Webster’s Advanced Learner’s English Dictionary* (2008) define la palabra *face* de la siguiente manera: “*The front part of the head that has the eyes, nose and mouth on it*”. En esta definición encontramos una imagen prototípica (Ungerer, Schmid, 1997) de rostro que ‘destaca’ los rasgos salientes del mismo (ojos, nariz y boca) y lo estructura a partir del esquema PARTE – TODO. Así, el rostro queda delimitado como ‘parte’ del ‘todo’ (cabeza) y como ‘todo’ de las ‘partes’ (ojos, nariz, boca). Este esquema PARTE – TODO entendido como un MCI<sup>4</sup> -tanto proposicional como visual- hace posible conceptualizar el rostro gestálticamente.

Esta misma representación de rostro moldea y modela el diseño de la tecnología en (14) donde los rasgos distintivos del rostro humano se proyectan sobre *the face of the phone*. Se genera, como sucedía con *body*, una ‘estructura metafórica de imagen’ que también condiciona la percepción del dominio meta. Se superponen conceptualmente las

---

<sup>4</sup> Los Modelos Cognitivos Idealizados (MCIs), desarrollados por Lakoff (1987), son concebidos como entidades estructuradas de tipo *gestalt* a través de las cuales organizamos nuestro conocimiento. Las estructuras categoriales y los efectos prototípicos son productos derivados de tal organización. Se consideran ‘idealizados’ porque representan abstracciones que surgen de la experiencia humana mediante procesos perceptivos y conceptuales. Tales procesos dan lugar a esquemas organizativos que permiten la categorización; los efectos prototípicos surgen de la relación que se entabla entre la experiencia y el MCI relevante a la misma. Lakoff distingue cuatro tipos de MCIs: el *proposicional*, el de *esquemización de imágenes* (*image-schematic*) y los *metafóricos* y *metonímicos*. Los dos primeros caracterizan la ‘estructura’ del sistema conceptual y los dos últimos caracterizan las ‘proyecciones’ (*mappings*) que pueden hacer uso de los modelos estructurales. Los MCIs proposicionales especifican elementos, sus propiedades y las relaciones entre ellos. La mayor parte de nuestra estructura de conocimientos está conformada por modelos proposicionales y cualquiera de sus componentes puede corresponder a una categoría conceptual. Los MCIs de esquematización de imágenes representan abstracciones idealizadas de ciertos patrones de nuestra experiencia corporal. Dichos patrones se utilizan como modelo para conceptualizar otros aspectos de la vida; por tal motivo, estos MCIs estructuran otros modelos como los metafóricos y los metonímicos.

siguientes imágenes: ojos / visor (*screen, viewing angles*), nariz / botón (*button, center*), boca-dientes / teclas (*keys, red*) como se observa en el diseño del LG Phone (14) (*PCWorld, October 2006, p. 64*):



**Ojos:** *a newly- enhanced screen* which provides a wide range of **viewing angles**

**Nariz:** *a navigational ring plus a button in the center*

**Boca y Dientes:** *the backlit keys illuminate in red* causing the phone to glow.

Si bien esta estructuración metafórica utiliza los rasgos prototípicos (ojos, nariz, boca), el dominio fuente responde al estereotipo de rostro del que habláramos anteriormente. Así, ganan protagonismo a) los ‘ojos’ a partir de los términos *screen*, que sugiere luminosidad, colorido, definición, y *viewing angle*, que plantea una amplitud de visión importante (*wide*) que redundando a su vez en el tamaño de los mismos, y b) la ‘boca’, cuyos dientes (*keys*) quedan enmarcados por los labios rojos que se dibujan al encenderse la luz posterior (*backlit, illuminate in red*). La ‘nariz’, al ser representada como un círculo (*ring*) con un punto (*button*) en su centro, ocupa un segundo plano de atención porque no es conceptualizada metafóricamente sino en términos geométricos, como si fuera un esbozo muy básico.

Cabe mencionar, por otro lado, que la utilización metafórica de estas partes del cuerpo tiene también su proyección en la función comunicativa e informativa de este tipo de tecnología. Tanto los ojos como la boca, en los dominios fuente y meta, son instrumento de expresión verbal y no verbal. Se produce así una metáfora de la interacción hombre – tecnología puesto que el usuario se relaciona ‘cara a cara’ con ella.

Volviendo a las imágenes esquemáticas que brindan la base preconceptual para la estructuración metafórica de la realidad, además del esquema PARTE-TODO, el cuerpo humano y sus partes pueden también ser conceptualizados como un ‘recipiente’ con un interior, un exterior y un límite que los separa.

Lakoff y Johnson (1980: 67) sostienen al respecto que “Somos seres físicos, limitados y separados del resto del mundo por la superficie de nuestra piel, y experimentamos el resto del mundo como algo fuera de nosotros. Cada uno de nosotros es un recipiente con una superficie limitada y una orientación dentro-fuera. Proyectamos nuestra propia orientación dentro-fuera sobre otros objetos físicos que están limitados por superficies. Así pues los consideramos también recipientes con un interior y un exterior.”

Según tal esquema del RECIPIENTE, es posible, en consecuencia, conceptualizar el cuerpo humano de dos maneras diferentes:

a) Tridimensionalmente, esto es, como un contenedor o caja de sus partes internas. Tal dimensión presupone también una orientación espacial que da lugar a metáforas ‘orientacionales’ (Lakoff y Johnson, 1980). En tal sentido, *face* (14) y *rear* (15), además de ser metáforas estructurales, también pueden ser consideradas metáforas orientacionales debido a que permiten dar al concepto ‘tecnología’ una orientación física (delante – detrás),

b) Bidimensionalmente como una superficie (*piel*) que no sólo marca el límite con el exterior sino que se expone al exterior y por tal motivo ayuda a delinear y dibujar metafóricamente sus partes visibles como vimos en los ejemplos analizados.

El esquema del RECIPIENTE y el esquema PARTE – TODO no se excluyen mutuamente porque tanto las ‘partes’ como el ‘todo’ se pueden conceptualizar metafóricamente en los planos bidimensional y tridimensional. En los ejemplos analizados, la tecnología pensada en términos bidimensionales emerge en expresiones como *viewing angles* (14), *curved rear* (15), o en la concepción metafórica del tecnicismo *skin* (16), piel sobre la cual es posible pintar, dibujar, tatuar (íconos), escribir, etc. Por otro lado, casos como el siguiente:

- (18) The QuickCam Messenger uses the same interface as the Orbit but it doesn't give you that model's tracking and other features. This “**eye-ball on two feet**” will just park sturdily on your CRT monitor. (*PC World, June 2004, p.59*)

reflejan una conceptualización tridimensional del cuerpo. La semejanza formal y funcional de la ‘webcam’ con el globo ocular (*eye-ball*) remite a una parte esférica del cuerpo humano que descansa sobre un soporte que es metaforizado como sus pies (*feet*). En esta representación encontramos, además, una corporalidad opuesta al ideal estereotipado que vimos anteriormente. Su tridimensionalidad sumada a la posibilidad de separar las partes del todo lleva a una representación metafórica extrema que se proyecta al dominio meta como un cuerpo humano rearmado sin respetar su configuración natural; cada una de estas partes mantiene, sin embargo, su autonomía tanto funcional como morfológica.

Es importante aclarar que Lakoff y Johnson (1980) plantean la metáfora del recipiente como una ‘reificación’ del cuerpo humano al entender que los seres humanos son

‘objetos limitados’, como las rocas, o las extensiones de tierra. De acuerdo a nuestro criterio, el cuerpo humano concebido metafóricamente es sólo uno de los aspectos del ser humano / ser viviente utilizado como dominio fuente. La aplicación de la metáfora del recipiente a nuestro análisis del cuerpo humano y sus partes no nos separa, por tal motivo, de la ‘personificación’ de la tecnología. Como vemos en los ejemplos analizados, dichas partes y el todo resaltan su funcionalidad tanto anatómica como fisiológica al ser proyectadas metafóricamente en el dominio meta.

### *Partes internas*

Las partes internas del cuerpo, ‘contenidas’ dentro de los límites de la piel de acuerdo a la metáfora del recipiente, también tienen su proyección metafórica en la tecnología de la información, como se observa en los siguientes ejemplos:

(19) The 100 and 133 MHz system buses on today’s motherboards ease the bottleneck between the CPU and the other internal components, such as system memory. Built-in extras, such as high-speed parallel and USB ports, unclog **the arteries** leading to external peripherals. (*PC World, January, 2006, p.38*)

(20) One of the advantages Internet2 has over the existing Internet is speed. Internet2’s **backbone** and the fastest networks in the world run at 10 gigabits, which means for the first time two computers can achieve the capacity of the fastest **backbone** links we can build. (*PC Magazine, August 23, 2005, p. 102*)

De acuerdo al uso de los términos vehículos *arteries* y *backbone*, nos encontramos en ambos casos con metáforas que han utilizado como dominio fuente partes de los sistemas circulatorio y nervioso a los fines de proyectar en la tecnología cuestiones relacionadas al flujo de elementos esenciales (vitales) para su funcionamiento.

Siguiendo quizás la tradición hipocrática de ‘cuerpo’ entendido como recipiente a través del cual fluyen líquidos, en (19) encontramos un sistema informático (cuerpo) cuyas

vías de conexión (*buses y ports*) están metaforizadas como *arteries*. Su función es la de hacer circular pulsos eléctricos que, al igual que la sangre que recorre las arterias, transportan elementos (energía y datos) imprescindibles para la vida / funcionamiento de la CPU y sus periféricos. Dada esta perspectiva funcional, hemos tomado el término *arteries* en su acepción orgánica y no en aquella que metaforiza las calles de una ciudad.

Las dificultades en la transmisión de energía y datos se traducen en inconvenientes de ‘circulación’; las vías se tapan (*bottleneck, (un)clog*) y producen fallas que dificultan, por lentitud o bloqueo, la llegada de los datos y energía (sangre) a destino. Así, la expresión *unclog the arteries* hace referencia al (des)taponamiento de las arterias con paredes ensanchadas por diversas patologías. Por analogía, cuando se sobrepasan determinados umbrales de rendimiento, el sistema informático también sufre dicha ‘patología’ y se produce el ‘cuello de botella’ que impide un flujo eléctrico de alta velocidad (*high-speed*).

En (20), si bien *backbone* es un tecnicismo que refiere a la infraestructura de transmisión de datos por Internet, como término vehículo refleja una conceptualización metafórica similar a (19). Toma como dominio fuente el sistema nervioso central (y su sostén óseo) y lo proyecta en la tecnología como la columna vertebral (*backbone*) de un gran cuerpo (*Internet2*). Esa ‘columna vertebral’ consiste en una serie de supercomputadoras (vértebras) conectadas entre sí mediante un canal de fibra óptica (médula espinal) que conforma la conexión trocal y de la cual salen otras (inter) conexiones (nervios) (*backbone links*) que a su vez constituyen redes (*networks*).

La transmisión de datos se produce a través de pulsos de luz en forma análoga a los impulsos nerviosos (ondas eléctricas) que transmiten señales motoras y sensitivas (datos) por el cuerpo. Al igual que en (19), la transmisión de datos a alta velocidad es prioritaria (*run at 10 gigabits*). Considerando que entre sus acepciones ‘run’, tanto en inglés como en

español, es sinónimo de ‘fluir’, los datos y la energía ‘fluyen’ por los nervios de la Internet2 de la misma manera que por las arterias del sistema informático.

Así como en ejemplos anteriores encontrábamos una estructuración metafórica básica dada por los esquemas PARTE –TODO y RECIPIENTE, en (19) y (20) el esquema que sostiene esa estructuración es el de CAMINO, ya que lo que se metaforiza es el recorrido que realizan los datos cuando son transmitidos. En este esquema encontramos entonces:

ELEMENTOS DEL ESQUEMA	(19)	(20)
- Punto de partida	Corazón / <i>CPU</i>	Médula - columna vertebral / <i>backbone</i>
- Trayectoria o camino	Recorrido de las arterias / <i>buses</i> – <i>ports</i>	Recorrido de los nervios / <i>links</i> – <i>network</i>
- Punto de llegada o destino	Organos y otras partes / <i>internal components</i> – <i>external peripherals</i>	Cerebro / <i>computers</i>

**Cuadro 2.12: Estructuración metafórica a partir del esquema del CAMINO**

A este esquema básico se le agregan también otros elementos (Lakoff, 1989; Lakoff y Johnson, 1999) como un vehículo (pulsos eléctricos o de luz = sangre o impulsos nerviosos); velocidad (*high – speed, speed, fastest*), dificultades que se encuentran en el camino (*bottleneck*), entre otros. La transmisión de datos se conceptualiza de tal manera como un ‘movimiento’ direccionado que conlleva un objetivo determinado dentro del cuerpo humano.<sup>5</sup>

A su vez este esquema integra los anteriores dado que los sistemas se encuentran dentro de un cuerpo (RECIPIENTE) y ese cuerpo es el TODO que contiene estas PARTES: los sistemas circulatorio y nervioso, que tienen asimismo sus propias ‘partes’ que se van

<sup>5</sup> En tal sentido se asemeja a la metáfora básica LA VIDA ES UN VIAJE (Lakoff y Johnson, 1980); los datos entendidos como elementos vitales recorren un camino (viajan) que hacen posible la existencia y funcionamiento de la tecnología (vida) en tanto lleguen a destino.

estructurando indirectamente a través del esquema de CAMINO, como sucede con ‘corazón’ y ‘cerebro’ en nuestros ejemplos. La integración de estos esquemas preconceptuales no solo corrobora la base experiencial de la concepción metafórica de la tecnología de la información sino que además muestra la lógica interna (en red) que moldea y restringe su estructuración metafórica formal (anatómica) y funcional (fisiológica).

### **Referencia indirecta a las partes del cuerpo**

De acuerdo a lo arriba planteado, el ‘corazón’ y el ‘cerebro’ son conceptualizaciones adicionales o ‘implicaciones metafóricas’ (*metaphorical entailments*)<sup>6</sup> que surgen de la lógica del esquema de CAMINO. Estas partes del cuerpo son condición necesaria (si A entonces B) de los sistemas circulatorio y nervioso y se proyectan indirectamente en el dominio meta enriqueciendo su estructuración metafórica.

En nuestro corpus encontramos mayormente dos maneras de referir al cuerpo indirectamente, esto es, a partir de a) propiedades y b) acciones:

a) Las propiedades que designan los términos vehículos en los siguientes ejemplos,

(21) Walgreens came through with another \$40 player, the bucks off the regular \$50 price. This player, from Audio Solutions, is even more **anemic**, just 64 MB of storage, barely an hour of MP3 music. (*PC Magazine, August 9, 2005, p. 71*)

(22) Next generation VoIP services are starting to appear including some that use wireless 802.11b networks. Ultimately consumers may find tehmselves with a single **intelligent** handset that combines Wi-Fi Internet phone and cellular access... This lets you cut your phone bill significantly (*PC World, September, 2004, p.20*)

---

<sup>6</sup> Kövecses (2002: 94) define el concepto como “A rich additional knowledge about a source [...] mapped on the target”; estas implicaciones tienen origen en el conocimiento del mundo experiencial y cultural (conocimiento enciclopédico) que se manifiesta como un conjunto de hechos y de cosas relacionados entre sí de forma tal que unos dependen de otros o suceden a otros. (Lakoff y Johnson, 1999). Lakoff y Johnson (1980) ya habían planteado la implicación metafórica como una cadena de causaciones basadas en *gestalts* experienciales.



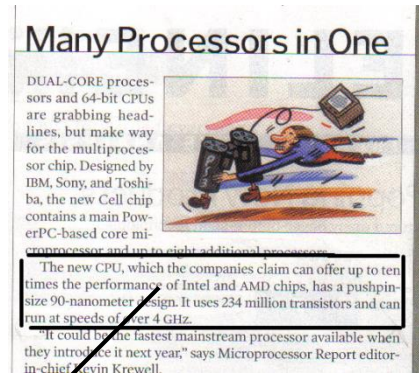
- (23) The ZTPRO x 6000 Series systems featuring the Intel ® Premium ® 4 Processor is the solution for performance – **hungry** – applications. It’s HT technology delivers advanced performance so you can do more with exciting digital content. (*PC Magazine, April 12, 2005, p.29*)

permiten ‘implicar’ partes del cuerpo que ayudan a delinear una estructuración más rica de la tecnología de la información. Así,

TERMINO VEHICULO	DOMINIO FUENTE	DOMINIO META	IMPLICANCIA METAFÓRICA	
			PERSONIFICACIÓN	PARTE DEL CUERPO
<i>anemic</i>	Debilidad, falta de fuerzas, entre otros síntomas, provocados por la anemia.	Reproductor de música MP3	Si esta tecnología está ‘anémica’ luego es concebida como una persona que no tiene suficientes ‘glóbulos rojos’ ( <i>64 MB of storage</i> ) en su sangre.	Sistema circulatorio: venas, arterias (sangre)
<i>Intelligent</i>	Habilidad mental para desenvolverse en diversas situaciones, resolver problemas, aprender, etc.	Celular con acceso a Internet (WiFi)	Si esta tecnología es ‘inteligente’ luego es concebida como una persona que resuelve problemas ( <i>cut your phone bill significantly</i> )	Cerebro
<i>hungry</i>	Sensación corporal provocada por el deseo de ingerir alimentos.	Software de aplicación	Si esta tecnología está ‘hambrienta’ luego es concebida como una persona deseosa de satisfacer la necesidad de <i>performance</i> (entendida como un alimento)	Sistema digestivo: estómago

**Cuadro 2.13: Implicaciones metafóricas de las propiedades**

b) Ciertas acciones humanas proyectadas metafóricamente en la tecnología de la información también dan lugar a implicaciones metafóricas relacionadas con partes del cuerpo, como vemos en el siguiente ejemplo:



- (24) The new CPU, which the companies claim can offer up to ten times the performance of INTEL and AMD chips, has a pushpin-size 90-nanometer design. It uses 234 million transistors and can **run** at speeds of over 4 GHz. (*PC Magazine, April 12, 2005, p.20*)

Así como anteriormente mencionamos que *run* es sinónimo de fluir (líquidos), aquí es igualmente un tecnicismo (ejecutar) que refiere al proceso mediante el cual una computadora lleva a cabo las instrucciones de un programa y tiene *per se* un valor metafórico, también funciona en este caso como término vehículo que metaforiza la velocidad de procesamiento (*run at speeds of*) y en tal sentido se conceptualiza como ‘correr’ (*The new CPU ... can run*). Esta acción ‘implica’ básicamente la intervención de los miembros inferiores del cuerpo; tal implicación metafórica (piernas en movimiento) es la utilizada para dar forma al procesador (CPU) en la imagen metafórica que acompaña al texto seleccionado.

En este punto, consideramos importante referirnos en forma general a la metáfora de la ‘Estructura del Evento’ (Lakoff, 1993, Lakoff y Turner, 1989) dado que la misma engloba nociones como acciones, estados, cambios, causas, objetivos, entre otros, que se metaforizan en términos de espacio, movimiento y fuerza. Las ‘acciones’, según esta

metáfora genérica, se especifican como actividades o procesos realizados por un ‘agente’ y conceptualizados metafóricamente como movimientos hacia un determinado objetivo.<sup>7</sup>

La presencia del ‘agente’ como hacedor de tales actividades y procesos da lugar a implicaciones metafóricas que, como vimos en (19), (20) y (24), involucran al cuerpo humano. Según el Principio de Invariancia (Lakoff, 1993), existe una estructura topológica inherente a los diferentes aspectos constitutivos del dominio fuente que se proyecta metafóricamente en forma consistente en el dominio meta. Las implicaciones metafóricas relacionadas con el cuerpo humano en los ejemplos que estamos analizando se definen en consecuencia en la estructura y la lógica que subyace en los esquemas tanto físicos como funcionales que conforman las acciones.

Según Goatly (2007: 52) una de las metáforas conceptuales más importantes en la lengua inglesa, que se especifica a partir de la metáfora de la ‘estructura del evento’, es ACTIVITY OR PROCESS IS MOVEMENT (FORWARD), donde “more specifically the movement forward is *running*”. Es ilustrativa la recurrencia tanto del concepto [RUN] como del término vehículo [*run*] que encontramos en algunos ejemplos del corpus: *fastest networks in the world run at 10 gigabits* (20); *The new CPU [...] can run at speeds of over 4 GHz.* (14). Además de permitir asociaciones con la ‘velocidad’ y de esta con el ‘éxito’, como plantea Goatly (2007), en la estructuración metafórica de esta acción subyace la lógica del esquema de CAMINO que vimos anteriormente.

La tecnología personificada recorre tal ‘camino’ y las implicaciones relativas al cuerpo o partes del cuerpo (en movimiento) son inevitables. Las piernas, los pies, los brazos, etc., no enriquecen la estructuración metafórica del dominio meta sino que también

---

<sup>7</sup> Lakoff y Turner (1989) explican la ‘personificación’ a partir de la metáfora de la ‘estructura del evento’ ya que los ‘eventos’ se comprenden en términos de ‘acciones’ realizados por un ‘agente’.

resultan necesarias para una comprensión más elaborada de tal dominio. No es casual que ACTIVITY / PROCESS IS HUMAN BODY (*LA ACTIVIDAD / PROCESO ES UN CUERPO HUMANO*) sea una metáfora conceptual que Goatly incluye con diversas realizaciones lingüísticas en su base de datos *Metalude*.

Goatly (2007: 52) sostiene asimismo: “Basically, a process or activity, whether it involves movement or not, is conceptualized as motion”, donde, según el *Merriam Webster’s Advanced Learner’s English Dictionary* (2008), ‘movement’ es la actividad o proceso que permite que las personas o las cosas se muevan de un lugar a otro (por eso es ‘direccionado’) y ‘motion’ es cualquier movimiento realizado por el cuerpo o partes del cuerpo. LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES [UNA PERSONA<sup>8</sup> QUE REALIZA ACTIVIDADES O PROCESOS CON SU] CUERPO EN MOVIMIENTO es una extensión de la metáfora de la ‘Estructura del Evento’ que encontramos en nuestro corpus en casos como:

- (25) Although it wasn’t the best sounding unit, the Memorex MMP3682 [...] ran for days on a single double-A battery, while the Lyra **sucked** its triple-A in less than 16 hours. (*PC Magazine, August 9, 2005, p.71*)
- (26) With energy-efficient digital gadgets that **sip** power [...] running out of battery power at an inconvenient moment will soon be prehistoric. (*PC Magazine, August 23, 2005, p. 95*)
- (27) The key to success is deciding up front how and where you’ll use your new PC and how much money you’ll spend on it. Will it primarily be a serious desktop PC that **crunch** numbers, edit videos or occasionally double as a TV or stereo? Or will it be a living-room device? (*PC World, June, 2004, p. 128*)
- (28) You can never know where or when the next security breach will **open up** and **swallow** your data whole. (*PC World, July, 2005, p.164*)

---

<sup>8</sup> Si bien LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACION ES UNA PERSONA corresponde a la conceptualización metafórica ontológica como vimos al comienzo de nuestro análisis, los elementos ‘agente’ + ‘acción = actividad / proceso’ dentro de la metaforización de la ‘Estructura del Evento’ hacen inevitable el entrecruzamiento ontológico – estructural. Como no perdemos de vista que nuestro análisis en esta instancia se relaciona con la estructuración de la tecnología utilizamos corchetes a los fines de delimitar pero también integrar los dos tipos de metáforas que coexisten.



ejemplos, el cuerpo en movimiento permite conceptualizar metafóricamente la tecnología de la información como un sistema dinámico, como veremos más adelante en 2.4.

La tecnología de la información se estructura metafóricamente en estos ejemplos como actividades o procesos (independientes o integrados) que el ser humano realiza a través de su cuerpo al ingerir alimentos líquidos o sólidos. Debido a la intrínseca relación que existe entre las partes del cuerpo y las acciones involucradas, las conceptualizaciones adicionales (partes del cuerpo) resultan más fuertes y directas que las implicaciones que surgían a partir de las propiedades que vimos anteriormente en (21), (22) y (23).

Así, por ejemplo, si la tecnología (*MP3 Lyra, PC*) succiona (*suck*) o mastica (*crunch*), entonces la tecnología ‘debe’ tener labios o dientes; la implicación metafórica en estos casos evoca primariamente la parte básica del cuerpo que interviene en la acción y secundariamente al agente por estar implícito en la acción. Por el contrario, la implicación metafórica que surge de las propiedades *anemic, intelligent, hungry* evoca en primer lugar al ‘agente’ y en segundo lugar a la o las parte(s) de su cuerpo involucrada(s).

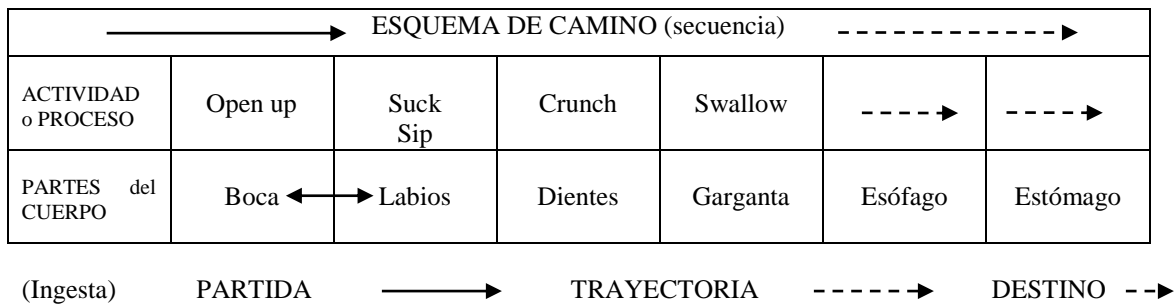
Goatly (2007:15), por otro lado, sostiene que “We soon acquire the schema of containers with the insides and outsides from our experience of eating and excreting.”. En tal sentido, la tecnología de la información en (25), (26), (27) y (28), al estar concebida metafóricamente a partir de acciones relacionadas con la ingesta de alimentos, aparece nuevamente estructurada desde la lógica del esquema del RECIPIENTE. Esto es, dentro de un plano tridimensional -la boca- donde se producen determinados movimientos.

Toda experiencia de ‘movimiento’ incluye además ‘fuerza’, es decir, en términos de física newtoniana, posee un vector de sentido (en su significado físico). Como vemos en el cuadro anterior, cada una de las acciones corporales proyectadas a la tecnología implica el ejercicio de una fuerza sea esta para ‘introducir’ (*open up, suck, sip, swallow*) algún

contenido líquido (*battery, power*) o sólido (*numbers*) en el recipiente (boca, cuerpo) o para triturar (*crunch*) algún contenido (*numbers*) del recipiente (boca).

No todos los movimientos, sin embargo, tienen el mismo grado de sentido. Dada las limitaciones impuestas por la anatomía de las partes implicadas, *open up* y *crunch* son acciones que implican movimientos en el lugar mientras que *suck, sip* y *swallow* presuponen movimientos ‘hacia delante’, como sucede en (24) con *run*.

De acuerdo con esto, y del mismo modo que en (19) y (20), la lógica del esquema de CAMINO también organiza estructuralmente esta concepción metafórica. Las acciones representadas en los términos vehículos marcan la ‘secuencia’ natural de una ingesta y conllevan con la conceptualización LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN ES UN CUERPO QUE SE ALIMENTA como vemos en el siguiente cuadro:



**Cuadro 2.15: Implicaciones metafóricas de secuencia**

Se plantea entonces una secuencia causal que nos remite a la estructura del guión (*script*) donde cada una de las acciones es prerequisite de la siguiente. Los guiones, según de Vega (1984), son cadenas de acciones ordenadas de modo no arbitrario debido a tal causalidad. “When events are stereotyped or scripted,” dice Goatly (1997: 86), “they will be associated with things and therefore [are] capable of evoking imagery and so contributing to metaphorical force.”

Como se observa en el cuadro, las implicaciones metafóricas basadas en las acciones se pueden extender a aquellas partes del cuerpo hasta completar la secuencia natural. Esta posibilidad reconfirma la conceptualización metafórica de la realidad en términos de *gestalt experienciales* que permiten organizar nuestro sistema conceptual como un todo coherente (Lakoff y Johnson, 1980). En este caso, el funcionamiento de la tecnología aparece estructurado como un aparato digestivo que da lugar a implicaciones metafóricas con relación al aspecto anatómico (órganos, músculos, etc.) y fisiológico (recorrido del alimento, procesamientos, eliminación, etc.).

## **2.4 La personificación de la tecnología de la información como sistema metafórico**

### **2.4.1 Sistema I**

Partiendo del experiencialismo gestáltico planteado por Lakoff y Johnson (1980), Kövecses (2002: 121) reconfirma la naturaleza sistémica de la conceptualización metafórica al sostener que “metaphorical linguistic expressions cluster together to form systems that we called conceptual metaphors.”

De acuerdo al apartado anterior, el cuerpo y sus partes son dominio fuente de diversas metáforas estructurales. Como sabemos hoy día, el cuerpo humano es un ‘sistema’ concreto complejo que cuenta con funciones y características anatómicas y fisiológicas que interactúan en diferentes niveles. Al proyectar dicho sistema sobre el dominio meta se produce una estructuración metafórica coherente de la tecnología de la información. LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN CUERPO HUMANO es entonces un ‘sistema metafórico’ que se estructura en las interconexiones planteadas entre cada una de las



metáforas individuales que hemos analizado. Se logra de tal forma un todo metafórico integrado análogo al cuerpo humano.

Dicho todo, sin embargo, no refleja necesariamente la totalidad de sus componentes; como se recordará, según Lakoff y Johnson (1980), toda metáfora resalta y esconde algunos aspectos. Los siguientes términos vehículos e implicaciones metafóricas de los ejemplos analizados instancian categorías conceptuales que van construyendo la representación de cuerpo humano que nos ocupa.

LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN CUERPO HUMANO			
SU EXTERIOR		SU INTERIOR	
Referencia Directa	Referencia Indirecta (implicaciones)	Referencia Directa	Referencia Indirecta (implicaciones)
<b>CUERPO:</b> <i>body</i>	-----	<b>CUERPO:</b> <i>vulnerability</i>	-----
<b>PIEL:</b> <i>skin</i>	<b>PIEL:</b> <i>face-lift, feels good in the hand</i>	<b>TEJIDO MUSCULAR:</b> <i>muscle</i>	<b>TEJIDO MUSCULAR:</b> <i>sleek, suffers from growing pains, swallow</i>
<b>ROSTRO:</b> <i>face, face-lift, eyeball</i>	<b>ROSTRO:</b> <i>open up (boca), sip, suck (labios), crunch (dientes).</i>	<b>TEJIDO GRASO:</b> <i>fat</i>	<b>TEJIDO GRASO:</b> <i>chubby</i>
<b>CADERA-NALGAS:</b> <i>rear</i>	<b>CADERA-NALGAS:</b> <i>curved side, sits comfortably</i>	<b>TEJIDO OSEO:</b> <i>backbone</i>	<b>TEJIDO OSEO:</b> <i>suffer from growing pains</i>
<b>EXTREMIDADES:</b> <i>feet</i>	<b>EXTREMINADES:</b> <i>run, coming (piernas), fighting (brazos y piernas)</i>	<b>SISTEMA CIRCULATORIO:</b> <i>arteries</i>	<b>SISTEMA CIRCULATORIO:</b> <i>anemic (sangre, corazón, venas, arterias)</i>
.		-----	<b>SISTEMA NERVIOSO:</b> <i>intelligent, unable to recognize, instability (cerebro)</i>
		-----	<b>APARATO DIGESTIVO:</b> <i>hungry (estómago), sip, suck, crunch, swallow</i>

**Cuadro 2.16: Representación metafórica del cuerpo humano**

Una primera lectura del cuadro nos reconfirma la tendencia a la representación anatómica exterior de la tecnología dadas las interrelaciones que se establecen entre los

conceptos CUERPO, ROSTRO, CADERAS /NALGAS, EXTREMIDADES, PIEL. En esta categorización subyacen los miembros prototípicos centrales (Lakoff, 1987) que se construyen a partir de la experiencia directa con el cuerpo humano.

Según autores como Dirven and Vespoor (1998) y Kövecses (2002) la relación entre el todo y sus partes se aplica típicamente a las entidades físicas que se comprenden como unidades esquemáticas; es posible por ello resaltar algunas partes e ignorar otras sin afectar la totalidad. “Las implicaciones metafóricas”, dicen Lakoff y Johnson (1980: 45), “pueden caracterizar un sistema coherente de conceptos metafóricos y un sistema coherente correspondiente de expresiones metafóricas de esos conceptos.” El rostro de la tecnología no se desdibuja cuando su ‘nariz’ queda opacada, como ya hemos visto. Las interrelaciones conceptuales entre las categorías resaltadas, sin embargo, van moldeando una representación del cuerpo humano que no es ingenua.

Goatly (2000) sostiene que nuestra manera de categorizar refleja sistemas de valores que condicionan la selección de propiedades. Por eso, la metaforización de las diferentes partes visibles del cuerpo condiciona el perfil estético-sensual del cuerpo humano y conduce a una concepción de la tecnología como ser viviente factible de ser observado en términos de *looks good* (13), *looks more attractive* (14), tocado *feels good in the hand* (11) y deseado *is a pleasure to use* (16).

La anatomía exterior del cuerpo, por otro lado, es consecuencia de toda una estructura interna que le da consistencia y forma. El tejido muscular (*muscle* (7), *sleek* (13)) es por lo tanto parte integral de la anatomía del cuerpo y responsable de ‘modelar’ el cuerpo de la tecnología. El tejido óseo (*backbone* (20)), por su parte le da sostén y linealidad y, siguiendo los códigos estéticos del momento, el tejido graso (*fat*, *chubby* (7)) aparece

nombrado como algo no deseable (deforma las líneas) y por ende debe ser eliminado (*fat into muscle* (7), *thin* (11), *featherweight* (8)).

Esta imagen idealizada de cuerpo humano tiene también ciertas reminiscencias clásicas porque tal ‘perfección’ anatómica lleva a conceptualizar la tecnología de la información como un ‘microcosmos’ corporal donde todo parece estar en orden, armonía y equilibrio. Como vemos en [*The Panasonic PV – GS 250 Camcorder*] *sits comfortably in the hand, with the curved side of the body fitting into the palm* (12), los cuerpos (del usuario y de la tecnología) parecen acomodarse e integrarse ergonómicamente. Se produce de tal forma una conexión física (corporal) entre la tecnología y el hombre donde el cuerpo ‘deseado’ (tecnología) da respuesta a tal deseo.

Tal representación del cuerpo humano, sin embargo, no se correlaciona necesariamente con la visión clásica de perfección corporal = buena ‘salud’, donde lo interno se conceptualiza en términos de lo externo. En nuestros ejemplos, el cuerpo también se concibe a partir de una vulnerabilidad que afecta diferentes partes del cuerpo. A saber: los músculos y huesos, en particular, los de las piernas, como surge de la expresión *suffer from growing pains* (1), de la sangre y, por extensión, del corazón (*anemic* (21)).

Si bien *suffer from growing pains*. como ya algo adelantáramos, hace referencia al sufrimiento de todo proceso de crecimiento físico, esto implica a su vez un cuerpo ‘incompleto’ (inmaduro) y como tal en inferioridad de condiciones. El dolor se localiza en las extremidades inferiores y provoca inestabilidad física (caídas o imposibilidad de movimiento). La anemia, por su parte, es una condición médica que también afecta la vitalidad de todo el cuerpo. La sangre en tal estado lo recorre en su totalidad y los efectos son similares al dolor; esto es, una debilidad y agotamiento generales que quitan fuerza y movimiento.

Desde una perspectiva metafórica orientacional, es posible entender la representación de cuerpo humano que subyace en estos dos casos. Sabemos que la posición corporal hacia ‘arriba’ es buena y hacia ‘abajo’ es mala. La debilidad e inestabilidad físicas planteadas en los ejemplos le dan una orientación descendente a tal malestar. Por consiguiente, LA ENFERMEDAD Y LA MUERTE ESTÁN ABAJO en contraposición a LA SALUD Y VIDA ESTÁN ARRIBA (Lakoff y Johnson, 1980: 51) sustentan esta conceptualización de cuerpo humano enfermo, débil e inerte.

Se desprende de lo anterior una representación ‘cosmética’ del cuerpo humano donde la perfección de las formas exteriores en un cuerpo erguido (*backbone* (20)) y sólido (*sleek* (13), *muscle* (7)) se contraponen a un cuerpo sufriente, mal oxigenado y desarticulado. Tal conceptualización proyectada a la tecnología que nos ocupa da lugar a discontinuidades (o contradicciones) que dejan al descubierto una estructura tecnológica inconsistente.

Esta inconsistencia se observa también dentro de las conceptualizaciones referidas al ‘sistema nervioso’. Siendo el cerebro un órgano central, tanto en el ser humano como en su análogo tecnológico, para el ‘procesamiento de la información’, las referencias a su (dis)funcionamiento (*unable to recognize* (3), *instability* (4)) se contraponen a la propiedad *intelligent* (22). La inteligencia se encuentra directamente relacionada con procesos cognitivos de alto nivel que conducen a la toma de decisiones y su consecuente accionar. La imposibilidad de ‘reconocer’ bloquea cualquier accionar y, por ello, induce nuevamente a la quietud. Sumado esto a la ‘inestabilidad’, que provoca riesgo de caída, obtenemos las mismas conceptualizaciones orientacionales que veíamos en los dos casos anteriores.

En su base de datos *Master Metaphor List*, Lakoff (1994) incluye la metáfora conceptual AWARENESS IS HIGH donde ‘awareness’ implica darse cuenta de la realidad,

entrar en contacto con ella. La falta de ‘awareness’, en consecuencia, lleva a una conceptualización negativa del funcionamiento cerebral. Resulta importante agregar que el estado anémico provoca que la sangre no transporte oxígeno suficiente al cerebro; por tal motivo, la falta de conexión con la realidad podría estar provocada por tal insuficiencia. Los problemas en el funcionamiento de estos dos sistemas vitales (nervioso y circulatorio) e interrelacionados permiten conceptualizar el ‘estado de salud’ de la tecnología como altamente comprometido por el grado de riesgo de muerte que subyace.

Los únicos órganos que en estos ejemplos no presentan complicaciones son los que conforman el aparato digestivo. Estos son funcionales a la ingesta de alimentos (datos) y su consecuente digestión (procesamiento) a los fines de satisfacer una necesidad fisiológica (*hungry* (23)).

Los alimentos que intervienen en ese proceso tienden a ser líquidos (*suck* (25), *sip* (26)) y sólidos crocantes (*crunch* (27)), que suelen estar asociados culturalmente al contenido de fibras (cereales, manzanas, apio, zanahoria) que al masticarlos repetidas veces producen saciedad. Estos alimentos impiden la acumulación del tejido graso en el cuerpo.

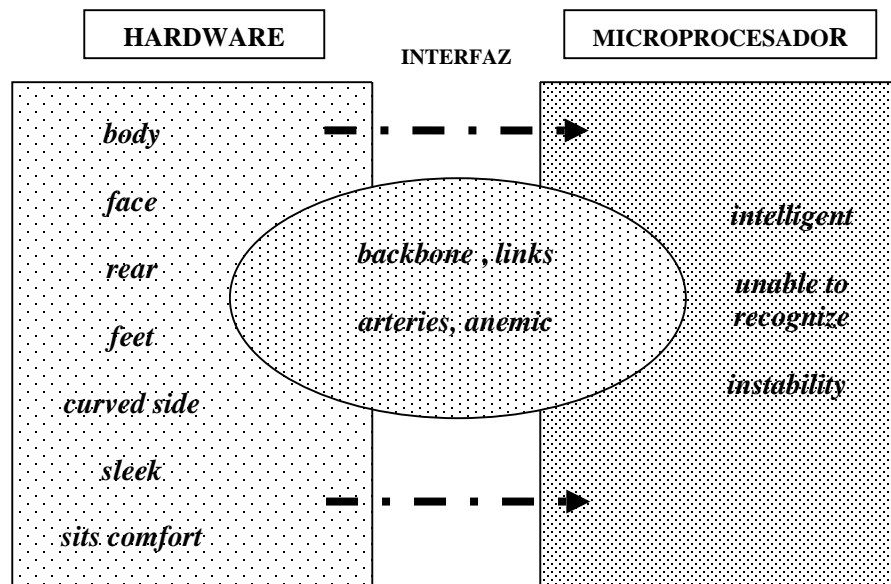
Al ser el ‘estómago’ el lugar de procesamiento de los datos (y no el cerebro), el almacenamiento de la información, concebida como alimento procesado, no se localiza ni se acumula como ‘conocimiento’ en la memoria. Una vez finalizado su procesamiento, queda rápidamente ‘eliminada’ por el accionar de las fibras.

Los datos, (*the data whole* (28)) nutren el cuerpo y aportan energía (*sip power* (26), *sucked triple A (batteries)* (25)) que al consumirse desaparece y vuelve el hambre; el cuerpo se mantiene de ese modo en un estado de constante insatisfacción. La información se reduce por esta razón a una instancia utilitaria y efímera; si ya fue utilizada o no sirve

(como sucede con fotos, emails, etc.), se elimina; caso contrario, la capacidad de almacenamiento en el estómago e intestinos se ve desbordada.

Así, en los ejemplos que estamos analizando, la tecnología de la información está representada como un cuerpo que se estructura inconsistentemente a partir de contradicciones tales como cuerpos sólidos y esbeltos pero débiles, erguidos pero con huesos no desarrollados totalmente, atractivos pero poco nutridos o inteligentes pero incapaces de conocer.

Si correlacionamos la estructura corporal con la estructura de la tecnología de la información:



**Cuadro 2.17: Correlación estructuras cuerpo humano - tecnología**

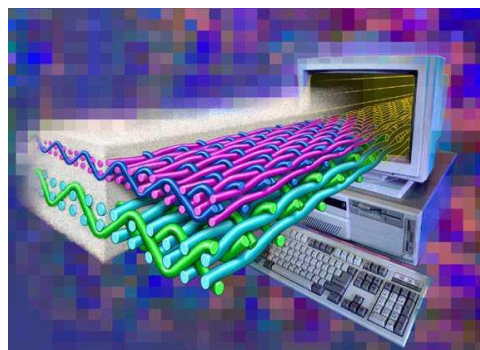
observamos que, si bien la parte más vulnerable de la tecnología aparenta ser el microprocesador (cerebro), el centro del problema (de salud) es la transmisión de datos y energía debido a inconvenientes arteriales y nerviosos (interfaz). La inteligencia, por lo tanto, solo se vería afectada en su operatividad por la falta de recepción de datos. Cuando

la ‘conexión’ falla, la tecnología colapsa del mismo modo que un cuerpo humano cuando los aspectos circulatorios y nerviosos están comprometidos.

Es interesante la concepción sistémica de ‘red’ que subyace en tal proyección metafórica. “Metaphors not only provide users with a basis for reasoning about computer systems, they provide researchers and developers with concepts, criteria and vocabulary for reasoning about designing as well” (Neale and Carroll, 1997: 451), como lo ilustramos en las siguientes imágenes:



Fuente: Revista Saberes  
Compartidos / N° 1, Octubre,  
Noviembre, Diciembre, 2007: 28



Fuente: <http://aci-hugo.blogspot.es/img/tic.jpg>

El entretejido de venas y arterias (resaltado digitalmente en la fotografía de las piernas) parece repetirse en las conexiones que salen del cuerpo (torre de la computadora) y entran en la pantalla (algún órgano) de la misma. Tal representación de la interfaz, que se proyecta también en los diseños de redes inalámbricas, como las de la telefonía celular, Internet, etc., es, por consiguiente, proyección metafórica de las ‘redes anatómicas’ que integran nuestro cuerpo humano.

Así, las redes informáticas, al igual que las anatómicas, son configuraciones de nodos (órganos) conectados entre sí mediante los canales de transmisión (envío y

recepción) de datos (venas, arterias, nervios, conductos). La tecnología de la información, como todo ‘ser viviente’ que atraviesa procesos biológicos, es susceptible de padecer (*o no*) ‘enfermedades’ en toda su configuración.

Con relación al padecimiento de enfermedades, encontramos pocas instancias en las que se resalta un buen estado de salud:

- (29) AIM Mail nearly ties Gmail with its 2GB of free storage space, besting Yahoo! Mail’s 1GB and trouncing Hotmail’s 250MB limit. The service also gives you a **healthy** 16MB limit on attachments. (*PC World, August 9, 2005, p. 30*)

Cabe destacar que el concepto de ‘robustez’ (*robust*), que en inglés refiere no solo a la firmeza y fuerza de una estructura corporal importante sino también a su vigor y ‘salud’, es recurrente en el corpus, como por ejemplo vemos en:

- (30) Of the three [encryption programs], DESlock + 3.2.4 earned the highest rating, it’s the most **robust** app., but the hardest to use. (*PC World, October, 2006, p. 68*)

- (31) Although Dell’s tools are **robust**, we still favour IBM’s ThinkVantage Management suite for its office lightweight applications. (*PC World, August 9, 2005, p. 48*)

Tal robustez, sin embargo, no neutraliza las contradicciones planteadas anteriormente ya que, a pesar de contar con un cuerpo fuerte y saludable, las aplicaciones en (30) son inviábiles instrumentalmente hablando y en (31) se prefieren las aplicaciones ‘livianas’ (*lightweight*). Se sacrifica nuevamente la salud en pos de una ‘debilidad estética’ que se contrapone a la ‘pesadez’ implícita en el concepto *robust*.

La conceptualización de la tecnología como cuerpo humano que estamos abordando permite una diferenciación respecto de las metáforas biológicas tradicionales (Palma, 2007) en las que el ser viviente y su cuerpo son concebidos como ‘organismos’ que

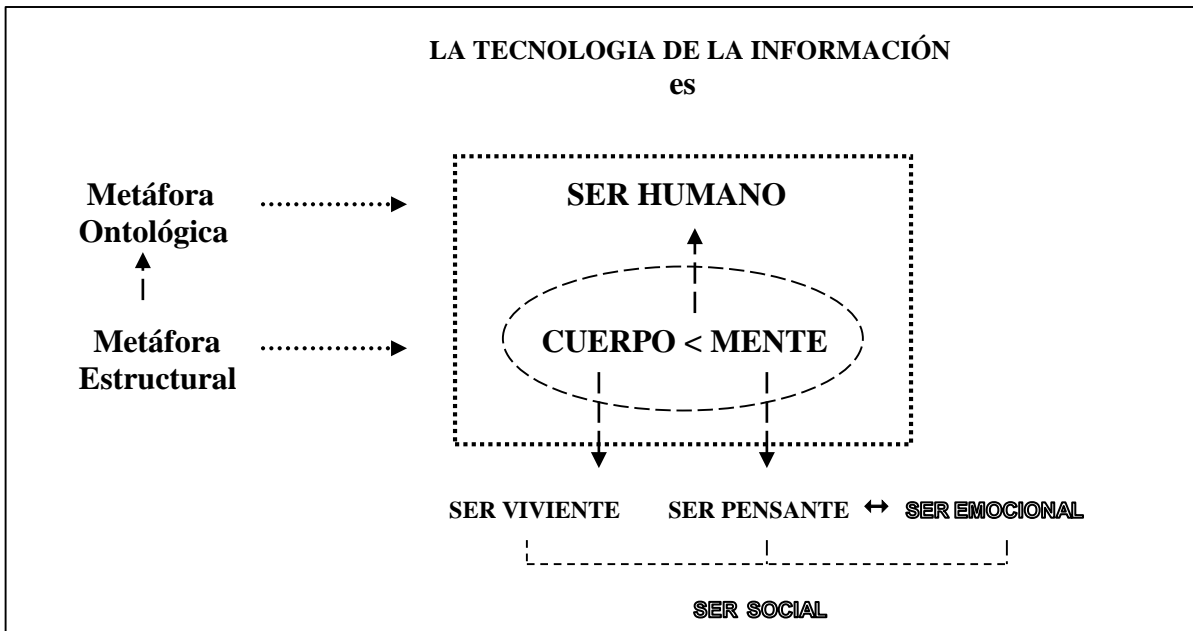


metaforizan la constitución y el funcionamiento de entidades abstractas sobre la base de semejanzas formales y funcionales; por ejemplo, la familia como ‘célula’ social o el cambio concebido como ‘metamorfosis’, entre otros.

Por el contrario, “Metaphors used to understand the body have shifted from the centralised and hierarchical structured control system of cell biology ... to depictions of an immune system in which the body is seen as “an engineered communications system, ordered by a fluid and dispersed command-control-intelligence network” to which objectives of specificity, flexibility, and rapid response are attributed. Martin 1992: 121, Harvey 1996: 281”, en Goatly (2007: 114).

Por su misma naturaleza operativa, el cerebro cumple un rol central en la metaforización de la tecnología en nuestro análisis porque no solo cuenta con una dimensión física (microprocesador) sino que a través de su funcionamiento también emerge la dimensión ‘mental’ en la cual se involucran la memoria, la emoción y la voluntad.

En consecuencia, el cerebro vincula primariamente al ‘ser viviente’ con el ‘ser pensante’ y secundariamente, debido a la recurrente centralidad del cuerpo (organismo), con el ‘ser emocional’ y el ‘ser social’. En otros términos, el cerebro y sus funciones facilitan la personificación de la tecnología de la información al integrarla como sistema metafórico (*enredado*) donde cuerpo y mente se contienen y sostienen mutuamente. La metáfora ontológica ‘personificación’ lleva implícitas las metáforas estructurales donde el cuerpo humano, como dominio fuente, configura coherentemente la representación metafórica:



**Cuadro 2.18: Representación Sistema I**

### 2.4.2 Sistema II

Del mismo modo que las expresiones metafóricas les dan forma a las metáforas conceptuales, estas, dice Kövecses (2002: 121), “are [not] isolated from each other, they fit together to make up larger systematic groupings - that is, metaphor systems - that incorporate individual conceptual metaphors”.

Siguiendo a este autor, pensamos que las metáforas de ‘la gran cadena del ser’ y de ‘la estructura del evento’ conforman sistemas metafóricos supraordinales que sostienen gran parte de las metáforas conceptuales y sus emergentes lingüísticos del idioma inglés. La primera da cuenta de la metaforización de entidades concretas (personas y objetos) que conceptualmente se corresponden con las entidades conceptuales ‘cosas’ y se codifican nominalmente. La segunda explica la metaforización de eventos que conceptualmente se corresponden con las entidades ‘relaciones’ y se codifican como verbos.

Dada la continuidad conceptual entre ambos sistemas metafóricos debido a las conexiones entre las ‘cosas’ y sus ‘relaciones’, vemos posible (inter)relacionar dichos sistemas con las metáforas ontológicas y estructurales que venimos analizando a fin de completar la configuración de la representación metafórica de la tecnología del ‘Sistema I’.

Cabe recordar que la metáfora de la ‘gran cadena del ser’ establece jerarquías entre las entidades del mundo natural y sus atributos y comportamientos. Cada entidad, por otro lado, incorpora los atributos de sus categorías inferiores además de contar con un atributo distintivo que lo caracteriza (Lakoff y Turner, 1989). Así, en nuestro corpus, la tecnología de la información, al ser personificada, cuenta con el atributo ‘mental’ o de orden superior *intelligent* (22) que la distingue de las demás. A su vez se le pueden asignar atributos biológicos (animales y vegetales), funcionales (objetos complejos) y físicos (objetos naturales), como los siguientes:

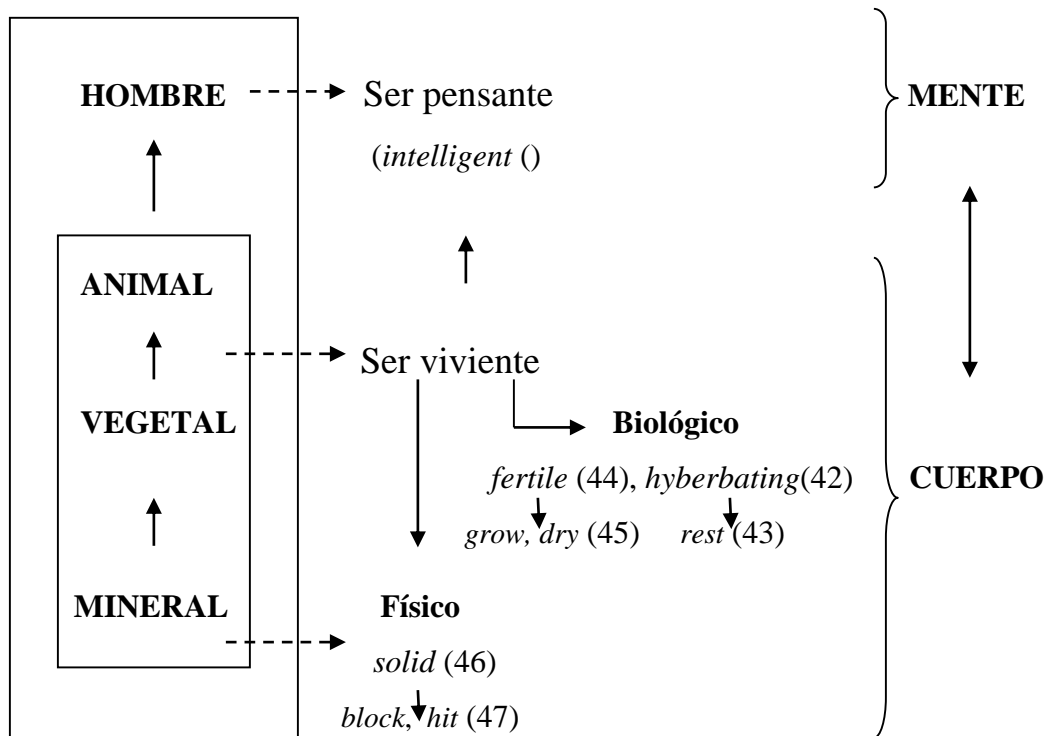
- (32) In addition to leaving the machine on and connected to the Internet, you'll need to turn off its hibernate function since none of the products we tested can wake up a **hibernating** computer (*PC World, August, 2005, p.74*)
- (33) Smart phones have been **fertile** platforms for a while. Anyone can program or sell applications for Microsoft Windows Mobile, Palm OS, RIM Blackberry or Symbian devices. (*PC World, August 9, 2005, p.100*)
- (34) The D70 works with most Nikon's modern features, a quick start up, fast focus lock, fairly intuitive controls plus a **solid** body with the best combination of lens (*PC World, June 2004, p. 62*)

Estos atributos, a su vez, les dan sustento a acciones o actividades ‘humanas’ que, en del marco de la personificación, se conceptualizan en términos de comportamientos correspondientes a las jerarquías biológicas y físico-naturales, como vemos en:

- (35) With the iPod now open you'll need to remove the hard drive which **rests** on top of the other iPod circuitry, buffered by a piece of blue rubber. (*PC Magazine, August 6, 2005, p. 81*)
- (36) My Web-hosting provider offered blog software called b2, which was old but free. The original b2 code **had grown** into a more sophisticated product, WordPress, and I was disappointed to see that most online support **had dried up**. (*PC Magazine, August 6, 2005, p. 73*).
- (37) Spambully 2.0 contains an option to 'punish' spammers by repeatedly **hitting** the URLs contained in their messages. This version adds quite a few new features such as **blocking** mail based on country or character set. (*PC Magazine, August 17, 2004, p. 32*)

En estos ejemplos, la tecnología de la información (*computer, platform, [Nikon's] body*) se estructura metafóricamente a partir de a) atributos biológicos de 'animales' (*hiberating*), 'vegetales' (*fertile*) y físicos 'minerales' (*solid*), y b) acciones causales (*rest, grow, dry, hit, lock*) que agregan especificidad al dominio meta. A su vez, estos atributos y acciones implican al cuerpo, ya sea en su estructura física: músculos y huesos (34) y (37), ya en su capacidad fisiológica: aparato reproductor (33) y (36), ya en la funcional: cerebro, cuerpo (32) y (35).

En virtud de la jerarquización planteada por la metáfora de la 'gran cadena del ser', la metáfora ontológica (personificación) va moldeando su naturaleza al in-corporar los dominios fuente de las metáforas estructurales. Se conforma de tal manera un sistema metafórico complejo que representa lo que la tecnología *es*:



**Cuadro 2.19: Sistema metafórico basado en la metáfora de la 'gran cadena del ser'**

Las acciones en tanto comportamientos distintivos de cada entidad son inherentes y funcionales a sus propias naturalezas; por ello, conllevan metáforas conceptuales, como LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN ES UN ANIMAL (que descansa: *rest*), UNA PLANTA (que crece y se seca: *grow, dry*) UNA ROCA (que golpea y bloquea: *hit, block*). Sin embargo, ante la interrelación MENTE ↔ CUERPO que se plantea en el sistema metafórico, la tecnología 'personalizada' es 'agente' de esas acciones, lo que nos remite a la metáfora de la 'estructura del evento' que como sistema metafórico, como ya vimos, representa lo que la tecnología *hace* (voluntariamente).

Talmy (2000: 421) sostiene que toda secuencia de acciones debe comenzar con “a volitional act by the agent to move certain parts or all of his body. This in turn either leads

directly to the intended event or sets off a further event chain, of whatever length, that leads to the intended event.”

Si bien el autor busca describir desde su teoría de la ‘dinámica de fuerza’ (*force dynamics*) una categoría semántica en la cual las entidades (personas y objetos) interactúan con referencia a la fuerza y el movimiento, la incorporación de la intencionalidad del agente (“volitional act”) como disparador de una secuencia de acciones físicas (“to move certain parts or all of his body”) lleva a la metáfora ontológica.

Si consideramos que la voluntad es una facultad psíquica que tiene el ser humano para decidir su conducta (hacer) en determinadas circunstancias, tomar como dominio fuente este “active and willful agent” (Kövecses, 2002:39) hace posible metaforizar la tecnología de la información como un ‘ser humano’ que, en virtud de determinados atributos inherentes a las jerarquías de la ‘cadena del ser’, realiza deliberadamente determinadas acciones (con su cuerpo) con un determinado fin, es decir, los “objectives of specificity, flexibility, and rapid response” (Goatly, 2007: 114).

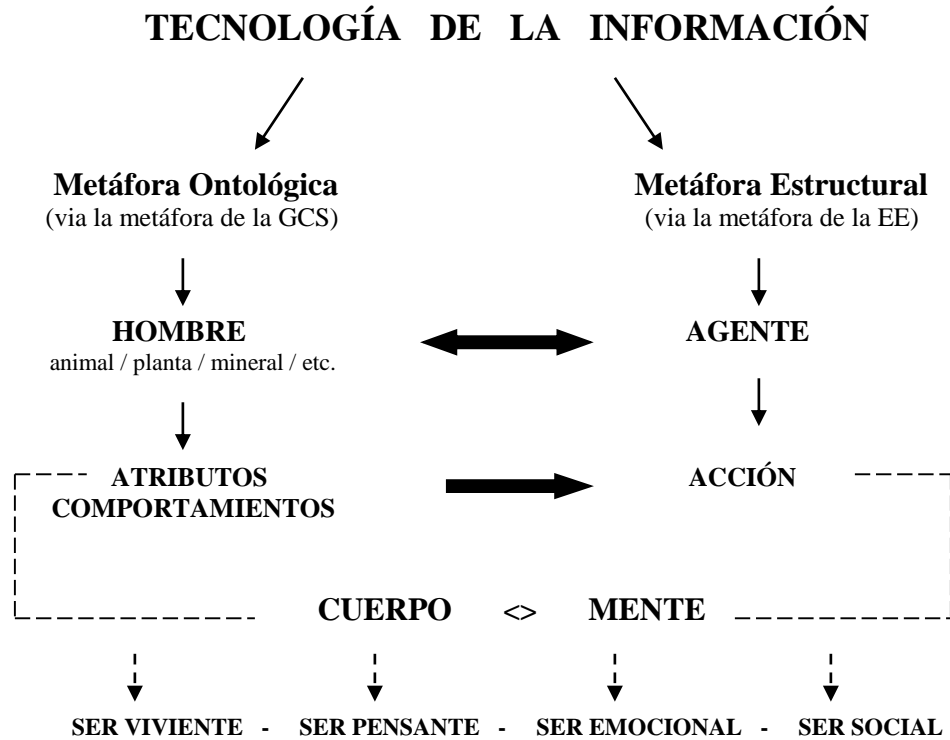
Las metáforas estructurales quedan intrínsecamente relacionadas a la conceptualización ontológica de la personificación a través de las acciones humanas que se proyectan en el dominio meta. Así, por ejemplo, si consideramos que en (32) LA TECNOLOGÍA ES UN ANIMAL dado el atributo ‘invernante’ (*hibernating*), la ‘hibernación’ es un evento que se conceptualiza como acción ‘descansar’ (*rest* (35)) donde la voluntad juega un rol central. La acción como acto volitivo realizado por un agente desde la perspectiva de la metáfora de la ‘estructura del evento’ hace posible la conexión con la metáfora de la ‘gran cadena del ser’ donde el agente es la jerarquía máxima ‘hombre’ que en este caso incorpora atributos y comportamientos animales.

Interesa destacar que cuanto más básica sea la entidad que motiva la acción, menos racional (*intelligent*) resulta en la personificación de la tecnología. En (37), por ejemplo, *hit* y *block* plantean acciones físicas primarias realizadas con los brazos y las piernas (*hit*) o el cuerpo entero (*block*) que, al relacionarse con el atributo *solid* (36), resultan cargadas de una intencionalidad ofensiva. Nos refiere a las situaciones de ‘lucha’ que hemos planteado anteriormente y tiene consecuencias sociales al ser acciones cuyo efecto recae en otros. En (34), contrariamente, *rest* plantea la voluntad de un agente hibernante (*hibernating*) de cuidar a conciencia la mente y el cuerpo durante un período que, de no hacerlo, puede ser riesgoso para su salud presente y futura.

En (35), sin embargo, *grow* y *dry* son procesos biológicos autónomos relacionados con el evento ‘fertilización’. Subyace aquí el concepto de preservación o destrucción de la vida a través de la alimentación. Si, por otro lado, consideramos el sentido literal de *fertile* (34) (capacidad que tienen las ‘plantas’ de (re)producirse) encontramos que las acciones ‘crecer’ o ‘secarse’ están subordinadas a la voluntad racional o irracional de otro agente de proveer el alimento indispensable para la vida que es el agua.

El entrecruzamiento conceptual entre la metáfora de la ‘gran cadena del ser’ y la de la ‘estructura del evento’ completa la configuración de la tecnología de la información como ser humano. Agrega a los ya in-corporados ‘ser pensante’ y ‘ser viviente’, el ‘ser emocional’, dado por la agresividad que implican acciones como *hit* y *block*; también agrega el ‘ser social’ de acuerdo a las interrelaciones que se plantean en todas las acciones, salvo en *rest*.

Representamos este sistema metafórico de la siguiente manera:



**Cuadro 2.20: Sistema metafórico de la tecnología de la información**

## 2.5 Recapitulación

Este primer análisis nos proporcionó un panorama general de la representación metafórica de distintos aspectos vinculados con la tecnología de la información concebida como ser humano. Estos aspectos se pueden reunir de acuerdo con cuatro dimensiones: ser viviente, ser social, ser emocional y ser pensante.

Observamos que la metaforización (ontológica y estructural) se concentra mayormente en la dimensión ‘ser viviente’ (73% de ocurrencias) centralizada en metáforas relacionadas con el cuerpo humano. Estas expresiones se focalizan principalmente en la imagen corporal y en menor medida en cuestiones referidas a su funcionalidad orgánica.

En las dimensiones restantes (sólo el 27% de ocurrencias) encontramos que:



a) la tecnología informática metaforizada como 'ser pensante', contrariamente a lo esperado, se representa como un ser que piensa poco o padece problemas cognitivos que comprometen su razonar;

b) como 'ser emocional' aparece presentada como un ser inestable, agresivo, a partir de acciones físicas que manifiestan alta intensidad emocional;

c) la representación como 'ser social' la muestra en una tensión entre acciones sociales destructivas, que implican la eliminación del otro, y acciones integradoras que buscan la inclusión social.

Parecería prevalecer una representación de ser humano físicamente atractivo, biológicamente y cognitivamente débil, emocionalmente agresivo y socialmente competitivo. No se observan construcciones metafóricas correspondientes a la nueva realidad tecnológica en tanto se incorporan en la representación las contradicciones e inestabilidades básicas y viscerales del ser humano.

## **CAPÍTULO 3**

### **LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN COMO SER VIVIENTE (análisis léxico I)**

#### **3.1 Introducción**

En el capítulo anterior nos hemos ocupado de aspectos cognitivos que subyacen en la personificación de la tecnología de la información en nuestro corpus. Nos concentramos en dos tipos de metáforas conceptuales, la ontológica y la estructural, que nos permitieron abordar diversos aspectos que delimitan y estructuran la concepción metafórica de tecnología como ‘ser humano’.

Tomamos la ‘evidencia lingüística’ como base de nuestro análisis dada la intrínseca relación lenguaje – pensamiento. Sin embargo, consideramos que el aspecto lingüístico solamente abordado como fuente de evidencia conceptual aporta una visión sesgada del uso metafórico en cualquier tipo de discurso. Si bien cognitivamente la diversidad de expresiones metafóricas puede confluir hasta en una misma metáfora conceptual (Lakoff y Johnson, 1980), no podemos perder de vista que la creación metafórica también se realiza a partir de procedimientos lingüísticos cuya configuración tiene implicancias semánticas, discursivas y sociales.

Por tal motivo, nos ocuparemos en este capítulo de la manera en la cual las ‘expresiones metafóricas’, concebidas como recursos lingüísticos y discursivos, aportan elementos propios de análisis y contribuyen a una visión enriquecida de la representación metafórica en nuestro corpus.

### 3.1.1 Abordaje lingüístico

Para comenzar con nuestro análisis, nos basamos como en el capítulo anterior en los conceptos de Término Tópico y Término Vehículo.<sup>1</sup> Pensamos en tal sentido que, además de su potencial cognitivo, estos términos actúan como descriptores superficiales. Dichas formas de superficie son elecciones que un hablante realiza dentro de una lengua particular a los fines de construir una representación del mundo y no reflejar una realidad preexistente. Tomamos el concepto de ‘discurso’ de Fairclough (1993), es decir, como actividad que produce significados desde perspectivas teóricas, culturales e ideológicas que, aplicadas a diferentes dominios de la experiencia, se realizan a través de diversas lexicalizaciones.

Analizaremos críticamente qué elecciones lingüísticas entran en juego en la metaforización que nos compete y cómo esas elecciones crean estructuras latentes de significado que construyen representaciones ‘no ingenuas’ de la realidad. Nos enmarcamos así dentro de la perspectiva funcional de Halliday (1994), en particular en la función ideacional experiencial por estar vinculada a la representación y categorización de la experiencia a través de las elecciones léxico-gramaticales.

Las elecciones léxico-gramaticales que conforman los Términos Tópico y Vehículo van moldeando y construyendo la representación metafórica de la realidad informática que nos ocupa. Estas elecciones contribuyen a valoraciones ideológicas; por eso, funcionan también como recursos discursivos que adquieren significación al relacionarse con el medio social y cultural en el cual se desarrollan. “Metaphorical applications of discourses”, dice

---

<sup>1</sup> De ahora en más usaremos mayúsculas al nombrar los Términos Tópico y Vehículo dado que centraremos nuestro análisis en ellos.

Fairclough (1995: 94), “are socially motivated, different metaphors may correspond to different interests and perspectives, and may have different ideological loadings.”

Entendemos asimismo que el vocabulario o lexis, dentro de la teoría lingüística de Halliday es determinante de la estructura ideacional ya que conforma un mapa representacional de los objetos, conceptos, procesos o relaciones según se perciben social y culturalmente.

Nos interesa analizar entonces:

a) la *lexicalización* (*wording*): porque es principalmente a través de los ‘sustantivos’ que representan las categorías de las cosas; los ‘adjetivos’ que representan cualidades relativamente permanentes y los ‘verbos’ que representan cualidades temporales (Goatly, 2000), que el autor moldea su propia visión de la realidad sobre la base de su manera de categorizar o clasificar su experiencia en el mundo social y natural. Consideramos también importante la inclusión de adverbios, pues contribuyen a la expresión de circunstancias que pueden estar motivadas ideológicamente,

b) la *sobrelexicalización*: porque generalmente un campo semántico en particular que se arma a partir de la repetición léxica, sea esta el mismo término, sinónimos o cuasi-sinónimos, implica un punto de preocupación, problema o conflicto ideológico en algún aspecto de la realidad que al autor le interesa enfatizar por alguna razón, y

c) la *nominalización*: porque, por un lado, la conversión de adjetivos o verbos en sustantivos permite representar la realidad como objeto, por lo cual su significado es menos negociable y, por el otro, la conversión de una estructura gramatical (cláusula) en otra (frase nominal) permite mayores posibilidades ideológicas al omitir participantes y en consecuencia despersonalizar, evitar responsabilidades, mistificar procesos, plantear atemporalidad, entre otros.

Cabe aclarar que pondremos especial énfasis en el análisis de los Términos Vehículo por concentrar la mayor riqueza semántica y fuerza metafóricas. Sin embargo, recordando que el significado metafórico depende de la interrelación entre ambos tipos de términos, entendemos necesario categorizar y analizar en primer lugar los Términos Tópico dado que sobre ellos recae la representación metafórica que conlleva a su personificación. En el capítulo anterior sólo hicimos referencia indirecta a ellos a través de la categoría superordinal y genérica ‘tecnología de la información’ que designa el ‘dominio meta’ de la personificación. La especificación de los Términos Tópico permitirá una interrelación más ordenada y profunda con los Términos Vehículo y así una visión más acabada de la metaforización que nos ocupa.

## **3.2 Términos tópico**

### **3.2.1 Contenido léxico**

Según Stefanowitsch (2006:65), una expresión metafórica es “a multiword expression from a given source domain (SD) into which one or more specific lexical items from a given target domain (TD) have been inserted.” Los ítems léxicos (tecnicismos en su totalidad) que han dado lugar al dominio meta ‘tecnología de la información’ en nuestro corpus conforman en consecuencia los Términos Tópico.

Goatly (1997) sostiene que existen diversos tipos de Tópico, como objetos, cualidades, procesos, conceptos, relaciones. En línea con Lyons (1979) considera que los objetos son entidades de primer orden porque tienen dimensión espacial; los procesos son entidades de segundo orden porque tienen una existencia temporal más que espacial y los conceptos son entidades de orden superior o mental, por lo cual, carecen de dimensión espacio-temporal.

Como se recordará, en el capítulo anterior hicimos referencia al dominio meta ‘tecnología de la información’ desde dos perspectivas a) como ‘entidad abstracta’ (idea, concepto o modelo) y b) como ‘entidad concreta’ (materiales, herramientas, etc.). Dada la naturaleza específica de la tecnología informática, como explicaremos más adelante, encontramos en nuestro corpus que la tecnología concebida como entidad de primer orden, es decir, como ‘producto’ de entidades de orden superior (conceptos o modelos), puede a su vez tener existencia tangible –física y tridimensional– (dispositivos, computadoras, cables, etc.) e intangible, es decir, no observable pero con cierto tipo de existencia concreta (programas, servicios, etc.).

Ejemplificamos lo anterior en el siguiente cuadro. A los fines de su diferenciación, los Términos Tópico aparecen subrayados en los ejemplos mientras que las palabras en negrita corresponden a los Término Vehículo.

T E R M I N O S  T O P I C O	<b>ENTIDAD ABSTRACTA</b>	
	(1) <u>The high-capacity concept of blue-laser technology</u> <b>promises</b> far more data packing onto optical storage media. ( <i>PC World, October, 2006, p. 110</i> )	
	<b>ENTIDAD CONCRETA</b>	
	<b>TANGIBLE</b>	<b>INTANGIBLE</b>
	(2) <u>Hewlett-Packard’s latest multimedia notebook</u> <b>suffers</b> from sluggish performance compared with other desktop replacements. ( <i>PC World, June, 2004, p. 148</i> )	(3) <u>The beta software</u> also <b>lacks the ability</b> to restore a web browser’s hijacked start. ( <i>PC World, July, 2005, p.58</i> )

**Cuadro 3.1: Categorización de los términos tópico**

Como podemos observar, los Términos Tópico technology (1), notebook (2) y software (3) conforman el núcleo de los grupos nominales subrayados. De acuerdo a su contenido léxico vemos que (1) carece de dimensión espacio-temporal por ser una

construcción mental; (2) hace referencia directa al mundo real tangible puesto que una ‘notebook’ puede ser percibida en su tridimensionalidad prácticamente por todos los sentidos; y (3), aunque intangible, el ‘software’ puede ser explicado desde cierta materialidad al existir físicamente a través del conjunto de pulsos eléctricos que hacen posible su funcionamiento.

Las entidades concretas, tanto tangibles como intangibles, presentan asimismo gran diversidad de Términos Tópico en nuestro corpus. Laudon y Laudon (1997) entienden que las principales tecnologías de la información son las relacionadas con el hardware, el software y las telecomunicaciones. A los fines de un análisis más ordenado, tomamos dicho criterio; incorporamos, sin embargo, a los ‘gadgets’ como una categoría diferente del hardware dada la singularidad en el diseño y uso que los caracteriza.

Los Términos Tópico de entidades concretas quedan agrupados en consecuencia de la siguiente manera:

**a) ENTIDADES CONCRETAS TANGIBLES**

. **HARDWARE** (equipamiento físico, dispositivos de entrada y salida, unidades de procesamiento, almacenamiento y conexión): *system – devices – computer hardware – piece of hardware // computer – PC – notebook – laptop – table – palm – pocket PC – table PC – desktop – PDAs – media center // monitor – LCD – screen – display – panel – plasma – CRT – (digital) projector // keyboard – (inkjet) printer – speaker – CD burner – CD – DVD format // CPU – processor – Intel Celeron – microprocessor – motherboard – chip(set) – hard drives – (floppy) disk – graphic / audio / memory cards - memory // battery.*

. **DISPOSITIVOS DE TELECOMUNICACIÓN** (dispositivos que enlazan diferentes computadoras y permiten la transferencia de datos a distancia): *(cell / digital / mobile) phones – handset – (mail) servers – wireless routers – cable modems – (digital media / FM) receivers – (TV) tuners.*

. **GADGETS** (dispositivos pequeños, con diseños novedosos que tienen un propósito o función específicas): *(hybrid) gadget – audio player – MP3 – iPod – webcam – camcorder – camera.*

. **OTROS:** *photos – (Google) images – exposure – icons – videoconferencing – (social) networking.*

#### b) ENTIDADES CONCRETAS INTANGIBLES

. **SOFTWARE** (programas que permiten el funcionamiento de los sistemas informáticos y pueden ser de diferentes tipos: sistemas operativos, aplicaciones, paquetes, herramientas, etc.): *system – software – programs – package // (graphical) operating system – OS – Linux – Windows – XP // application – apps – Office applications – Excel – spreadsheet – Microsoft Word – Power Point – (Panda) software – drive recovery and maintenance / image editing / data recovery / DVD movie copying software – DVD authoring program – virus / antivirus (software) – e-mail / IM client – Yahoo!! – Hotmail (Messenger) – browsers – Firefox – Mozilla – Internet Explorer – Netscape – search machine – Google – Yahoo!! – patch – filter – middleware – spyware – adware.*

. **REDES y SERVICIOS DE TELECOMUNICACIÓN (inalámbricas)** (enlaces - transmisión y recepción de datos/información a distancia) *Internet – web – wireless networks – website – beta search / shopping site // service – web based email service – Gmail – messenger – web mail spreadsheet services – web spreadsheets – RSS feeds – VoiP (Internet for*



*telephone calls) service – Internet movie service – media streaming (service) – music downloads.*

. **OTROS:** *files – (speech recognition) program files – data/ information.*

Resulta oportuno destacar que algunos Términos Tópico pueden referir a entidades de diferente orden dada la complejidad tecnológica que se traduce en complejidad semántica. Esto provoca cierta dificultad en su categorización dado que el contenido conceptual de las categorías léxicas está conformado por miembros prototípicos y periféricos. A diferencia de los centrales, los miembros periféricos suelen ser ‘difusos’ y tienden a la superposición de áreas de significación entre categorías (Dirven y Veerspoor, 1998; Ungerer y Schmid, 1997) por ende aparecen repetidos en algunas de las categorías arriba señaladas.

Encontramos en nuestro corpus Términos Tópico que se utilizan indistintamente para referir a:

**1. Entidades de primer y tercer orden (objetos / conceptos),** como por ejemplo:

a) *system*: denota prototípicamente todo conjunto de componentes que interactúan. Sin embargo, dentro del dominio que nos ocupa, cuando refiere al conjunto de hardware, está representado como una entidad ‘concreta tangible’:

(4) **The anatomy of a compact system** (*PC World, June, 2004, p. 146*)

pero cuando hace referencia al conjunto integrado de programas o el OS (sistema operativo) es una entidad ‘concreta intangible’:

(5) **A sophisticated information and gathering processing system** (*PC Magazine, December 9, 2003, p.88*)

b) *memory*: es entidad ‘concreta tangible’ cuando refiere a los componentes (chips) o dispositivos de almacenamiento (discos, pendrives, etc.), también llamada ‘memoria física’:

(6) The extra 512 MB memory knocked down the Toshiba Satellite M45 S165 (*PC Magazine, August 23, 2005, p.29*)

y es entidad ‘abstracta’ cuando hace referencia a la habilidad que tiene la máquina para procesar, almacenar información, entre otras:

(7) Computer memory may not get worse with age (*PC World, October, 2006, p.104*)

c) *technology*: cuando refiere a modelos o conceptos como ya hemos visto en (1) es entidad ‘abstracta’ pero es entidad ‘concreta’ (tangible o intangible) cuando hace referencia a objetos tecnológicos:

(8) The next **victim** appears to be InfiniBand, the virtual bus technology developed by Intel ® (*PC World, October, 2006, p.104*)

## **2. Entidades de primer y tercer orden – NOMINALIZACIONES (conceptos – procesos / objetos - resultados de procesos):**

Goatly<sup>2</sup> entiende que existen nominalizaciones ‘propias’, esto es, aquellas que refieren a entidades de tercer orden que representan los procesos como entidades de tipo genérico y a entidades de segundo orden cuando refieren a procesos en particular. Pero los mismos términos también pueden referir a entidades de primer orden, a las que denomina nominalizaciones ‘impropias’ porque representan cosas con existencia física que son ‘resultado’ de las acciones o procesos que han sido nominalizados. Las nominalizaciones,

---

<sup>2</sup> Para tener una visión más completa sobre los tipos de nominalizaciones se sugiere consultar Goatly (2007: 313)

de tal forma, convierten los procesos y acciones en objetos y los concretos en abstractos (Fairclough, 1992).

Los casos de nuestro corpus son nominalizaciones expresadas mediante gerundios<sup>3</sup> en las cuales subyace tanto la idea ‘abstracta’ de proceso como la de su concretización a través de texto, imagen o sonido como veremos en los ejemplos abajo. Goatly (2007: 313) entiende que las nominalizaciones que involucran entidades de segundo orden son “particular countable tokens of processes”; en consecuencia, los casos que presentamos corresponden a entidades de tercer orden.

(9) Videoconferencing **has suffered** from video quality (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 149*)

(10) When social networking **meets** personal private networking, the result looks a lot like *imeem*, a free service to share blogs, files and messages. (*PC Magazine, November 8, 2005, p. 70*)

En (9) videoconferencing es entidad ‘abstracta’ ya que refiere al proceso de transmisión multimedial en simultáneo entre dos o más usuarios y entidad ‘concreta tangible’ cuando ‘videoconferencing’ es el resultado visual del proceso (*suffer from video quality*).

En (10) social networking y personal private networking son entidades ‘abstractas’ al referirse al proceso de telecomunicación entre usuarios que conforman comunidades ubicuas pero también son entidades ‘concretas tangibles’ (texto: *blogs, files and messages*) como resultado de tal proceso (*the result looks a lot like imeem..*). Cabe aclarar que en el corpus también encontramos el Término Tópico “social network”, que refiere a los

---

<sup>3</sup> Cabe destacar que en el corpus contamos también con Términos Tópico como data-mining y file-sharing que, a diferencia de (social) networking y videoconferencing, refieren solamente a entidades ‘abstractas’. Data-mining es una especialidad informática relativa al tratamiento y recuperación de información y file-sharing es una práctica de distribución y acceso de archivos.

canales de transmisión y sus soportes del hardware y software pero no incorpora el componente de proceso marcado por el gerundio en ‘networking’.

Con relación a los Términos Tópico que hacen referencia a

**c) ENTIDADES ABSTRACTAS**

además de *technology*, *memory*, *data-mining*, *filesharing*, *(social) networking* y *videoconferencing*, encontramos: *protocol – standard – format – performance*.

### **3.2.2 Grado de recurrencia en el corpus**


Como se observa en las categorizaciones antes mencionadas, la mayoría de los Términos Tópico pertenecen al mundo concreto, en particular al hardware (tangible), al software y a los enlaces o servicios de telecomunicación que involucran la transferencia de datos a distancia (intangibles). La postura cognitivista (Lakoff y Johnson, 1980; Kövecses, 2002) que sostiene que los Términos Tópico (dominio meta) son prototípicamente abstractos no se correlaciona con nuestro corpus donde las entidades ‘abstractas’ presentan un grado bajo de representatividad.

Consideramos en consecuencia que tanto el software como las redes digitales y los servicios de telecomunicaciones son entidades concretas (energías) que existen dentro de una realidad material a la cual no podemos hasta ahora acceder con los sentidos. Sumado a esto, como ya lo expresáramos, son bienes y servicios de mercado que se comercializan del mismo modo que los dispositivos concretos materiales

Por otro lado, resulta importante mencionar que esta categorización no pretende ser cuantitativamente exhaustiva porque en esta instancia no tenemos en cuenta que un mismo Término Tópico puede aparecer acompañado de diferentes Términos Vehículo. Sólo nos

interesa mostrar la representación general de la realidad que surge de los Términos Tópico recurrentes en el corpus.

El siguiente cuadro nos permite una visión aproximada del nivel de representación que dichas entidades presentan en el corpus dado su grado de recurrencia:

Nivel de Recurrencia	ENTIDADES CONCRETAS		ENTIDADES ABSTRACTAS
<p style="text-align: center;"><b>ALTO</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>BAJO</b></p>	TANGIBLES	INTANGIBLES	
	<p style="text-align: center;"><b>Hardware</b></p>    <p style="text-align: center;">Telecomunicaciones (dispositivos)</p>  <p style="text-align: center;">Gadgets Otros</p>	<p style="text-align: center;"><b>Software</b></p>    <p style="text-align: center;">Telecomunicaciones (redes y servicios)</p>  <p style="text-align: center;">Otros</p>	

**Cuadro 3.2: Nivel de recurrencia de términos tópico en el corpus**

El alto grado de recurrencia de Términos Tópico que refieren al ‘hardware’ y al ‘software’ pareciera reducir el dominio ‘tecnología de la información’ a la imagen de un sistema computacional básico que, como ya lo indicáramos en el capítulo anterior, es icono de toda la complejidad tecnológica que implica su funcionamiento. No se puede negar que, de acuerdo al perfil comercial de las publicaciones fuente *PC World* y *PC Magazine*, los sistemas computacionales son productos de mercado básicos para la actividad informática. Sin embargo, desde el punto de vista crítico de nuestro análisis entendemos que tal recurrencia orientada hacia una dirección específica no es ingenua.

La fuerte presencia de unidades léxicas correspondientes a las categorías ‘hardware’ y ‘software’ son elecciones de vocabulario que van armando una estructura ideacional metafórica que permite definir territorios ideológicos predominantes. El predominio de dichos Términos Tópico inclina sensiblemente la balanza del dominio ‘tecnología de la información’ hacia la ‘tecnología’ (concreta).

Quedan en un segundo plano aquellos Términos Tópico relacionados con las ‘telecomunicaciones’ (transmisión de datos) lo que implica que la ‘información’, principio y fin de los sistemas computacionales, tiene paradójicamente menor protagonismo dentro de este mapa representacional. Cabe destacar que la categoría ‘otros’, también incluye Términos Tópico relacionados con la ‘información’ (data, files, images, etc.); como se observa en el cuadro anterior; al igual que ‘gadgets’ y las entidades ‘abstractas’ ocupan prácticamente el último lugar en la escala.

Un análisis más detallado de los Términos Tópico desde la perspectiva de su lexicalización nos permitirá un panorama más completo del mapa representacional metafórico que nos ocupa.

### **3.2.3 Lexicalización**

Si bien Cameron (1999) entiende que los Términos Tópico (al igual que los Términos Vehículo) pueden ser expresados mediante cualquier categoría léxica, en nuestro corpus las unidades léxicas que los realizan pertenecen a la categoría nominal, principalmente a la ‘sustantiva’. La mayor parte de ellos son productos de mercado y como tales ‘objetos’ que representan la categoría de las cosas.

Dentro de los Términos Tópico que nos ocupan encontramos diversidad de ‘nombres individuales’ y ‘grupos nominales’ que conforman ‘tecnicismos informáticos’. A

saber: *sustantivos comunes simples*: processor; *sustantivos comunes compuestos*: notebook, memory cards; *sustantivos propios*: Firefox (marcas comerciales); *grupos nominales complejos*: data recovery software; *siglas que se forman a partir de sustantivos compuestos y grupos nominales complejos*: PC, PDAs; *combinaciones de sustantivos propios, sustantivos compuestos, letras y números que refieren a modelos o series de productos*: Panasonic PV-GS 250, Blekin N1 Wireless Router F5D8231-4.

La interrelación entre tal diversidad de expresiones léxicas permite armar redes de significado que van construyendo la realidad informática desde diferentes perspectivas. Dentro del marco de la semántica léxica y en línea con Halliday (2004: 201) “we recognize connectedness in discourse partly because we recognize relations between vocabulary items which would be valid even if those items were out of context.”. Por eso distinguimos a continuación diferentes maneras de interrelación léxica que contribuyen con la estructura ideacional.

### 3.2.3.1 Niveles de generalidad / especificidad

El uso de tecnicismos en general presupone un grado de precisión conceptual que tiende a limitar su alcance a la comunicación entre ‘expertos’. Dentro del campo particular de la informática, sin embargo, su uso se encuentra ya establecido entre usuarios que cuentan con diferentes niveles de alfabetización tecnológica. Asimismo, en tiempos de tecnología de la información, muchos tecnicismos del campo ya han pasado a formar parte de nuestro vocabulario cotidiano. “Words from techspeak and hackers’ jargon”, dice Bründl (1999: 188), “usually enter the common vocabulary as soon as their denodata are put on the market as commercial computer equipment and, as a result, are coming to be employed by average computer users.”

Dada su naturaleza tecnológico-comercial, las revistas de divulgación de las que proviene nuestro corpus reflejan tales condiciones léxicas. Se observan así Términos Tópico que organizan la experiencia del mundo informático según diversos niveles de generalidad / especificidad tecnológicas.

Debido a la intrínseca relación lenguaje-pensamiento, las categorías conceptuales de nivel superordinal, de nivel básico y de nivel subordinal se corresponden lingüísticamente con las categorías léxicas de nivel general, nivel básico y nivel específico como vemos en el siguiente cuadro:

Grado de Especificación	NIVEL DE CATEGORIZACION	TERMINOS TOPICO	LEXICO
↑ <b>- esp</b>  <b>+ esp</b> ↓	NIVEL GENERAL	system	Léxico común usado indistintamente en contextos generales y específicos. Refieren a propiedades generales y difusas.
	NIVEL BÁSICO	computer	Términos prototípicos. Conforman un léxico fronterizo entre los registros cotidiano y especializado. Se expresan generalmente mediante palabras cortas y de simple morfología.
	NIVEL ESPECÍFICO	notebook, laptop, pocket PC, table PC, palm, etc.	Léxico especializado y con un único referente conceptual. Dada su densidad conceptual se expresan por medio de términos compuestos o complejos, siglas y nombres propios (marcas)

**Cuadro 3.3: Niveles de categorización léxica**

Desde una perspectiva global, observamos que la lexicalización de los Términos Tópico en nuestro corpus tiende mayoritariamente al nivel ‘específico’. Si bien se podría esperar que dichos términos estén estructurados por *siglas*, *sustantivos propios* o las *combinaciones* de ambos dado el grado de especificidad que tales construcciones denotan,



la mayoría de ellos son *sustantivos compuestos* y *grupos nominales* que explicitan especificaciones tecnológicas o funcionales.

Cabe aclarar que las *siglas* son reducciones léxicas que se desprenden de las construcciones compuestas y complejas; tienden de tal manera a perder las especificaciones semánticas que marcan los modificadores de sus formas desarrolladas. Por ejemplo, LCD (Liquid Crystal Display) es hoy en día un tipo de ‘pantalla’ cuya especificación ‘cristal líquido’ se diluye en la sigla misma. Funcionan como sustantivos simples y son generalmente variantes denominativas de nivel ‘básico’ de tecnologías particulares. Quizás esta denotación de nivel básico justifique un uso poco recurrente como Término Tópico en el corpus.

Por su parte, los *sustantivos propios* son generalmente nombres comerciales que etiquetan productos al igual que las *construcciones combinadas*, que señalan con mayor grado de especificidad variantes de diseño o funcionales de un producto particular. El vertiginoso avance tecnológico y su consecuente competitividad comercial condicionan la vigencia de estos tecnicismos.

Con relación a los *sustantivos compuestos* y los *grupos nominales*, Dirven y Veerpoor (1998), Ungerer y Schmid (1997), Lakoff (1987) y Fowler (1991) sostienen que estos refieren principalmente al nivel ‘específico’ dado que los modificadores que los constituyen restringen semánticamente el núcleo, generalmente de nivel básico o general. Estos términos además conforman unidades semánticas *per se* pero las categorías léxicas que actúan como modificadores construyen diferentes tipos de representación de las entidades a las que refieren como podemos ver en los siguientes ejemplos:

(1)	<p style="text-align: center;"><b>‘memory card’</b></p> <p style="text-align: center;">Sust + Sust</p> <p style="text-align: center;">Modificador + Núcleo</p>	<p style="text-align: center;"><b>‘data recovery software’</b></p> <p style="text-align: center;">Sust + Sust + ‘Sust</p> <p style="text-align: center;">Modificadores + Núcleo</p>
(2)	<p style="text-align: center;"><b>‘digital camera’</b></p> <p style="text-align: center;">Adj + Sust</p> <p style="text-align: center;">Modificador + Núcleo</p>	<p style="text-align: center;"><b>‘web based email service’</b></p> <p style="text-align: center;">Adj + Sust + Sust</p> <p style="text-align: center;">Modificadores + Núcleo</p>

En (1) encontramos modificadores ‘sustantivos’ que permiten una representación de la tecnología como entidad permanente. Tanto ‘memory’ como ‘data recovery’ refieren a cuestiones intrínsecas de la propia naturaleza de ‘card’ y ‘software’ que no se pueden obviar de lo contrario dejan de ser lo que son.

En (2) los modificadores son ‘adjetivos’ y representan la tecnología como una entidad con atributos temporales. En los ejemplos, ‘digital’ y ‘web based’ refieren a circunstancias tecnológicas. No todas las cámaras son digitales y no todos los servicios de correo electrónico se basan en Internet. Hay otras opciones que inclusive se van superando tan vertiginosamente que llegan a ser obsoletas en períodos muy cortos de tiempo. A diferencia de las construcciones puramente sustantivas, estas construcciones no afectan la semántica del núcleo en caso de que la modificación se elimine o cambie.

Con relación a los Términos Tópicos de nivel ‘básico’ y ‘general’ podemos destacar que si bien su recurrencia no parece, en términos generales, muy significativa, “the validity of the system of nomenclature is constantly reaffirmed by usage.” (Fowler, 1991:

56). Esto implica que conceptualmente los tecnicismos pueden ser semánticamente dinámicos; su grado de generalidad, neutralidad o especificidad es modificable de acuerdo al contexto en el cual se usen.<sup>4</sup>

En nuestro corpus encontramos diversos casos en los cuales los mismos Términos Tópico construyen representaciones de la realidad informática desde jerarquías conceptuales diferentes según la manera en la cual se relacionen entre sí. Esta cuestión resulta interesante para nuestro análisis puesto que la representación de la realidad informática puede ‘acomodarse’ de acuerdo a intereses o necesidades particulares como vemos en el siguiente caso:

- (11) Office applications are **feeling the pain** of being under attack through a critical hole. (*PC World, October 2006, p. 51*)

El Término Tópico ‘Office applications’ puede representar el nivel ‘básico’ en la escala de ‘applications’ (nivel ‘general’) y ‘Microsoft Word’, ‘Power Point’, ‘Excel’, entre otros (nivel ‘específico’) ya que hoy en día, dada su popularidad, sus atributos son fácilmente distinguibles. Sin embargo, en el ejemplo, ‘Office applications’ está categorizado como un término de nivel ‘general’ según se desprende de la pluralización sin artículo del sustantivo compuesto en función de sujeto.

En esta elección subyace una clara intencionalidad de ‘molestar’ a la empresa Microsoft haciendo creer que *todas* las aplicaciones que se comercializan bajo el nombre de Office tienen problemas; se instala así la incertidumbre entre sus usuarios. Si bien esta intencionalidad es de orden interpersonal: busca direccionar la conducta del usuario con

---

<sup>4</sup> “Each lexical item in a text can be, and usually is, part of a formal stable relationship, but it is also part of a process of dynamic, instable ‘slippage’ which can make different interpretations possible. Relations between words in texts are, therefore, regularly **instantial**, that is, they make unique partnerships to combine or associate to produce meanings specific to that individual text” (Halliday, 2004: 177).

relación a la tecnología (personificada), entendemos que primariamente contribuye con la estructura ideacional que nos ocupa.

La personificación, mediante el Término Vehículo ‘feeling the pain’, convierte las aplicaciones Office en seres humanos vulnerables a través de la experiencia corporal sufriente. Por otro lado, al no asignarles ‘nombres’ (nivel específico), el autor esconde los datos identificatorios de las entidades que quedan representadas como objetos / seres humanos poco definidos.

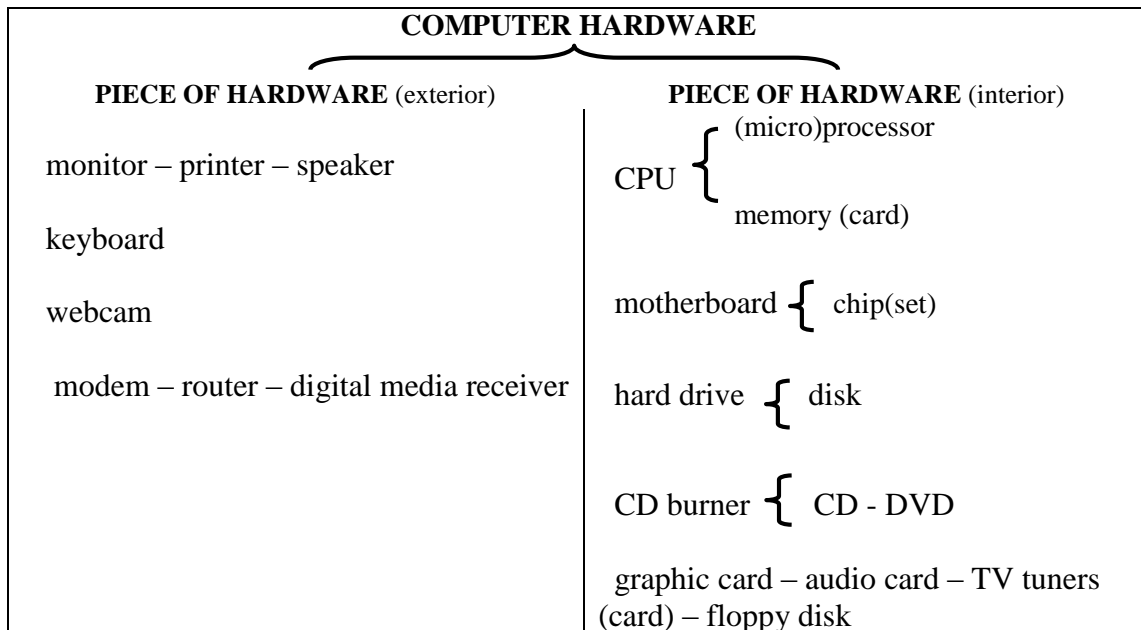
Cabe destacar que esta representación jerárquica de la realidad informática se construye mediante relaciones de inclusión de clases entre las entidades referidas por los Términos Tópico. Lingüísticamente, las categorías generales (por ejemplo ‘systems’) funcionan como hiperónimos que toman algunos atributos de las categorías de nivel básico (‘computer’) y específico (‘PC’) que son sus hipónimos. Al armar cohesivamente la visión del mundo, se logra una representación ‘integrada’ de las cosas a las que refiere, a diferencia de la representación que planteamos a continuación.

### 3.2.3.2 El todo y sus partes

Lakoff (1987) destaca que parte de nuestro conocimiento se organiza alrededor de la división Todo – Parte puesto que, según autores como Berlin – Hunn (1979) y Tversky and Hemenway (1984), tal división determina la manera en la cual se estructura el funcionamiento de las cosas, se perciben las formas o se interrelacionan las entidades entre sí. En el capítulo anterior ya vimos que tal conceptualización de la realidad se origina en cuestiones experienciales corpóreas. No resulta extraño entonces que en la lexicalización de los Términos Tópico que nos ocupan también se materialice este tipo de representación.

En el corpus la representación Todo – Parte se ve sintetizada en los Términos Tópico ‘computer hardware’ (Todo) y ‘piece of hardware’ donde la frase ‘piece of’ constriñe la entidad ‘hardware’ en términos partitivos. Esta representación de la realidad informática se centra inevitablemente en el ‘hardware’ como entidad concreta tangible que estructura las partes físicas de un sistema.

Podemos distinguir Términos Tópicos que refieren a Partes exteriores e interiores del Todo ‘hardware’:



**Cuadro 3.5: Términos tópicos que ilustran la relación todo - parte**

Estos Términos Tópicos, que involucran en su mayoría a *sustantivos comunes simples* y *compuestos* con el agregado de algunas *siglas*, plantean relaciones meronímicas<sup>5</sup>

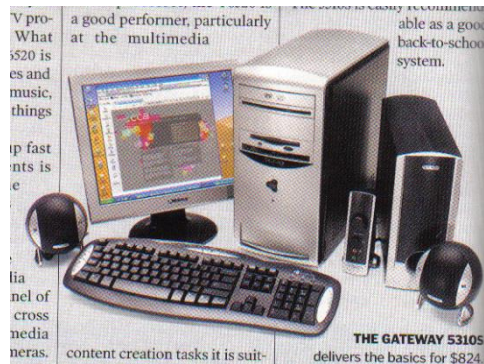
<sup>5</sup> Tomamos el concepto de ‘meronimia’ de Halliday (2004) quien entiende que paradigmáticamente los ítems léxicos funcionan en grupos que tienen en común características semánticas y patrones de colocación. Así, dentro de las características semánticas que unen cohesivamente los miembros de un grupo léxico, encontramos, además de la sinonimia, la antonimia y la hiponimia, la meronimia, es decir, aquellas palabras que refieren a partes de un mismo todo (*be a part of*).

que van configurando una representación ‘fragmentada’ de la realidad informática que, en algunos casos, se extiende a sub-partes como se observa en el cuadro.

Si bien se puede considerar que la relación Todo – Parte establece lógicamente una relación de inclusión dado que las partes no existen sin el todo, los sistemas informáticos, salvo los compactos, son en la realidad piezas individuales que se van ensamblando de acuerdo a las necesidades de los usuarios y los avances tecnológicos. Las relaciones de sentido que surgen entre los Términos Tópico tienen, por su misma naturaleza meronímica, estrecha relación con la realidad extralingüística como ilustran las imágenes a continuación:



Fuente: *PC World*, October 2006, p. 96



Fuente: *PC Magazine*, August 23, 2005, p. 32

La representación que se construye a partir de los Términos Tópico es, a raíz de eso, la de un conjunto de entidades discretas e individualizadas que logran integrarse conceptualmente en un todo ‘funcional’ y no físico. La alta frecuencia de sufijación ER / OR (el o la que realiza la acción de) en términos como monitor, processor, tuner, burner, entre otros, indica la estructuración funcional que integra estos componentes.

Tal representación resulta aún más desmembrada si consideramos que en el corpus no se registran Términos Tópico que refieran al gabinete que ‘contiene’ las partes internas,

ni a las conexiones (cables, slots, puertos, USB, buses, etc.) que establecen la interfaz física entre partes. La conectividad está solamente representada en los términos *modem* y *router*, que entablan interconexiones remotas de redes, contribuyendo así a la fragmentación.

Cabe mencionar que la representación que nos ocupa además de fragmentada es parcializada. Si bien encontramos Términos Tópico que refieren a las partes básicas y vitales del hardware (*monitor – printer – keyboard – CPU – motherboard – hard drive*), la representación tiende a centrarse en a) las partes internas del hardware, esto es, las más expuestas a la evolución tecnológica y, por tal razón, las más vulnerables en su vida útil, y b) todas aquellas partes relacionadas con la producción y grabación / almacenamiento de imagen y sonido, como vemos a continuación:

IMAGEN y SONIDO	IMAGEN, SONIDO y TEXTO	TEXTO
monitor		
speaker	CD burner	keyboard
webcam	CD – DVD	floppy disk
digital media receiver		
graphic card	printer	
audio card		
TV tuner card		

**Cuadro 3.6: Distribución de los dominios**

Quedan desplazadas a un plano secundario las partes primariamente involucradas en la producción o almacenamiento de textos como lo son *keyboard* y *floppy disk*, esta última una tecnología ya obsoleta. *CD burner*, *CD* y *DVD*, por su parte, a pesar de ser unidades de almacenamiento multimedial, tienden más a la imagen y al sonido mientras que *printer*, tradicionalmente relacionada con la producción de textos, cuenta hoy en día como una tecnología óptima para la producción de imagen.

Se desprende nuevamente de lo anterior una fragmentación de la realidad informática direccionada hacia aspectos determinados. En tal sentido se observa, además, que en el corpus no aparecen muchos Términos Tópico que implican la intervención del usuario en el manejo de la información.<sup>6</sup> La ausencia de partes del hardware como ‘mouse’, ‘microphone’, ‘scanner’ o ‘pendrive’, entre otros, prácticamente excluye al usuario del mapa representacional y lo coloca en el rol de receptor de información principalmente visual y auditiva.

Tal representación reduce la realidad informática a un muestrario de ‘partes’ discontinuas que hacen a una tecnología llamada ‘interactiva’ pero con la cual el usuario no parece tener permitido interactuar en todo su espectro. Solamente cuenta con recursos para la selección, procesamiento o almacenamiento de la información de imagen y sonido como surge de los términos *digital media receiver, graphic / audio /TV tuner card, CD burner* y *webcam*.

### 3.2.3.3 La sobrelexicalización

Uno de los motivos que explican el predominio de Términos Tópico correspondientes a ciertas categorías como el ‘hardware’ y el ‘software’ es la ‘sobrelexicalización’ de algunos de los elementos que las conforman. Tal recurrencia, entendida como la repetición extensiva de términos con igual o similar sentido (el mismo ítem léxico, sinónimos, cuasi-sinónimos), condiciona, al igual que en los casos a) y b), la manera en la cual se experimenta y se representa la realidad informática. Tales repeticiones constituyen elecciones de vocabulario según intereses y propósitos particulares.

---

<sup>6</sup> Salvo *webcam* que involucra al usuario en la decisión de ser observado o no, *keyboard* y *printer* no ocupan lugares centrales, como ya vimos.



El uso repetitivo de determinados términos no solo naturaliza un orden determinado en la representación de las cosas al incluir algunos aspectos y excluir otros; también, como ya lo adelantáramos, construye una representación discursiva del mundo en la que se reflejan entidades e ideas que conforman puntos de preocupación o conflicto.

La sobrelexicalización más densa aparece básicamente en Términos Tópico que refieren a las siguientes entidades<sup>7</sup>:

. **Computadoras:** *computer – PC – desktop – notebook – laptop – tablet (PC) – palm – pocket (PC) – PDAs.*

. **Pantallas:** *monitor – screen – display – panel (display) – plasma (display) – CRT – LCD.*

. **Programas:** *software – programs – package – (Panda) software – (drive recovery and maintenance) software – DVD authoring program.*

Como se puede observar en ‘computadoras’ y ‘pantallas’, la sobrelexicalización se centra en sinónimos (*computer – PC, monitor – screen – display, etc.*) y cuasi-sinónimos (*computer – desktop, monitor – LCD, etc.*) que incluyen a su vez repeticiones del mismo ítem léxico como sucede con *PC* y *display*. Estos últimos conforman núcleos de sustantivos compuestos (*tablet PC, panel display*, entre otros).

En ‘programas’, por su parte, la sobrelexicalización tiende mayormente a la repetición del mismo ítem léxico en particular *software* el que en la mayoría de los casos conforma núcleos de sustantivos compuestos (*virus software*) o expresiones complejas (*DVD movie copying software*).

---

<sup>7</sup> Cabe recordar que al no manejar en estas instancias datos cuantitativos, la sobrelexicalización que resulta más prominente en los ejemplos es aquella dada por sinónimos o cuasi-sinónimos. Sin embargo, no perdemos de vista que también en el corpus encontramos casos en los cuales la sobrelexicalización está marcada por la repetición del mismo ítem léxico que, como veremos más adelante, presenta diversidad de Términos Vehículo.

A los fines de ilustrar la densidad léxica planteada, resumimos lo anterior en el siguiente cuadro:

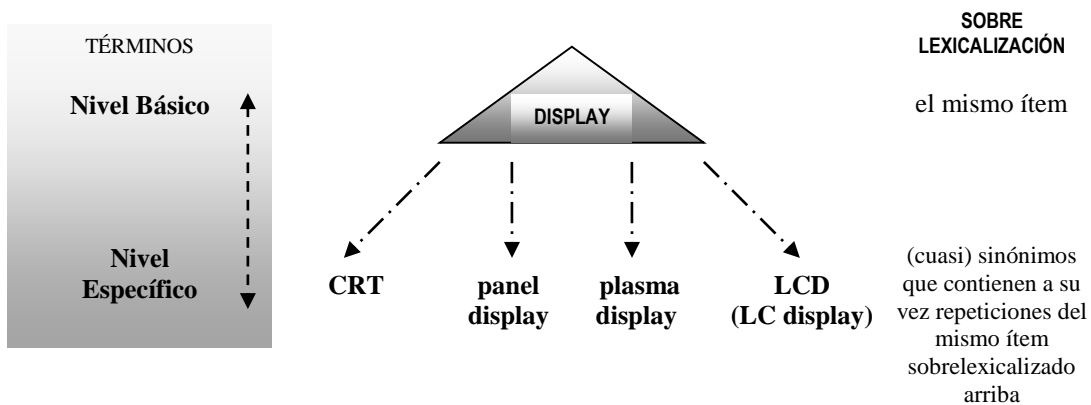
	<b>SINÓNIMOS</b>	<b>CUASI-SINÓNIMOS</b>	<b>EL MISMO ITEM</b>
Computadoras	Computer <b>PC</b>	Desktop Notebook Laptop Tablet <b>PC</b> Palm Pocket <b>PC</b> PDAs	PC
Pantallas	Monitor Screen <b>Display</b>	Panel <b>display</b> Plasma <b>display</b> LCD (liquid crystal <b>display</b> ) CRT	Display
Programas	<b>Software</b> Programs Package	-----	Software

**Cuadro 3.7: La sobrelexicalización de términos tópico**

Entendemos importante recordar que términos como *PC*, *display* y *software* pueden pertenecer según su uso a categorías de nivel general, básico o específico. En el contexto de la sobrelexicalización, están jerarquizados como términos de nivel básico y por lo tanto funcionan como hiperónimos de los cuasi-sinónimos de nivel más específicos como son *tablet PC*, *pocket PC*, *plasma display*, *CRT*, *(data recovery) software*, etc.

Además, *PC*, *display* y *software*, no solo forman parte de registros menos especializados del lenguaje sino que también, al ser palabras cortas, son fácilmente recordables. La sobrelexicalización de dichos Términos Tópico cumple así una doble función: a) llegan a mayor cantidad de destinatarios (expertos y no expertos) y b) actúan como disparadores de entidades más específicas.

Estas (re)reiteraciones constituyen la punta de un iceberg en la representación de la realidad informática. En tal sentido, no son elecciones léxicas neutras, porque mediante sus reiteraciones se busca concentrar la atención en aspectos más complejos de la realidad informática que constituyen puntos particularmente conflictivos o preocupantes para el usuario.



**Cuadro 3.8: La sobrelexicalización del término tópico ‘display’**

Las relaciones sinónimas y cuasi-sinónimas que se establecen entre los Términos Tópico de niveles básico y específico van construyendo una especie de muestrario tecnológico donde, al igual que en casos anteriores, se les da mayor protagonismo a algunos aspectos. Por ejemplo, en la relación Todo (*PC*) – Parte (*display*) la importancia dada a la ‘imagen’ en la representación de la realidad informática está nuevamente presente en la sobrelexicalización de *display*<sup>8</sup>, única parte resaltada del todo *PC*.

<sup>8</sup> Nos ocuparemos de la centralidad de la imagen en la representación de la realidad informática más adelante con mayor profundidad.

Al hacer una lectura cronológica de tal muestrario, por otro lado, observamos que las relaciones de sentido se van concatenando en líneas de desarrollo y evolución tecnológicas. Los términos *CRT / LCD*, por ejemplo, al igual que *notebook / laptop*, son cuasi-sinónimos. Existe, sin embargo, una distancia tecnológica que los separa aunque hayan sido casi contemporáneos en sus ingresos al mercado. Tal distancia no es sólo indicadora de cambios vertiginosos en sus diseños sino que incide directamente en la conducta de un usuario que deberá estar tecnológicamente '(re)actualizado'. De no ser así, queda fuera del 'sistema' (socio-económico y cultural) debido a que su pertenencia al mismo depende de las posibles actualizaciones (updates, cambios de equipos) que realice en sus 'sistemas' (informáticos).

La sobrelexicalización de *software* se correlaciona estrechamente con lo anterior en tanto conforma otro de los aspectos de mayor evolución tecnológica al ser un elemento vital para el funcionamiento de los sistemas informáticos. Sin embargo, se observa una diferencia importante en comparación con la sobrelexicalización involucrada en *PC* y *display*. En estos predomina el uso de (cuasi) sinónimos que redundan en mayor diversidad conceptual (de productos concretos tangibles) mientras que la reiteración del mismo ítem léxico *software* impone unilateralmente el concepto (producto concreto intangible).

Cabe recordar que el término *software* es núcleo en grupos nominales de diversa longitud; a saber: *antivirus software*, *image editing software*, *DVD movie copying software*, entre otros. La sobrelexicalización se centra en el núcleo de grupos nominales cuyos pre-modificadores marcan atributos altamente complejos y específicos. Tal repetición tiende a concentrar la atención solamente en la entidad prototípica. Se diluye así la complejidad

creada por la especificidad de sus pre-modificadores y el ‘software’ queda representado como una entidad básica cercana a usuarios no tan expertos.<sup>9</sup>

La complejidad y especificidad del ‘software’ resulta inevitable de todos modos ya que encontramos también sobrelexicalizaciones más específicas que refieren a subcategorías (software de base y de aplicación) donde el término ‘software’ no está explícito como sucede con:

. **Sistema Operativo:** *operating system – OS – (graphical) operating system [Linux – Windows – XP]*

. **Aplicaciones:** *applications – apps – (Office) applications [Microsoft Word – Excel – Power Point]*

Como se puede observar hemos enumerado diversas marcas comerciales o nombres de productos entre corchetes que, dados su valor referencial y su recurrencia en el corpus consideramos también sobrelexicalizaciones por las razones que explicaremos a continuación.

Si bien estos términos no conforman marcas o nombres lexicalizados que ya hayan adquirido el valor de genéricos, son *sustantivos propios* que les dan nombre e identidades tecnológica y comercial a ‘programas’ específicos. Independientemente de su uso comercial, estas palabras forman parte del vocabulario común del usuario. Por tal motivo

---

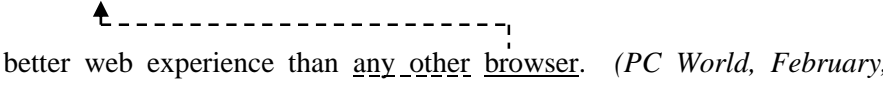
<sup>9</sup> Resulta oportuno destacar que los Términos Tópico *middleware*, *spyware* y *adware* son acortamientos (*clippings*) y/o combinaciones (*blendings*) que se desprenden del término ‘software’ por que hacen referencia a programas específicos. Si bien no son Términos Tópico que reciben en el corpus un alto grado de reiteración, la sobrelexicalización que se produce mediante la repetición de la sufijación ‘ware’, refuerza la sobrelexicalización predominante de *software*.

son Términos Tópico que aparecen, al igual que los hiperónimos de nivel básico *applications* y *operating system*, con alto grado de recurrencia en el corpus.<sup>10</sup>

Lo mismo sucede con las categorías **navegadores y buscadores**, en las que, además de sobrelexicar los hiperónimos de nivel básico *browsers* y *search machine*, aparecen los nombres comerciales *Firefox*, *Mozilla*, *Internet Explorer*, *Netscape* y *Google* o *Yahoo* como cuasi-sinónimos respectivos que contribuyen a tal sobrelexicalización.

En ciertas circunstancias la sobrelexicalización de dichas marcas o nombres comerciales se instancia mediante correferencias entre estos cuasi-sinónimos y sus respectivos hiperónimos precedidos por determinantes como *the*, *these*, *other*, entre otros. Estas marcas o nombres comerciales quedan encuadradas dentro del mismo campo léxico que los hiperónimos y por tal motivo pueden actuar como cuasi-sinónimos.

Ilustramos esta sobrelexicalización correferencial con el siguiente ejemplo:

- (12) Firefox, the new kid on the block, is safer and livelier, and it offers a better web experience than any other browser. (*PC World*, February, 2005, p. 66)
- 

Los Términos Tópico correspondientes a la categoría ‘programas’, a diferencia de los incluidos en las categorías ‘computadoras’ o ‘pantallas’ tienden más en consecuencia hacia una representación ‘comercial’ de la realidad informática como vemos a continuación:

---

<sup>10</sup> Dada la naturaleza comercial de las revistas con las que hemos armado el corpus, las marcas comerciales o nombres de productos también aparecen en algunos Términos Tópico como atributos en grupos nominales complejos como por ejemplo: *‘Hewlett-Packard’s latest multimedia notebook’* o *‘Microsoft’s Longhorn operating system’*, entre otros. En tales casos, consideramos solamente al núcleo como unidad léxica sobrelexicalizada dado que nos interesa el punto donde se centra la representación de la realidad informática y no las cuestiones comerciales o inclusive publicitarias que determinan la inclusión de marcas o nombres comerciales como pre-modificadores en los grupos nominales.

## (CUASI) SINÓNIMOS

.PROGRAMAS: *software*

.SISTEMA OPERATIVO: *operating system* – *OS*  
 – (*graphical*) *operating system* – **Linux** –  
**Windows** – **XP**

.APLICACIONES: *applications* – *apps* –  
 (**Office**) *applications* – **Microsoft Word** –  
**Excel** – **Power Point**

.NAVEGADORES: *browsers* – **Firefox** –  
**Mozilla** – **Internet Explorer** – **Netscape**

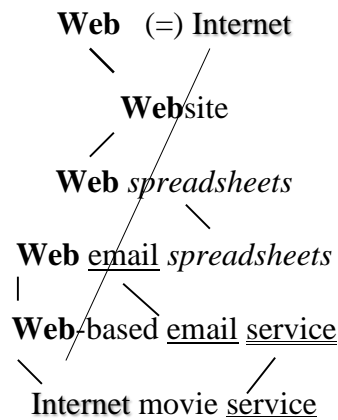
.BUSCADORES: *search machines* – **Google** -  
**Yahoo**

La (re)actualización tecnológica que planteáramos anteriormente como un aspecto determinante de la inclusión del usuario al sistema socioeconómico queda condicionada en relación al ‘software’ a la posibilidad de ‘comprar’ dichos productos. El software, como Término Tópico sobrelexicalizado, es de tal modo representado como un bien de consumo básico y vital tanto para el sistema informático como para el usuario.

Sin embargo, el software necesita del hardware para poder funcionar. Cabe recordar que en (b) observamos que la representación de la realidad informática tiende a resaltar las partes internas del hardware más expuestas a la evolución tecnológica donde se aloja el software. Por más que en tales casos no aparezcan nombres comerciales, toda (re)actualización implica compra de productos. La sobrelexicalización del software conduce así indirectamente a experimentar el hardware también como un producto a adquirir.

Tanto el software como el hardware representan vulnerabilidades (comercialmente salvables) en el sistema; sin embargo, *software* y sus (cuasi-sinónimos) siguen siendo los Términos Tópico más sobrelexicalizados. Esto sugiere un punto adicional de conflicto considerando el grado de especificidad y complejidad que tal aspecto informático involucra; es necesario cierto *know-how* que permita comprender la funcionalidad del sistema. El usuario queda comercialmente y funcionalmente ‘atrapado’ dentro de las redes informáticas (literales y metafóricas) dado que además deberá contar con cierto grado de alfabetización tecnológica que le permita ‘pertenecer’ a y ‘permanecer’ en los sistemas.

No debemos perder de vista, por otro lado, que los Términos Tópico relacionados con ‘redes y servicios de telecomunicación’ tienen un grado de recurrencia significativo en el corpus que también se origina en sobrelexicalizaciones. A diferencia de los casos arriba analizados, sin embargo, se observan sobrelexicalizaciones interconectadas según la intrínseca relación que se plantea funcionalmente entre algunos de sus aspectos; a saber:



Como si se intentara emular una estructura de ‘red’, observamos que los términos, que se realizan en una gran variedad de formas nominales de niveles básico y específico (sustantivos simples, compuestos, expresiones complejas) se entrelazan



semánticamente/conceptualmente a partir de la yuxtaposición de repeticiones del mismo ítem léxico: *web / Internet – spreadsheet – email - service*.

Si bien, técnicamente hablando, existe una diferencia entre los términos de nivel básico *Internet* (conjunto de redes interconectadas que proporcionan servicios de comunicación) y *web* (sistema de documentos o páginas interconectados por enlaces de hipertexto), el uso cotidiano de los mismos tiende a diluir las especificaciones semánticas lo que nos permite considerarlos como cuasi-sinónimos. Así y todo, la sobrelexicalización se (con)centra en *web*, esto es, la parte ‘visible’ de Internet alrededor de la cual se interrelacionan los otros términos sobrelexicalizados.

La realidad informática se experimenta así como actividad (*service*) comercial (*spreadsheet*) y comunicacional (*email*). Queda incorporada de tal forma al mundo de los negocios donde los ‘bienes’ (hardware y software) y los ‘servicios’ representan aquellos objetos / productos de mercado que deberán ser adquiridos para lograr la ‘inclusión’ al sistema.

#### 3.2.3.4 Grupos léxicos

Hasta el momento, nos hemos ocupado principalmente de las interrelaciones léxicas que tienen lugar dentro de las dos categorías predominantes en los Términos Tópico del corpus, esto es, el hardware y el software. Las diversas asociaciones léxicas que se entablan al integrar todas las entidades concretas (tangibles e intangibles) permiten la conformación de grupos léxicos que confluyen en la representación de la realidad informática dentro de los dominios ‘imagen’, ‘sonido’, y ‘texto’ como veremos en los cuadros más adelante.

Estos grupos léxicos no se conforman a partir de las relaciones semánticas generales que hemos analizado anteriormente (sobrelexicalización, (cuasi)sinonimia, hiperonimia,

meronimia, etc.). Son más bien, ‘colocaciones’ probabilísticas, en el sentido de Halliday (2004: 577), esto es, asociaciones léxicas particulares que tienden a co-ocurrir independientemente de su categoría gramatical: “there is a semantic basis to collocation but the relationship is at the same time a direct association between words.”. Estas colocaciones son, según Halliday, instancias de cohesión léxica que contribuyen a develar los significados subyacentes en el texto.

Ent. Concretas Tangibles	DOMINIOS		
	IMAGEN	SONIDO	TEXTO
Hardware	. screen . (digital) projector . webcam . graphic card	. speaker . audio cards . FM receiver	. printer . keyboard
	←----- CD / DVD -----→ ←----- CD burner -----→ ←----- TV tuner (card) -----→ ←----- Digital media receiver -----→		
Dispositivos de telecom.		. cell / digital / mobile phone	
Gadgets	. camera . camcorder	. audio player . MP3 iPod	
Otros	. image – icons . photo – exposure		

**Cuadro 3.10: Grupos léxicos predominantes en los términos tópicos que refieren a entidades tangibles**

Ent. Concretas Intangibles	DOMINIOS		
	IMAGEN	SONIDO	TEXTO
Software	. graphical operating system . image /photo editing software . Power Point . DVD movie copying software . DVD authoring program	. . music downloads . VoiP (Internet for telephone calls) . Internet movie service . video conferencing . media streaming	. Microsoft Word . Excel . spreadsheet
Redes y Servicios de Telecom.			
Otros		. speech recognition program files	

**Cuadro 3.11: Grupos léxicos predominantes en los términos tópicos que refieren a entidades intangibles**

De los cuadros<sup>11</sup> surge el (pre)dominio de los aspectos visual /auditivo por encima de lo textual (escrito). Los casilleros correspondientes a los Términos Tópico del dominio

<sup>11</sup> A los fines de una mejor presentación se han tomado las funciones o características básicas de las entidades nombradas como criterio discriminador entre ítems léxicos que comparten rasgos semánticos con diferentes dominios. El uso de flechas obedece a la necesidad de marcar la pertenencia a más de un dominio.

‘texto’ están prácticamente vacíos mientras que aquellos relativos a los de ‘imagen’ y ‘sonido’ arman grupos léxicos equilibradamente poblados.<sup>12</sup>

Se podría considerar la naturaleza comercial de las publicaciones del corpus como condicionante de esta construcción casi publicitaria del mundo informático. En el apartado anterior observamos la representación de la realidad informática como actividad comercial y comunicacional a partir de ítems sobrelexicalizados. Sin embargo, la convergencia de múltiples lenguajes (*digital media receiver, media streaming*), es lo que identifica las nuevas tecnologías de la información en la transmisión de datos.

Estas tecnologías responden a una oferta / demanda cultural de ‘contenidos’ inmediatos y dinámicos por eso, según Sotomayor García (2003: 130), “sus lenguajes predominantes [son] el visual (del multimedia al hipermedia de la Web), que utiliza la imagen como elemento nuclear, y el verbal (del Chat, listas de interés y correo electrónico) que utiliza una forma peculiarmente oral del texto escrito.”. En concordancia con esto, la realidad informática en nuestro corpus se representa como una experiencia sensorial (IMAGEN: *graphic card, image editing software, video conferencing, etc.*, SONIDO: *audio player, speaker, speech recognition program file, etc.*) más que como una experiencia racional (TEXTO ESCRITO: *printer, Microsoft Word, etc.*).

Los ‘múltiples lenguajes’, por otro lado, provienen de tecnologías (o lenguajes) anteriores (fotografía, televisión, cine, radio, entre otros). No es casual por lo tanto encontrar Términos Tópico que se constituyen a partir de tecnicismos ‘heredados’ (Esther Díaz, 2005) ya sea como sustantivos simples (*camera, phone, speaker, etc.*), ya como

---

<sup>12</sup> Recordamos que en 3.2.3.2 la relación todo – parte está focalizada en partes del ‘hardware’ relacionadas con la grabación / almacenamiento y producción de imagen y sonido mientras que las partes pertenecientes a la producción o almacenamiento de textos quedan en un segundo plano.

elementos constitutivos en sustantivos compuestos o grupos complejos (*photo editing software, TV tuner, Internet movie service, FM receiver*, etc.).

Las asociaciones que se entablan entre dichos componentes léxicos (o ‘viejos’ tecnicismos) contribuyen a la configuración de subgrupos léxicos que, como veremos a continuación, permiten especificar y profundizar los diversos y variados modos de experimentar el mundo informático dentro de los dominios multimediales.

a) En el subgrupo de la tecnología de la ‘imagen’ encontramos ítems léxicos relacionados con la televisión: *TV, video, movie*, y la fotografía y el cine: *camera / projector: photo, movie, image, graphic*. Se observa en éstos una co-ocurrencia en base a asociaciones instrumentales entre los equipos (*TV, camera, projector*) y lo que producen o muestran (*photo, image, movie*, etc.) sobre una pantalla (*screen*). Cabe destacar que estos términos, tecnicismos en su origen, ya pertenecen al nivel léxico general dado su uso cotidiano y están establecidos como tales en las entradas de los diccionarios no especializados.

Generalmente las definiciones en los diccionarios, como toda producción lingüístico-discursiva, reflejan perspectivas particulares del mundo<sup>13</sup> que salen a la luz a partir de elecciones léxicas. Hemos encontrado en tal sentido percepciones del mundo coincidentes entre las elecciones léxicas del corpus y aquellas que aparecen en definiciones en diccionarios como *Merriam-Webster’s Advanced Learner’s English Dictionary* (2008) y el *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (2010).

---

<sup>13</sup> “El diccionario, como libro en el que se fija el sentido de todas las palabras, no puede sino ser, precisamente, un tratado ideológico, un compendio de ideas, opiniones y conceptos acerca de las palabras y las cosas, eso es, en definitiva, una *cosmovisión*. [...] Así pues, hemos de reconocer que la lexicografía no es nunca una tarea inocente, ni puede serlo. Sin aceptar esta premisa no podemos desarrollar ni una de las labores propias de la práctica lexicográfica –desde la selección de vocablos hasta la aplicación de ejemplos, sinónimos y antónimos, pasando por la más difícil, la de definir las palabras en él contenidas. Negar esta evidencia, es caer en una falacia: la de la existencia de una definición neutra”, (Forgas Berdet, 2007: 2).

Como vemos a continuación (el subrayado es mío), es posible establecer grupos léxicos paralelos a partir de co-ocurrencias casi idénticas:

. **video**: a movie, television show, event, etc., that has been recorded on a videotape, DVD, etc. so that can be watched on a television or computer screen. (MWALD).

. **movie**: a recording of moving images that tells a story and that people watch on a screen or television. (MWALD).

. **graphic**: pictures or images on the screen of a computer, television, etc. (MWALD).

. **image**: a picture of something or somebody seen through a camera or on a television or computer screen. (OALD)

### CORPUS

*image*

*TV*

*camera*

*video*

*movie*

*graphic*

### DICCIONARIOS

image [Picture]\*

television

camera

video

movie [moving images]

graphic



\* picture es en inglés sinónimo de ‘image’, ‘photograph’, y ‘movie’

Esta ‘cosmovisión’ coincidente tiene como elemento aglutinante el término ‘screen’, que constituye *a repetition link* (Hoey, 1991) puesto que unifica el discurso en las definiciones. También, como vimos anteriormente, conforma, junto con sus variados cuasi-sinónimos, uno de los Términos Tópico más sobrelexicalizados del corpus. Observamos por otro lado que screen, al ser asociado con los términos image, y televisión, también

reiterados sistemáticamente en las definiciones, configuran un grupo léxico central donde los límites entre las tecnologías vieja y nueva se diluyen. La ‘imagen en la pantalla de un televisor’ se confunde con la información visual sobre la pantalla de los monitores de las computadoras debido a sus similitudes de diseño y función.

El protagonismo de la imagen / pantalla centralizada en el Término Tópico *screen* (y sus cuasi-sinónimos) sustenta una representación ya naturalizada de la realidad informática como experiencia ‘sensorial’ visual. Toda pantalla, sin embargo, recorta imágenes del mundo. La representación de la realidad informática como experiencia visual impone así una representación en paralelo, esto es, un simulacro (o ficción) modelado e interpretado a la manera de otros que se reduce a la recepción de estímulos sensoriales.

Las asociaciones léxicas planteadas a través del uso de los verbos *watch/ed* y *seen* en las definiciones resultan relevantes en este caso. No sólo co-ocurren frecuentemente dentro del contexto de las tecnologías ‘heredadas’ de la imagen: ‘*watch television / TV*’ y ‘*see video / movie*’ sino que categorizan nuevamente al usuario como un mero receptor pasivo (ver 3.2.3.2) de lo que Fairclough (2003: 77) denomina “one-way mediated [communication].”

b) El subgrupo de la tecnología ‘sonido’, sintetizado en el término *audio* (of or relating to the sound that is heard on a recording or broadcast (*MWALED*)), está conformado por ítems léxicos relacionados con radio: *FM* y reproducción de sonido : *audio player*, *CD*, [*music*]. La tecnología ‘radio’ involucra la voz humana sostenida en el corpus por términos como *speaker* o *speech* . Estas asociaciones léxicas agregan a la representación de la realidad informática el componente (in)formativo de la oralidad; la voz (emitida y transmitida) es naturalmente vehículo de información pero también modula las ‘voces’ del

discurso que, al igual que la imagen, su complemento necesario en la tecnología de la ‘información’, es unilateral, efímera, e inmediata.<sup>14</sup>

Cabe destacar, sin embargo, que en términos de tecnología de radio, el sistema FM fue creado como instancia superadora del sistema AM en calidad de sonido. Su uso ha estado desde sus orígenes ligado a la reproducción musical. Esta circunstancia tecnológica permite agrupar léxicamente al término *FM* con *audio player*, *CD*, [*music*]. La representación de la realidad informática queda asociada así a estímulos auditivos (musicales) que desplazan el componente informativo *oral* para dar un lugar más prominente a la experiencia *aural* más relacionada con el ‘entretenimiento’.

c) Finalmente, en el subgrupo ‘texto’ encontramos ítems léxicos que evocan una tecnología de la escritura con reminiscencias mecánicas. Esto es, la imprenta que aparece en el lexema ‘print’ de *printer*, y el teclado (*keyboard*) que al mantener el diseño QWERTY nos retrotrae a las máquinas de escribir. Al igual que en el subgrupo de la ‘imagen’, la co-ocurrencia puede también tener lugar a partir de asociaciones instrumentales como sucede cuando incluimos en el sub-grupo el papel que aparece sugerido en el sustantivo compuesto *spreadsheet* y la palabra o texto escrito en *Microsoft Word*.

A diferencia de los dos subgrupos anteriores, los ítems léxicos que conforman este subgrupo resultan lingüísticamente más complejos a los fines de la formación de grupos léxicos. Como vimos, la mayoría de los tecnicismos heredados en (a) y (b) son sustantivos simples (*camera*, *video*, *movie*) o siglas (*TV*, *FM*, *CD*) que ya forman parte de un

---

<sup>14</sup> Dentro de las tecnologías ‘heredadas’ el teléfono (*phone* y *telephone*) también comparte con la radio su función de trasmisor de voz humana, sin embargo, dentro del contexto informático el mismo se ha explotado más como soporte físico de conexión de Internet (vía telefónica) que como un canal de comunicación humana bidireccional. En tal sentido, la figura del teléfono es representativa de una realidad informática ‘interconectada’ por señales eléctricas y no por la voz humana. Quedan por lo tanto excluidos del sub-grupo ‘sonido’ los términos *phone* y *telephone* lo que resiente nuevamente la representación del aspecto ‘interactivo’ de la tecnología que nos ocupa.



vocabulario cotidiano. Los ítems léxicos del subgrupo ‘texto’ son en su mayoría sustantivos compuestos (*spreadsheet, keyboard, Microsoft Word*) que cuentan con mayor grado de especificidad tecnológica y por lo tanto son semánticamente menos accesibles.

Las asociaciones léxicas que hemos establecido a los fines de agrupar los ítems en (c) resultan en tal caso más intrincadas. En *spreadsheet* o *Microsoft Word*, por ejemplo, ‘sheet’ y ‘word’ refieren a aspectos distintivos de la realidad textual escrita. Si bien conforman el núcleo del compuesto, dichos sustantivos compuestos ya constituyen una unidad léxica que refiere a una categoría específica diferente a la de sus componentes. Los núcleos quedan menos expuestos y la referencia hacia lo específicamente textual se diluye al fusionarse semánticamente con sus premodificadores. Al debilitarse este aspecto del sustantivo compuesto, el sentido de lo textual queda en un segundo plano y contribuye al desplazamiento discursivo que hemos observado con relación al dominio ‘texto’.

Paradójicamente, la coocurrencia de los ítems que conforman el subgrupo ‘texto’ configuran, por otro lado, una representación de lo textual como aquel aspecto de la realidad informática que ‘(per)dura’. En contraposición con lo efímero e instantáneo de la imagen y el sonido, estas tecnologías ‘viejas’ (la escritura, el papel, la imprenta) representan por sí mismas la perdurabilidad a lo largo de la historia además de tener la propiedad de crear documentos escritos que permiten una permanencia ‘concreta’ del papel impreso y su contenido en el tiempo. En tal sentido, sigue vigente la visión del texto escrito como aquello que asegura la permanencia de la palabra.

Finalmente, cabe destacar que Esther Díaz (2005) entiende que los léxicos heredados en discursos contemporáneos son soluciones temporales para los vacíos léxicos originados en experiencias inéditas aún no asimiladas. En concordancia con esto, la utilización de dichos ítems léxicos permite estructurar la realidad informática

interdiscursivamente porque evoca e invoca prácticas y discursos sociales del pasado que todavía tienen vigencia. Pensamos, sin embargo, que toda experiencia también se reconceptualiza desde perspectivas diferentes a lo largo del tiempo por lo cual las palabras existentes se resignifican y construyen nuevas representaciones del mundo.

A nivel lingüístico, encontramos, por un lado, los ‘viejos’ tecnicismos conformados por sustantivos simples, como *camera*, *phone*, *projector*, que, dada la evolución tecnológica, ya presuponen la reorientación de su significado. En algunos casos, esos mismos sustantivos aparecen como núcleos de compuestos premodificados por el adjetivo ‘*digital*’. La función ideacional de dicho premodificador es la de ‘epíteto experiencial’ (Halliday: 2004) ya que define la tecnología a partir de dicha propiedad y hace explícito el nuevo sentido adquirido.

Por el otro, observamos sustantivos compuestos o grupos nominales complejos donde dichos tecnicismos actúan como premodificadores (*TV tuner*, *FM receiver*, *audio player*, *video conferencing*, *DVD movie copying software*, *image editing software*, etc.) de núcleos que refieren a nuevos dispositivos (*tuner*, *receiver*, *player*) o procesos / actividades que realizan las nuevas tecnologías (*conferencing*, *copying*, *editing*). Estos premodificadores cumplen la función ideacional de ‘clasificadores’ (Halliday, 2004) dado que crean nuevas categorías del núcleo y, por lo tanto, construyen nuevas representaciones. La coexistencia de términos que refieren a las nuevas y viejas tecnologías no solo señala un contínuum en la evolución tecnológica sino que también marcan un espacio liminal<sup>15</sup> dentro de la representación de la realidad informática en el corpus.

---

<sup>15</sup> Castell (2004) sostiene que en estos momentos coexisten dos paradigmas tecnológicos: el ‘informacionalismo’ (relacionado con las nuevas tecnologías digitales y el postmodernismo) que presupone al ‘industrialismo’ (asociado a la Revolución Industrial y al modernismo) ya que sus tecnologías todavía conforman componentes fundamentales en todos los procesos.

### 3.3 Recapitulación

El análisis léxico de los Términos Tópico correspondientes al registro especializado de la informática (tecnicismos de naturaleza nominal) nos permitió descubrir la estructura ideacional que sostiene la manera de experimentar la realidad sobre la cual recae la personificación que nos ocupa. Nos aproximamos así a una representación de la realidad informática como algo fragmentado, en evolución y cambio, y centrado mayormente en la imagen. Observamos también que esta representación ‘tópica’ se concentra en las dimensiones ‘ser viviente’ y ‘ser social’; esto es:

- Fragmentación de la realidad ↔ *Ser viviente (físico)*: el cuerpo y sus partes.
- Realidad en evolución y cambio ↔ *Ser viviente (físico y biológico)*: transformaciones y mejoramientos en el aspecto físico (hardware) y funcional (software)
- Centralidad en la imagen ↔ *Ser viviente (físico)*: el cuerpo y su estética

Esta representación encuentra, como se verá en el análisis que continúa, su traducción en las dimensiones metafóricas a partir de las elecciones léxico-gramaticales del registro cotidiano en los Términos Vehículo.

## CAPÍTULO 4

### LA TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN COMO SER VIVIENTE (análisis léxico II)

#### 4.1 Introducción

En el Capítulo anterior analizamos léxicamente los Términos Tópico de las expresiones metafóricas que conforman nuestro corpus. Nuestra intención fue descubrir la estructura ideacional que sostiene la manera de experimentar la realidad sobre la cual recae la personificación que nos ocupa. En el presente capítulo analizaremos los Términos Vehículo desde la misma perspectiva léxica a los fines de completar el mapa representacional metafórico.

#### 4.2 Términos vehículo

A diferencia de los Términos Tópico, que se manifiestan mediante formas nominales particularmente sustantivas correspondientes al registro especializado de la informática, los Términos Vehículo se expresan en nuestro corpus a partir de mayor variedad de categorías léxicas (sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios) pertenecientes al registro coloquial, donde predomina el vocabulario de nivel básico (en menor grado el de nivel general), como ilustramos a continuación:

- (1) The Pentium 4 has just gotten some new **family members**. (*PC Magazine, April 12, 2005, p.34*)
- (2) This is Power Point's first chance to respond to keynote and reinvigorate its **tired business graphics** (*PC Magazine, June, 2004, p. 53*)
- (3) The backlighting of portable devices **eats up** battery power faster than a piranha gobbles up a goldfish. (*PC World, October, 2006, p. 163*)

- (4) The object [a Dynamic HTML object such as an animation with synchronized music] would **deliberately** overload IE [Internet Explorer].  
(*PC World, July, 2005, p. 47*)

La tensión Término Vehículo (humano) y Término Tópico (no-humano) que sustenta la personificación tiene lugar en la interacción entre ítems léxicos asociados a dominios y registros diferentes. En los ejemplos citados, representativos de los numerosos del corpus, la atribución de características humanas (tener una familia, estar cansado, comer, realizar acciones intencionales) a los objetos tecnológicos (*The Pentium 4, Power Point's business graphics, The backlighting of portable devices, the [HTML] objects*) está marcada lingüísticamente por coloquialismos (*family members, tired, eats up, deliberately*) que refieren a acciones, estados, intenciones de la vida cotidiana.

Si bien se puede argüir que uno de los recursos de la divulgación es el acercamiento de lo experto y los no expertos y que la familiaridad del registro cotidiano aporta a tal popularización, Fowler (1991) sostiene que los registros tienen una función categorizante ya que marcan áreas de experiencia que identifican aspectos sociales e ideológicos y también le dan forma a la estructura ideacional. Sumado a esto, entiende que los términos de nivel básico constituyen la piedra angular en la codificación de la experiencia en una comunidad. Los Términos Vehículo que nos ocupan se realizan mediante el vocabulario de nivel básico del registro cotidiano, construyen así una representación particular de ser humano y su vida aplicada a la tecnología de la información que analizamos a continuación.

#### **4.2.1 Lexicalización**

Como se recordará, en el Capítulo 2 destacamos que la tecnología en nuestro corpus se conceptualiza metafóricamente como ser viviente, pensante, social y emocional al

tomar como referencia no convencional aspectos biológicos, físicos, cognitivos, sociales y psicológicos correspondientes al dominio de la vida humana como acabamos de ilustrar en los ejemplos citados. Observamos en aquel momento que conceptualmente el sistema metafórico se concentra mayormente en la dimensión ‘ser viviente’ dada la centralidad experiencial corpórea. En forma coincidente la estructura ideacional de los Términos Tópico se proyecta hacia la misma dirección.

Las elecciones léxicas, relacionadas con los aspectos biológico y físico del ser humano, conforman también los Términos Vehículo más recurrentes y variados del corpus. Esto es, de un total de 314 Términos Vehículo, 205 corresponden al dominio físico y biológico, 44 al social, 34 al emocional y 31 al pensante. De tal manera, se registran porcentajes muy similares a los obtenidos en el análisis realizado en el Capítulo 2.

Dado el predominio de los Términos Vehículo que personifican la tecnología como ser viviente, consideramos tal dominio como representativo del corpus. Concentramos el análisis en tales términos sin perjuicio de los otros dominios los cuales serán abordados oportunamente en el capítulo siguiente.

#### 4.2.1.1. Grupos léxicos

Para comenzar con nuestro análisis, agrupamos las elecciones léxicas según rasgos semánticos afines, sin distinguir por el momento categorías léxicas, a fin de conformar los diferentes grupos léxicos que arman el panorama ideacional del dominio.

<b>La Tecnología de la Información como SER VIVIENTE</b>	
<b>VIVE:</b> <i>life, vital, live, revive, survive, resuscitate</i>	
↳ <b>CICLO DE VIDA:</b> <i>life cycle, lifespan, lifetime</i>	
<b>Aspecto biológico</b>	<b>Aspecto físico</b>
<p><b>NACE:</b> <i>birth, cradle, native, (be) born, come to life, natively,</i></p> <p><b>SE ALIMENTA:</b> <i>feed (sust.) feed (verbo), suck, sip, crunch, taste, choke, swallow, digest, stuff, eat (up), consume,</i></p> <p>↳ <b>OBTIENE ENERGÍA:</b> <i>lively, energetic, liven up, reinvigorate,</i></p> <p><b>CRECE:</b> <i>grow, evolve, fast-growing</i></p> <p>↳ <b>ETAPAS DE LA VIDA:</b> <i>infancy, maturity, longevity, teething pains, growing pains, months / years old, age, half-baked, grown (up), mature, aging, old(er), ancient, crawls,</i></p> <p><b>SE REPRODUCE:</b> <i>the new kid, a new breed, fertile, prolific, descend from, engender, give new life, give birth,</i></p> <p>↳ <b>RELACIONES DE COSANGUINIDAD:</b> <i>parent, brother, sister, sibling, granddaddy, cousin,</i></p> <p><b>MUERE:</b> <i>death, dying, dead, moribund, buried, die, bury, bite the dust.</i></p>	<p><b>CUERPO:</b> <i>body, anatomy</i></p> <p>↳ <b>PARTES:</b> internas y externas (Como se recordará las elecciones léxicas del cuerpo y sus partes fueron analizadas en el Capítulo anterior, por lo tanto, a los fines de evitar repeticiones innecesarias, no serán nombradas)</p> <p><b>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>contextura:</b> <i>weigh(t), height</i></li> <li>• <b>pequeña:</b> <i>light, thin, slim, slender, skinny, svelte /iest, lean, lightweight, featherweight, slimness, thinness</i></li> <li>• <b>grande:</b> <i>heavy, heavyweight, fat,</i></li> </ul> <p>- <b>sensualidad:</b> <i>touch-sensitive, sexier,</i></p> <p>- <b>estética:</b> <i>glamorous, attractive, gorgeous, best-looking, stylish, pretty, sleek, elegance, beauty</i></p> <p><b>ESTADO FÍSICO:</b> <i>in-shape, perfect shape, dexterous,</i></p> <p><b>ACCIONES FÍSICAS:</b> <i>walk, run, jump, sit, stand, stumble</i></p>

**Cuadro 4.1: Elecciones léxicas que conforman la tecnología como ser viviente**

Se desprende del cuadro que la personificación de la tecnología como ser viviente recurre a las ya convencionales analogías con organismos vivos y sus partes físicas constitutivas.

Si bien se sabe que dichas analogías tienen más de veinte siglos de uso<sup>1</sup>, la hipótesis experiencial (Lakoff 1977; Johnson, 1987; Lakoff y Johnson, 1980, 1999)<sup>2</sup> de

<sup>1</sup> Para una visión más completa sobre las metáforas biológicas, ver Palma (2007).

<sup>2</sup> Como ya lo adelantáramos en el Capítulo 1, estos autores, entre los más representativos, entienden que el significado lingüístico está integrado al significado general porque ambos dependen de la naturaleza y la

base fundamentalmente corpórea y su estrecha relación con el componente experiencial de la metafunción ideacional (Halliday, 2004) explican su ubicuidad y resignificación en diferentes contextos. En este caso en particular, la personificación de la tecnología como ser viviente se organiza alrededor de dos modos de representación interrelacionados: la evolución y la familia biológica.

### La evolución

Para Halliday (2004), los recursos léxicogramaticales proveen una teoría de la experiencia humana basada en nuestra relación con el medio ecológico y social. Las elecciones léxicas de los Términos Vehículo que aparecen citadas en (1) a (4) segmentan el continuum natural de los seres humanos y categorizan la vida según paradigmas biológicos relacionados con la concepción evolutiva de la vida orgánica como vemos en los siguientes ejemplos:

- (5) Plasma and LCD are both relatively **mature** technologies but they're still **growing**. (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 131*)
- (6) Poser 3D application **has grown** from a plaything for manipulating virtual Barbies and Kens into an impressively powerful program. (*PC Magazine, May 10, 2005, p. 40*)

---

experiencia de los “organisms doing the thinking” (Lakoff, 1977: 266). Johnson (1987), en concordancia, considera que el significado lingüístico es consecuencia de nuestra capacidad de tener experiencias significativas. Esta visión ‘experiencialista’ se basa en la idea de que la cognición humana tiene sus raíces en las experiencias corporal y física (*embodiment*) que hacen posible la relación de nuestro cuerpo con el entorno. “In an embodied mind, it is conceivable that the same neural system engaged in *perception* (or in bodily movement) plays a central role in *conception*. That is, it is possible that the very mechanisms responsible for perception, movements, and object manipulation could be responsible for conceptualization and reasoning. (Lakoff and Johnson 1999: 37–38). Para Lakoff y Johnson (1980) nuestro sistema conceptual es un producto de la manera en que interactuamos con nuestros ambientes físico y cultural.



Con ciertas reminiscencias darwinianas, estas metáforas muestran tecnologías (*Plasma and LCD, Poser 3D application*) que han pasado por diferentes etapas de desarrollo (*grow*). En (8), los Términos Vehículo *mature* y *growing* personifican una tecnología que todavía no ha alcanzado plenamente el estado adulto, como lo marca el adverbio (*relatively*) y, por consiguiente, continúa con su línea evolutiva. Por su parte, '*is still growing*' señala una acción incompleta pero en proceso reafirmada por *still*, adverbio que especifica la continuación de la acción. Contrariamente, el Término Vehículo *has grown* en (9) indica una acción completa. La tecnología ha alcanzado su estado de plenitud (*impressively powerful*) después de superar períodos biológicos como la infancia según lo indican las palabras '*plaything*', '*Barbies and Kens*'.

Con relación a los condicionamientos naturales que impone la experiencia corpórea, cualquiera de las etapas de la secuencia evolutiva se manifiesta también anatómica o fisiológicamente mediante Términos Vehículo que expresan transformaciones físicas y funcionales:

(7) Unfortunately, this fascinating product [iMedia Center (digital media receiver) still has to go through some more **teething pains**. (*PC Magazine, August 9, 2005, p. 34*)

(8) In a world of **immature** and **half-baked** digital media receivers, the Pinnacle ShowCenter has the look and feel of a **grown-up product**. (*PC Magazine, July, 2004, p. 60*)

El receptor de medios digital *iMedia Center* en (7) transita por la etapa de la infancia; ya ha pasado una primera instancia de dentición (*teething*) y, según surge del cuantificador *more* que acompaña al Término Vehículo *teething pains*, se espera una segunda que presupone un mejor funcionamiento al completar el número de piezas

(dientes) o tener dichos componentes en forma permanente. Nuevamente aparece *still* como marcador de proceso y *go through* que expresa no sólo el paso sucesivo por las diversas etapas sino la manifestación corporal (*pain*) de la dentición.

En (8), por su parte, los Términos Vehículo *immature*, *half-baked* y *grown-up* explicitan la secuencia de evolución entendida como estados temporarios por estar realizados lingüísticamente mediante adjetivos. Sin embargo, la frase *the look and feel of a grown-up product* presupone características físicas (*the look*) y habilidades o destrezas desarrolladas a lo largo del tiempo (*feel*) que señalan rasgos físicos y funcionales distintivos de la madurez del receptor digital.

### ***Etapas del ciclo de vida***

De lo anterior se desprende que esta concepción evolutiva está marcada por tres de las etapas del ciclo de vida, esto es, la niñez, la madurez y la vejez. Debido a las imprecisiones tanto físicas como fisiológicas que caracterizan la juventud (o adolescencia)<sup>3</sup>, esta etapa de transición no parece resultar representativa en la personificación de la tecnología de la información. Sólo aparece sugerida en el Término Vehículo *half-baked* (8) que, de acuerdo al contexto en el cual está usado, hace referencia al estado de indefinición en la naturaleza física y funcional de los receptores de medios digitales.

### ***Niñez***

En esta etapa se distinguen dos facetas definidas:

a) la de bebé (*infancy*), esto es, en su etapa inicial de evolución y desarrollo:

---

<sup>3</sup> Las palabras 'young' y 'adolescent' son cuasi-sinónimos en inglés.

- (9) Like any **newly-born product**, the convertible Tablet PCs were innovative but imperfect yet gradually they start to grow in faster recognition and processing. (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 43*)

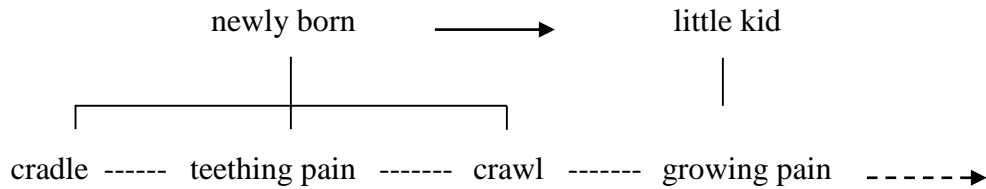
en la que pasa de la cuna al gateo y experimenta la salida de sus primeros dientes:

- (10) The adjustable docking **cradle** fits any generation of iPods. (*PC Magazine, August 9, 2005, p. 104*)
- (11) This beta search site **crawls** the Web for product related information (*PC World, July, 2005, p. 22*)
- (12) Though LCDs have gone through some **teething pains**, they are getting bigger and stronger: 25 inch screens are now available. (*PC Magazine, April 12, p. 111*)

b) la de niño que ha transitado los primeros años de vida y continúa su período de crecimiento:

- (13) For those who want value, Sony's little kid camcorder, the DCR HC20, provides you with the basics and is easy to handle though it it needs growing in more features. (*PC World, June4, 2004, p. 115*)
- (14) Linux continues to experience **growing pains** as it struggles to catch up with Microsoft and Apple on desktop computers. (*PCMagazine, August 9, 2005, p. 104*)

Esta evolución de bebé a niño, que podemos sintetizar de la siguiente manera:



permite representar el período inicial de desarrollo tecnológico como una etapa de crecimiento y cambio (*imperfect yet gradually they start to grow in faster recognition and processing*) cargada de padecimientos (*teething pain, growing pain*) y dificultades particularmente relacionadas con la autonomía de movimientos (*cradle, crawl*). Esta representación se alinea con la hipótesis experiencial de Lakoff (1987) que relaciona la experiencia infantil con la ecuación entre cambio y movimiento.

En tal sentido, se destaca el énfasis puesto en el desarrollo muscular de la evolución (*cradle, crawl, growing pain*) según su correlación con la idea de ‘fuerza física’ que, como veremos más adelante, contribuye a la competitividad y supervivencia entre pares biológicos. De hecho, la palabra ‘muscle’ (o sinónimos ‘beef’ o ‘meat’), dada su relación con el sostén y movimiento corporal, es ya una metáfora lexicalizada que combina la idea de fuerza con el poder físico y aparece repetidas veces en nuestro corpus como Término Vehículo:

- (15) This new system, the WorldBench5 media PC, has already **developed** enough **muscle** to record and play back all sorts of digital media in a compact case (*PCWorld, September, 2004, p. 78*)
- (16) The new protocol has finally reached the point of putting true **meat on the bones** of wireless security services. (*PCMagazine, February 17, 2004, p. 97*)

La relación ‘producto nuevo’ = ‘niñez’ resulta semánticamente inevitable dada la ambigüedad de la palabra ‘new’, que refiere tanto a aquello que acaba de nacer como de ser creado (*newly born, new kid, new system, new protocol*). Lo mismo sucede con la expresión ‘in (its) infancy’ que también conforma una metáfora lexicalizada que significa ‘muy nuevo’ al correlacionarse con la etapa inicial de vida.

La relación que subyace en consecuencia entre esta primera etapa de la vida y su concomitancia con la evolución de la fuerza física (*muscle*) sienta las bases, como vemos en los siguientes ejemplos, para un cuerpo / organismo que asume las formas y funciones que se deben conservar para asegurar su continuidad y permanencia (*here to stay, possibilities ... are endless*):

(17) Internet movies on demand are still **in their infancy** but they are here to stay. (*PCMagazine, September 21, 2004, p. 108*)

(18) The 3D technology is **in its infancy** but the possibilities for artists, doctors, architects are endless. (*PCMagazine, February 17, p. 68*)

Esta primera etapa de existencia es así piedra fundacional en la representación de la evolución tecnológica.

### **Madurez**

Esta segunda etapa (*maturity*) se experimenta como el punto de llegada puesto que en ella culmina el proceso de desarrollo y crecimiento<sup>4</sup> como se observa a partir del uso de los participios pasados *grown (up)* que, a diferencia de su sinónimo ‘adult’ (que no se registra en el corpus), marcan el estado de completitud de la acción:

(19) Mozilla is the **grown browser** of the people while Netscape may soon be the **fast-growing city cousin**. (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 131*)

La madurez es el punto de evolución deseado, según surge del uso de palabras como *hope, expect, aims to, expected* en los siguientes casos:

---

<sup>4</sup> ‘maturity’ es definido como “the state of being fully developed in the body and in the mind” en el *Merriam-Webster’s Advanced Learner’s English Dictionary* (2008).

- (20) We're impressed with this group of products [wireless networking] but we also hope they will **continue to mature**. For example, we expect more refined interfaces as well as management software. (*PC Magazine, September 4, 2004, p. 153*)
- (21) While some companies treat Web-based e-mail as a lesser cousin of the desktop clients, Oddpost aims to be every bit as **powerful** as a desktop client. It does achieve **the fast feel of mature products** but it still lacks some features. (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 131*)
- (22) The Agnos LCD is a **mature** product with the expected well-designed features and excellent image qualities. (*PC Magazine, December 9, 2003, p. 131*)

A juzgar por las propiedades que se le atribuyen a la tecnología 'madura' (*well-designed (features), fast feel, refined, powerful, excellent (qualities)*) se sigue que esta se relaciona con el concepto convencional de plenitud física y funcional que se traduce en fuerza, energía, destreza y, como veremos a continuación, equilibrio originados en un cuerpo que ha alcanzado su punto máximo de desarrollo:

- (23) The integrated help system, a link to contact customer service, demonstrate, through its balanced management interface, the **maturity** of Fortinet's products. (*PCMagazine, July, 2005, p. 131*)
- (24) Balancing size and expandability, the Shuttle Computer XPC i8600b will appeal to folks who want a compact, **grown-up PC**. (*PCWorld, July, 2005, p. 92*)

Tal plenitud corporal se relaciona asimismo con la capacidad de (pro)crear:

- (25) There's no doubt that Quicken 2005 is a **mature, prolific finance package**. (*PC Magazine, September 4, 2004, p. 33*)
- (26) Smartphones have been **fertile platforms** for a while. Anyone can program or sell applications to Microsoft Mobile Windows, Palm OS, RIM Blackberry or Symbian devices. (*PCMagazine, August 9, 2005, p. 100*)

Siendo los términos *prolific* y *fertile* (cuasi)sinónimos de ‘productive’ es posible alinear la ‘madurez’ con la etapa productiva de la tecnología:

- (27) The new generation of Web-based spreadsheet services: Google Spreadsheets, iRows and Num sum, have fewer features which can make them easier to use for some tasks. None of them though has the **years of productive life** Excel still has to offer. (*PCWorld, October, 2006, p. 74*)

De acuerdo a (30), Excel, una planilla de cálculo establecida hace años en el mercado y, en consecuencia, ‘madura’, tiene todavía tiempo de vida productiva (*productive life*), en contraposición a las nuevas planillas que aún deben evolucionar (*fewer features*) para llegar a ello.

La secuencia de evolución niñez – madurez se puede resumir finalmente a partir de las elecciones léxicas que conforman Términos Vehículo relacionados con 1) movimientos físicos espontáneos en los cuales el ser humano pasa de una situación horizontal (*lie, crawl*) a la vertical (*sit, stand, stumble, walk run, jump*) y 2) acciones que marcan el paso de la alimentación líquida (*suck, sip*) a la sólida (*crunch, eat, stuff*). Todos estos Términos Vehículo son verbos de acción<sup>5</sup> que marcan una linealidad progresiva de evolución<sup>6</sup>. Nuevamente con ciertas reminiscencias darwinianas, estas acciones van armando una representación gradual y dinámica de la evolución tecnológica que culmina en acciones típicas de la madurez física.

---

<sup>5</sup> Los verbos ‘lie’, ‘sit’ y ‘stand’, que en español refieren a posiciones físicas (estar acostado, parado, sentado), en inglés son entendidos como acciones; por tal motivo es frecuente encontrarlos en tiempos progresivos que implican proceso como ‘I’m sitting’, ‘standing’, ‘lying’.

<sup>6</sup> Cabe recordar la estructura del evento y su relación con el guión (*script*), como vimos en el Capítulo anterior.

Es oportuno recordar que en toda metaforización los Términos Vehículo destacan algunos aspectos del dominio fuente al mismo tiempo que opacan otros. Se observan así en las dos etapas analizadas diferentes representaciones según los aspectos resaltados.

A través del ciclo de evolución humana, la primera etapa se estructura semánticamente sobre la base de elecciones léxicas que se centran en el ser (naciente) propiamente dicho y sus potencialidades físicas y funcionales según los Términos Vehículo *infancy*, nominalización de ‘infant’ (bebé), y *little kid* (niño). Estas elecciones léxicas construyen esencialmente una representación física de la tecnología en su período inicial de existencia.

En la segunda etapa, sin embargo, se destacan propiedades (*maturity, mature, grown (up)*) que resultan básicamente funcionales a los fines de la productividad tecnológica. La representación de la tecnología en este caso se experimenta como algo más abstracto y efímero debido a que se centra en aspectos transitorios que se modifican a medida que se avanza hacia la última etapa.

### ***Vejez***

Según surge de Términos Vehículo que especifican edad cronológica:

- (28) Computers **less than five years old** probably **have enough life left** in their mechanical components to be worth using it. (*PCMagazine, July, 2004, p. 85*)
- (29) If your PC is **less than six years old** and in reasonable working order, you may be able to squeeze **a few more productive hours**. (*PCWorld, July, 2005, p. 171*)

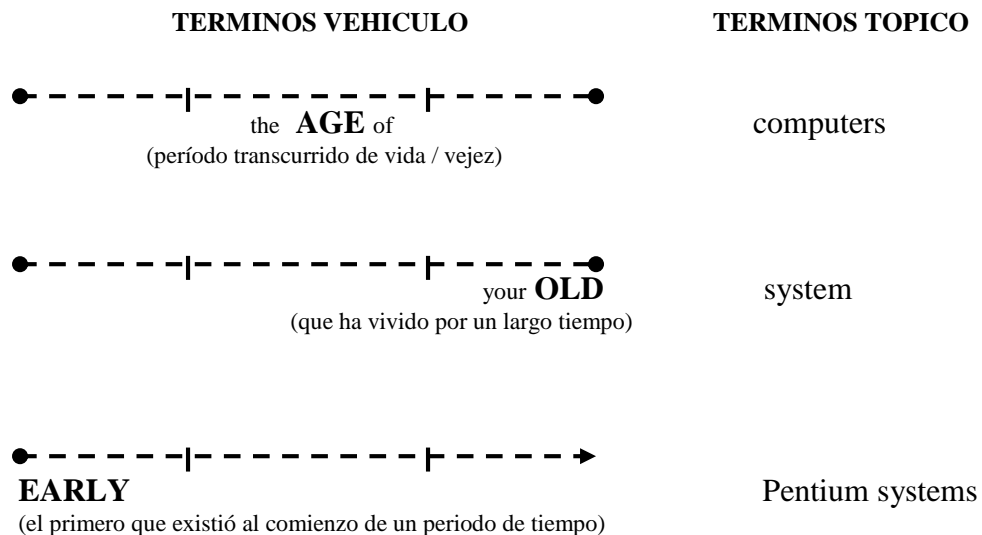


la tecnología mantiene una vida útil y productiva (*worth using it, more productive hours*) hasta alrededor de los 5 o 6 años. Este punto cronológico (*five / six years old*), marca la inflexión entre la madurez y la vejez.

Dado que el concepto de vejez, en inglés ‘old age’, incorpora semánticamente la dimensión temporal, las elecciones léxicas que constituyen Términos Vehículo en este último período resaltan propiedades que se relacionan sobre todo con la experiencia del transcurso del tiempo:

- (30) The **age** of computers is no longer a problem as it used to be not too long ago when buying a new PC meant foisting your **old** system on an unsuspecting relative or friend. Now **early** Pentium systems may be worth something to someone. (*PCWorld, July, 2005, p. 171*)

En los Términos Vehículo (*age, old y early*) subyace dicha dinámica como sintetizamos abajo:



Todos estos términos, a pesar de ubicarse en diferentes puntos en la línea del tiempo, confluyen en el mismo concepto de vejez (un largo período de vida transcurrido) según

surge del entrecruzamiento de palabras repetidas en las definiciones que aportan los diccionarios *Webster's* (2008) y *Oxford* (2010) consultados.

El estado o condición de ser viejo, propiedad central de la tecnología en esta etapa, se realiza lingüísticamente mediante adjetivos que, ordenados según un criterio de gradación ascendente en edad, destacan y reafirman el paso del tiempo en la evolución tecnológica:

**aging** ---▶ **old** --▶ **older** -▶ **very old** ==▶ **ancient**

- (31) The \$129 upgrade should work on any 63, 64, or 65 Firewire Mac. I installed a Shopping version of the OS in about an hour on an **aging** 876 MHz Powerbook with no problem. (*PCWorld*, July, 2005, p. 54)
- (32) Linux supports a surprisingly wide range of **old** hardware. In fact, sometimes the **older** the hardware, the better Linux supports it. There are versions, called *distributions*, that are suitable for **very old** too, for example, Debian Linux which is well suited for slower machines. (*PCMagazine*, December 9, 2003, pp. 76-77)
- (33) The **ancient** Microsoft's free Networking client is a cheaper option which only lets you collaborate with other NetMeeting user. (*PCWorld*, July, 2005, p. 79)

De lo anterior surge que la tecnología se experimenta a través de las limitaciones que la propia condición temporal impone, esto es, de funcionar sin problemas cuando recién comienza el período de envejecimiento (*aging: no problem*) a solamente servir para una actividad de menor relevancia cuando su ancianidad es avanzada (*ancient: only lets you collaborate*) pasando por estadios intermedios en los cuales comienza a disminuir progresivamente su funcionalidad (*older: sometimes (support); very old: slower*).

Se plantea de tal manera una dinámica (in)volutiva causal, a mayor edad menor desenvolvimiento, que no es sólo funcional:

- (34) The problem is that **older versions of Mozilla or Firefox** launch programs at will (*PCWorld, July, 2005, p. 40*)

También es física (arrugas o dificultades motoras) como se observa en los siguientes

Términos Vehículo:

- (35) Toshiba Satellite's latest wrinkle appeared in its USB port turning on and off at random. (*PCMagazine, August 17, 2004, p. 76*)
- (36) In the emerging business market for color laser printers, the Epson monochrome lasers stumble on the Hewlett Packard multifunction units (which add scanner, copier, and sometimes fax function). (*PCMagazine, August 5, 2003, p. 90*)

Se distinguen, sin embargo, dos momentos opuestos en el continuum temporal de la vejez. El primero, realizado lingüísticamente a través del participio presente *aging*, marca la transición entre madurez y vejez. Si bien todo proceso de envejecimiento es una realidad biológica que tiene su propia dinámica, este 'camino hacia' se experimenta como un tiempo en el cual todavía es posible retardar los efectos del paso del tiempo.

- (37) To improve the performance of an **aging PC**, there is no more effective upgrade than the new graphics board nVidia's GeForce 7950 to boost 3D apps and games. (*PCWorld, October, 2006, p. 100*)
- (38) Microsoft finally plans to give the **aging Internet Explorer** the major overhaul it has needed for years. (*PCWorld, July, 2005, p. 87*)
- (39) If you want to improve an **aging PC's** performance, a well targeted upgrade can go a long way toward extending its life. (*PCWorld, September 2004, p. 112*)

Palabras o frases como *improve, upgrade, boost* o *major overhaul* indican la posibilidad de un mejoramiento en el desenvolvimiento tecnológico (*performance*) que

hace posible el alargamiento de su vida útil (*extending its life*). Es notable inclusive el nombre comercial de la placa de video (37) *nVidia's GeForce* que puede llevar a interpretar la mejora física como algo envidiable.

El segundo momento, marcado por los adjetivos *old* y *ancient*, encuadra la tecnología dentro de un período de debilitamiento (orgánico) progresivo que conlleva a su inoperatividad (o muerte):

(40) **Older** DDR-SDRAM memory is rapidly being supplanted by DDR2 memory which in turn will be overtaken by faster DDR3 memory when it becomes available in a couple of years. (*PCWorld, September, 2004, p. 104*)

(41) It is highly unlikely that CD/DVD formats will become **dead media** before the year 2020. But if they do **die**, you can be certain that all data will be moved forward onto something better. (*PCMagazine, July, 2004, p. 77*)

Como se observa en (40), la (*DDR-SRAM memory*), al llegar a determinada edad (*older*) queda cautiva (*is [...] being supplanted – will be overtaken*) dentro de un proceso concatenado (*in turn*) de reemplazos (*DDR2 – DDR3*) ya programados (*rapidly – in a couple of years*) y superadores (*faster*). En (41) por su parte se garantiza (*you can be certain*) que llegado el caso de la muerte, indirectamente anunciada (*It is unlikely...but*), el reemplazo también será superador (*moved forward onto something better*).

Subyace en estos casos el concepto de prescindibilidad sobre todo si se tiene en cuenta que los términos ‘obsolete’ y ‘dead’ funcionan dentro de este contexto tecnológico como (cuasi)sinónimos de ‘inutilidad’:

(42) Most of today's long term computers have experienced obsolete media. If you have an **old disk** to read, you probably no longer have a computer equipped to read it. **Dead media** issues, however, are not only confined to digital computers. For example, most of the **ancient** 1960's

quad head video gear for recording TV no longer works. (*PCMagazine, July, 2004, p. 78*)

Como observamos en el ejemplo *obsolete media* y *dead media* son, además de (cuasi)sinónimos entre sí, hiperónimos de *old disk* y *ancient 1960's quad head video for recording TV*. Ambos ítems tecnológicos no tienen más utilidad (*no longer have a computer equipped to read it, no longer works.*) no sólo por ser viejos (*old, ancient*) sino porque no existe tecnología que los haga funcionar. Se observa que la línea de separación entre tal inutilidad y la muerte resulta casi inexistente:

(43) It makes sense to explore the best way to keep records secure. All methods have drawbacks. Some may not get worse with age but they do get outmoded. Floppy disks for example are all but **dead** as a format but zip disks are expensive for their capacity. (*PCMagazine, July, 2004, p. 84*)

El Término Vehículo *may not get worse with age* no implica necesariamente deterioro físico e inminente desaparición como consecuencia del paso del tiempo De hecho los *floppy disks* siguen existiendo como una alternativa más barata que los *zip disks* pero no pueden funcionar (*they do get outmoded*), lo que equivale a no existir (*dead as a format*).

La metafóricación de la tecnología de la información como un ser viviente análogo al ser humano, en tanto su evolución biológica, hace posible (de acuerdo a lo analizado hasta el momento) una representación dinámica, constante y cambiante del desarrollo tecnológico entendido como secuencia lineal marcada por el paso del tiempo. Esta manera de representar la realidad informática, sin embargo, se amplía desde una perspectiva más relacional mediante las analogías que vemos a continuación.

## La familia biológica

Como se recordará en el Capítulo anterior observamos que determinados Términos Tópico designan diferentes versiones contemporáneas del mismo objeto como por ejemplo (cuasi)sinónimos de ‘pantalla’ como *display*, *plasma*, *LCD*). El hecho de pertenecer a la misma categoría deja en evidencia, por comparación, aquello que los identifica y diferencia al mismo tiempo y a lo largo del tiempo.

Encontramos esta misma manera de representar la evolución tecnológica en Términos Tópicos que se realizan mediante elecciones léxicas que plantean relaciones de parentesco biológico.

(44) The only keying method supported is alpha channel, primarily used for animations created in programs like **sister product** Cool3D. (*PC Magazine, July, 2004, p. 42*)

(45) We’d like to see a **sibling product** that also handles photos apart from the functions of iPod digital audio hub. (*PC Magazine, April 23, 2005, p. 36*)

Términos como *sibling*, *sister* o *brother* indican consanguinidad colateral; además de presuponer rasgos comunes identificativos de un mismo origen (son productos creados por una misma empresa dentro de una misma línea), hacen posible la representación cronológica de la evolución cuando son modificados por adjetivos que sugieren orden de nacimiento:

(46) The 200GB, Serial ATA Seagate Barracuda ST3200822AS with 8MB of cache is the **big sibling** of the highly ranked 160 GB. (*PCWorld, June, 2004, p. 128*)

(47) Outlook’s junior sibling, Outlook Express, includes Identities feature for managing e-mail for several people. (*PCMagazine, September 21, 2004, pag. 90*)

- (48) The new Sony HDR – HCI Handycam is a **little sibling** of Sony's.  
(*PC Magazine, July, 2005, p. 24*)

Dichos adjetivos marcan las diversas etapas de la vida: niñez (*little sibling*), juventud (*junior sibling*), adultez (*big sibling*). Sin embargo, cada uno de ellos no sólo hace referencia a la edad; generalmente también refieren al tamaño físico y al rango de importancia:

Adj.	EDAD	TAMAÑO	IMPORTANCIA
Big	Older or more grown-up	Large in size	Important or significant
Junior	Younger in age	-----	Lower in standing or rank
Little	Young or younger	Small in size. Not tall – short	Not very important

**Fuente:** *Merriam Webster's Advanced Learner's English Dictionary (2008)*

Traducido al contexto biológico se sigue que a mayor edad, mayor tamaño y dominio. En tal sentido, Sulloway (2001) sostiene que el orden de nacimiento determina disparidades de edad, tamaño físico y status que dan lugar a rivalidades fraternas (*sibling rivalry*). En concordancia con la perspectiva darwiniana de la 'selección natural', los hermanos compiten y desarrollan estrategias a los fines de lograr la atención y cuidado parental que garantice su supervivencia en un ámbito donde el mayor (edad y tamaño) se impone por fuerza (*muscle*). En la misma línea la supervivencia tecnológica se experimenta a través de dicha competitividad natural.

- (49) Apple's new iPod has stellar audio performance. In the bass registers, it blows away competition including **its bigger siblings**. (*PCMagazine, April 12, 2005, p. 57*)
- (50) Unlike its **big brother**, the Pocket DJ iPod recharges through the USB port. (*PCMagazine, April 23, 2005, p. 40*)
- (51) The **Brother MFC – 342C** [printer] doesn't outline the competition in every category, but it is the most well-rounded of the bunch. (*PCWorld, August 17, 2004, p. 108*)

En (49) y (50) los nuevos iPods son los hermanos menores de sus anteriores según surge de su relación (*its*) con los Términos Vehículo *bigger siblings* y *big brother* respectivamente. Al ser más pequeños, necesitan desarrollar estrategias que le permitan ganar sus propios lugares. Cuentan a tal fin con elementos 'estratégicos', esto es, *stellar audio performance* (49) que supera (*blows away competition*) a sus pares incluidos sus propios hermanos mayores o la recarga a través del puerto USB (50), que resulta más práctico por su funcionalidad. En (51), por su parte, si bien el 'hermano' no supera 'todas' las competencias (*doesn't outline the competition in every category*), es naturalmente la impresora con mayores recursos (*the most well-rounded of the bunch*). De tal manera llaman la atención y logran un lugar en el mercado.

Dentro de este contexto de relaciones fraternas, resulta inevitable la presencia parental. Se observan en tal sentido Términos Vehículo que marcan relaciones de filiación que completan la estructura biológica familiar. Además de presuponer ascendencia común:

- (52) An RSS feed is essentially XML data that sits on a server, alongside a **parent web site**. (*PC Magazine, December 30, 2003, p. 28*)

y, dada la capacidad reproductiva de la tecnología de la información,



- (53) The Web would **engender** the decentralized organic growth of ideas, technology and society. (*PCMagazine, December 30, 2003, p. 101*)

se garantiza la continuidad o permanencia del linaje de la familia biológica:

- (54) The Fujitsu LifeBook 52020 has kept the thin-and-light profile of the company's **family**. (*PCMagazine, July, 2004, p. 44*)

- (55) We always liked the clean and quiet operation of the Sony Vaio Computer **family**. (*PCMagazine, July, 2005, p. 27*)

Como se puede observar en (54) y (55), las familias mantienen improntas físicas (*thin-and-light profiles*) o funcionales (*clean and quiet operation*). No son pocos los casos en el corpus de Términos Vehículos que resaltan rasgos heredados en la descendencia como por ejemplo:

- (56) Some leading e-mail clients and services including Yahoo! Mail, Hotmail and Microsoft Outlook have **native abilities** as good as if not better than some add-on applications. (*PCMagazine, May 10, 2005, p. 79*)

donde las habilidades innatas son comparativamente iguales o superiores a las que traen otras aplicaciones suplementarias (*add-on applications*), o

- (57) Firefox was **born** of **bloat**; it **descends from** Netscape Communicators ... Pre-Firefox versions were **corpulent** too. (*PCWorld, February, 2005, p. 17*)

La característica física de *Firefox* (*bloat*) proviene de su antepasado (*descend from*) *Netscape Communicators*. Dicho rasgo hereditario (*corpulent*) se repite también en sus hermanos mayores (*Pre-Firefox versions*).

La importancia de los rasgos genéticos como improntas distintivas se observa también en aquellos Términos Vehículo que plantean líneas de parentesco de segundo grado:

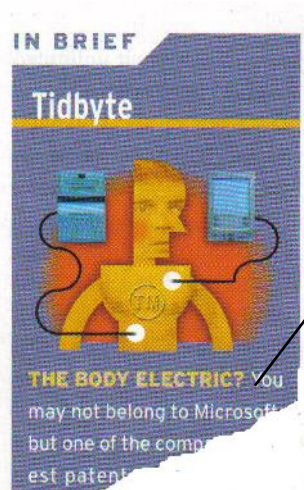
- (58) Some companies treat Web-based email as a **lesser cousin** of the desktop clients. (*PCMagazine, February17, 2004, p. 73*)
- (59) If Mozilla is the **grown browser** of the people, Netscape is its city **cousin**. (*PCWorld, February, 2005, p. 68*)

Los rasgos comunes entre primos (*cousin*) son generalmente menos de los que se encuentran entre hermanos. Esta particularidad de líneas de parentesco de segundo grado permite mantener las semejanzas pero sobre todo resaltar las diferencias. En los ejemplos (58) y (59), los accesos a email (58) o a los buscadores (59) presentan bases funcionales comunes pero se diferencian en particularidades específicas como ser la accesibilidad, la interfaz y soportes de formatos de imagen, entre otros.

De todo lo anterior se sigue que la tecnología de la información se representa como un fenómeno biológico y natural que provoca una interfaz hombre – tecnología en la que se diluyen los límites ontológicos. Ninguna de las partes que conforman la metáfora permanece semánticamente inerte; tanto los Tópicos como los Vehículos, al interactuar recíprocamente, generan nuevos sentidos. La ‘tecnología de la información’ se experimenta biológicamente mientras que el ‘ser viviente’ (hombre) también adquiere rasgos tecnológicos.

Lash (2002: 15) en McQuire, (2006: 255) sostiene al respecto: “I operate as a man-machine interface- that is, as a technological form of natural life- because I must necessarily navigate through technological forms of social life.” Tal superposición

tecnología – vida natural desdibuja los dominios y el ser vivo puede pasar a ser metáfora y la tecnología su referente literal:



THE BODY ELECTRIC? You may not belong to Microsoft, but one of the company's latest patents involves using your body to network portable devices. Patent No. 6,754,472 filed in 2000 and awarded in June envisions using the conductivity of "a body of a living creature" to distribute power and data between keyboards, watches, displays, speakers, and other portable devices. Welcome to the Matrix. (*PC World*, September, 2004, p. 21)

Como vemos en el ejemplo, el cuerpo de un ser vivo y la tecnología comparten la 'conductividad'; por eso, ese cuerpo se integra en red con dispositivos tecnológicos para distribuir datos y energía.

La tecnología y el ser humano se perciben como parte de un mismo sistema ecológico. Según Goatly (2007) existe suficiente consenso entre psicólogos en considerar al ser humano y la computadora como especies de una forma más abstracta de vida a la que denominan sistemas de procesamiento de la información. De acuerdo a la teoría de la 'selección natural' de Darwin, las especies, sin embargo, deben competir para su supervivencia:

(60) Microsoft just must be in for **the fight of its life** next year when Vista finally runs into Apple's latest update to OSX. (*PCWorld*, October, 2006, p. 28)

(61) Because most desktops are available they **survive** a four year campus stint without becoming totally obsolete. (*PCWorld*, June, 2004, p. 92)

Así, vemos en los ejemplos que, mediante los Términos Vehículo *fight for its life* y *survive*, los seres vivientes (*Microsoft* (empresa), *Apple* (empresa) y los estudiantes universitarios sugeridos en *a four year campus stint*) y la tecnología (los sistemas operativos *Vista* y *OSX* y la computadora *desktop*) quedan encuadrados dentro del mismo dominio de la lucha por la vida.

En esta competencia biológica, en la que el más fuerte y dotado continúa su evolución, se observa una tendencia más agresiva de parte de la tecnología. En (60) quien ataca es el sistema operativo (*Vista finally runs into*), en (61) la computadora es la que sobrevive (*[desktops] survive a four year campus stint*) e inclusive en la imagen que ilustra THE BODY ELECTRIC?, es la tecnología la que invade el cuerpo del ser humano.

La representación de la tecnología de la información en términos biológicos dentro del mecanismo de la ‘selección natural’ desplaza al ser viviente en sus potencialidades biofísicas porque en dicha representación subyace la idea de una evolución superior que desafía las posibilidades naturales del ser humano:

(62) The **new kid on the block** of this union [Sony + Ericson] is the Sony Ericson P800 which **starts life** as a trimode phone (*PC Magazine, July, 2005, p. 40*)

(63) Even at rest, the **newly-born sister** product, the EX-257 [camera] **can play a show sitting** in the included cradle. (*PC World, July, 2005, p. 110*)

En (62) un producto recién nacido decodifica datos digitales y analógicos como si fueran idiomas diferentes y en (63) la tecnología nace con suficiente fuerza y desarrollo físicos como para sentarse y actuar un show, por nombrar algunos de los ejemplos del corpus.

Esta precocidad tecnológica legitima la personificación de la tecnología como ser viviente puesto que la ubica en un nivel de competitividad que excede los límites naturales

de la evolución humana. Se rompe así el orden natural y la tecnología se impone como una instancia biológicamente superadora tanto en lo funcional como en lo físico.

#### 4.2.1.2 Sobrelexicalización

En el apartado anterior analizamos la estructura ideacional que surge de las relaciones de sentido que se plantean entre los grupos léxicos del dominio. Dentro de dichos grupos léxicos observamos también Términos Vehículo sobrelexicalizados que, al igual que los Términos Tópico, se presentan como: a) repetición del mismo ítem léxico, b) repetición del mismo lexema en palabras de diferente categoría léxica y c) (cuasi) sinónimos.

Cabe puntualizar que Goatly (2007) entiende que los Términos Vehículo realizados lingüísticamente mediante sustantivos son metafóricamente más fuertes que aquellos expresados a partir de adjetivos, verbos o adverbios. Representan la realidad como objeto y dan lugar a asociaciones directas (visuales y sensoriales) que enriquecen los fundamentos y resultan más imaginables.

Observamos, sin embargo, que las diversas categorías léxicas que conforman los Términos Vehículo en nuestro corpus, cuando están sobrelexicalizados, permiten resaltar matices semánticos que contribuyen también a la fuerza y riqueza metafóricas. Las repeticiones a) y b) resultan metafóricamente efectivas en tanto concentran la atención en un mismo objeto, propiedad, estado o proceso que resulte conflictivo en la realidad informática. Los (cuasi)sinónimos por su parte aportan a tal modo de experimentar la realidad mayor riqueza por la diversidad de aspectos que representan.

### Repetición del mismo ítem léxico

La repetición del mismo ítem léxico se observa en los Términos Vehículo *life*, *feed*, *weigh* y *shape*.

LIFE: el sustantivo *life* es uno de los Términos Vehículo más sobrelexicalizados por ser primariamente eje central alrededor del cual se metafórica (personifica) el dominio. Su sobrelexicalización no resalta, sin embargo, el estado de existencia orgánica sino su dimensión temporal:

- (64) Flash memory has a limited **life** estimated to be about a million read / write cycles with today's chips. (*PC Magazine*, June 8, 2004, p. 93)
- (65) Compac Presario U2000 All-purpose notebook offers a sleek profile, a bright 14 inch wide screen and a long battery life. (*PCWorld*, July, 2005, p. 91)
- (66) M1400 did achieve a superlong 4 hours 10 minutes of **life** on our battery Mark 2004 test. (*PC Magazine*, June 8, 2004, p. 47)
- (67) The **life** of a digital file, if you maintain it on fresh media and move it onto new media as improvements are made, is essentially infinite. (*PCMagazine*, July, 2004, p. 77)

Dada la amplitud semántica de la palabra 'life' y en consecuencia la necesidad de marcar contextualmente el sentido de su uso, los que determinan tal sentido en estos ejemplos son particularmente los adjetivos *limited*, *long*, *superlong* e *infinite*. Si bien son marcadores de propiedades no permanentes, funcionan como 'epítetos experienciales' al ser definitorios del concepto de vida que se sobrelexicaliza.

La vida tecnológica entendida como un período a lo largo del tiempo se realiza mediante grupos nominales que marcan su punto de conflicto en los límites de su longevidad (*long*, *superlong*, *extralong*). Tales límites se plantean dentro de un continuum

que se polariza entre lo finito (*a **limited life***) y lo ‘idealmente’ infinito (*if you maintain it on fresh media and move it onto new media as improvements are made, is essentially **infinite***).

Esta proyección hacia una vida biológicamente infinita se contradice, sin embargo, con la finitud que está explícita en las elecciones léxicas relacionadas con los aspectos finales de la etapa evolutiva como vimos anteriormente.

La preocupación por los límites temporales de la vida tecnológica se refuerza en aquellos Términos Vehículos expresados mediante:

1) Sustantivos compuestos como *lifespan*, *lifetime* y *lifecycle*. Si bien en estos casos la palabra *life* no es núcleo como en los ejemplos anteriores sino que categoriza a aquellas palabras que refieren a la longitud o período de tiempo, su repetición contribuye directamente a la sobrelexicalización. A diferencia de sus frases nominales equivalentes ‘the span of life’ , ‘the time of life’ o ‘the cycle of life’ que colocan en primer lugar el término temporal, la elección del sustantivo compuesto hace más prominente el término ‘life’ por su reiteración.

(68) The last vestiges of photo-loss fear came from the silver-halide mavens who talk about the 150-year **lifespan** of their prints and how digital is somehow more delicate. (*PCMagazine, July, 2004, p. 77*)

(69) Who says you can't fit the entire web under one domain? Well maybe not the whole web but enough of it to keep any browser busy for a couple of **lifetimes**. (*PCMagazine, July, 2004, p. 96*)

(70) Rather than trying to cover the entire CRM territory, Salesnet takes a more focused approach that targets just the sales stage in the CRM **lifecycle**. (*PCMagazine, July, 2004, p. 63*)

Se destaca también la tensión entre lo finito (*lifecycle* que marca el período completo de tiempo de vida) y lo potencialmente infinito (*lifespan* y *lifetime* donde ‘span’ y ‘time’

marcan la longitud de tiempo de vida que puede o no tener límites). En (68) y (69) tales longitudes tienen límites marcados (*150-year lifespan* y *a couple of lifetimes*) que de hecho exceden los límites de la vida humana.

2) Verbos que indican medición de longitud (*shorten, extend*) los que, al tener como objeto el Término Vehículo *life*, la ubican también dentro de la dimensión temporal:

- (71) You can improve performance significantly by enhancing two basic components –CPU and memory. But adding high performance components will generate extra heat and more heat can shorten your PC's life; by adding a case fan or two, you can help prevent crashes and extend the system's life. (*PCWorld, August 2005, p. 72*)

Si entendemos a *shorten* y *extend* como verbos con sentidos opuestos, encontramos nuevamente una polarización en relación a la longitud de vida.

FEED: el Término Vehículo *feed* aparece en el corpus en sus categorías verbal y sustantiva. La coincidencia morfológica entre ambas categorías contribuye a su sobrelexicalización que básicamente tiene implicancias biológicas y físicas en la metaforización de la tecnología.

En lo biológico, el uso del término se centra principalmente en las incidencias nutricionales de la alimentación:

- (72) My PC feeds with alerts, online lists and other indispensable news it can't live without. . (*PCWorld, October 2004, p. 55*)

Como vemos en el ejemplo, *feed* (verbo) permite experimentar la tecnología (*PC*) como un organismo que asimila sustancias 'alimenticias' (*feeds with*) que son esenciales (*indispensable*) para el mantenimiento de sus funciones vitales (*can't live without*). Se



establece de tal modo la necesidad nutricional que implica la inevitable consideración del alimento.

La misma semántica del verbo ‘feed’ presupone el alimento y establece una relación concomitante con el mismo. *Alerts, online lists, news* son en este caso los alimentos que aportan nutrientes a la *PC*. Se produce así una doble metaforización; por un lado la tecnología personificada como ser viviente y, por el otro, los datos / información concebidos como alimento.

Es ilustrativo de la importancia dada al aspecto nutricional el uso de la palabra *content* en el ejemplo siguiente:

- (73) The HD 1000 media player **feeds** with content [audio and video] from standard memory cards via a home network (*PCWorld, February 2004, p. 115*)

Dicha palabra, objeto de *feed with*, a diferencia de (72) no hace referencia al ‘alimento’ propiamente dicho sino que resalta lo que el alimento contiene, esto es, sus nutrientes.

El Término Vehículo *feed* (sustantivo) funciona generalmente como hiperónimo o genérico de alimento:

- (74) Low bandwidth audio is more compressed and there is a noticeable degradation of quality. The data often can’t arrive fast enough so this **feed** drop out and become choppy. In contrast, the high-bandwidth **feeds** deliver audio close to CD quality. (*PCMagazine, September 21, 2004, p. 106*)

En el ejemplo, *feed* es hiperónimo de *data* que a su vez refiere genéricamente a *low bandwidth audio* y *feeds* al estar modificado por *high-bandwidth* se convierte en un término genérico de ese tipo de datos de audio. En ambos casos los datos, al ser realizados

lingüísticamente por ‘feed’ se metaforizan como sustancias nutritivas que ingresan al organismo al igual que los datos al sistema.

En (74), al igual que en los ejemplos (75) y (76) que continúan, se observa también una estrecha relación con (o preocupación por) la calidad de los nutrientes y sus consecuencias orgánicas.

(75) TV image using Hauppauge TV tuner card was good enough but you could spot deficiencies in the source material on some highly compressed satellite **feeds**. While the system looks good in our AV rack, there is some noticeable fan noise that can be heard during quiet passages when watching TV or DVD movies. (*PCMagazine, February 17, 2004, p.26*)

(76) The [DVD player] software feeds from the \$10-per-month streaming music service Rhapsody. Both music and video **feeds** play smoothly with no hiccups. (*PCWorld, July 2005, p. 60*)

Resumimos dicha relación en el siguiente cuadro:

	ALIMENTO	CALIDAD NUTRICIONAL	CONSECUENCIAS ORGÁNICAS
(74)	Data / Low bandwidth audio [feed]  Data / High bandwidth [audio] feeds	more compressed Noticeable degradation of quality  (in contrast) close to CD quality	can't arrive fast enough drop out and become choppy
(75)	Satellite feeds	highly compressed	deficiencies in the source material noticeable fan noise
(76)	Music and video feeds	(\$10-per-month streaming music service Rhapsody )	play smoothly with no hiccups

**Cuadro 4.2: Relación calidad nutricional – consecuencias orgánicas**

Salvo en (76) donde no se registran consecuencias orgánicas negativas – todo parece funcionar con normalidad (*smoothly, no hiccups*) ya que aparentemente la ‘calidad’

del alimento la garantiza el servicio Rhapsody o en ((74) – segundo ejemplo) donde la sola mención de *CD quality* permite presuponer consecuencias positivas –se observa en (74) y (75) una tendencia a identificar la falta de calidad de los datos / alimento con la compresión de datos (*compressed*) que implica una modificación en su tamaño. Las consecuencias orgánicas se producen en el proceso de asimilación de alimentos a nivel digestivo puesto que no llegan al estómago a tiempo (*can't arrive fast enough*), no se procesan correctamente (*drop out, become choppy*) y se detectan ruidos (*noticeable fan noise*) que marcan deficiencias en el funcionamiento del sistema.

Teniendo en cuenta que el funcionamiento orgánico presupone el cuerpo (en los ejemplos anteriores la asimilación de alimentos requiere del estómago, entre otros órganos), es posible relacionar el término *feed* con el término *eat* (6) porque ambos involucran el mismo proceso físico y fisiológico. De hecho la mayoría de los diccionarios consultados<sup>7</sup> establecen ambos términos como cuasi-sinónimos: *My PC feeds with alerts* (72) o *The HD 1000 media player feeds with content* (73) equivale a ‘My PC **eats** alerts’ y ‘The HD 1000 media player **eats** content’.

Goatly (2007) sostiene que los verbos usados metafóricamente evocan imágenes en forma indirecta y sólo cuando están relacionados con su coligación convencional. Este proceso de ‘construcción del vehículo’ no sucede con todo tipo de verbos sino con aquellos que sobre todo refieren a actos o eventos físicos.

En tal sentido el término *feed (with)* no evoca imágenes tan definidas del proceso de ingestión como sucede con *eat*. Los referentes de coligación de *eat* son en la mayoría de

---

<sup>7</sup> *Merriam-Webster's Advanced Learner's English Dictionary* (2008); *Oxford Advanced Learner's Dictionary, Eighth Edition* (2010).

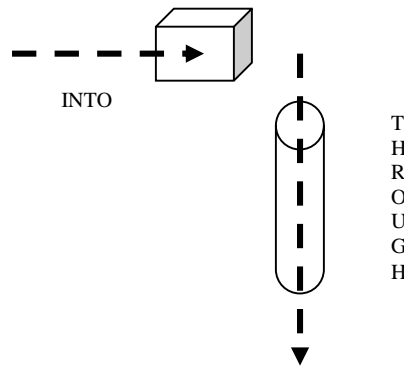
los casos más imaginables en comparación con *feed* que, al resaltar aspectos del proceso nutricional, pierde riqueza visual y tiende a tocar los límites con lo conceptual.

Sin embargo, según la frase preposicional que lo modifique el aspecto físico resultará más o menos prominente como vemos en:

(77) Flatbed scanners can be slow and frustrating. The flexible Visioneer Strobe sheet attachment quickly **feeds** simple sheets of varying size **into** the scanner. (*PCMagazine*, August 5, 2003, p. 65)

(78) Arc Soft Photo Impression 3 is a low end photo editor for those who are brave enough to **feed** it with original photos **through** an ADF. (*PCMagazine*, May 10, 2005, p. 121)

Tanto ‘into’ como ‘through’ son preposiciones que indican movimiento y dirección:



Al indicar ‘into’ una dirección hacia el interior de algo y ‘through’ el recorrido desde un extremo al otro por el interior de algo, la postmodificación del Término Vehículo *feed* (verbo) mediante dichas frases preposicionales le atribuye dimensión física a la tecnología.

La ‘construcción del vehículo’ resulta más visual: *feed into* (77) metaforiza el ingreso del

papel en el scanner como el ingreso del alimento a la cavidad bucal y *feed through* (78) marca el recorrido del alimento (*original photos*) a través del esófago (*ADF*).<sup>8</sup>

Cabe destacar que el alimento en estos casos, a diferencia de los anteriores que representaban objetos más intangibles (datos, información), tiene también dimensión espacial (*simple sheets of varying size, photos*) lo que permite una representación más vívida del proceso. La tecnología, en tanto cuerpo, se experimenta desde su aspecto interior, esto es, como recipiente de contenidos (*content* (73) = alimento) que resultan básicos para su funcionamiento.

De acuerdo a lo dicho, el Término Vehículo *feed* en nuestro corpus hace posible la representación de la tecnología como un par biológico y físico dado que comparte con el hombre el mismo tipo de procesos (nutricionales) para el mantenimiento de sus funciones vitales. Contrariamente a lo esperado, la metaforización del término no se relaciona con el crecimiento evolutivo que hemos analizado anteriormente sino con el funcionamiento de las partes internas del sistema; *no hiccups* (76), *can't arrive fast* (74) o *noticeable fan noise* (75) son algunos ejemplos equiparables a síntomas de (in)tolerancia digestiva.

La sobrelexicalización del término se legitima de esta manera en tanto su centralización en la necesidad de ‘consumir’ determinados productos (tangibles e intangibles) que, al igual que los alimentos, garantizan la normal puesta en marcha del sistema (corporal). No debemos perder de vista que el verbo ‘consumir’ refiere tanto a la alimentación como a la compra de bienes de consumo. En tal sentido, la ‘alimentación’ de la tecnología involucra al usuario. En (76) encontramos que el software para el reproductor

---

<sup>8</sup> No es casual que la sigla ADF se forme a partir de las palabras Automatic Document Feeder donde se mantiene la metáfora dentro del dominio de la alimentación. (‘Feeder’ es el que alimenta)

de DVD se alimenta de *\$10-per-month streaming music service Rhapsody* y esto implica que el usuario debe ‘comprar’ el servicio.

Si pensamos como Goatly (2000: 187) que “buying a product directly satisfies (for the moment) the appetites and desires of the consumer.” se sigue que la necesidad de alimentación en la tecnología se proyecta en el usuario. La sobrelexicalización de *feed* es una invitación al ‘consumo’ de determinados productos que satisfarán la necesidad de comprar dichos ‘alimentos’ creada por la misma repetición del término.

WEIGH: la sobrelexicalización de este Término Vehículo es una instanciación más de la preocupación por la ‘imagen’ dada su estrecha relación con los estereotipos corporales impuestos por las culturas visuales del momento.

Como verbo de estado *weigh* establece relaciones léxicas atributivas dentro del dominio físico de la tecnología que analizamos a partir de los siguientes ejemplos:

- (79) The Gateway M250 14-inch widescreen is ultraslim – and **weighs** only 4.8 pounds. (*PCMagazine, Aust 9, 2005, p. 24*)
- (80) The beauty of Sirius’s \$100 Boombox lies in its portability. This add-on for the Sportster tuner **weighs** only 6 pounds. You can carry the unit around the house, to the beach, or anywhere else . (*PCWorld, February, 2005, p. 103*)
- (81) Casio Exilim EX-257 – the thinnest digital camera can be just be as fashionable as a fancy mobiles phone or iPod. It **weighs** just 5.2 ounces and its stylish alloy body is sure to turn heads. Even at rest, the EX-257 looks sesy. (*PCWorld, July 2005, p. 110*)
- (82) Nikon’s 8MP Coolpix 8800 isn’t perfect, it’s big, and heavy and slow. The chunky magnesium body **weighs** 1.5 pounds. Although hefty, but it is surprisingly well balanced. (*PCMagazine, March 22, 2005, p. 29*)

El Término Vehículo *weigh* aparece configurado de dos maneras dentro del grupo verbal: a) VERBO + *just / only* + CANTIDAD donde los adverbios *just* y *only* restringen cuantitativamente y resaltan cualitativamente la liviandad (79), (80), (81) y b) VERBO + CANTIDAD donde el peso mayor queda expuesto como un dato cuantitativo al no contar con premodificación (82).

A partir de allí, los atributos relacionados con la imagen corporal que se generan en el peso asignado a la tecnología se discriminan entre los delgados, esbeltos y bellos (*ultraslim, thinnest, stylish, fancy, beauty*) que resultan fácilmente movibles (*portability*) y los robustos y desgarrados (*big, heavy, chunky, hefty*) que presentan dificultad de movimiento (*slow*). Por ser la mayoría de estos términos cuasi-sinónimos, se produce una sobrelexicalización paralela que intensifica el dominio pero también da lugar a relaciones antonímicas que contribuyen a la polarización de estereotipos estéticos.

La mayoría de los atributos se realiza lingüísticamente mediante adjetivos que, además de indicar propiedades no permanentes (los estados físicos y los parámetros estéticos cambian con el tiempo), funcionan como epítetos experienciales. Estos adjetivos son indicadores de propiedades objetivas que definen la tecnología como cuerpo humano a partir de su tamaño (*big, heavy, thin(nest)*), forma (*ultraslim, chunky, hefty*) y actitud (*stylish, fancy, slow*). Al coligar convencionalmente con ‘cuerpo’ en la construcción del vehículo, tanto al verbo (*weigh*) como los adjetivos adquieren mayor fuerza metafórica. Evocan imágenes con dimensiones espaciales definidas y al estar sobrelexicalizados le dan centralidad al aspecto físico de la tecnología.

Cabe destacar la elección de los términos *beauty* y *portability* en (80) porque, a diferencia de los adjetivos anteriores, plantean propiedades permanentes y estables por pertenecer a la categoría sustantiva abstracta. Se establecen en consecuencia como atributos

estéticos y funcionales que identifican el cuerpo de la tecnología. Si consideramos que ‘portability’ refiere a la cualidad de ser lo suficientemente liviano a los fines de ser transportado, se sigue que el bajo peso es determinante de la belleza. *The beauty [...] lies in its portability* (80) por lo tanto impone la delgadez y el movimiento como soportes de belleza en concordancia con los cánones estéticos, como veremos más adelante.

Al existir sistemas de valores impuestos socioculturalmente, la atribución de cualidades estéticas lleva implícita una valoración positiva o negativa que determina la manera en la cual se representa la realidad. La elección del término *ultraslim*, por ejemplo, impone una mirada estéticamente positiva en contraposición a *chunky* que refiere a un tipo de figura socialmente desplazada. La sobrelexicalización del Término Vehículo *weigh*, en tanto disparador de atributos estéticos, concentra la atención en la aceptación o el rechazo de determinado producto según el estereotipo corporal asignado.

En los ejemplos del corpus, encontramos además comentarios que refuerzan y extienden las valoraciones de imagen implícitas en los atributos asignados. A los fines de una mejor presentación, realizamos el siguiente cuadro:

	<b>TECNOLOGÍA</b>	<b>PESO</b>	<b>ATRIBUTOS</b>	<b>VALORACIÓN</b>
(80)	Sirius's \$100 Boombox	only 6 8 pounds	beauty portability	You can carry the unit around the house, to the beach, or anywhere else.
(81)	Casio Exilim EX-257 [digital camera]	just 5.2 ounces	the thinnest fancy fashionable stylish (body)	(is sure to) turn heads (even at rest) looks sexy
(82)	Nikon's 8MP Coolpix 8800 (camera)	1.5 pounds	big – heavy – chunky – hefty  slow	isn't perfect surprisingly well balanced

**Cuadro 4.3: Atribuciones estéticas y valoraciones socioculturales sobre la base del peso corporal**



Se podría argüir que estos comentarios pertenecen más a la función interpersonal que ideacional ya que involucran opiniones o actitudes que intentan direccionar la conducta del usuario con relación a la tecnología (personificada). Cuentan con suficientes marcadores de subjetividad (Halliday 2004) como ser: modales de probabilidad (*you can carry the unit*) o certeza (*is sure to turn heads*), o epítetos interpersonales (adj.: *perfect*; adv.: *surprisingly*). Entendemos, sin embargo, que tales valoraciones reflejan primariamente diferentes maneras de representar la experiencia corporal; contribuyen así a la estructura ideacional que nos ocupa.

La tecnología se experimenta en (81) y (82) como un cuerpo sexualmente atractivo (*sexy*) ya sea en situaciones hogareñas (*around the house, even at rest*) como públicas (*the beach*). Se observa una tendencia a resaltar rasgos exhibicionistas, esto es, la liviandad de ropas (*at rest*: ropa de cama insinuante y *beach*: trajes de baños) y la consecuente captación de miradas (*look sexy, turn heads*) (81) al responder a los estereotipos estéticamente aceptables. *You can carry the unit [...] to the beach or anywhere else* (82) resalta su transportabilidad como un atributo directamente relacionado con la belleza en tanto esta última habilita su exhibición en diferentes ámbitos.

Fowler (1991: 92) sostiene que “In so far as we regard the category of person as displaying strongly predictable attributes or behaviour, the category may harden into a stereotype, an extremely simplified mental model which fails to see individual features, only the values that are believed appropriate to the type.” En tal sentido en (82), la tecnología (personificada) se experimenta desde la negación del estereotipo impuesto como modelo estético (*isn't perfect*) o desde la sorpresa de lo inesperadamente estereotipado (*surprisingly well-balanced*). Se discrimina de tal manera al ‘grande’, ‘pesado’ o ‘lento’

puesto que, aunque equilibrado en su forma (*well balanced*) no posee los suficientes atributos que completan la imagen entendida como visualmente perfecta.

Encontramos en el corpus, dentro del mismo dominio, otros dos Términos Vehículo sobrelexicalizados, los adjetivos *lightweight* y *heavyweight* que complementan y potencian la sobrelexicalización del Término Vehículo *weigh* al referirse cualitativamente al peso. La repetición de *weight* produce un efecto visual importante dada su semejanza formal con el verbo al mismo tiempo que en combinación con *light* y *heavy* contribuye a la polarización de los estereotipos.

(83) Overall, the Libretto's miniature size and **lightweight** will attract veterans of the road who want to travel without being encumbered. (*PCWorld, July, 2005, p. 66*)

(84) The **heavyweight** of this basis computing roundup, the 8.5 pound HP Pavilion 2 x 5600, is a desktop no one would buy to carry around campus. (*PCMagazine, August 17, 2004, p. 93*)

Al igual que en los casos anteriores, los comentarios valorativos refieren principalmente a atributos relacionados con la belleza (*beauty*) y la movilidad (*portability*). En (83), el atributo belleza surge del tamaño pequeño (*miniature size*) y consecuente liviandad (*lightweight*) de la laptop en cuestión; despierta el deseo y la atención de personas maduras y experimentadas (*will attract veterans*), lo que permite también relacionar la belleza con la sensualidad (*sexy*).

La movilidad por su parte (*of the road, travel without being encumbered*), del mismo modo que en (83) facilita su exposición pública. En (84), sin embargo, la pesadez de la computadora (*heavyweight, 8.5 pound*) la hace impresentable al mismo tiempo que inamovible debido a que *no one would buy to carry around*.

La sobrelexicalización de *weigh(t)* se centra en un aspecto conflictivo de la relación cuerpo-sociedad que determina el grado de aceptabilidad o de rechazo de acuerdo a la proporción forma-volumen-movimiento corporales. Sobre la base de las propiedades identificadoras del modelo estético (*beauty* y *portability*) la dimensión física de la tecnología se establece como determinante para su aceptación en el mercado. No resulta un dato menor la franja etaria entre 18 (*campus* universitario) a 50-60 (*veteran*) que aparece marcada en estos últimos ejemplos puesto que plantea los límites biológicos dentro de los cuales se pueden mantener tales cualidades estéticas.

SHAPE: este Término Vehículo amplía la representación anterior atribuyendo formas y contornos armoniosos y buen estado físico a la tecnología:

(85) Like the Hubble, the JWST needs to maintain a perfect **shape** to its mirror to capture sharp images. The Hubble does this by using a thick, solid glass mirror. Instead, the JWST's mirror is composed of 18 **lightweight** segments that are kept in perfect alignment by computer-controlled actuators that adjust the mirror's overall **shape**. (*PCMagazine, August 23, 2005, p.1063*)

(86) To keep your inkjet in **shape**, print a test color document once a week. (*PCWorld, June, 2004, p. 100*)

La sobrelexicalización del término se justifica en principio en tanto plantea el mantenimiento (*to maintain* (85), *to keep* (86)) de tal figura o estado como una forma de determinar presencia o permanencia en el mercado. Vuelve a aparecer en (85) el estándar de perfección estético (a *perfect shape, lightweight*) pero ahora asociado a la condición de obligación necesaria (*needs to*), razón por la cual quedan excluidas (y discriminadas) nuevamente otras alternativas estéticas (*thick, solid glass mirror*).

El buen estado físico en (86) (*in shape*) impone una rutina (*once a week*) de ejercitación (*print a test color document*) donde se ponen en movimiento diferentes piezas

del ‘cuerpo’ (de la impresora). En (85) la utilización de máquinas (*computer controlled actuators*) permite recuperar la agilidad, movimiento y tono muscular (*overall shape*) mediante el acomodamiento de piezas desequilibradas (*perfect alignment*).

Cabe considerar que el Término Vehículo *shape*, al ser sustantivo de segundo grado por tener dimensiones espaciales, corporiza estéticamente el contorno y superficie de la tecnología. Al evocar imágenes tan definidas, es posible inclusive ‘imaginar’ una metáfora visual del cuerpo (humano) proyectado en la tecnología. Se podría pensar entonces que dicho sustantivo en su función de Término Vehículo representa también una síntesis del estereotipo deseado porque confluyen en su semántica la belleza y el movimiento.

En (85) leemos: *the JWST needs to maintain a perfect shape to its mirror to capture sharp images* donde la imagen corporal aparece duplicada. Por un lado, *to maintain a perfect shape to its mirror* metaforiza el espejo del telescopio como un ser humano de formas y estado físicos perfectos; por el otro, *to capture sharp images* presupone otro ser humano con formas perfectas (*sharp*) que se reflejará a sí mismo en un espejo de formas perfectas.

Esta imagen que gira alrededor del concepto de ‘shape’ plantea la centralidad de la perfección física como imagen constitutiva de la identidad tecnológica. Es a través de la perfección física que la tecnología le devuelve su propia imagen reflejada en la perfección de la imagen del otro. Por oposición, todo aquello que no responda a dichos estándares restrictivos es físicamente imperfecto y, como ya vimos, queda excluido.

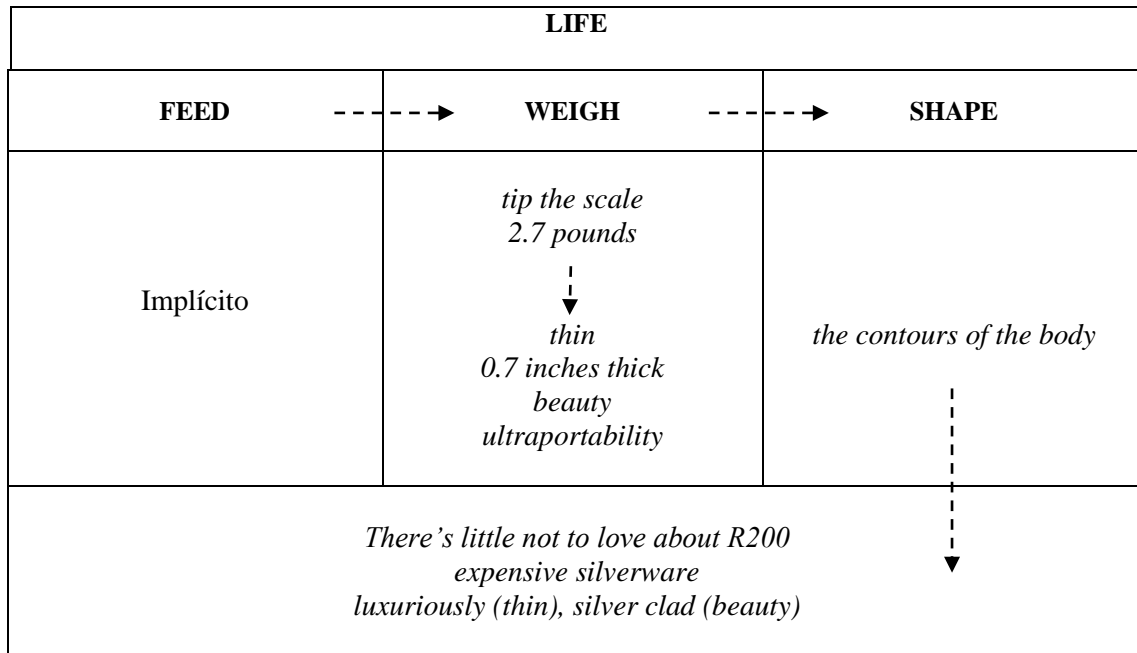
Finalmente, resulta oportuno mencionar que, si bien todos los Términos Vehículo arriba analizados contribuyen individualmente a estructuras ideacionales propias, la interrelación semántica entre cada uno de dichos términos permite una representación integradora que trasciende las particularidades. La tecnología se experimenta como un

cuerpo biológico y físico que responde a condicionamientos que le permiten alcanzar un determinado patrón estético. La imagen corporal depende en tal caso de un orden causal que tiene su origen en la ingesta (*feed*) determinante del peso (*weigh*) y éste a su vez de la forma y figura (*shape*).

La sobrelexicalización de cada uno de estos términos converge, sin embargo, en las dimensiones económicas que subyacen en el establecimiento de dicho patrón. Así como, el cuerpo humano se valora positivamente en tanto tenga o haya alcanzado la imagen corporal estereotipada, la tecnología es producto de mercado por esos mismos motivos, como se puede observar en la siguiente metáfora extendida:

(87) It's as if Toshiba melted all its expensive silverware and draped it around the contours of the body of its latest ultraportable, the Toshiba Portrége R200. This luxuriously thin, silver clad beauty tips the scales at 2.7 pounds and is just 0.7 inches thick. There's little not to love about R200. (*PCMagazine, June 28, 2005, p. 38*)

donde:



**Cuadro 4.4: Representación de la tecnología en su dimensión física**

Como se observa, la tecnología, una notebook (*Toshiba Portrégé R200*) que acaba de iniciar su existencia en el tiempo (*latest*), responde a los estereotipos estéticos de peso (*tip the scale, 2.7 pounds*), volumen (*thin, 0.7 inches thick*), movimiento (*ultraportable*) que se traducen en un cuerpo de bella figura (*beauty, the contours of the body*). La mayor densidad léxica concentrada en el dominio del peso resulta interesante por dos motivos: 1. al estar sobrelexicalizado lo establece como punto central de conflictividad y 2. dentro del orden causal, plantea en sí mismo su propia causalidad, esto es, (bajo) peso y sus efectos (delgadez, agilidad, belleza).

La cadena causal iniciada en la ingesta tiene, sin embargo, como consecuencia final la dimensión económica de la tecnología que se resume en: *There's little not to love about R200* donde 'love', además de indicar una actitud valorativa interpersonal, refiere a la asignación de un determinado valor (material) a algo.

La asignación del valor material se focaliza en el uso del término *silver(ware)*, tal metal precioso recubre o adorna (*drape, clad*) como una joya el cuerpo ya bello (*contours of the body, thin ... beauty*) de la tecnología. Como se desprende de *Toshiba melted all its expensive silverware and draped it around the contours of the body* o *This luxuriously thin, silver clad beauty*, el adjetivo *expensive* define su alto costo y el adverbio *luxuriously* le suma a tal valor monetario componentes circunstanciales de atracción y distinción.

### **Repetición del mismo lexema en palabras de diferente categoría léxica**

Esta sobrelexicalización tiene lugar principalmente mediante los Términos Vehículo cuyo núcleo léxico es *grow* y *die*.

GROW: los Términos Vehículo incluidos en este grupo se realizan mediante verbos (*grow*) y adjetivos (*growing, grown*).<sup>9</sup> En línea con la concepción evolutiva de la vida orgánica que hemos analizado anteriormente, esta sobrelexicalización (con)centra la preocupación en la manera en la cual se caracteriza la evolución del proceso. De hecho haremos referencia o usaremos algunos ejemplos y conceptos ya presentados dada la interrelación que tiene lugar entre el Término Vehículo y los ciclos de evolución.

Considerando que la tecnología legitima su desarrollo a partir de constantes cambios (físicos) y superación (funcional), *grow* resulta metafóricamente efectivo en tanto permite representar la tecnología como un proceso que polariza la evolución entre el estadio completo e incompleto como ya lo planteáramos anteriormente. Tal polarización se realiza mediante 1. formas verbales progresivas o perfectas (*be + growing / have + grown*) que hacen posible experimentar la evolución tecnológica como un evento físico en progresión o contrariamente culminado y 2. adjetivos de base verbal, participios presentes (*growing*) o pasados (*grown*), que le atribuyen a la tecnología tales propiedades aspectuales.

Las formas verbales progresivas del Término Vehículo *grow* aparecen frecuentemente en casos como los que enumeramos a continuación:

[ op cit (5) ]

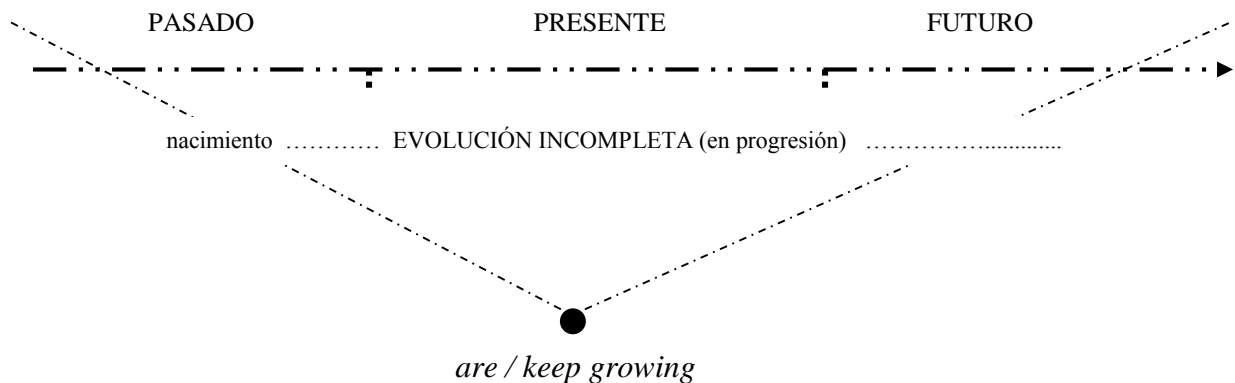
Plasma and LCD are both relatively mature technologies but they're still **growing** rapidly. (*PCMagazine, December 9, 2003, p. 131*)

---

<sup>9</sup> Aunque se registran algunos casos de uso del sustantivo (*growth*), estos casos exceden nuestro análisis ya que no encuadran dentro del dominio biológico que nos ocupa sino que refieren al crecimiento cuantitativo de las cosas. A modo de ejemplo citamos: "Prior to its explosive growth in the early nineties, email was pretty much limited to a collegial community of academic and government researchers." (*PCMagazine, February 17, 2004, p. 66*) donde 'explosive growth' es una colocación frecuente que refiere al aumento repentino y rápido en relación a la cantidad de algo y donde el crecimiento como núcleo de la frase 'explosive growth' se metaforiza como un explosivo. Al ser el crecimiento orgánico algo inherente a la naturaleza misma de los organismos que como tal respeta sus propias leyes, no resulta tan fácilmente manipulable. Quizás sea ésta una de las razones por las cuales el sustantivo 'growth' no aparezca en metaforizaciones relacionadas con el ciclo de vida de la tecnología.

- (88) Hard drives **keep growing** and we keep finding more ways to fill them up. (*PCWorld, September, 2004, p.108*)

El contenido representacional de los grupos verbales, según Halliday (2004), deriva, además del aspecto, del tiempo verbal cuya función deíctica define la ubicación temporal. En (5) y (88) *are* y *keep* plantean un ‘presente en el presente’ al no imponer límites a su extensión en el pasado y en el futuro. Se presupone que el momento inicial del evento, esto es, el nacimiento de la tecnología, puede haber sucedido en cualquier punto anterior al actual. El evento propiamente dicho *grow* + el indicador del aspecto progresivo *ing* enfatiza la incompletitud de la evolución y se proyecta a un futuro indefinidamente.



Leech y Svartvik (1975: 69) sostienen que “in verbs referring to a change of state, the Progressive aspect indicates movement towards the change rather than completion of the change itself.” En tal sentido, la tecnología se experimenta como un proceso continuo de transición cuya entidad sólo es posible a través del cambio.

Tal movimiento ininterrumpido hacia el cambio aparece marcado en los ejemplos arriba en el uso del verbo *keep* y el adverbio *still* que enfatizan la dinámica de la evolución. Tanto *keep growing* como *‘re still growing* pueden reformularse como ‘continue to grow’.



En (5), *still* permite experimentar la madurez como un período de tiempo durante el cual se producen cambios. En (88) por otro lado *keep* delinea un paso dinámico por las diferentes etapas del ciclo de vida que intrínsecamente implican cambios físicos y funcionales.

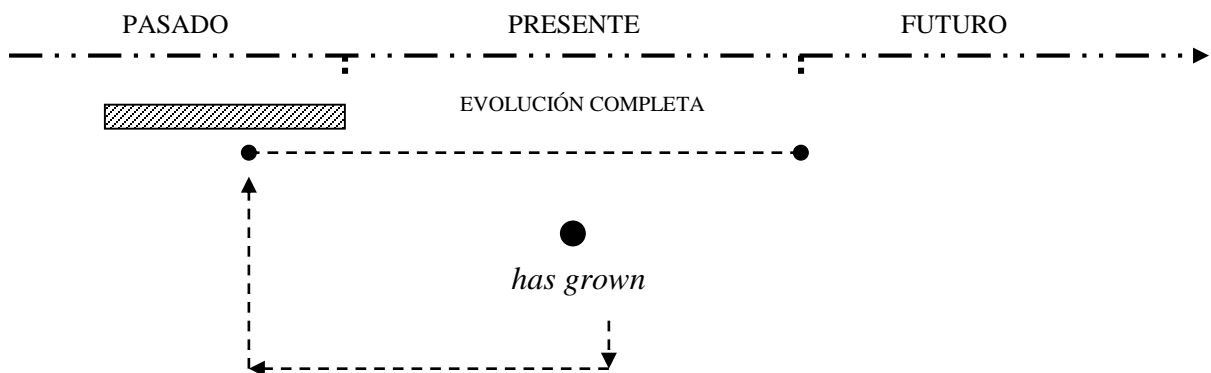
La forma verbal perfecta del Término Vehículo *grow* se observa en ejemplos como los siguientes:

[op cit (6)]

Poser 3D application **has grown** from a plaything for manipulating virtual Barbies and Kens into an impressively powerful program. (*PC Magazine, May 10, 2005, p. 40*)

(89) Mobile technology **has grown** from Windows XP micro-machines to Web savvy phones, a new generation of portable services that let you take data and the Net just anywhere. (*PCWorld, February 2005, p. 76*)

A diferencia de las formas progresivas, (6) y (89) plantean un ‘pasado en el presente’ (Halliday, 2004) donde *has* define una ubicación presente a partir de la cual se representa un evento concluido en el pasado (*grown*) pero que todavía tiene vigencia o importancia en el presente.



La tecnología se representa como el resultado de un proceso evolutivo que ha llegado al punto de su completitud. Al igual que en los ejemplos anteriores, el cambio se

experimenta a lo largo de un determinado período de tiempo - en este caso restringido por las preposiciones *from ... (in)to* que indican los puntos de inicio y culminación del estado tecnológico. Así, en (6) la tecnología 3D deja de ser un programa menor (*a plaything for manipulating virtual Barbies and Kens*) y llega a su madurez como (*an impressively powerful program*) o en (89) la tecnología telefónica crece en funcionalidad con el acceso a Internet (*from Windows XP micro-machines to Web savvy phones*).

Este paso de la niñez a la adultez entendido como proceso completo no parece dar posibilidades a mayores cambios. Se plantea una representación polarizada entre tecnologías que quedan prontamente obsoletas por no soportar más cambios en su naturaleza física y funcional (*has grown*) y aquellas que pueden en algún punto del indefinido futuro seguir adaptando su ‘organismo’ a los cambios (*are growing*).

Mediante el uso de los adjetivos *growing* y *grown(up)*, la concepción de tecnología en tanto proceso incompleto o completo se experimenta como atributo. Así, adquiere otra estructura representacional a raíz de que, a diferencia de (5) al (89) que centran la atención en la evolución propiamente dicha, estos adjetivos, participios presente y pasado, asignan a la tecnología propiedades que la definen:

(90) Bluetooth is the **fast growing** wireless communication standard.  
(*PCMagazine, February 17, 2004, p.19*)

(91) Outlook’s **grown up** email client, the Outlook Express, includes identity features for managing email for several people. (*PCMagazine, September 21, 2004, p. 90*)

(90) y (91), al igual que en los ejemplos (6), (8), (19) y (34), funcionan como epítetos experienciales estrechamente relacionados con el concepto de ‘madurez’. Como se recordará, la madurez se experimenta como la propiedad que determina el punto de mayor

plenitud evolutiva de la tecnología. Por esa razón, si bien ambos Términos Vehículo son premodificadores adjetivos que indican propiedades (relativamente) temporarias, el componente aspectual de estos participios no solo determina el estado de la evolución (completo o incompleto) sino que también condiciona la naturaleza tecnológica en relación al estadio de madurez en la que se encuentra.

En (90) *growing* dentro de la frase nominal *the fast growing wireless communication standard* asigna una propiedad temporaria, puesto que durante el proceso de evolución hacia la madurez su naturaleza se va adaptando a mayores requerimientos hasta alcanzar el nivel adulto deseado. Contrariamente, *grown up* en (91) es un atributo casi permanente del *Outlook's [...] email client*, dado que el hecho de haber alcanzado el estado de mayor plenitud implica el mantenimiento de cualidades que resultan intrínsecas y definitorias de su propia naturaleza. En este último caso, sin embargo, las funciones epítéticas y clasificatorias se yuxtaponen puesto que 'grown up' puede indicar tanto una tecnología cuya evolución ha llegado a su fin como una tecnología que, como su evolución ha llegado a su fin, ya constituye una clase particular.

Cabe resaltar que los participios presentes en función adjetiva suelen estar submodificados por adverbios como sucede en (19) *Netscape may soon be the **fast-growing** city cousin* y (90) *Bluetooth is the **fast growing** [...] standard*. Se plantea una nueva relación experiencial ya que el adverbio premodifica al adjetivo y le agrega elementos representacionales. En forma similar a lo planteado en el párrafo anterior, el uso de *fast* en las frases nominales citadas conlleva a la yuxtaposición de las funciones epítéticas y clasificatorias; 'fast growing' puede por eso hacer referencia a una propiedad del crecimiento propiamente dicho o a un tipo de tecnología cuyo crecimiento es rápido.

Considerando asimismo que en (5) *Plasma and LCD [...] 're still **growing rapidly***, el uso del adverbio ‘rapidly’ se asemeja semánticamente a *fast* (19) y (91) por ser cuasi-sinónimos, estamos en presencia de otros términos que tienden a la sobrelexicalización. En tal sentido, al estar el concepto de ‘rapidez’ intrínsecamente ligado al concepto de crecimiento incompleto consideramos que tal sobrelexicalización torna más específico el punto de conflictividad marcado por la sobrelexicalización de *growing* y le agrega un elemento central a la representación de una realidad tecnológica que se caracteriza por cambios repentinos y rápidos.

DIE: los Términos Vehículo que encontramos en relación a este lexema se realizan lingüísticamente a partir de las categorías léxicas de mayor carga semántica como son verbos (*die* en los tiempos presente y pasado simples), adjetivos (*dead* y *dying* -participio presente-) y sustantivo (*death*). Esta variedad de categorías léxicas contribuye a las diferentes maneras de representar la desaparición (definitiva) de objetos tecnológicos en el mercado como veremos en los ejemplos a seguir:

(92) One nearly universal complaint among those upgrading is that their current camera takes a ridiculously low number of pictures before the batteries die. (*PCMagazine, April 12, 2005, p. 112*)

(93) I didn't have room on my notebook hard drive so I transferred the files to my RCA Lyra RD 2840 MB player. After seven weeks, the Lyra died, taking my files with it. (*PCWorld, October 2004, p. 53*)

A diferencia de los grupos verbales que aparecen en GROW, donde el contenido representacional deriva del tiempo verbal y del aspecto, tanto *die* (presente simple) como *died* (pasado simple), al ser tiempos primarios (Halliday (2004), funcionan como déicticos

temporales. Como tales definen la ubicación del evento dentro de la secuencia temporal del ciclo de vida de la tecnología.

Tal función referencial hace posible la relación del evento físico (*die*) con el contexto temporal presente o pasado. La ‘muerte = desaparición de la tecnología’ se experimenta entonces como un hecho real. Los marcadores temporales *before the batteries die* (92) y *After seven weeks, the Lyra died* (93) limitan la ubicación del evento a un momento dado en el tiempo y contribuyen al contenido representacional al concebir la experiencia de muerte como una circunstancia locativa dentro de la línea evolutiva. Por otro lado, el uso del verbo *die* en el presente (*the batteries die*) y pasado (*the Lyra died*) simples aporta a la dimensión fáctica debido a que ambos tiempos verbales se utilizan generalmente para la expresión de hechos reales (verdades universales o científicas), en este caso un hecho biológico y físico.

Tal concepción de muerte tecnológica se legitima, sin embargo, mediante la intervención del usuario que implícitamente se convierte en un observador del evento físico. En (92), el usuario (*those*) aparece representado como observador a través de la queja (*One nearly universal complaint among those upgrading*) que surge ante la existencia de un hecho que involucra la muerte del objeto (*their current camera takes a ridiculously low number of pictures before the batteries die*). En (93), en términos casi biográficos ante el uso del tiempo pasado simple, el usuario (*I*) relata una cronología de eventos que culmina en la muerte del reproductor de música ( [1] ... *I transferred the files* ... [2] *After seven weeks, the Lyra died*).

Esta misma intervención del usuario se observa en los casos en los cuales los Términos Vehículo se realizan mediante el adjetivo *dead* en su configuración ‘tecnología + be (presente) + *dead*’.

(94) The floppy disk is so **dead** that most people stopped declaring it's **dead**. (*PCMagazine, September 21, 2004, p. 49*)

(95) Looking at those obsolete chips, we understand the single-CPU processor is **dead** since both AMD and Intel announced dual-core processors within days of one another back in April. (*PCMagazine, June 28, 2005, p. 65*)

Halliday (2004: 476) sostiene que ante la presencia de procesos cognitivos como son 'declare' (proceso verbal) y 'look' (proceso cuasi-mental) en los ejemplos (94) y (95), la cláusula relacional, *floppy disk / single CPU processor is dead* en nuestro caso, se representa como un hecho ya existente que tiene un efecto informativo en el observador. Se sigue que *most people* (94) y *we* (95), usuarios de la tecnología (*disk, processor*) reconocen el hecho como tal a través de los procesos cognitivos involucrados.

Por otro lado, cabe destacar que, al igual que en verbos que refieren a actos o eventos físicos, la fuerza metafórica en adjetivos como *dead* depende de la evocación del sujeto que lo coliga convencionalmente (Goatly, 2007). En este caso en particular, la construcción del referente 'cuerpo', dada su dimensión espacial, contribuye a lo fáctico dado que los atributos asignados sólo son verificables mediante los sentidos.

El Término Vehículo *dead* aparece también en el corpus usado como premodificador en grupos nominales:

(96) Data Recovery Software boots from CD to take data off a **dead system**. (*PCWorld, July, 2005, p. 88*)

[op cit (43)]

It is highly unlikely that CD/DVD formats will become **dead media** before the year 2020... (*PCMagazine, July, 2004, p. 77*)

Del mismo modo que observáramos en los adjetivos analizados anteriormente, *dead*, en esta configuración, se experimenta como atributo en su función de epíteto experiencial. No sólo define la tecnología a partir de atributos físicos distintivos de la muerte (no funciona más de manera irreversible) sino que también representa la muerte como un hecho objetivo porque tales propiedades son, como vimos arriba, verificables por medio de los sentidos.

Sin embargo, dada la línea difusa que separa la función epitética de la clasificatoria, es posible también considerar estos casos como un tipo particular de tecnología: *dead* es un adjetivo que refiere a una propiedad permanente (la muerte es definitiva) al mismo tiempo que no permite grados de comparación o intensidad (nada ni nadie puede estar más / menos muerto que).

Halliday (2004) sostiene que la secuencia Clasificador + Cosa puede estar muy unida semánticamente de modo tal que se asemeje a un sustantivo compuesto especialmente cuando la ‘cosa’ es un genérico –como sucede con *system* o *media*. En tal caso, el término compuesto constituye una unidad de sentido en la cual subyace la presuposición de verdad del atributo y contribuye a la representación que nos ocupa.

Al igual que *dead*, el Término Vehículo *dying* aparece en el corpus usado como premodificador:

(97) After only a few months (sometimes weeks of use) many first, second and third generation iPods involve **dying** lithium ion batteries you can't swap out. Even notebook batteries go south after a time, but at least you can replace them (*PCWorld, October, 2006, p. 162*).

(98) All digital TV signals run on the **dying** UHF frequencies. (*PCMagazine, May 10, 2005, p. 62*)

Como se observa en los ejemplos, *dying* es un epíteto experiencial que asigna propiedades temporarias; como participio presente en función adjetiva refiere a un proceso gradual de debilitamiento físico y funcional previo a la muerte. Se establece una relación causal que contribuye nuevamente a la representación de la muerte como un hecho real. La desaparición de las tecnologías *lithium ion batteries*, *UHF frequencies* se experimenta como consecuencia del proceso anterior.

El sustantivo *death*, a diferencia de las categorías léxicas anteriores que representaban la muerte como atributo o como evento físico, hace posible la representación de la muerte como entidad. Al asumir existencia propia, este Término Vehículo consolida su concepción como un hecho en sí mismo. Es núcleo semántico de grupos nominales al que se le atribuyen propiedades que especifican su sentido tanto en la premodificación como en la postmodificación:

(99) Although dual CPU processors chips are absurdly expensive, they have ultimately become the only choice. The unexpected **death of single CPU chip** is the latest news from the chip foundries. (*PCMagazine*, June 28, 2005, p. 65)

(100) Smaller screen and wireless connectivity are causing the slow and agonizing **death of the desktop PC** (*PCWorld*, July, 2005, p. 71)

(101) In the 1990's, Voice over iP -the ability to place inexpensive phone calls over the Internet- nearly had a premature **death**. (*PCMagazine*, June 8, 2004, p. 88)

Como se observa en los ejemplos, la premodificación está marcada por adjetivos que indican propiedades temporarias: *the unexpected death* (99), *the slow and agonizing death* (100) y *a premature death* (101). Dichos epítetos experienciales contribuyen a una representación negativa de la muerte puesto que, en correlación con percepciones



culturales, *slow* y *agonizing* relacionan la muerte con el sufrimiento y *unexpected* y *premature* con la fatalidad. Estas propiedades aportan una vez más al realismo con el que se experimenta la muerte como base metafórica para la representación de la tecnología obsoleta.

La postmodificación, por su parte, *death of a single CPU chip* (99) y *death of the desktop PC* (101), marcada por la preposición *of*, refiere a la tecnología afectada por la muerte. Si bien tal tecnología es Término Tópico, el Término Vehículo *death*, al ser núcleo sustantivo del grupo nominal, desplaza al Tópico a un segundo plano de atención; la frase nominal / preposicional que le sigue es una extensión circunstancial del núcleo.

Tal prominencia semántica dada por la ubicación del núcleo en configuraciones sintácticas como las de arriba es una forma de lo que Fairclough (1995) denomina *foregrounding*. Permite resaltar aquella información que se centra en los aspectos más conflictivos de la realidad y experimentar, según Fowler (1991: 45), “a heightened awareness of what is being said, and become freshly critical of it.”

Sumado a esto, la fuerza y la riqueza metafóricas (Goatly, 2007) que la categoría sustantiva proyecta al evocar imágenes directamente relacionadas con la dimensión espacial (la muerte no puede imaginarse separada del cuerpo) hacen de estos Términos Vehículo uno de los más poderosos dentro de la sobrelexicalización del dominio.

La desaparición de objetos tecnológicos del mercado se experimenta por consiguiente como un hecho irreversible y natural que generalmente tiene lugar cuando ya existe un reemplazo en el mercado: *the single-CPU processor is **dead** since both AMD and Intel announced dual-core processors* (91); *Smaller screen and wireless connectivity are causing the slow and agonizing **death** of the desktop PC* (100), entre otros.

Tal representación objetiva e irremediable de muerte tecnológica aparece, sin embargo, contrapuesta en casos como:

(102) Lifeboat Data Rescue software rescues data from a nonbootable computer and stores it on any other computer or the network. So, **if your PC dies**, simply boot from the supplied CD. (*PCMagazine, August 9, 2004, p. 24*)

(103) While simply buying and installing one new hard drive might suffice for some people, how do you ensure that **if** one day that drive dies, you will be protected?. You could back up your files to an external hard drive, or you could use RAID technology, which, in one configuration could let you keep working **if a hard drive dies**. (*PCWorld, August, 2008, p.70*)

Como se observa, las cláusulas condicionales *if* (IF + tecnología + DIE) conforman patrones ‘formulaicos’ (Fowler, 1991) que contextualizan el uso del Término Vehículo *die* (verbo en tiempo presente) y definen la representación de la muerte como una circunstancia posible.

Así *if your PC / that drive / a hard drive dies* sólo significa que tal tecnología, como todas las demás, tiene la posibilidad de muerte / desaparición del mercado pero no necesariamente tendrá que morir. En caso de suceder así, la muerte tecnológica tampoco será definitiva ya que en cierto modo es posible trascender los límites de la desaparición física (hardware) al salvar o rescatar aquello que se encuentra en el cerebro de la máquina; una especie de trasplante cognitivo que garantiza su trascendencia en otro hardware (cuerpo).

Cabe destacar que al ser el Término Vehículo *die* parte constitutiva de la cláusula encabezada por *if*, su recurrencia no sólo genera la sobrelexicalización del término. La reiteración de la estructura sintáctica condicional también refuerza esta concepción de muerte dado que esta configuración se percibe como indicativa de tal representación.

La sobrelexicalización del dominio de la muerte concentra la atención en uno de los temas más conflictivos de la realidad informática: la polarización entre la desaparición definitiva o la posibilidad de algún tipo de permanencia en el mercado. Tal polarización deja más expuesta la conflictividad que se traduce en las diversas maneras de experimentar la muerte, sea ésta un evento definitivo, una posibilidad, una circunstancia, un atributo. Tal diversidad permite una de las representaciones más ricas del corpus.

### (Cuasi) Sinónimos

La sobrelexicalización en este caso se establece mediante el uso de los (cuasi)sinónimos adjetivos *thin, lean, skinny, slim, slender, svelte* que completan la representación física de la realidad informática que planteáramos en a) WEIGH. Como se recordará, *weigh* (y sus extensiones) definen el estereotipo de imagen corporal a partir de la relación peso – estética.

A juzgar por los componentes semánticos prototípicos que surgen de las definiciones de los Términos Vehículo anteriores en el *Merrian Webster's Advanced Learner's English Dictionary* (2008):

**thin:** a. having a small distance between the top and the bottom or front and back surfaces b. not having a lot of extra flesh on the body. Often describes a person who is considered attractive.

**lean:** not having much fat on the body; physically thin, strong and healthy

**skinny:** very thin or too thin

**slim:** thin in an attractive way.

**slender:** thin specially in an attractive or graceful way.

**svelte:** thin in an attractive or graceful way.

se sigue que, estos (cuasi) sinónimos, de los cuales *thin* resulta el término de nivel básico, definen la imagen corporal a partir de la relación tamaño ‘reducido’ (small, not extra flesh / much fat) – atracción (attractive, graceful) como se desprende de la cadena de reiteración (palabras subrayadas) que aglutina semánticamente el discurso de las definiciones.

Esta misma percepción de la realidad subyace en la semántica de los Términos Vehículo que nos ocupan:

(104) The **slim** iPod Nano is about 0.50 inches thick –so small that you scarcely feel it in your shirt pocket. (*PCWorld, November, 2005, p.58*)

(105) Flash memory cards continue to shrink in size and grow in capacity and price. In a **thin**, light phone with a tiny memory card, some people are carrying \$800 of technology in a packet smaller than most wallets. (*PCWorld, February, 2005, p. 84*)

(106) Earlier this year, iRiver launched its **svelte** little 5GBH10 audioplayer. Now the company launched a 20GB version of the same player. This version has loads of new features but it is too bulky to have the same allure. The **skinny** pocketable 5GB version has removable elements the 20GB version does not have. (*PCWorld, November, 2005, p.28*)

(107) With the elegance of the most executive of machines, this lightweight and **slim** notebook with a full-size keyboard and long hours of battery is the most glamorous machine available. (*PCMagazine, December 30, 2003, p. 18*)

(108) The satin-chrome and gloss black chassis looks inviting and uncomplicated and is easily one of the most attractive Media-centric PC's we've seen with its **slimline** DVD / CD-RW drive (*PCMagazine, February, 2004, p. 24*)

*slim iPod, thin [...] phone, svelte [...] audioplayer*, entre otros, funcionan, al igual que la mayoría de los adjetivos analizados, como epítetos experienciales temporarios. Asignan a la tecnología propiedades estereotipadas relacionadas con el espesor (a small distance between the top and the bottom or front and back surfaces) que implica cuerpos ‘chatos’ y de

baja estatura y la consecuente atracción física que provoca este paradigma en el momento (is considered attractive). Dichos atributos quedan definidos mediante términos o expresiones que hacen más vívida la representación del estereotipo corporal:

TÉRMINOS VEHÍCULO	EXPANSIONES	
Que tiene poco espesor y baja estatura y resulta físicamente atractivo	TAMAÑO	ATRACCIÓN
<i>thin</i> (105)	shrink in size tiny packet smaller than most wallets	
<i>skinny</i> (106)	pocketable	
<i>svelte</i> (106)	little	allure
<i>slim</i> (104)	small 0.50 inches thick shirt pocket	feel
<i>slim</i> (107)		elegance the most glamorous
<i>slim</i> (108)		attractive looks inviting

**Cuadro 4.5: Representación del estereotipo corporal**

Estas expansiones de soporte generan a su vez nuevas sobrelexicalizaciones, esto es, (cuasi)sinónimos relacionados al tamaño (*tiny, little, small, pocket/able*) que distinguen variaciones dimensionales y b) (cuasi)sinónimos relacionados con la atracción (*allure, elegance, attractive, glamorous*) que le incorporan el sentido de ‘seducción’ a lo atractivo. Estas sobrelexicalizaciones consolidan la centralidad conflictiva que muestra la representación física de la tecnología en el mundo de la informática.

Resulta relevante destacar por otro lado numerosos casos del corpus en los cuales los Términos Vehículo *thin*, *lean*, *skinny* y *slim* se realizan lingüísticamente como comparativos, superlativos o con prefijos aumentativos como vemos a continuación:

(109) Times like this call for an ultraportable notebook. **Much thinner** and lighter than standard notebooks. (*PCWorld, September, 2004, p. 146*)

(110) The new Cameron Powershot model is **leaner** and quicker and boasts longer battery life. (*PCMagazine, September 21, 2004, p.50*)

(111) When it debuts, the Kyocera Finecam SL 300R promises to be **the world's thinnest** digital camera with 3x optical zoom. (*PCMagazine, December 30, 2003, p. 28*)

(Op. cit (81)

Casio Exilim EX-257 – **the thinnest** digital camera can be just as fashionable as a fancy mobiles phone or iPod. (*PCWorld, July 2005, p. 110*)

(112) The featherweight HP Digital Projector SB21 weighs only 2.2 pounds and can be said to be **the leanest** projector we reviewed. (*PCMagazine, December 9, 2003, p. 131*)

(113) At 0.6 inches thick, the Kyocera SL300R is **the skinniest** camera of the group with the only rotating lens that invites your finger to play. **The second thinnest** model (after the Kyocera) is the Sony's Cybershot DSC-T1 at 2.2 inches thick. (*PCWorld, February 2004, p. 56*)

(114) **Superthin** projector offers quality images (título). The Casiopeia Pro Superslim XJ-S35 is **the thinnest** business projector I've reviewed. (*PCWorld, October, 2006, p. 66*)

(115) The 4.5 ounce Coolpix S1 is Nikon's first ultraslim camera, measuring about 0.75 inch thick. (*PCWorld, July, 2005, p. 52*)

Estas formas adjetivas, al ser graduables, establecen variaciones dimensionales producto de la confrontación entre dos objetos (comparativos), más de dos objetos (superlativos) o lo que se considera 'extremo' (prefijos aumentativos). Al ser

premodificadas mediante adverbios como *much*, ordenadores como *the second*, o la frase nominal *the world's* (la única en toda la población) marcan mayor especificidad dimensional dentro de la escala de graduabilidad:

<b>Comparativo ER</b>	leaner → <u>much</u> thinner
↓ <b>Superlativo EST</b>	the <u>second</u> thinnest → the thinnest → the <u>world's</u> thinnest the leanest the skinniest
↓ <b>Aumentativo SUPER ULTRA</b>	ultraslim ↔ superslim ↔ superthin

**Cuadro 4.6: Variaciones dimensionales**

Como se observa en el cuadro, *much thinner* resulta, en la escala de delgadez, aún más delgada que lo que ya implicaba *leaner* con relación a *lean*; *the second thinnest* por su parte indica un grado menor de delgadez que *the (first) thinnest*, y *the world's thinnest* sugiere la mayor delgadez del grupo. Esta diversidad (cuasi)sinonímica agrega matices semánticos que enriquecen un dominio que se observa ampliamente sobrelexicalizado.

Se establece así una gradación progresiva de los atributos físicos delgadez – atracción que resumimos a continuación:

thin - thinner - much thinner - the second thinnest - the thinnest - the world's thinnest - superthin

Estos (cuasi) sinónimos en escala comparativa de superioridad (más que (... er). el más de (the ... est) el más del más de (super / ultra...) establecen la progresión (cultural) a

mayor delgadez, mayor atracción. La tecnología se experimenta como un cuerpo que va adaptándose a modelos estéticos que por atracción garantizan su consumo.

La imagen corporal ‘que devuelve el espejo’ resulta, sin embargo, inversamente proporcional en tamaño debido a que ‘más’ delgado, según las definiciones arriba, implica ‘menos’ espesor, ‘menos altura’ y menos volumen de grasa, esto es, *shrink in size* como lo describe el ejemplo (105). Partiendo de una base conceptual, con ciertas reminiscencias minimalistas donde ‘menos (-) [tamaño] es más (+) [atracción]’, los afijos ‘er’, ‘est’ y ‘super’ / ‘ultra’ funcionan como resaltadores; le otorgan mayor prominencia y protagonismo a la sobrelexicalización del tamaño reducido al (sobre)dimensionar la (sub)dimensión de la delgadez. Se sabe que decir **MAS PEQUEÑO** provoca mayor impacto que decir **MENOS GRANDE**.

En tal sentido, cabe recordar que los usos metafóricos en los discursos están motivados socialmente por eso sus elecciones léxicas responden a diferentes intereses y perspectivas que determinan qué decir y qué no decir. “Any text is a combination of explicit meanings – what is actually ‘said’ – and implicit meanings – what is left ‘unsaid’ but taken as given, as presupposed.”, dice Fairclough (1995: 106). Los (cuasi)sinónimos sobrelexicalizados que nos ocupan mantienen implícitos por lo tanto otros modelos corporales.

Resulta relevante considerar el marco de referencia que todo grado comparativo o superlativo lleva implícito. Halliday (2004: 560) entiende al respecto que tal marco es “something by reference to which what I am now telling about is the same or different, like or unlike, equal or unequal, more or less.” Si **thin** aparece definido en los diccionarios citados anteriormente como *not thick* (no ancho) y *not fat* (no gordo), se sigue que el marco



de referencia de tales comparaciones puede encuadrarse entre dichos opuestos. Así, *thinner* (+ delgado), por ejemplo, es también (-) ancho y (-) gordo. Desde la perspectiva opuesta, *the thinnest* implica que los miembros restantes del grupo sujeto a comparación pueden también ser conceptualizados como (+) anchos y (+) gordos.

El término *thick* (ancho) aparece frecuentemente como soporte de la delgadez al estar en la mayoría de los casos utilizado en combinación con cantidades menores, como sucede con el peso: *about 0.50 inches thick* (104) , *At 0.6 inches thick* (114), *measuring about 0.75 inch thick* (116), entre otros. La utilización de *fat* como Término Vehículo, por el contrario, se registra en el corpus en una sola instancia:

(116) The D-Link Super G Di-624M Wireless Router has the same memory, processor and chipset as the Extra G Router . Two **fat** antenna “paddles” visually differentiate it. (*PCMagazine, April 12, 2005, p. 31*)

Además de sus implicancias socioculturales - ‘fat’ es ofensivo y políticamente incorrecto - el uso repetido de dicho Término Vehículo estaría exponiendo, como surge en el ejemplo (*visually differentiate it*), atributos contrarios a los estereotipados, esto es, en términos de Halliday, ‘different’, ‘unlike’, ‘unequal’ y ‘less’. Una especie de otredad que excluye.

Tal significado se encuentra sin embargo, arraigado culturalmente y , implícito, por oposición, en cada uno de los términos que conforman la sobrelexicalización que estamos analizando. Estos significados que, a decir de Foucault (1973), pueden ser desplazados pero nunca escapar de ellos, tienen su emergente lingüístico en los Términos Vehículos analizados en a) WEIGH donde la sobrelexicalización polarizada entre *light(weight)* y *heavy(weight)* metaforiza, desde la perspectiva del peso, la delgadez y la gordura como determinante de la aceptación o rechazo de un producto.

Surge entonces una estructura ideacional que define la estética dominante de la imagen corporal de la tecnología a partir de las variables bajo peso y tamaño reducido, como vemos en el siguiente ejemplo:

(117) The next tech status symbol is a **featherweight beautiful flat-panel TV** to hang like a painting on the wall. New display designs at only a few inches thick have made these very **attractive slender screens** possible. (*PCMagazine, December 9, 2003, p. 131*)

En forma similar a algunos de los ejemplos anteriores donde se interrelacionan el peso y el tamaño (*thin and light* (105), *thinner and lighter* (109), *featherweight – the leanest* (112)) o el tamaño y la atracción (*the thinniest – fashionable / fancy* (81), *the skinniest – invites your fingers to play* (113)), en este ejemplo se entrecruzan todos los aspectos: peso (*featherweight*), tamaño (*flat, a few inches thick, slender*), atracción (*attractive, beautiful*).

Cada uno de estos aspectos no tiene, sin embargo, el mismo grado de relevancia en la representación física de la realidad informática. A juzgar por los casos de sobrelexicalización analizados, los cuasi-sinónimos en c) muestran la mayor prominencia en la estructura ideacional. A diferencia de los términos (o mediciones) relacionados con el peso (*lightweight / heavyweight, (0.5) ounces*) que refieren solamente a una cualidad intrínseca, los cuasi-sinónimos en c) refieren a cualidades extrínsecas visualmente imaginables y asociadas, según Sara Groghan (2008), con el éxito, la juventud y la aceptación social. No sólo aportan variedad de matices semánticos sino que imponen también, por su grado de recurrencia, un modelo / diseño a seguir que garantiza la inclusión socioeconómica (del producto) como *the next tech status symbol*, (117) lo sugiere.

La nominalización de algunos de los epítetos experienciales en c) corrobora lo anterior; dado su potencial sintáctico y cognitivo, la transformación de los adjetivos *slim* y *thin* en sustantivos mediante el proceso de derivación (adj. + ness), es otro de los recursos lingüísticos que contribuyen con la centralidad del modelo / diseño a seguir como vemos en los siguientes ejemplos:

(118) Firefox maintains its **slimness** without forfeiting key features that are available in competing browsers. (*PCWorld, February, 2005, p. 66*)

(119) The **thinness** of the Sony VAIO – F5570 makes it an exceptionally stylish notebook with a wide screen display and a dual-layer DVD+RW. (*PCMagazine, June 28, 2005, p. 38*)

Este tipo de nominalizaciones convierte el atributo en entidad y crea así, según Fairclough (1992: 183) “a new category of abstract entities [which] entifies a local and temporary condition into an inherent state or property, which can then itself become the focus of cultural attention and manipulation.” Así, *slimness* y *thinness* categorizan una tipología física y, dada sus implicancias socioculturales, establecen un orden diferente en la representación de la realidad informática.

Al adoptar sintácticamente el rol de núcleo en los grupos nominales, *slimness* y *thinness* se ubican como los elementos más prominentes de la configuración. La tecnología queda desplazada a un segundo plano de atención puesto que interesa resaltar el atributo reificado por encima de su poseedor; *its* en (118) es anafórico de la tecnología y *of* en (119) subordina la tecnología al tipo corporal. En ambos casos, los atributos nominalizados están intencionalmente ordenados a los fines de marcar la centralidad de lo que Gail Marchessault (2000) describe como “the physically impossible stereotype” (en Groghan , 2008: 41).

### 4.3 Recapitulación

En este capítulo, hemos analizado desde una perspectiva léxica los Términos Vehículo en la dimensión ser viviente por conformar el mayor dominio del corpus. Estos términos, realizados a partir de diversas categorías léxicas -sustantivos, adjetivos y verbos del registro coloquial-, refieren a aspectos físicos y biológicos de este ser viviente.

Se observa cierta correspondencia entre la manera de experimentar la tecnología de la información y las categorías asignadas a los términos vehículo: **a) realidad dinámica y en evolución: VERBOS** (relación conceptual con el movimiento y el cambio), **b) realidad centrada en la imagen: SUSTANTIVOS** (relación con el aspecto físico, prototípico de la cosa); **ADJETIVOS** (atributivos de dicha imagen). De todas, el adjetivo es la categoría predominante (53%), frente a la verbal (27%) y la sustantiva (20%).

El predominio del ‘adjetivo’ tendría su explicación en la centralidad dada a la imagen porque esta se define conceptualmente a partir de características perceptibles. Asimismo, esta categoría contribuye a la representación de la evolución tecnológica: ilustra los cambios físicos y funcionales de su desarrollo y representa así atributos temporarios propios del cambio constante de la realidad informática. Los términos vehículo ‘verbos’ contribuyen también a esta representación. La mayoría de ellos son intransitivos y refieren a eventos que desde el punto de vista durativo son transitorios y efímeros.

Los sustantivos, por su parte, refieren principalmente al cuerpo y sus partes. Si bien por su misma naturaleza semántica representan cosas permanentes, estos sustantivos, al referir metafóricamente a seres ‘vivientes’, presuponen una existencia temporaria: su permanencia física (cuerpo) o biológica (familia) fluye hacia un estado final.

Las categorías que realizan los Términos Vehículo no determinarían divisiones sustanciales en la manera de representar la realidad informática. Todas ellas personifican la tecnología desde un mismo lugar, esto es, como un ser con un cuerpo y una biología en constante cambio y movimiento que constriñe la temporalidad de su existencia.

## CAPÍTULO 5

### LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN COMO SER SOCIAL - SER EMOCIONAL – SER PENSANTE (análisis de la transitividad)

#### 5.1 Introducción

Hasta el momento nos hemos ocupado de la estructura ideacional que surge del análisis léxico de los Términos Tópico y Vehículo. En ambos casos hemos desentrañado representaciones metafóricas similares de la realidad informática con un fuerte énfasis en los aspectos físico y biológico. Estos aspectos se relacionan mayormente con la personificación del objeto tecnológico concebido como ser viviente que limita la representación a cuestiones funcionales (organismo) y de imagen (cuerpo).

Nos resta analizar la estructura ideacional a partir de los dominios que definen la tecnología como ser social, ser emocional y ser pensante. Si bien estos dominios recurren comparativamente menos al ser viviente, personifican la tecnología desde la experiencia mental y sociocultural. A los fines críticos de nuestro análisis, consideramos el sistema de la transitividad (Halliday, 2004) como herramienta conceptual adecuada.

##### 5.1.1 La transitividad

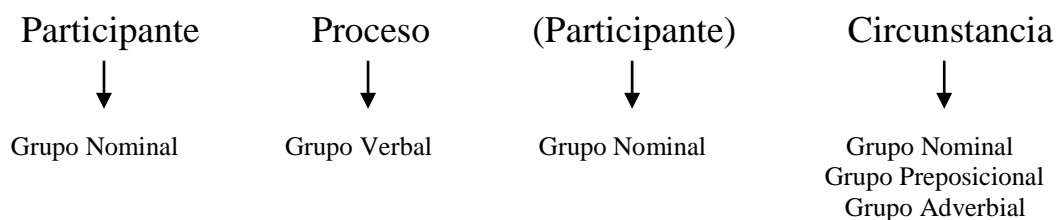
El sistema de la transitividad (Halliday, 2004)<sup>1</sup> da lugar a diferentes opciones de representación del mundo a través de las configuraciones gramaticales que se proyectan

---

<sup>1</sup> En el sistema de la transitividad, el significado ideacional se construye como un *proceso* (acciones, eventos, estados) en el que intervienen *participantes* (objetos y personas) y *circunstancias* (tiempo, lugar, causa, etc.). Se distinguen diferentes tipos de procesos entre los cuales destacamos: a. *materiales*: relacionados con la experiencia del mundo exterior, involucran acciones o eventos físicos y observables; b. *mentales*: construyen la experiencia interior, esto es, la de la cognición, la emoción y los afectos; c. *relacionales*: plantean el estado de las cosas o situaciones estáticas al relacionar un fragmento de la experiencia con otro. Halliday (2004) incluye juntamente con los anteriores otros procesos ‘intermedios’ que surgen a partir de la combinación de los arriba mencionados. A saber: a. *de comportamiento*: que se ubica entre los procesos materiales y mentales; b. *verbales*: ubicados entre los procesos mentales y relacionales; c. *existenciales*: ubicados entre los procesos materiales y relacionales. Nos limitamos en nuestro trabajo solamente a aquellos procesos que encontramos en el corpus en relación a la metáfora por lo cual los procesos b. y c. quedan excluidos de nuestro análisis.

en la estructura de la cláusula. “The concept of process, participant and circumstance”, dice Halliday (2004: 178), “are semantic categories which explain in the most general way how phenomena of our experience of the world are construed as linguistic structures.” Al igual que las elecciones léxicas que vimos en los capítulos anteriores, las opciones de configuración gramatical permiten esconder o resaltar aspectos de la realidad de acuerdo a intenciones particulares.

La estructura de la cláusula se realiza mediante diversos emergentes lingüísticos que dan lugar a una configuración semántico-sintáctica que resumimos a continuación:



Como la sintaxis de la lengua inglesa conforma un sistema de configuraciones que responde a las lenguas de tipo SVO (incluye circunstancias (C) opcionales), encontramos esta misma realización gramatical en las metáforas que nos ocupan. Los Términos Tópico asumen el rol semántico de ‘participantes’ responsables de acciones o de comportamientos, portadores de atributos, identidades o conscientes del mundo que los rodea y los **Términos Vehículo** representan ‘procesos’ o ‘circunstancias’ que contribuyen con la personificación de los tópicos.

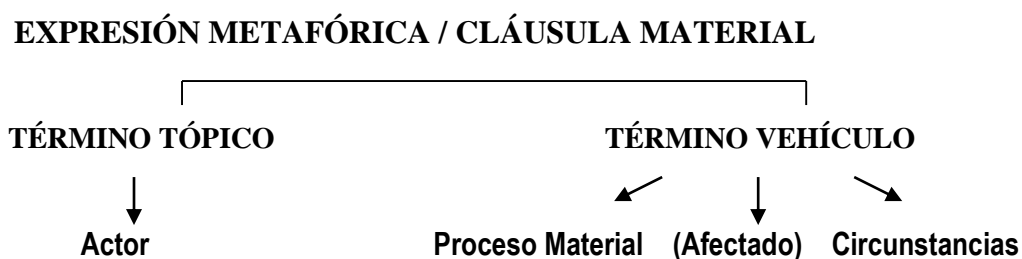
Según las características conceptuales de los dominios que nos ocupan encontramos en el corpus metáforas que se correlacionan con cláusulas de diferentes tipos, como veremos a continuación.

## 5.2 La Tecnología de la información como ser social

Todo ser social se construye interrelacionalmente a través de acciones o eventos que van delineando su identidad, sus roles, sus atributos. Por tal motivo, las cláusulas ‘materiales’ relacionadas con la experiencia del ‘hacer’ y las ‘relacionales’ pertinentes a la experiencia del ‘ser’ son las que predominan en la personificación de la tecnología en este dominio.

### 5.2.1 Procesos materiales<sup>2</sup>

Representamos la cláusula material como expresión metafórica en el dominio ‘ser social’ de la siguiente manera:



Así, el *actor* (no humano) se personifica como ser social al asumir la responsabilidad de los procesos materiales que refieren a actos humanos en sociedad. Teniendo en cuenta por otro lado la condición necesaria de la presencia del otro y la

<sup>2</sup> A los fines de una simplificación terminológica, dada la diversidad de nomenclatura según diferentes autores, denominaremos: *actor* al participante inherente en la cláusula material, esto es, al responsable de la acción (cláusula transitiva: sujeto – verbo - objeto) o del evento / acción (cláusula intransitiva: sujeto – verbo) y *afectado* al participante que (dentro de una cláusula transitiva) recibe los efectos de la acción. Fairclough (1989:122) considera que no siempre las cláusulas SV refieren a eventos (con un solo participante) dado que pueden ser consideradas acciones sin ‘afectados’ (*patientless actions* o *non-directed actions*). “If it most naturally answers the question *What (has) happened?*, it is an event, but if it most naturally answers the question *What did the (subject) do?*, it’s a non-directed action.” Considerando que muchos casos de nuestro corpus plantean esta diferenciación, seguiremos el criterio planteado por el autor. Por otro lado, si bien es cierto que dentro de las cláusulas materiales es posible encontrar un participante *beneficiario*, esto es, aquel que se beneficia por los efectos de la acción. Ej: El (*actor*) compró (*proceso material*) un libro (*afectado*) para ella (*beneficiario*), este tipo de participante no se registra en nuestro corpus.



relación con el otro dentro del entorno social, los participantes que asumen el rol semántico de *afectados* quedan también personificados.

### 5.2.1.1 Análisis de las cláusulas

Distinguimos en nuestro corpus cláusulas materiales cuyos procesos personifican a los actores tecnológicos como seres a) socialmente integradores y b) socialmente desintegradores.

#### La tecnología como ser social integrador

Las interrelaciones integradoras se representan en nuestro corpus a través de los procesos materiales *integrate*, *play* y *work*, los cuales involucran la participación de dos o más personas (objetos personificados) en sus roles de *actor* y *afectado*.

- (1) Norton Antispam and Qurb apps integrate so tightly with Outlook (*PC Magazine, February 17, 2004, p.80*)
- (2) The iMedia Center integrates radio and TV tuners ... (*PC World, August 9, 2005, p.34*)
- (3) Google with some new serious upgrades will soon play together with the other big boys. (*PC World, August 9, 2005, p.31*)
- (4) McAfee Spamkiller works with any POP 3, IMAP, AOL or Hotmail account. (*PC Magazine, February 17, 2004, p.80*)

donde:

	ACTOR	PROCESO MATERIAL	AFFECTADO	CIRCUNSTANCIA
(1)	Norton Antispam and Qurb apps	integrate	←-----	so tightly with Outlook
(2)	The iMedia Center	integrates	radio and TV tuners	
(3)	Google with some new serious upgrades	play	←-----	soon together with the other big boys
(4)	McAfee Spamkiller	works	←-----	with any POP3, IMAP, AOL or Hotmail account

Cabe aclarar que las flechas en el cuadro señalan los participantes ‘afectados’ contenidos en los grupos preposicionales circunstanciales. En línea con Halliday (2004) entendemos que las ‘circunstancias’ funcionan como un tipo de proceso adicional al incluir grupos nominales dentro del grupo preposicional. Dichos grupos nominales introducen ‘indirectamente’, vía la preposición<sup>3</sup>, otro participante dentro de la totalidad del proceso.

Los condicionamientos semánticos de los procesos materiales (verbos de (inter)acción social) construyen una representación de la experiencia social a partir de interrelaciones cooperativas y complementarias entre pares:

PARES	ACTOR	AFECTADO	INTERRELACIÓN
SOFTWARE	Norton Antispam and Qurb apps)	Outlook	Cooperativa
	Google	the other big boys	Cooperativa
	McAfee Spamkiller	any POP 3, IMAP, AOL or Hotmail account	Complementaria
HARDWARE	The iMedia Center	radio and TV tuners	Complementaria

**Cuadro 5.1: Representación de la experiencia social entre pares**

Las interrelaciones ‘cooperativas’ se entablan entre pares de ‘software’. En (1) las aplicaciones antispam (*Norton* y *Qurb*) se asocian con el cliente de email (*Outlook*) a

<sup>3</sup> En los ejemplos arriba la preposición *with* puede entenderse por lo tanto como parte constitutiva de los verbos que marcan los procesos materiales (*integrate, play, work + with*) por lo cual *Outlook* (1), *the other big boys* (3) y *any POP3, IMAP, AOL or Hotmail account* (4) se convierten en participantes *afectados* ‘indirectos’ – tienen participación en la totalidad del proceso al recibir los efectos de las acciones realizadas por los *actores* (*Norton* y *Qurb*, *Google* y *McAfee* respectivamente). Por otro lado, Quirk et al (1985) entienden que cuando un verbo incorpora dentro de su semántica el significado de la preposición que le continúa, tal preposición puede omitirse de modo tal que el verbo se convierte en transitivo y el complemento preposicional en objeto directo. En (2) *radio and TV tuners* es objeto del verbo transitivo *integrates* al cual se le ha omitido la preposición. Dentro de la cláusula de la transitividad, el objeto asume el rol de participante *afectado* ‘directo’ dado que el *actor* (*iMedia Center*) direcciona el proceso hacia dicho participante.

los fines de protegerlo y en (3) *Google* y sus pares *big boys* se asocian en una actividad común (*play together*) para ofrecer diferentes opciones de búsqueda.

Las relaciones ‘complementarias’ se observan tanto entre pares de ‘software’ como de ‘hardware’. En (4), *McAfee Spamkiller* le agrega (*work with*) a las cuentas de correo electrónico *POP3*, *IMAP*, *AOL* y *Hotmail* elementos de protección que mejoran sus performances. En (2), los participantes se interconectan físicamente a los fines de formar un todo funcional. Así el *iMedia Center* se completa a partir de su interrelación con *radio and TV tuners*.

Fairclough (2003) señala que los participantes de procesos sociales pueden ser representados, entre otros, a través de nombres personales (*named*), que dan lugar a identificaciones individuales y específicas, o bien en términos de clases o categorías (*classified*), que resultan genéricas e indefinidas.

Se observa en esta instancia la tendencia a la personalización de los ‘pares’ participantes. La mayoría de los *actores* y *afectados* se realizan lingüísticamente mediante nombres propios, esto es, marcas comerciales (*Norton Antispam*, *Qurb*, *Google*, *iMedia Center*, *Outlook*) que contribuyen a su individualización.

Si bien *the other big boys* (3) es una categorización y como tal genérica, no resulta impersonal puesto que es la manera común de nombrar a los otros buscadores del mercado (*Yahoo*, *MSN*, entre otros). Esta frase nominal individualiza indirectamente a los participantes además de identificarlos mediante las cualidades de poder e importancia que la metáfora *big boys* les atribuye. Además, es una prueba de que cuando hablamos de ‘actores’ la personificación de la tecnología no es una consecuencia de nuestro análisis sistémico-funcional. Del mismo modo, aunque los participantes *radio and TV tuners* en (2) se realizan como genéricos y grupales, sus

premodificadores (*radio, TV*), tecnicismos heredados pertenecientes ya al vocabulario cotidiano (*ver* Capítulo 3), les atribuyen características propias y definidas.

La individualización directa o indirecta de los participantes facilita de tal modo interrelaciones de orden personal. Los *actores* se experimentan como seres solidarios e incluyentes, esto es, dirigen ‘generosamente’ el proceso de interacción hacia participantes *afectados* que tecnológicamente resultan más débiles o diversos tanto en el orden funcional o físico.

En (1) y (4) los actores *Norton Antispam and Qurb apps* y *McAfee Spamkiller* se representan como los responsables de ayudar a las potenciales víctimas de ataques de virus (*Outlook y any POP 3, IMAP, AOL or Hotmail account*). Asimismo, *McAfee Spamkiller* no discrimina a sus afectados (*any ... account*) del mismo modo que *Google* (2) se integra lúdicamente con *the other big boys* a pesar de tener ventajas funcionales (*some new serious upgrades*). Por su parte, en (4) *The iMedia Center* en su rol semántico de *actor* individual se integra indiscriminadamente con los *afectados* grupales *radio and TV tuners* que, como ya lo hemos planteado, no pertenecen a las nuevas tecnologías.

No perdemos de vista, sin embargo, que dentro de la estructura de la transitividad se marcan también ‘disparidades’ en el manejo del poder. “The main reason for analysing Material processes is to uncover who is represented as the most powerful participant in the text. Crudely speaking, if the clause has an Actor and an Affected, this Actor is being represented as relatively powerful and responsible of the action. [...] Affected participants come over as passive and powerless”, dice Goatly (2000: 68).

Los participantes *actores*, si bien se representan como responsables de procesos materiales que construyen relaciones cooperativas o complementarias, están también

representados como seres tecnológicamente superiores a los *afectados* y asumen el rol (pre)dominante del proceso. Términos como *Antispam* (1), *Spamkiller* (4), *Center* (2), como parte de sus nombres (comerciales), o la post-modificación *some new serious upgrades* en (3) dan cuenta de la supremacía tecnológica de los *actores*.

Los participantes *afectados* resultan de tal manera ‘pacientes’ de los efectos de los procesos materiales y como tales quedan desplazados a un segundo plano ya sea por su vulnerabilidad (1) y (3) o desactualización (2) y (4). Cabe recordar el rol semántico de participantes indirectos (Halliday: 2004) que ubica a los *afectados* (7), (8), (9) dentro de un proceso adicional y subsidiario del principal. En tal sentido, su rol no es solamente secundario sino también temporario; como ‘circunstancia’ de acompañamiento su permanencia resulta inestable dado que pueden ser reemplazados por otros de su clase.

En la representación de los *actores* como seres sociales –solidarios e inclusivos– subyace en realidad la necesidad de ocupar un lugar protagónico. Desde su rol predominante dentro de la cláusula de la transitividad, representan a los ‘chicos buenos’ (*the good guys*) ya sea a través de los procesos materiales con los cuales se los asocia y mediante las circunstancias de modo (*so tightly* (1), *together* (3)) que acompañan dichos procesos.

Se construye de esta forma una imagen social positiva, es decir, aquella que los potenciales consumidores del producto necesitan ver. El protagonismo de dichos participantes, sin embargo, se establece sobre la base del contraste ontológico que se plantea a partir de las debilidades implícitas en la representación de los participantes *afectados*.

## La tecnología como ser social desintegrador

Los procesos materiales que determinan las relaciones sociales en este apartado se realizan mediante verbos asociados a acciones violentas:

- (5) In March, three variants of the Bagle Virus attacked twice as quickly as the 2003 MyDoom attack. The viruses damaged icons, cursors, media files as well as CD-ROM and DVD-ROM drivers. Soon new viruses will target instant messaging, peer to peer network and voice mail systems. (*PC Magazine, July, 2004, p.116*)
- (6) Virus, worms and other bad guys attack increasingly in the contentious arena of particular interfaces. (*PC Magazine, July, 2004, p.121*)
- (7) Yahoo fights spam on the Internet with its Domain Keys specification for authenticating e-mail senders. (*PC Magazine, July, 2004, p.28*)
- (8) Certain spyware apps are worse than others. Some spyware programs harm your computer settings while others merely display ads. (*PCWorld, July, 2005, p. 26*)

donde:

	<b>ACTOR</b>	<b>PROCESO MATERIAL</b>	<b>AFECTADO</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(5)	three variants of the Bagle Virus	attacked	-----	twice as quickly as the 2003 MyDoom attack
(6)	Virus, worms and other bad guys	attack	-----	increasingly in the contentious arena of particular interfaces
(7)	Yahoo	fights	spam	on the Internet with its Domain Keys specification for authenticating e-mail senders
(8)	Some spyware programs	harm	your computer settings	
(5)	The viruses  New viruses	damaged  will target	icons, cursors, media files as well as CD-ROM and DVD-ROM drivers  instant messaging, peer to peer network and voice mail systems.	

Distinguimos dos tipos de procesos materiales: a) aquellos que involucran la experiencia intencional (*target*) de la violencia física a los fines de dañar, lastimar o matar a alguien (*attack, fight*) y b) aquellos que presuponen lo anterior por expresar sus consecuencias (*damage, harm*). Cabe señalar las circunstancias espaciales *on the Internet* (7) y *the contentious arena* (6) que delimitan el espacio público donde se desarrolla la acción. Queda establecido así el territorio dentro del cual se representa el modus operandi estratégico y secuencial (*target* → *attack, fight* → *damage, harm*) que define el perfil ‘social’ de los participantes.

Cate Poynton (1991), en Goatly (2000: 83), entiende que la fuerza física es una de las variables que le da entidad al poder. Los procesos materiales que nos ocupan determinan así los roles de victimario (agresor) y víctima (agredido) que se desempeñan entre los participantes *actores* y *afectados*.

A excepción del participante *actor Yahoo* en (7), del cual nos ocuparemos más adelante, la mayoría de ellos, como se observa en el cuadro, pertenece al dominio del ‘malware’<sup>4</sup> (*three variants of the Bagle virus, The viruses, New viruses, Virus, Worms and other bad guys, Some Spyware programs*). Además de ser los protagonistas responsables de los procesos dentro de la estructura de la transitividad, su poder en el rol asignado se reafirma por su propia naturaleza destructiva.

Al ser objetos informáticos concebidos metafóricamente por su semejanza operativa y funcional con microorganismos patógenos de diversa índole, estos *actores* representan *per se* entidades agresivamente poderosas que provocan daños a través de su accionar. Como síntesis de su naturaleza dañina, dichos participantes se personifican como los ‘chicos malos’ – *Virus, Worms and other bad guys* en (6) – por lo cual tal

---

<sup>4</sup> El ‘malware’ es un tipo de software malicioso (**malicious software**) que tiene como objetivo infiltrarse en el sistema y dañarlo. Metafóricamente hablando, este software, dentro de los cuales se incluyen los virus, gusanos, troyanos, Spyware, adware, etc.), es considerado responsable de lo que en ciertos ámbitos se denomina vandalismo informático.

manera de nombrarlos y categorizarlos encuentra su parangón en la figura social del malvado o villano.

Asimismo, las circunstancias de modo que acompañan los procesos potencian su poder y peligrosidad al marcar instancias superadoras de velocidad o frecuencia de ataque (*twice as quickly as the 2003 MyDoom attack* (5) e *increasingly* (6)). Los actores, además, esconden su identidad detrás de sustantivos simples precedidos del artículo cero (*virus, worms*) y frases nominales (*The viruses, New viruses, bad guys, Some Spyware programs, three variants of the Bagle virus*) en plural. Refieren de tal manera genérica e indefinidamente (*some, variants of*) a participantes grupales solamente identificables por sus atributos destructivos (*bad guys*).

Los procesos materiales que involucran a dichos actores se extienden hacia participantes que resultan verdaderamente ‘afectados’ por el ejercicio de la unilateralidad del poder destructivo. Considerando que, según Halliday (2004: 186), “in many cases, the process is a true transformation where the participant being affected has changed in some fundamental way”, los participantes *afectados*, pasivos y menos poderosos por su propio rol semántico, sufren una transformación resultado del ataque (*attack*) y consecuente daño (*harm, damage*) provocado por actores a los cuales no resulta posible identificar individualmente. A diferencia de estos últimos, los participantes *afectados* resultan plenamente individualizables por estar realizados lingüísticamente mediante tecnicismos específicos.

Dentro de la estructura de la transitividad, sin embargo, no todos los participantes *afectados* aparecen nombrados sino que su presencia u omisión en la cláusula depende de los tipos de procesos materiales que hemos distinguido anteriormente. Dada la causalidad implícita que surge de tal distinción, se observa que se explicitan los participantes *afectados* por procesos materiales de consecuencia (*harm,*



*damage*) mientras que quedan presupuestos los involucrados en los procesos materiales de causa (*attack*). Tal manejo de la información no es ingenuo porque en ambos casos se busca resaltar diferentes aspectos en la representación como se verá a continuación.

Los participantes *afectados* explícitos: *icons, cursors, media files as well as CD-ROM and DVD-ROM drivers* (5), *computer settings* (8) refieren a entidades concretas mayormente tangibles. Como entidades concretas su semántica incluye propiedades físicas intrínsecas a las que, por extensión de los procesos (*harm, damage*), se les suman propiedades resultantes de la acción de dañar. Estos participantes quedan de tal forma representados como grupos de individuos ‘dañados’ en su presencia social (*icons, cursors* = imagen) así como también en su capacidad y posibilidad de interacción y comunicación sociales (*media files, CD-ROM and DVD-ROM drivers* = sonido).

La omisión de los *afectados* después de los procesos materiales de causa (*attack*) demuestra por otro lado la intención de resaltar la acción de ejercer la violencia física como génesis del proceso de destrucción. Sin embargo, teniendo en cuenta que el ‘malware’ en su rol de participantes *actores* en (5) y (6) afecta, altera o destruye en mayor o menor grado cualquier elemento del sistema, dichos elementos se presuponen como potenciales participantes *afectados*. Estos participantes implícitos quedan representados como seres expectantes ante la amenaza indiscriminada de un ataque. Al no ser nombrados se incrementa la peligrosidad a la cual están expuestos dado que ‘cualquiera’ de ellos puede ser el blanco del ataque.

La firme intencionalidad (*will*) de direccionar el ataque hacia blancos específicos (*target* → *instant messaging, peer to peer network and voice mail systems*) en una circunstancia temporal inminente (*soon*) se observa por su parte en (5), donde los participantes *afectados* (aplicaciones para la interconexión vía web) están representados

como los seres sociales por excelencia al tener la función de interrelacionar grupos. En su rol semántico secundario y paciente tal amenaza debilita su esencia social y, junto con ello, en un sentido más amplio, se vulnera la posibilidad de las interrelaciones sociales propiamente dichas.

Contrariamente a la unilateralidad del ataque planteado en los ejemplos anteriores, observamos en (7) una cláusula en la cual el proceso material (*fight*) da lugar a la confrontación física; se juegan de tal modo dos fuerzas de poder, esto es, las representadas por los participantes *Yahoo* (*actor*) y *spam* (*afectado*). *Yahoo*, uno de los ‘big boys’, como ya hemos visto, reacciona violentamente (proceso material *fight* + circunstancia instrumental (arma): *with its DomainKeys specifications for authenticating e-mail senders*) contra *spam* que, dada su naturaleza, invade con mensajes, publicidad, anuncios, los espacios públicos (circunstancia espacial: *on the Internet*) en forma masiva, compulsiva e inesperada.

En su rol de actor *Yahoo* presupone, dentro de la estructura de la transitividad, supremacía sobre el *afectado*, intenta combatir o ganar control sobre un participante que discursivamente está debilitado. Sin embargo, la acción de dar pelea (*fight*) no anticipa resultados ni a favor ni en contra de ninguna de las partes. Queda implícito por consiguiente un juego de acción (*spam*) y reacción (*Yahoo*) violentas que contribuye a nuevos escenarios de agresión social.

A través de representaciones metafóricas con reminiscencias bélicas (*attack*, *fight*, *arena*, *harm*), las que a su vez se resignifican en algunos de los casos en el dominio de la salud (virus), se va construyendo un escenario (anti)social altamente peligroso y temible. Retóricamente, el usuario queda atrapado en la representación porque sufre indirectamente la misma presión amenazante del daño al ser parte inevitable de la interacción informática.

Intentará destruir aquello que, al menos discursivamente, siente como destructivo de sus propias posibilidades tecnológicas de interacción. Mediante la adquisición de algún *antivirus*, *antispyware* y *antispam*, principio y fin de la representación que nos ocupa, el usuario quedará representado como el responsable final de acciones destructivas, como lo sugiere el significado del prefijo ‘anti’ incorporado en los productos nombrados.

### 5.2.2 Procesos relacionales

En las cláusulas de procesos relacionales (*be*, *have*) se establecen relaciones ‘atributivas’ o ‘identificativas’ entre dos entidades diferentes para la representación del estado de las cosas. A diferencia de las cláusulas materiales, las relacionales constituyen una representación estática de la experiencia del mundo.

Dentro de su configuración prototípica, los procesos son meramente nexos entre participantes asociados. Estos participantes representan el contenido experiencial y asumen los roles semánticos de a) *portador* y *atributo* en las cláusulas relacionales ‘atributivas’ y b) *identificado* e *identificador* en las cláusulas relacionales ‘identificativas’.<sup>5</sup>

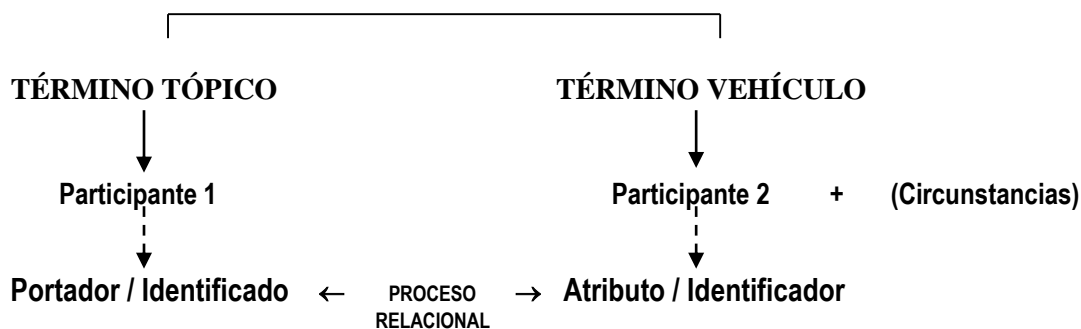
Al considerar la cláusula relacional como expresión metafórica distinguimos entre ‘participantes 1’ (*portadores* e *identificados*) y ‘participantes 2’ (*atributo* e *identificador*). Los ‘participantes 2’ (expandidos a veces por las *circunstancias*) funcionan como los **Términos Vehículo** que asignan cualidades e identidades sociales a los ‘participantes 1’, esto es, los Términos Tópico.

---

<sup>5</sup> Entendemos por Cláusulas Relacionales Atributivas aquellas en las cuales el *atributo* describe o clasifica al *portador* atribuyéndole cualidades intensivas (*be*), circunstanciales (*be* + *circunstancias*) o posesivas (*have*) y por Cláusulas Relacionales Identificativas a aquellas que definen, a través del *identificador*, la identidad del *identificado* de manera intensiva (*be*), circunstancial (*be*) o posesiva (*be*). Para una visión más completa sobre las cláusulas relacionales, consultar Halliday (2004: 210 – 248).

Esquematizamos la estructura de la transitividad de la cláusula relacional del dominio ‘ser social’ de la siguiente manera:

### EXPRESIÓN METAFÓRICA / CLÁUSULA RELACIONAL



A los fines de contextualizar el análisis, ilustramos la representación socio-espacial en los siguientes ejemplos:

- (9) Microsoft Work Suite 2044 home page is populated with contact lists from your Outlook Express address book. (*PC Magazine, December, 9, 2003, p. 54*)
- (10) The SmartDraw 6.2 Professional Plus interface is crowded. Concept Draw and Visio show a larger drawing area on the right. (*PCMagazine, February 17, 2004, pag. 36*)

donde:

	<b>Participante 1 PORTADOR</b>	<b>PROC. REL .</b>	<b>Participante 2 ATRIBUTO</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(9)	Microsoft Work Suite 2044 home page	is	populated	with contact lists from your Outlook Express address book
(10)	The SmartDraw 6.2 Professional Plus interface	is	crowded	-----

Las relaciones que se establecen entre los participantes 1 y 2 construyen una representación fotográfica de la realidad que sintetiza la esencia experiencial de las

cláusulas relacionales. Así, el estado de las cosas se constituye mediante a) los *portadores* (*home page e interface*) que delimitan la dimensión espacial en la pantalla; b) los *atributos* (*populated y crowded*) que les asignan a los *portadores* categoría socio-espacial; dichos espacios albergan moradores o grupos transitorios de personas respectivamente. Las entidades que extienden los *atributos* en las *circunstancias*: (*contact lists*) en (9) o implícitas en los elementos icónicos constitutivos de la *interface* en (10) conforman las personas que ocupan dichos espacios.

### 5.2.2.1 Análisis de las cláusulas

Observamos en nuestro corpus mayoritariamente cláusulas atributivas (intensivas y circunstanciales) y en menor grado identificativas (intensivas) donde típicamente *be* u otros verbos ecuativos implican la relación entre los dos roles.

#### **Cláusulas relacionales atributivas intensivas**

Según Halliday (2004:219), las cláusulas de atribución intensiva caracterizan al Portador a través de la asignación de Atributos pertenecientes a alguna clase o categoría de cosas. Se plantea así una relación categorial inclusiva donde “the class is specified either by naming the class itself by reference to the entity that constitutes the class [...] or by naming a criterion for class membership by reference to a quality or qualities of the entity that constitutes the class.”

Observamos en nuestro corpus recurrencia de casos como:

- (11) The Pentium 4 660 processor is a good performer in the last generation workstations. (*PC Magazine, April 12, 2005, p.34*)
- (12) Surado Smart Content Pro 4.1 is a relative newcomer to the sales-force automation space. (*PCMagazine, December 3, 2003, p. 54*)
- (13) The Java Studio Creator is a good collaborator for the working enterprise developer. (*PCMagazine, September 21, 2004, p. 56*)

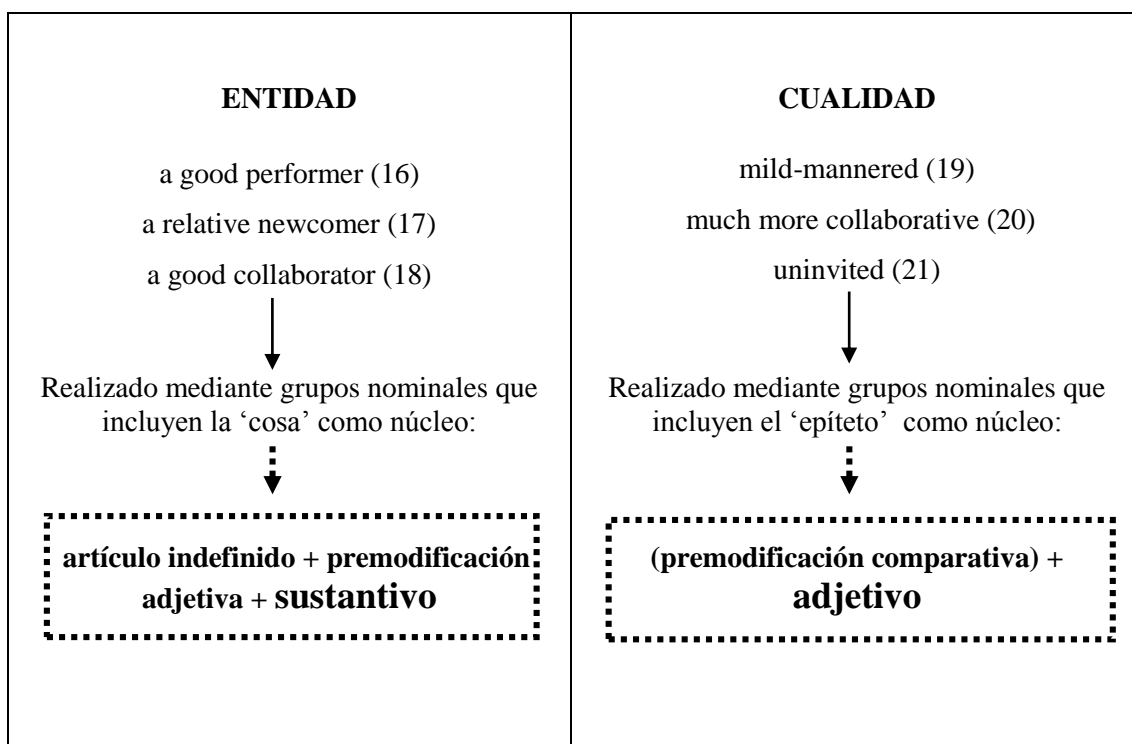
- (14) At first glance, the Sony HDR – HC1 HDV 1080 I Handy Camcorder looks mild-mannered. The video quality is dramatically better than any other consumer camcorder we've seen. (*PCMagazine*, *Novembe*, 8, 2005, p. 58)
- (15) Project Web Access is much more collaborative. Features such as the Team Build help project participants to organize, add and update resources. (*PCMagazine*, *December 9*, 2003, p. 57)
- (16) Spim, or unsolicited instant messages, puts a new spin on spam. What a shame. It pops up uninvited in your IM client –one of the last preserves for friends, family, and coworkers. (*PCWorld*, *February*, 2004, p. 43)

donde:

	<b>PORTADOR</b>	<b>PROC. REL .</b>	<b>ATRIBUTO</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(11)	The Pentium 4 660 processor	is	a good performer	in the last generation workstations
(12)	Surado Smart Content Pro 4.1	is	a relative newcomer	to the sales-force automation space
(13)	The Java Studio Creator	is	a good collaborator	for the working enterprise developer
(14)	the Sony HDR – HC1 HDV 1080 I Handy Camcorder	looks	mild-mannered	-----
(15)	Project Web Access	is	much more collaborative	-----
(16)	Spim ← It	pops ups	uninvited	in your IM client

Los *portadores*, salvo (16), del cual nos ocuparemos oportunamente, se realizan lingüísticamente mediante nombres propios – marcas comerciales de hardware (11), (13), (15), software (12), (13), (15) y gadgets (14). Aportan detalles de identificación que dan lugar a una representación del estado de cosas a partir de entidades particularmente individualizadas.

Distinguimos además *atributos* que especificamos de acuerdo con Halliday (2004: 220) de la siguiente manera:



**Cuadro 5.2: Especificación de atributos**

### *Atributos de entidad*

Los *atributos* en (11), (12) y (13) representan clases generales de individuos categorizados a partir de roles sociales (*performer*, *newcomer*, *collaborator*). Se identifican como miembros prototípicos de su clase dada la predeterminación del artículo indefinido 'a'; la morfología de los sustantivos núcleos, esto es, **verbos + sufijos ER / OR** agrega información clasificatoria al señalarlos como agentes de la acción.

A los portadores, *The Pentium 4 660 Processor* (16), *Surado Smart Content Pro 4* (12), *The Java Studio Creator* (13), se les adscribe la pertenencia a tales clases de individuos y quedan personificados como seres sociales en cuanto a las acciones

‘perform’, ‘(new)come’, ‘collaborate’; dichas acciones son determinantes de los roles que desempeñan socialmente.

Dadas las *circunstancias: in the last generation workstations* (11), *to the sales-force automation space* (12) y *for the working enterprise developer* (13), estos roles se extienden a contextos laborales. Así, en (11), el *portador* se experimenta como un trabajador, en (13) un colaborador, y en (12) como un casi recién iniciado en la actividad.

Los *atributos* (en particular el núcleo del grupo nominal) les asignan a los *portadores* un conjunto de propiedades que no se limitan a la identificación de las clases. Goatly (2000, 2007) sostiene que los procesos relacionales se pueden reconstruir como procesos materiales; de acuerdo a esta ‘activación’, los *portadores* en (11), (12) y (13) enriquecen su representación con la dinámica material de los agentes de la acción.

Quedan así representados en un punto medio entre los roles semánticos de *actor* (sin la atribución de la responsabilidad y temporalidad distintivas de los procesos materiales) y *portador*. Por ejemplo, en (13), la representación de *The Java Studio Creator* como *collaborator* no sólo personifica al software mediante atributos cualitativos como compañerismo y disponibilidad para trabajar en equipo; también incorpora procesos de atribución relativos a dicho trabajo, esto es, todo aquello que involucra la creación de aplicaciones para el desarrollo empresarial.

La premodificación adjetiva (*good, relative*), por su parte, que agrega atributos evaluativos funcionales a la representación, y la ya planteada predeterminación indefinida (artículo *a*), completan la estructura formulaica del grupo nominal de entidades atributivas. Estos grupos nominales (**artículo indefinido + adjetivo valorativo (positivo) + sustantivo ER / OR**) actúan como ‘*templates*’ recurrentes



(Fowler, 1994) y centran la representación de la tecnología en aquel ‘ser’ que se define socialmente a través del ‘hacer’.

Se construye así una representación ideal del mundo sociolaboral informático. La tecnología, representada a partir de entidades específicas y particulares, se personifica a través de *atributos* que resultan funcionales a contextos de trabajo productivos (*performer*), integradores (*collaborator*) e inclusivos (*newcomer*). Esta representación se alinea en términos similares a los que diéramos cuenta anteriormente en el análisis de los procesos materiales *integrate* y *work*. En ambos casos, la estructura de la transitividad plantea representaciones integradoras y personalizadas.

Cabe mencionar que los sustantivos agentivos, además de contribuir al rol de participantes *atributos*; nombran también a los *portadores* (*processor*, *creator*) y forman parte de las *circunstancias* categorizando al usuario (*developer*). Tanto el hombre como la tecnología se integran de dos maneras: 1) a nivel simbólico, como observamos en *processor = performer* (11), *creator = collaborator* (13) donde se establece una relación de igualdad entre ambos participantes por la cual la tecnología asume la (id)entidad humana y 2) a nivel material, al extenderse la relación al usuario como vemos en (13) *creator = collaborator → developer* donde ambos participantes (Término Vehículo *atributo* y Término Tópico *portador*) comparten el mismo cuadro de situación sociolaboral con el usuario.

### ***Atributos de cualidad***

Los *atributos* ‘cualitativos’, por su parte, en tanto grupos nominales con núcleos adjetivos, funcionan como epítetos experienciales. Como tales, atribuyen un solo aspecto de una clase general de entidad.<sup>6</sup> Caracterizan en estos casos cualidades

---

<sup>6</sup> Según Halliday (2004) la cualidad denotada por el epíteto caracteriza primariamente aquella clase general de entidad implícita que se presupone por el contexto. En estos casos ocuparían el lugar de la ‘cosa’ sustantivos genéricos como *camera*, (19), *software* (20) y *malware* (22), que se personifican a

relacionadas con comportamientos sociales: a) integradores: *mild-mannered* (14) que le asigna al *portador* la cualidad de tener buenos modales, *collaborative* (15) que le adscribe la predisposición para ayudar o cooperar) y b) conflictivos: *uninvited* (16) que asigna la cualidad de imponer la presencia en ámbitos no esperados.

Se observa nuevamente la tendencia al uso de tecnicismos específicos y nombres comerciales -*The Sony HDR – HCl HDV 1080 I Handy Camcorder* (14), *Project Web Access* (15)- para individualizar a los *portadores* con cualidades sociales constructivas (*mild-mannered* y *much more collaborative*). Dichos *atributos* se hacen más prominentes ante el uso de expresiones o elecciones léxicas que les agregan matices semánticos.

En (14) el *atributo mild-mannered* se experimenta como algo visualmente notable (*at first glance*); el uso del verbo *look* como proceso relacional destaca la perceptibilidad del comportamiento. En (15) se intensifica la naturaleza social de *collaborative* a través de la premodificación comparativa *much more* y del uso de los términos *Team* y *help* que refuerzan la semántica del *atributo*.

El *portador Spim* (16) – sigla de **SPam Instant Messaging** –, si bien un tecnicismo específico, involucra, contrariamente a los dos casos anteriores, un concepto genérico según la aposición aclaratoria *unsolicited instant messages*. Se representa así en términos similares a las cláusulas materiales de procesos desintegradores. Esto es mediante categorías de entidades que resultan en personificaciones (cuasi) anónimas.

Al grupo de individuos que subyace en la representación de dicho *portador* se le asigna un *atributo (uninvited)* con connotaciones socialmente negativas. Ser miembro de tal clase de individuos, dentro de los entornos socioculturales de la fuente, implica

---

partir de su relación semántica no convencional con los epítetos que cumplen el rol de *atributos*. Los *portadores* dentro de la estructura relacional se representan de tal forma como entidades específicas pertenecientes a dicha clase de entidad general.

tener un comportamiento altamente resistido; la expresión *What a shame* en el ejemplo lo sugiere.

Hacemos notar que el proceso *pops up* prototípicamente incluye componentes semánticos de movimiento; se podría de tal modo considerar un proceso material. Su significado primario, sin embargo, es ‘appear’, esto es, el estado de ‘ser visible’. Para Halliday (2004: 238) ‘appear’ funciona como proceso en las cláusulas atributivas intensivas al implicar el Proceso / Atributo ‘be apparent’. En línea con el autor, consideramos entonces que, además de su función relacional, *pops up* (16) contribuye a resaltar otros aspectos del *atributo* como ser una aparición repentina, inesperada y compulsiva.

La frase preposicional *in your email client*, *circunstancia* de la cláusula, construye por su parte una representación del espacio social como territorio delimitado (*in*) y personal (*your*). La extensión de dicha *circunstancia* caracteriza tal espacio como una de las últimas ‘áreas protegidas’ (*one of the last preserves*) destinadas a las relaciones sociales primarias (*friends, family, coworkers*). El *email client* queda así representado como un espacio de encuentro constreñido por los valores sociales de amistad, familia y trabajo. Tal representación por contraste hace aún más prominente la naturaleza conflictiva del *portador* al dejar en evidencia la agresividad o irrespetuosidad que condiciona la cualidad.

### **Cláusulas relacionales atributivas circunstanciales**

Las cláusulas atributivas circunstanciales (Halliday, 2004: 240s.) caracterizan al *portador* a través de la asignación de ‘atributos’ temporales, espaciales, instrumentales, etc. Las circunstancias en los ejemplos de nuestro corpus funcionan mayormente como *atributos* espaciales. Se les asigna de tal manera al *portador* propiedades que lo incluyen como miembro de aquella tecnología que se instancia en tales contextos.

La tecnología representada como individuo o grupo socioespacial surge de cláusulas que tienen como procesos relacionales verbos tales como los cuasi-sinónimos *live* (estar biológicamente) y *reside* (estar físicamente):

- (17) In the old days, most pieces of hardware lived inside the PC. (*PCWorld, October 2006, p. 15*)
- (18) Linux programs aren't .exe files; in fact they have no extensions. Programs don't live in Program Files folders –they live in various “bin” directories. (*PC Magazine, May 10, 2005, p. 107*)
- (19) Certain antispams don't integrate with your e-mail client. Firetrust MailWasher Pro, for example, resides in a completely separate window that is in effect a second in-box. It suffers from the same problem as ChoiceMail (*PC Magazine, February 17, 2004, p.80*)
- (20) More and more, the data live on the Web. (*PCWorld, October 2006, p. 90*)
- (21) The iMedia Center integrates radio and TV tuners. It can also switch among AV signals, act as a digital video recorder (DVR) if paired with hard drives residing on your network. (*PCWorld, August 9, 2005, p. 34*)


donde:

	<b>PORTADOR</b>	<b>PROCESO RELACIONAL</b>	<b>ATRIBUTO CIRCUNSTANCIAL</b>
(17)	Most pieces of hardware	lived	inside the PC
(18)	Programs ↑ they	don't live  live	in Program File folders  in various “bin” directories
(19)	Firetrust MailWasher Pro	resides	in a completely separate window that is in effect a second in-box.
(20)	the data	live	on the Web More and more
(21)	hard drives	residing	on your network

Partimos de la idea de que toda vida en sociedad presupone un espacio físico dentro del cual el individuo establece su territorio primario. Como se observa en los ejemplos, las circunstancias se realizan a través de grupos preposicionales (**preposición + grupo nominal**) encabezados por las preposiciones de lugar *in – inside* que representan el espacio tridimensionalmente y *on* que lo construye bidimensionalmente. Los grupos nominales que le continúan se convierten así en construcciones espaciales que no sólo delimitan el entorno físico sino que también resultan definatorios de los modos de vida del *portador*.

Así *in various “bin” directories* (18), *in a completely separate window that is in effect a second in-box* (19), *inside the PC* (17) construyen una representación del espacio como un ámbito cerrado y contenedor. Cabe destacar elecciones léxicas como *bin* (18) e *in-box* (19), metáforas de recipientes que representan diferentes tipos de ‘viviendas’ o *window* (19) a través de la cual se hace posible la conexión visual con el entorno exterior. Contrariamente, *on the web* (20) y *on your network* (21) plantean una superficie abierta y sin límites sostenida por el mismo sentido metafórico de espacio libre y compartido que tiene la referencia a la Internet (*web* y *network*).

Los *portadores* ubicados en relación a los *atributos* circunstanciales espaciales construyen así su entidad (social) desde dos perspectivas diferentes:

a) ‘desde dentro’ (*live – reside + in / inside*) que representa la privacidad marcada por *in* (dentro) e *inside* (el interior mismo de la cosa) como vemos en *don’t live in Program File folders* (18)) donde *folders* (  ) solo cubre parcialmente, o *in a completely separate window - a second in-box* (19), *inside the PC* (17) donde la privacidad resulta más intensa.

b) ‘hacia fuera’ (*live – reside + on*) que implica una vida pública donde la *web* o *network* se convierte en un lugar potencialmente abierto a toda posible interacción.

Interesa destacar al respecto la tendencia hacia la presencia pública dada por la circunstancia temporal *in the old days* en (17) que nos indica que la vida *inside the PC* ya pertenece al pasado o bien la frase adverbial *more and more* en (20) donde la presencia *on the Web* se muestra in crescendo.

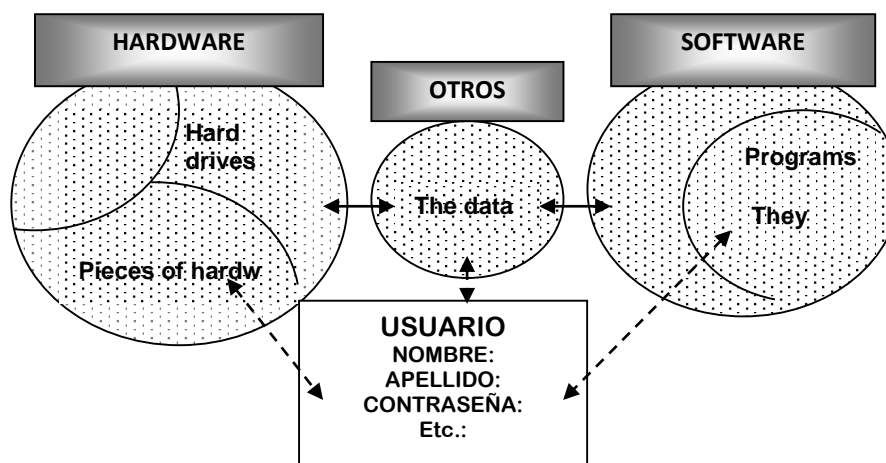
Cabe destacar que los *portadores* tienden a ser representados como grupos de individuos de identidades genéricas.<sup>7</sup> Los mismos se realizan lingüísticamente en términos de clases o categorías (*classified*), esto es, mediante grupos nominales plurales premodificados por artículo Ø (*programs, hard drives*), ‘the’ genérico (*the data*), cuantificadores de mayoría (*most pieces of hardware*), o el pronombre *they*, entre otros.

Tales (id)entidades grupales, sumadas a los atributos espaciales que le asignan entidad pública o privada, resultan condicionantes de la relación que se plantea con el usuario (individuo ‘único’ con nombre, apellido y hasta códigos de identificación o contraseñas que ‘personalizan’ la interconexión hombre – tecnología).

El hardware (*Pieces of hardware, hard drives*), el software (*programs*) y los datos (*data*) conforman los elementos básicos de la *interfaz* hombre – tecnología, es decir, el espacio de diálogo entre el sistema y el usuario:

---

<sup>7</sup> El único *portador* individualizado (*named*) es en realidad una subclase (*Firetrust MailWasher Prol*) en (19) de categorías genéricas o menos definidas (*Certain antispams*) donde se establece la relación léxica hiperónimo / hipónimo encuadrada dentro de la ejemplificación: **clase de producto - for example. - marca comercial**. El *portador* representa a un individuo excluido de su grupo de pertenencia por problemas de socialización (*Certain antispams don't integrate with your e-mail client*) con la consecuencia del aislamiento social (*resides in a separate window, a second in-box*). Dicho aislamiento, implicado en la circunstancia de la cláusula, hace del portador un ser socialmente desplazado. Pareciera ser que el *portador* ha sido discursivamente individualizado de su grupo para dejar expuesto aquello que puede ser una amenaza para la cohesión del grupo *antispams*.



**Cuadro 5.3: Interfaz hombre-tecnología**

Si bien el usuario queda incorporado al territorio (social) tecnológico en esta interfaz, su relación con los participantes (*portadores y atributos*) del sistema resulta limitada y asimétrica.

Tanto en (20) como en (21), *the data* y *hard drives*<sup>8</sup> tienen su ‘locus vivendi’ *on the web* y *on your network*. Como ya hemos visto, la *web / network* construyen representaciones espaciales bi-dimensionales metafóricamente públicas pero pobladas por grupos (cuasi)anónimos. El usuario (individualmente identificado), si bien incorporado a espacios (de diálogo) abiertos y sin límites físicos, solamente llega hasta donde tiene permitido acceder. Exponer especificaciones tecnológicas, es decir, identificar a los *portadores* grupales, implica darle al usuario un poder que la tecnología no está dispuesta a ceder.

Por otro lado, los *portadores* ubicados en espacios no públicos (*live / reside “in”*) dificultan aún más las posibilidades de interacción. Los *Programs* (18) aparecen ubicados *in various “bin” directories* donde ‘various’ le atribuye al *portador* la inestabilidad de un residente temporario que desorienta su localización.

<sup>8</sup> El término *hard drive* está utilizado en este caso como aquel *drive* que se encuentra conectado a un servidor en la red por lo cual es posible ser compartido por multiusuarios. Cabe la aclaración ya que dicho tecnicismo es más conocido en su ubicación dentro del sistema mismo de la computadora.

Los *atributos* espaciales asignados a dichos *portadores* grupales delimitan así sus espacios de poder. En ellos se entrecruzan relaciones e identidades sociales dispares en las cuales el usuario, contrariamente a lo esperado en tecnologías ‘interactivas’, queda parcialmente excluido de los espacios de diálogo y del control del sistema.

### Cláusulas relacionales identificativas

Las cláusulas identificativas intensivas, a diferencia de las cláusulas atributivas, construyen una relación de identidad entre dos participantes. Así, una entidad (*identificador*) le asigna a la otra (*identificado*) aquello que la hace singular y única como vemos en los siguientes ejemplos:

- (22) Microsoft Exchange and Outlook combo is the dominant player in the groupware game. (*PCMagazine, February 17, 2004, p.85*)
- (23) Google and MSN search engines are your newest partners on the desktop with easier and more convenient tool bars. (*PCMagazine, July, 2005, p. 44*)
- (24) There’s little doubt that the Internet is an ideal networking tool. If you’re careful about the sites you use and thoughtful about the connections you make, you might find that in your next job search, the Internet Explorer and Firefox web browsers are your best friends. (*PCWorld, February, 2004, p. 47*)

donde

	<b>IDENTIFICADO</b>	<b>PROC. REL .</b>	<b>IDENTIFICADOR</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(22)	Microsoft Exchange and Outlook combo	is	the dominant player	in the groupware game
(23)	Google and MSN search engines	are	your newest partners	on the desktop with easier and more convenient tool bars
(24)	the Internet Explorer and Firefox web browsers	are	your best friends	in your next job search



Los participantes representan entidades específicas e independientes unas de otras. Se realizan mediante grupos nominales definidos que, en forma semejante a lo observado en las cláusulas atributivas intensivas, se configuran mediante estructuras formulaicas recurrentes. A saber: *identificador* (**predeterminante definido + premodificador adjetivo + núcleo sustantivo**); *identificado* (**sustantivo propio + núcleo sustantivo**).

En el grupo nominal *identificador*, el núcleo, al igual que en las cláusulas atributivas de entidad, se realiza mediante sustantivos agentivos que tienden nuevamente a la morfología **verbo + sufijo ER** (*player* (22), *partner* (23)). Si bien *friend* (24) no responde a tal morfología, puede ser entendido como un cuasi-sinónimo de *partner* al ser contextualizado dentro del mundo laboral a través de la *circunstancia* temporal *in your next job search*.

En tanto agentes de la acción sus identidades se generan en las prácticas laborales especificadas en las elecciones léxicas de sus post-modificadores; además de (24) arriba, *circunstancias* temporal (*in the groupware game*)<sup>9</sup> en (22) y espacial (*on the desktop*) e instrumental (*with easier and more convenient tool bars*) en (23). Dada la naturaleza socialmente integradora (22) y laboralmente colaborativa (23), (24) que subyace en estas representaciones, los *identificadores* se caracterizan en forma similar a los *atributos* de entidad (*performer* (16)  $\approx$  *player* (22), *collaborator* (18)  $\approx$  *partner* (23), *friend* (24)).

Estos *identificadores* se singularizan mediante el uso de premodificadores superlativos. Señalan así al participante que lidera el grupo de trabajo (*dominant player*), al que se acaba de integrar y como tal resulta el más novedoso (*newest partner*) o al que sobresale por su cualidades colaborativas (*best friend*). “Here”, dice Halliday

---

<sup>9</sup> El ‘groupware’ es un tipo de software *colaborativo* que facilita el trabajo en grupo, por lo cual, si bien los términos *game* y *player* podrían contribuir a contextualizar la práctica social dentro del dominio del deporte o entretenimiento, la incluimos dentro del ámbito laboral.

(2004: 228), “we are narrowing down the class in question to a class of one [and] this does serve to identify because we have specified that there is only one member in the class, a single instance.”

Los predeterminantes (*the, your*) en su calidad de deícticos contribuyen a tal especificidad. Así el artículo definido *the* en (22) hace más prominente la singularidad del participante *player* al resaltar la unicidad de su atributo (“the UNIQUE use of *the*” (Leech and Svartvik, 1983: 53). El posesivo *your* en (23), (24), por su parte, incorpora el elemento interpersonal que especifica la relación de pertenencia con otras entidades. Los *identificadores partners y friends* restringen así su singularidad al marcar una relación personal con el ‘usuario’.

Como *vehículo* metafórico, los *identificadores* personifican los objetos tecnológicos (*combo* (22), *search engines* (23), *web browsers* (24)) a partir de los roles sociales en los que subyacen las prácticas sociolaborales arriba analizadas. Estos participantes (*identificados*) construyen de tal forma su identidad como a) seres sociales *corporativos* (**combo** ← *player, groupware, game*) que se agrupan con fines competitivos y b) seres sociales *solidarios* (*search engines* ← *partners, easier and more conveniente tool / web browsers* ← *friends, job search*) que se asocian con fines de colaboración laboral, según surge de las elecciones léxicas en las *circunstancias*.

El objeto tecnológico (núcleo en los grupos nominales) se caracteriza además en términos de propiedades constitutivas (*combo* = grupo) o funcionales (*search engine, web browser* = búsqueda). Su metaforización resulta prototípica de la concepción social representada como redes de interacción y encuentro; es de destacar la reiteración del término *search* en las cláusulas. Los premodificadores sustantivos (*Microsoft Exchange and Outlook, Google and MSN, Internet Explorer and Firefox*) especifican por su parte la singularidad del objeto. La realidad tecnológica se experimenta de esa manera como

grupos particulares de individuos que buscan integrarse funcionalmente sobre todo con el usuario.

### 5.2.3 Recapitulación

En la dimensión ‘ser social’ se observan cláusulas materiales y relacionales. Del análisis de la transitividad se desprende una estructura ideacional que muestra desequilibrios en las interrelaciones personales. La representación de la tecnología se polariza entre actores sociales individuales y colectivos cuyos comportamientos y roles contribuyen a la integración / desintegración sociales.

La estructura de integración social muestra el predominio de cláusulas relacionales, por lo cual se tiende a una representación estática de la realidad informática. En ella se imprime la imagen del ‘ser’ tecnológico individual e individualizado que se define en términos de propiedades y roles socialmente positivos.

Al ser estables en el tiempo (el proceso *be* plantea atemporalidad), estos conforman un orden social centrado en aspectos productivos y estratégicos del mundo laboral. Dentro de tal escenario informático, la tecnología (producto / marca comercial) queda personificada como individuo particular que logra su lugar (en el mercado) a través de su (id)entidad cooperativa, complementaria e inclusiva.

La estructura de desintegración social se construye mayormente a partir de cláusulas materiales. Los procesos marcan una línea causal que le aporta dinamismo a la representación. Los participantes *actores* se definen en términos de comportamientos socialmente negativos pero quedan resguardados de su responsabilidad a partir del (cuasi) anonimato que les asigna su condición grupal. El impulso agresivo y provocador se ejerce como una forma de poder que impone la fuerza física grupal como recurso de control. Esta fuerza llega a extenderse como medio de defensa acentuando de tal modo

la naturaleza combativa de la representación. En tal escenario de agresión social se construyen las asimetrías entre victimarios y víctimas.

### **5.3 La tecnología de la información como ser emocional**

Entendemos el término ‘emocional’ en un sentido amplio, es decir, como un conjunto de sensaciones / sentimientos (afecto, deseo, (dis)gusto, temor, etc.) que suelen tener efectos corporales, funcionales o de comportamiento en el ser humano. La construcción de la tecnología como ‘ser emocional’ se observa, por lo tanto, en las representaciones que surgen a través de cláusulas ‘mentales’, de ‘comportamiento’ y ‘relacionales’.

#### **5.3.1 Procesos mentales**

En las cláusulas mentales, los procesos construyen seres dotados de conciencia, es decir, capaces de experimentar emocional (y cognitivamente) el mundo que los rodea. Todos los procesos mentales, entendidos como procesos del ‘sentir’ / ‘percibir’ (*sensing*), implican dos roles de participantes: un *sensor* / *perceptor* (el ser dotado de conciencia) y un *fenómeno* (lo que el *sensor* / *perceptor* siente / percibe).

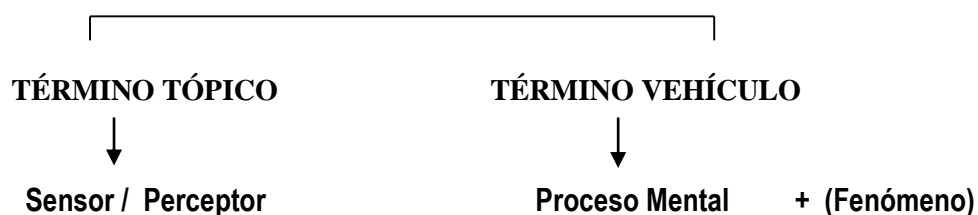
En la personificación que nos ocupa, los procesos mentales<sup>10</sup> constituyen los Términos Vehículo; dichos procesos construyen metafóricamente la tecnología como persona dotada de conciencia.

Esquematizamos la estructura de la transitividad de este tipo de cláusulas en el dominio ‘ser emocional’:

---

<sup>10</sup> Dado que el dominio de la emoción puede construirse tanto mental como materialmente, seguimos los criterios de Halliday (2004:199-201), que permiten establecer la distinción entre ambos tipos de procesos.

**EXPRESIÓN METAFÓRICA / CLÁUSULA MENTAL**



La tecnología de la información se ‘humaniza’ a través de la experiencia mental y queda de tal modo personificada en un plano de igualdad de conciencia con el usuario. “In a clause of ‘mental’ process, there is always one participant who is human; this is the **Senser**. [...] Expressed in grammatical terms, the participant that is engaged in the mental process is one that is referred to pronominally as *he* or *she*, not as *it*.” (Halliday, 2004: 201).

### 5.3.1.1 Análisis de las cláusulas

La personificación ‘emocional’ de la tecnología de la información se observa en casos como:

- (25) Google and MSN don’t just want to be your web search engine of choice. They want to be your partner on the desktop. (*PCMagazine, July, 2005, p.44*)
- (26) The first model of Zyxel’s new Prestige 2000W VOiP Wi Fi phone refused to be a good companion of any of the popular wireless routers. (*PCWorld, September, 2004, p. 21*)
- (27) Asynchronous Java Script technology and XML hate the aggressiveness of regular desktop applications. (*PCWorld, August, 2005, p. 31*)
- (28) New digital media systems will love the friendliness of the brand-new Athlon 6482 dual core processors. (*PCMagazine, August 9, 2005, p. 24*)

donde:

	<b>SENSOR /PERCEPTOR</b>	<b>PROCESO MENTAL</b>	<b>FENÓMENO</b>
(25)	Google and MSN ↑ they	don't ... want  want	to be your web search engine of choice  to be your partner on the desktop
(26)	The first model of Zyxel's new Prestige 2000W VOiP Wi Fi phone	refused	to be a good companion of any of the popular wireless routers
(27)	Asynchronous Java Script technology and XML	hate	the aggressiveness of regular desktop applications
(28)	New digital media systems	will love	the friendliness of the brand-new Athlon 6482 dual core processors

Tanto el hardware como el software, en su rol semántico de *sensor / perceptor*, procesan sensaciones tales como el (no)-deseo (25), (26) y el (no)-afecto (27), (28). Los *fenómenos* representan elaboraciones mentales desiderativas y de afección sobre estados de las cosas en los que subyacen componentes relacionales.

El contenido de los *fenómenos* de procesos desiderativos se configura mediante cláusulas infinitivas que podemos discriminar entre a) 'identificativas': **to be + grupo nominal definido** en (25) y b) 'atributivas': **to be + grupo nominal indefinido** en (26). Al ser el *sensor / perceptor* sujeto de las cláusulas mentales, el grupo nominal que conforma el *fenómeno* funciona relacionamente como *identificador (+ circunstancias)* en (25) y *atributo (+ circunstancias)* en (26) a través del proceso *to be*.

Mediante los *identificadores* se construyen identidades particulares (*your web search engine, your partner*); el *atributo* por su parte asigna pertenencia a una clase general de entidad (*a good companion*). Los *sensores / perceptores* se convierten de tal modo en *sensores / perceptores-identificados* y *sensores / perceptores- portadores* al

internalizar, a través de la experiencia emocional del (no)deseo, las (id)entidades que los *identificadores* y *atributos* les asignan:

	SENSOR /PERCEPTOR	PROCESO MENTAL	FENÓMENO		
	IDENTIFICADO		PROC. RELAC.	IDENTIFICADOR	CIRCUNSTANCIAS
(25)	Google and MSN	(don't) want	to be	your web search engine your partner	of choice on the desktop

y

	SENSOR /PERCEPTOR	PROCESO MENTAL	FENÓMENO		
	PORTADOR		PROC. RELAC.	ATRIBUTO	CIRCUNSTANCIAS
(26)	The first model of Zyxel's new Prestige 2000W VOiP Wi Fi phone	refused	to be	a good companion	of any of the popular wireless routers

En esta transitividad mental-relacional, la experiencia emocional tiene implicancias sociales. Los *identificadores* o *atributos* del *fenómeno* representan roles sociolaborales (*partner*, *companion*) que despiertan el (no) deseo del *sensor/perceptor*.

Así, *to be your partner on the desktop* (25) construye el rol que define la identidad socio-laboral 'deseada' por la tecnología. Ésta se representa en términos semejantes a los ya analizados en las cláusulas relacionales del dominio 'ser social'. Esto es, (querer) ser laboralmente (*on the desktop*) colaborativo e integrador con el usuario (*your*). El proceso mental contribuye de tal modo a la expresión de deseo de una

relación interpersonal que ubica a la tecnología en el mismo nivel emocional que el ser humano.

Contrariamente, *to be your web search engine of choice* (25), define la identidad funcional de la tecnología que la reduce a la cosa misma (*web search engine*). Aunque preferida (*of choice*) por el usuario (*your*), la asimetría que se establece entre *sensor / perceptor* personificado y *fenómeno* no humano no da lugar a una identificación entre pares emocionales. El grupo verbal *don't just want to be*, que conjuga ambos procesos (mental y relacional) enfatiza el no-deseo de la tecnología de ser meramente cosificada (por el usuario).

En (26), el núcleo del grupo nominal atributivo del *fenómeno* (*a good companion*) puede ser considerado un cuasi-sinónimo de *partner* (25) en tanto ambos involucran actitudes solidarias e integradoras.<sup>11</sup> El proceso mental *refuse*, sin embargo, plantea el rechazo (contundente y brusco) a pertenecer a tal categoría de cosas (personas). El *sensor / perceptor* se personifica por lo tanto como un ser socialmente desintegrador y sobre todo discriminador. El término *popular* es determinante de la respuesta emocional; se contrapone a su identidad exclusiva (*Prestige*) que resulta culturalmente incompatible.

El contenido de los *fenómenos* de procesos de afección (27), (28) se realiza mediante grupos nominales con configuración **the + sust. + grupo preposicional (of + grupo nominal)**. Dada la transitividad relacional subyacente, sus núcleos son nominalizaciones de *atributos* que asignan emociones positivas (*friendliness*) y negativas (*aggressiveness*). Sus *portadores* (*regular desktop applications* (27), *the brand-new Athlon 6482 dual core processors* (28)), en función de postmodificación,

---

<sup>11</sup> El grupo nominal *a good companion* repite la estructura formulaica de los atributos de entidad ya analizados en los procesos relacionales atributivos. El premodificador *good* le agrega inclusive valoraciones positivas.



quedan desplazados a un segundo plano de atención aunque identificados positiva o negativamente según la emoción adscripta.

La carga experiencial del *fenómeno* se centra por lo tanto en dichos *atributos* emocionales; estos, a su vez, resultan determinantes de los procesos mentales de las cláusulas.

	SENSOR /PERCEPTOR	PROCESO MENTAL	FENÓMENO (transitividad relacional)	
			ATRIBUTO	PORTADOR
(27)	Asynchronous Java Script technology and XML	hate ↑	the aggressiveness	of regular desktop applications
(28)	New digital media systems	will love ↑	the friendliness	of the brand-new Athlon 6482 dual core processors

El *sensor / perceptor* responde emocionalmente en forma negativa (*hate*) o positiva (*love*) según la conducta emocional del *portador* del *fenómeno*. Ambas transitividades se integran a través de la experiencia emocional que, además de representar elaboraciones mentales de (des)agrado, incorpora el componente afectivo en la semántica de los procesos: *love* = gustar ↔ amar, *hate* = disgustar ↔ odiar. Se establecen de tal modo (inter)relaciones personales entre pares tecnológicos representados como seres capaces de experimentar no sólo sensaciones sino también sentimientos.

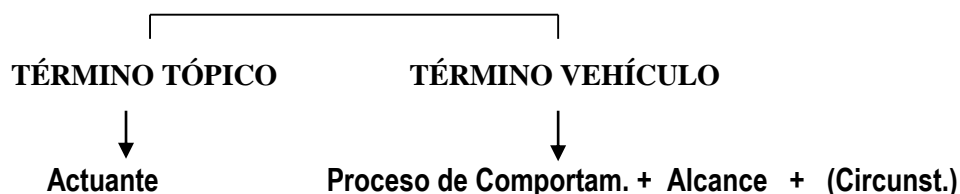
### 5.3.2 Procesos de comportamiento

Las cláusulas de procesos de comportamiento se encuentran en un límite indeterminado entre las cláusulas de procesos mentales y las de procesos materiales.

Representan procesos fisiológicos y psicológicos que se desarrollan en el mundo exterior pero tienen su origen en el mundo interior. El participante (*actuante*) es un ser dotado de conciencia que construye la experiencia emocional como actividad. Si bien el proceso se parece gramaticalmente a un proceso material, el participante asociado (*alcance*) no resulta ‘afectado’ ya que sólo especifica el campo de acción. Los procesos de comportamiento constituyen de tal modo los Términos Vehículo que personifican la tecnología como un ser emocional que traduce sus sentir / percibir en modos de actuar.

Esquemizamos la estructura de la transitividad de este tipo de cláusulas de la siguiente manera:

### EXPRESIÓN METAFÓRICA / CLÁUSULA DE COMPORTAMIENTO



#### 5.3.2.1 Análisis de las cláusulas

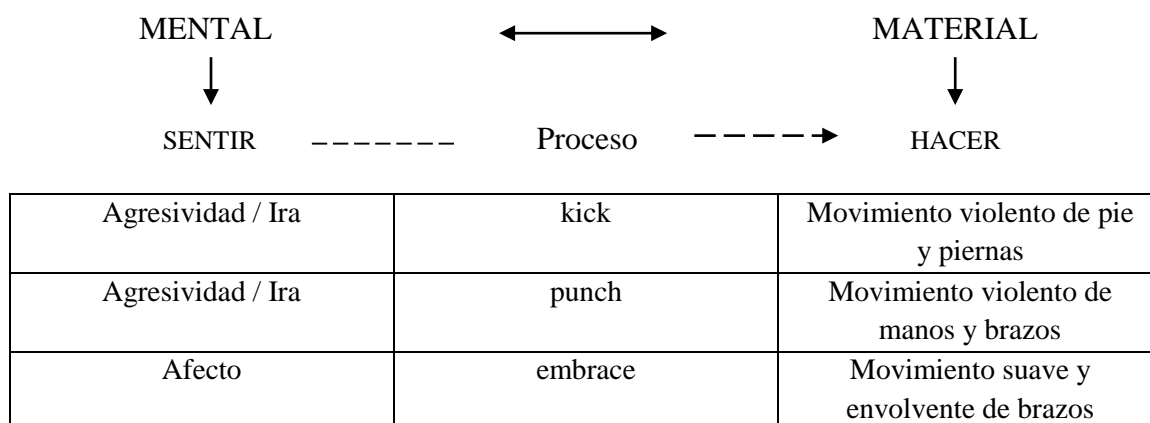
Encontramos procesos de comportamiento en ejemplos como:

- (29) When your PC is off for more than a couple of days, Window's automatic update kicks the system. (*PCWorld, November, 2005, p.74*)
- (30) The SATA transfer interface punches your driver's data to a maximum speed of 150 megabites per second. This, however, won't affect the performance of most PC's. (*PCWorld, June, 2004, p. 164*)
- (31) Google and Yahoo embrace photosharing. (*PCWorld, October, 2006, p. 59*)

que podemos graficar como sigue:

	ACTUANTE	PROC. COMP.	ALCANCE	CIRCUNSTANCIA
(29)	Window's automatic update	kicks	the system	when your PC is off for more than a couple of days
(30)	The SATA interface	punches	your driver's data	to a maximum speed of 150 megabites per second
(31)	Google and Yahoo	embrace	photosharing	

Según Damasio (2003:28) en Goatly (2007:225-226), "Emotions are actions [of the body] or [internal or external] movements, many of them public, visible to others as they occur in the face, in the voice, in specific behaviours." En concordancia, los *actuantes* arriba manifiestan su experiencia emocional a través de procesos asociados al movimiento de sus miembros superiores e inferiores:



**Cuadro 5.4: La experiencia emocional a través de movimientos corporales**

Estos procesos de comportamiento, al constituir (re)acciones corporales que se desarrollan en el mundo exterior, resultan más cercanos a los procesos materiales. Al ser verbos de movimiento, la experiencia mental se activa y el componente emocional resulta más vívido e intenso que en las cláusulas mentales. Los *actuantes* quedan de tal

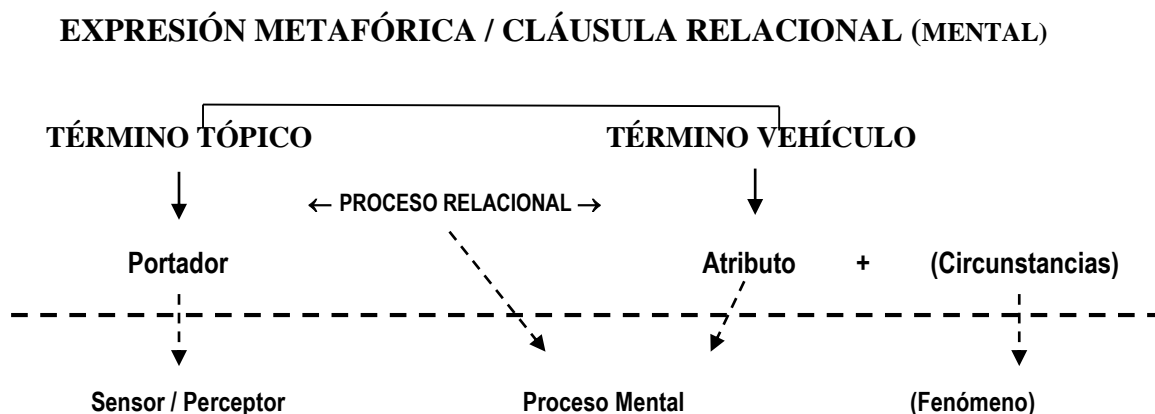
modo expuestos emocionalmente como seres físicamente violentos y destructivos (29), (30) o físicamente amables y contenedores (31).

En forma similar a las cláusulas mentales, las propiedades de los participantes asociados (*alcance*), más sus *circunstancias* en algunos casos, funcionan como *fenómenos* que generan la reacción emocional. Así la quietud / inoperancia del sistema en (29) o la lentitud en la transferencia de datos en (30) generan el enojo y la agresividad que se traducen en golpes de manos y pies. La solidaridad y generosidad (*sharing*) en (31) induce contrariamente al afecto y protección expresados mediante el abrazo.

### 5.3.3 Procesos relacionales

Los procesos relacionales que nos ocupan son exclusivamente del tipo de atribución cualitativa intensiva. Sin embargo, dada la naturaleza emocional de sus *atributos*, los *portadores* quedan también indirectamente implicados en procesos de conciencia.

Los procesos relacionales se corresponden así con procesos mentales, como lo graficamos a continuación:



De tal modo, los *atributos*, entendidos como cualidades del sentir y percibir, se pueden traducir en verbos de procesos mentales. Caracterizan así la experiencia mental

de un *portador* (*sensor / perceptor*); este responde emocionalmente a *circunstancias* que mentalmente funcionan como *fenómenos* causales de tales reacciones. La personificación de la tecnología a través de estos procesos (combinados) permite representar con mayor riqueza metafórica estados de desequilibrio, debilidad y vulnerabilidad informáticos.

Sin embargo, la opción de la transitividad relacional no solo da lugar a una representación más perdurable de esos estados al construir una clase de entidad. Cabe recordar que según Halliday (2004:219) este tipo de cláusulas es “a central grammatical strategy for assessing by assigning an evaluative Attribute to a Carrier.” En tal sentido, las cualidades emocionales (en su mayoría negativas) resultan funcionales a los intereses particulares de aquellos que indirectamente buscan desacreditar determinada tecnología.

### 5.3.3.1 Análisis de las cláusulas

Consideramos las experiencias emocionales en los siguientes ejemplos del corpus:

- (32) Not only was the USB port deficient, the Toshiba Satellite system became terribly unstable after buffer overflow. These crashes were reported intermittently every few minutes. (*PCMagazine, August 17, 2004, p.76*)
- (33) In spite of following the steps outlined, the default folder got crazy after the double-clicks on the folder's icon in Explorer. (*PCWorld, July 2005, p. 45*)
- (34) Your file system will get uncontrolled after an unexpected shutdown. (*PCWorld, July 2005, p.45*)
- (35) What do you do when your Windows Computer become suddenly upset and you can no longer access the Internet? Viruses and spyware make your computer breakdown even when you're running up-to-date protection. (*PCMagazine, August 17, 2004, p.66*)
- (36) The Samsung A600, a high powered digital phone with integrated camera, is anxious about the point-and-shoot device that makes it easier to capture an image of yourself. (*PCMagazine, December 9, 2003, p.114*)

(37) The Sony Play Station 3 is a little bit afraid of the Microsoft Xbox 360's high definition displays. (*PCMagazine, July, 2005, p. 7*)

(38) A computer is always unhappy after a steady increase in temperature inside the PC's case. (*PCWorld, August, 2005, p. 74*)

donde:

	<b>PORTADOR</b>	<b>PROC. REL.</b>	<b>ATRIBUTO</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(32)	Toshiba Satellite system	became	(terribly) unstable	after buffer overflow
(33)	the default folder	got	crazy	after the double-clicks on the folder's icon in Explorer
(34)	your file system	(will) get	uncontrolled	always after an unexpected shutdown
(35)	your Windows Computer	become	(suddenly) upset	
(36)	The Samsung A600, a high powered digital phone with integrated camera	is	anxious	about the point-and-shoot device
(37)	The Sony Play Station 3	is	(a little bit) afraid	of the Microsoft Xbox 360's high definition displays
(38)	A computer	is	(always) unhappy	after a steady increase in temperature inside the PC's case.

Los *atributos* de las cláusulas arriba se centran particularmente en perturbaciones emocionales de diverso grado de complejidad e intensidad.

Los núcleos adjetivos en (32), (33), (34) y (35) constituyen los estados emocionales de mayor complejidad y riqueza representacional. Al compartir elementos semánticos como enojo (*crazy, upset*), violencia (*crazy, uncontrolled*), cambios repentinos de ánimo (*unstable, uncontrolled, crazy*), entre otros, pueden ser

considerados cuasi-sinónimos; el elemento común *crazy* concentra en su semántica las propiedades emocionales de los demás atributos. Esta sobrelexicalización intensifica la representación que se profundiza aún más ante las premodificaciones adverbiales *terribly* (lo extremo) en (32) y *suddenly* (lo repentino) en (35).

Los procesos de atribución en estas cláusulas, a diferencia de los restantes (*be*), se realizan además mediante los verbos *become*, *go*, *get*. Según Halliday (2004) y Biber et al (1999), este tipo de verbos identifican atributos que representan el resultado de un proceso de cambio. Al implicar diferentes ‘fases’ en su desarrollo, los *atributos* se materializan en términos secuenciales; pasan de un estado inicial a uno final y logran así una representación más vívida del estado emocional.

La representación atributiva es concomitante por otro lado con variados procesos mentales, como ‘to disturb’, ‘to madden’, ‘to enrage’, ‘to infuriate’, ‘to annoy’, ‘to anger’. Esta transitividad mental potencia aún más la representación ya que permite incorporar a los *atributos* variadas actitudes de conciencia que acompañan los estados de enojo, violencia, cambios de ánimo.

Los *atributos* en (36) y (37) resultan menos complejos dado que solamente involucran sentimientos de temor (*anxious*, *afraid*) y preocupación (*anxious*). El uso del premodificador *a little bit* en (37) debilita el estado emocional y los correspondientes procesos mentales (*to fear*, *to worry*) son más introspectivos por lo cual su intensidad actitudinal es menor. Sumado a esto el proceso *be* cumple solamente la función de construir relacionamente los *atributos*.

Por su parte, *unhappy* (38) –y su proceso mental subyacente *to sadden*– representan la experiencia emocional de menor grado de complejidad e intensidad. Sumado a la naturaleza pasiva de la emoción (desgano, falta de energía, abulia), el

premodificador *always*, adverbio de frecuencia constante e invariable, naturaliza el estado por lo cual el *atributo* queda aún más opacado en la representación.

Los *portadores* referidos al hardware y al software (*(computer) system, file system, folder*) se relacionan con emociones que perjudican su propia naturaleza física y funcional. La tecnología se personifica de tal modo en cuanto a estados de agresividad o excitación (32 al 35) que, salvo el caso de la tristeza en (38), representan las emociones más activas e intensamente complejas.

Los *gadgets* (*digital phone* (36), *play station* (37)) están representados como seres emocionalmente menos intensos; sin embargo, dada su naturaleza social (*phone, play*), el temor y la preocupación que experimentan frenan o ponen en peligro su desenvolvimiento en el mundo (comercial).

El rol de *sensor / perceptor* hace más contundentes dichas debilidades y vulnerabilidades tecnológicas ya que la tecnología se experimenta como seres conscientes de emociones que no pueden controlar o suprimir. Al ser todas ellas emociones negativas, su proyección en el usuario también impacta negativamente y desalienta su adhesión.

Si bien las *circunstancias* en general son entendidas como representaciones periféricas en la estructura de la transitividad (Halliday y Matthiessen, 2004), las realizaciones temporales **prep. (after) + grupo nominal** en (32), (33), (34), (38) y causales **prep. (of / about) + grupo nominal** en (36), (37) son expansiones de los *atributos* que resultan centrales para la representación del ser emocional.

Las *circunstancias* temporales no se limitan a una representación secuencial donde la *circunstancia* es antes que el *atributo* mediante la preposición de posterioridad *after*. Por ejemplo: (32)





	CAUSA	CONSECUENCIA	
(36)	<b>Circunstancia</b>	<b>Portador</b>	+ <b>Atributo</b>
Proc. Relac.	the point-and-shoot device ↓	The Samsung A600 ↓	anxious ↓
	<b>Fenómeno</b>	<b>Sensor/Perceptor</b>	+ <b>Proc. Mental</b>
Proc. Ment.	= ↓	= ↓	fear / worry

La tendencia a acentuar debilidades tecnológicas también se observa en las *circunstancias*. Es de destacar las nominalizaciones *buffer overflow* (32), *an unexpected shutdown* (34), *a steady increase in temperature* (38) que, siendo núcleo de los grupos nominales, resaltan condiciones tecnológicas adversas. Lo mismo sugieren *computer breakdown* en la extensión en (35) o la posibilidad de falla del dispositivo *point-and-shoot* planteada en (36).

Se constituye así una cadena causal a través de la cual toda tecnología se experimenta como un ser defectuoso y poco confiable. Si bien las emociones negativas (*atributos*) son vehículo de la representación de las vulnerabilidades en los *portadores*, estas emociones tienen su razón de ser en las disfuncionalidades del mismo sistema (*buffer, folders*, o todo el sistema general). Aunque tratadas circunstancialmente, dichas irregularidades contribuyen a la representación de un estado tecnológico incierto que plantea dudas sobre su calidad y funcionamiento.

### 5.3.4 Recapitulación

En la dimensión ‘ser emocional’ se observan procesos mentales, de comportamiento y relacionales. La estructura ideacional se define a partir de estados emocionales predominantemente negativos.

La agresividad y falta de amabilidad implicadas en los procesos mentales, los descontroles corporales en los procesos de comportamiento y las inestabilidades y

desequilibrios atribuidos en los procesos relacionales redundan en efectos físicamente destructivos y socialmente desintegradores. Se construye así un escenario en el cual la tecnología se experimenta funcional e interactivamente desestabilizada.

Tal representación se complementa a través de la construcción de estados de ansiedad / miedo que contribuyen a la conflictividad y al aislamiento entre pares tecnológicos y de tristeza que afecta la relación con el usuario dada la inoperatividad resultante. Esta estructuración emocional contradice la imagen naturalizada de una tecnología a la que se le atribuye una funcionalidad racionalmente lógica.

## **5.4 La tecnología de la Información como ser pensante**

Bajo el presupuesto de que toda máquina es factible de superar al ser humano en cuerpo y mente, la analogía ‘mente humana – computadora’ (de Vega, 1985), ha naturalizado en sociedades informatizadas la idea de una tecnología cognitivamente superior. Tal superioridad no se experimenta en la personificación del dominio ‘ser pensante’. Contrariamente a lo esperado, la tecnología de la información se metaforiza mediante la atribución de ciertas capacidades y aptitudes intelectuales asimilables a las del ser humano, que tienden a acercar la relación mente humana – mente artificial.

La tecnología recibe información, la procesa, la almacena en la memoria, la recupera, entre otras funciones mentales. La representación de esta naturaleza cognitiva, sin embargo, se observa debilitada y opacada. Procesos relacionales y, en menor grado, mentales y muy pocos materiales conforman el dominio con menor recurrencia en el corpus.

### **5.4.1 Procesos relacionales**

Los procesos relacionales del dominio son casi exclusivamente posesivos; se observan algunos procesos del tipo de atribución cualitativa intensiva que, a pesar de ser

cuantitativamente poco recurrentes, se incluyen por ser representativos de aspectos relevantes para la construcción del ‘ser pensante’.

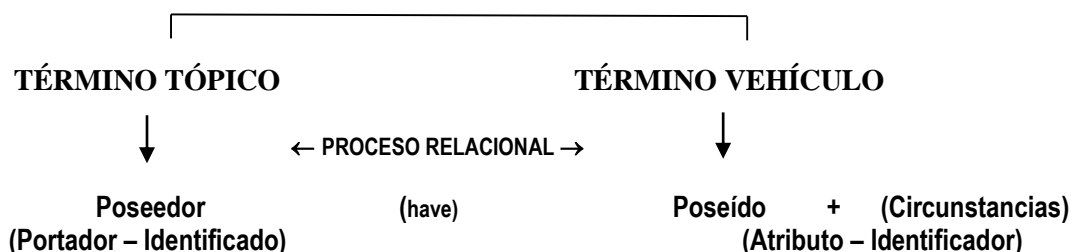
#### 5.4.1.1 Análisis de las cláusulas

##### Cláusulas relacionales posesivas

Las cláusulas relacionales posesivas (*x has a*) que nos ocupan definen la posesión en el sentido amplio de (*con*)*tener* y sobre todo de *disponer de*.<sup>12</sup> La relación de posesión se construye de tal modo como proceso tanto en los modos atributivos como identificativos. Ambos procesos involucran dos roles de participantes asociados en los cuales una entidad (*poseedor*) posee a otra entidad (*poseído*).

Esquematizamos la cláusula relacional posesiva como expresión metafórica de la siguiente manera:

##### EXPRESIÓN METAFÓRICA / CLÁUSULA RELACIONAL (POSESIVA)



En los procesos atributivos posesivos, los *atributos poseídos* funcionan como Términos Vehículo que personifican al *portador poseedor* al adscribirle la posesión de entidades que lo categorizan mentalmente. En los procesos identificativos posesivos, los *identificadores poseídos* son los Términos Vehículo que le asignan al *identificado poseedor* la posesión de aquellas entidades cognitivas que lo identifican como único y singular.

<sup>12</sup> “Possession [...] has to be interpreted quite broadly, in the sense of ‘extension’: one entity is construed as being extended by another.” (Halliday, 2004: 245).

La tecnología de la información se experimenta relacionamente como ser pensante en casos como:

- (39) The Network Attached Storage (NAS) devices are compact and inexpensive. They also have brains and they can provide automatic backup and storage for as few as two networked computers. (*PCWorld, February, 2005, p.94*)
- (40) The NAS hard drives have elementary file sharing capabilities. (*PCWorld, February, 2005, p.94*)
- (41) The software that comes with digital cameras has limited editing and managing capabilities. (*PCMagazine, February 17, 2004, p.114*)
- (42) Windows has too little memory between RAM and the hard drive. (*PCWorld, August, 2005, p.77*)
- (43) The Sharp AL27 laptop has the ability to move and store information and files when it is connected to another PC. (*PCWorld, February, 2005, p.111*)
- (44) AOL mail system lacks POP3 and mobile sync capabilities. (*PCMagazine, August 9, 2005, p.31*)
- (45) Like its predecessors, Spin Rite 6 drive recovery and maintenance software has the unique ability to access the surface of a hard drive (or other magnetic drive) without engaging the OS. (*PCWorld, September, 2004, p.72*)
- (46) The beta software lacks the basic ability to restore a web browser's hijacked start. (*PCWorld, July, 2005, p.58*)

esquematzables como sigue:

	<b>POSEEDOR</b>	<b>PROC. REL .</b>	<b>POSEÍDO</b>	<b>CIRCUNSTANCIA</b>
(39)	The Network Attached Storage (NAS) devices	have	brains	
(40)	The NAS hard drives	have	elementary file sharing capabilities	
(41)	The software that comes with digital cameras	has	limited editing and managing capabilities	

(42)	Windows	has	too little memory	between RAM and the hard drive
(43)	AOL mail system	lacks	POP3 and mobile sync capabilities	
(44)	The Sharp AL27 laptop	has	the ability to move and store information and files	when it is connected to another PC
(45)	Spin Rite 6 drive recovery and maintenance software	has	the unique ability to access the surface of a hard drive	without engaging the OS
(46)	The beta software	lacks	the basic ability to restore a web browser's hijacked start	

En estas cláusulas la carga experiencial se concentra en los participantes *poseídos* ya que es a través de su posesión que la tecnología se caracteriza o se define cognitivamente.

En la cláusulas atributivas posesivas (de 39 al 43), lo *poseído* se realiza mediante grupos nominales simples (**artículo Ø + sustantivo cuantificable plural** (*brains*)) y grupos nominales complejos (**artículo Ø + premodificación adjetiva** (*elementary, limited, little*) + **sustantivo cuantificable plural** (*(file sharing / editing and managing / POP3 and Mobile sync) capabilities*) / **sustantivo no cuantificable** (*memory*)).

Los *atributos poseídos* se categorizan, por lo tanto, en forma genérica<sup>13</sup> y sus núcleos sustantivos<sup>14</sup> representan clases generales de entidades cognitivas. Al

<sup>13</sup> En línea con Halliday (2004: 316) entendemos que “If there is no Deictic element, the nominal group is non-specific and, with that, non singular. In other words, a nominal group may have no Deictic element in its structure, but this does not mean it has no value in the Deictic system –simply that the value selected is realized by a form having no Deictic in the expression.”

construirse objetivamente, estos *atributos* se representan como entidades (con)tenidas (*have brains* (39)) y disponibles (*have ... capabilities* (40) y (41), *have ... memory* (42)) en la ‘mente’ del sistema.

La experiencia de posesión en (39) es inalienable; si bien *have brains* es una extensión metafórica que adquiere el sentido de ‘inteligencia’, el *atributo poseído* está construido físicamente (cerebro) y como tal resulta inherente a la naturaleza cognitiva del *portador poseedor*.

La mayoría de los núcleos sustantivos, sin embargo, concentra la experiencia de posesión en capacidades cognitivas (*capabilities*) a través de las cuales se manifiesta dicha inteligencia.<sup>15</sup> Tales capacidades involucran aptitudes básicas para el manejo cognitivo de situaciones como compartir archivos (*file sharing* (40)), gestionar y editar imágenes (*editing and managing* (41)) o almacenar y recordar información (capacidad que subyace en el atributo *memory* (42)). Se observan asimismo procesos de posesión negativa (*lacks* (43)), lo que implica que las capacidades se experimentan como ‘posibles’ *atributos* de posesión.

Esas posibilidades cognitivas se centralizan mayormente en la representación de una tecnología con capacidades laborales (40) y (41) más que sociales (43). Sus premodificadores adjetivos, sin embargo, resultan negativamente determinantes en la

---

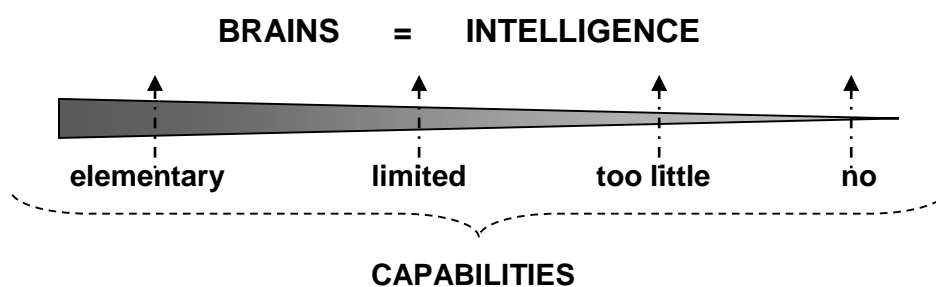
<sup>14</sup> Los participios presentes *file sharing* (40) y *editing and managing* (41), así como los tecnicismos *POP3 and Mobile sync* (43) son premodificadores clasificatorios; sumados al núcleo *capabilities* constituyen una unidad semántica, por lo cual los consideramos sustantivos compuestos.

<sup>15</sup> Pensamos con Manuel de Vega (1984) que las capacidades (*capabilities*) son potenciales cognitivos que ponen en juego la creatividad, la toma de decisiones, la resolución de problemas, entre otros, en situaciones imprevistas y novedosas. En tal sentido resultan manifestaciones de lo que se define como inteligencia, dado que son recursos intelectuales desarrollables y modificables. Las capacidades se entienden asimismo como procesos controlados que se oponen a los procesos automáticos; estos consisten en repertorios cognitivos rígidos y rutinarios que involucran destrezas como manifestaciones del ‘saber hacer’.

representación; en su función de epítetos experienciales cumplen un rol central al debilitar el alcance cognitivo de dichos *atributos poseídos*.

Por consiguiente, las capacidades resultan constreñidas (*elementary*), degradadas (*limited, little* –que a su vez está premodificado por el adverbio intensificador *too*–) y hasta suprimidas si consideramos implícitamente el adjetivo *no* en *lack* = ‘have *no...* capabilities’.

Los *portadores poseedores* quedan categorizados de tal modo como seres de ‘inteligencia’ reducida. Se observa inclusive una representación lineal progresivamente descendente en la construcción cualitativa (39) y cuantitativa (40), (41) y (42) de tal estado cognitivo:



La inteligencia es también opacada en su representación en (39), donde el adverbio ‘also’ convierte a *have brains* en información adicional; el *atributo* queda así en un segundo plano de atención en contraposición a la centralidad dada a ‘compact and inexpensive’, que resaltan su diseño y precio.

En las cláusulas identificativas posesivas (de 44 al 46), lo *poseído* se realiza mediante grupos nominales definidos conformados por artículo *the* + premodificación adjetiva (*unique, basic*) + núcleo sustantivo (*ability*) + postmodificación por cláusula infinitiva (*to move and store information and files / to access the surface of a hard drive / to restore a web browser’s hijacked start*).

A diferencia de los *atributos poseídos*, estos *identificadores poseídos* representan una entidad cognitiva singular que involucra un ‘saber hacer’ aplicado a un



‘hacer’ particular. La configuración del grupo nominal hace más prominente la singularidad del núcleo sustantivo que representa dicho saber hacer. El deíctico *the* y los premodificadores adjetivos *unique* (45) y *basic* (46) contribuyen a tal especificidad al resaltar la unicidad del *identificador* (*ability*). La mayor carga experiencial de la representación reside, sin embargo, en la postmodificación. Allí las cláusulas infinitivas no sólo caracterizan el recurso cognitivo; dada su naturaleza nominal, también permiten identificar el tipo de destreza implicado:

IDENTIFICADOR		
SABER HACER	HACER	DESTREZA
<b>ABILITY</b>	to <b>move</b> and <b>store</b> information and files	física / práctica
	to <b>access</b> the surface of a hard drive	física
	to <b>restore</b> a web browser's highjacked start	práctica

**Cuadro 5.5: Representación cognitiva en los identificadores poseídos**

La activación de los procesos materiales que subyacen en las cláusulas infinitivas hace posible también establecer una relación experiencial con el mundo observable. De tal modo, los infinitivos *to move* (cambiar de lugar), *to store* (almacenar), *to access* (entrar / ingresar a un lugar), *to restore* (arreglar algo que no funciona) se construyen como procesos materiales de carácter físico y práctico. Esta transitividad relacional-material no solo constituye un *poseedor identificado* por la posesión de una ‘destreza’. Al superponerse la experiencia del ‘ser / poseer’ con la del ‘hacer’, la tecnología incorpora en la personificación los roles participantes de *actor* y *afectado* de los procesos materiales.

CLÁUSULA RELACIONAL				
	IDENTIFICADO POSEEDOR	PROC. RELAC.	IDENTIFICADOR POSEÍDO	
(44)	The Sharp AL27 laptop	has	the ability	to move and store information and files
(45)	Spin Rite 6 drive recovery and maintenance software	has	the (unique) ability	to access the surface of a hard drive
(46)	The beta software	lacks	the (basic) ability	to restore a web browser's hijacked start
	 ▼		 ▼	 ▼
	ACTOR		PROCESO MATERIAL	AFECTADO
CLÁUSULA MATERIAL				

La materialidad subyacente contribuye con la importancia dada al ‘hacer’ en la representación de la realidad informática; la tecnología se experimenta como *actor* de haceres particulares en tanto *poseedor* de habilidades pertinentes que lo identifican. A pesar de ello, la posesión relacional predominante transforma ese ‘hacer’ en un ‘saber hacer’ automático y rutinario. Se opaca de tal modo la responsabilidad material del *actor* tecnológico y sus efectos en los participantes *afectados*. Su identificación cognitiva se reduce por lo tanto a la posesión de destrezas que mentalmente no involucran decisiones inteligentemente controladas.

Resulta interesante en tal sentido destacar que en (46) el saber hacer involucrado podría contener elementos de procesos cognitivos controlados; todo ‘arreglo’ implica, además de la ‘habilidad’ necesaria, la toma de decisiones y creatividad al respecto. La identificación de la tecnología se produce en este caso mediante la no posesión (*lacks*)

de tal *identificador*; una vez más la representación cognitiva de la tecnología tiende a desplazar el componente inteligente.

### Cláusulas relacionales atributivas intensivas

Si bien, como ya adelantáramos, este tipo de cláusulas es muy poco frecuente en el corpus, hemos considerado los siguientes ejemplos para incorporar una nueva ‘debilidad’ a la construcción de ‘inteligencia’ del análisis anterior:

(47) In 2006, cell phones will become smart though it may be a couple of years before they’re out of school and into the working world. (*PCMagazine, August 9, 2005, p.100*)

(48) Hard drives are getting smart soon due to a brand-new technology that improves performance when it is combined to a large cache. (*PCWorld, September, 2004, p. 28*).

donde:

	PORTADOR	PROCESO RELACIONAL	ATRIBUTO
(47)	cell phones	will become	smart
(48)	Hard drives	are getting	smart

Como se observa, la estructura de la transitividad de esas cláusulas da lugar a una representación de tal capacidad como recurso cognitivo que todavía no ha alcanzado su plenitud.

Si tomamos en cuenta las definiciones de los cuasi-sinónimos ‘intelligent’, ‘clever’ y ‘smart’ que ofrece el *Merriam–Webster’s Advanced Learner’s English Dictionary* (2008), observamos que recurren a ‘la capacidad de aprender’ como componente semántico unificador. ‘Intelligent’ tiende a ser más abarcativo (**able to learn and understand things**), ‘clever’ incorpora la velocidad (**able to learn things quickly**) y ‘smart’ apela a la calidad del aprendizaje (**very good at learning** or thinking

about **things**). *Smart*, en su función de epíteto experiencial en las cláusulas (47) y (48), es, por lo tanto, *atributo* que personifica la tecnología como individuo con muy buena capacidad de aprendizaje.

Los procesos relacionales *become* y *get* –verbos indicativos de procesos de cambio– restringen, no obstante, el alcance de tal *atributo*, dado que construyen un estado cognitivo en desarrollo e incompleto. Los tiempos verbales que los realizan (*are getting* y *will become*) contribuyen asimismo a experimentar la inteligencia tecnológica como estado cognitivo transitorio e incierto. Su proyección a futuro (*will, soon*) tampoco define el *atributo* como resultado final del proceso de cambio. Solamente aparece marcado su ‘camino hacia’ (**verbo + ING**) y su ‘intencionalidad de llegar a’ dado el componente de modalidad en *will*. Resulta ilustrativo en (47) la expansión *though it may be a couple of years before they’re out of school and into the working world*, donde tal resultado final se plantea como posibilidad (*may be*) una vez que haya culminado su período escolar.

En concordancia con esta construcción de tecnología inteligente destacamos además la representación relacional implicada en grupos nominales metafóricos de cláusulas no metafóricas. Tomamos como ejemplos ‘The CLP 500 comes with **an intelligent driver interface.**’ (*PCWorld, February, 2004, p. 67*); **The clever media stream service** files music, video and images to phones, PDA’s and notebooks.’ (*PCWorld, July, 2005, p. 90*); ‘If you want your children to send instant messages, check **the smart Motorola IMfree.**’ (*PCMagazine, December 9, 2003, p. 114*) donde los cuasi-sinónimos *intelligent – clever – smart* funcionan como premodificadores.

Estos premodificadores son Términos Vehículo / *atributos* que personifican la tecnología como ‘ser pensante inteligente’. Dada la construcción nominal, el énfasis de la representación se concentra en el Término Tópico que relacionalmente funciona

como *portador* de tales *atributos*. Por lo tanto, la carga experiencial se centra en el núcleo sustantivo tecnológico; tal posición dominante del *portador* desplaza el *atributo* nuevamente a un segundo plano de atención.

### 5.4.2 Procesos mentales<sup>16</sup>

Las cláusulas mentales de cognición son poco frecuentes en nuestro corpus. Con todo, la representación de procesos de conciencia cognitiva resulta enriquecedora para el análisis del dominio

#### 5.4.2.1 Análisis de la cláusulas

Destacamos:

- (49) The Code Morphing Software (CMS) used by Transmeta microprocessors executes standard x86 instructions that the new chips understand. (*PCWorld, June, 2005, p.32*)
- (50) Programming languages have moved farther from the ones and zeros that the computer hardware understands and closer to languages and images we humans use to communicate. (*PCMagazine, July, 2004, p. 109*)
- (51) In the filtering process, the AOL software identifies real mail and junk mail and does not delete both types of emails as it happens with other similar services. (*PCMagazine, December 30, 2003, p. 7*)

que podemos graficar de la siguiente manera:

	SENSOR /PERCEPTOR	PROCESO MENTAL	FENÓMENO
(49)	the new chips	understand	standard x86 instructions
(50)	the computer hardware	understands	the ones and zeros
(51)	the AOL software	identifies	real mail and junk mail

<sup>16</sup> La estructura de la transitividad de las cláusulas mentales cognitivas no difieren, en relación con su metafóricación, de las cláusulas mentales emocionales; al ser los procesos mentales Términos Vehículo que personifican la tecnología (Término Tópico) como ser dotado de conciencia *sensor / perceptor*, consideramos innecesario repetir la estructuración de la expresión metafórica como cláusula mental ya presentada en el dominio emocional.

Aun cuando bien ciertas corrientes de la psicología cognitiva entiendan que “el ordenador ‘no sabe’ que comprende” (Manuel de Vega, 1984: 368), los *procesos mentales* de las cláusulas anteriores se realizan mediante verbos que significan o presuponen la experiencia subjetiva de la comprensión (*understand* = ‘comprehend’ y *identify* – re-conocimiento a posteriori del acto de comprender).

Frank Smith (1985) sostiene que la palabra ‘comprensión’ se relaciona específicamente con los lenguajes. En concordancia, los *fenómenos* representan construcciones mentales generadas en lenguajes de diverso orden. Esto es, a) el natural (*real mail and junk mail* (51); *languages* [implicado](50)), b) el visual (*images* [implicado] (50)) y c) el artificial (*standard x86 instructions* (49); *ones and zeros* (50)).

En su rol de *sensor / perceptor*, la tecnología se personifica como un ser consciente de una realidad semiótica cognitivamente compleja: a) y b) implican procesos relacionales e inferenciales y c) involucra procesos lógico-matemáticos y de decodificación. Se observan, además, fragmentaciones en la representación de dichos lenguajes. La polarización semiótica que subyace en la realización de los *fenómenos* – frases nominales que repiten un mismo patrón binario: *ones and zeros* (50); *real mail and junk mail* (51); *languages and images* (50)– (de)construye y complejiza su contenido.



La experiencia de comprensión tiende al lenguaje humano. Como vemos en (50), el paso de un tipo de lenguaje a otro ya ha sucedido (*have moved*):

		<b>Programming languages</b>	
		<b>FARTHER FROM</b>	<b>CLOSER TO</b>
(50)		the ones and zeros	languages and images we humans use to communicate

Este ‘movimiento hacia’ (*farther from / closer to*) se correlaciona con uno de los principales objetivos de la Inteligencia Artificial: la creación de programas que comprendan ese lenguaje<sup>17</sup>; en (51), por ejemplo, la tecnología (*AOL software*) ya comprende, reconoce y analiza un *fenómeno* escrito en lengua natural (*mail*).

No obstante, los *procesos* mentales relacionados con el lenguaje natural (*identify* > *understand*) construyen una tecnología dotada de un estado de conciencia lingüísticamente limitado. Dado que esta solo experimenta el procesamiento receptivo de la información, el lenguaje natural *we use to communicate* (51) resulta un *fenómeno* que se percibe parcialmente. Ante la imposibilidad de expresarse en dicho lenguaje, el alcance de las capacidades lingüísticas queda restringido; esta limitación cognitiva se evidencia también en la ausencia de cláusulas verbales en el corpus.

En el caso de los lenguajes artificiales (49), (50), la configuración sintáctica de los grupos nominales (**núcleo + postmodificación**) que realizan las cláusulas mentales da lugar a una representación en la cual se opaca al *sensor / perceptor* en su *proceso mental* para dar protagonismo al *fenómeno*:

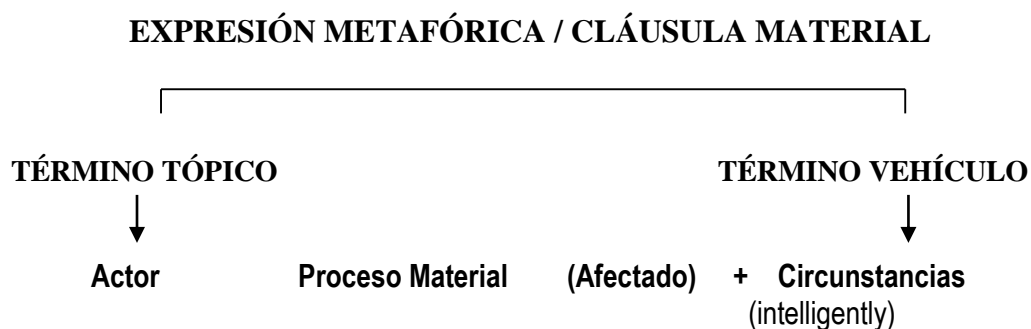
FENÓMENO	SENSOR / PERCEPTOR	PROCESO MENTAL
(49) standard x86 instructions		the new chips      understand
(50) the ones and zeros		the computer hardware      understands
<b>NÚCLEO</b>	+	<b>POSTMODIFICACIÓN</b>

<sup>17</sup> Alan Turing consideró que “Una máquina tiene inteligencia cuando no se puede discernir entre la conversación generada por la máquina y la conversación de una persona inteligente.” (*Diccionario de Computación, McGraw Hill, 1995:13*).

Al ser cláusulas subordinadas, tanto la tecnología como la experiencia de comprensión quedan fuera del plano de atención. Tal desplazamiento resulta aún más prominente al considerar estas cláusulas mentales como participantes *afectados* en cláusulas materiales no metafóricas (49) o bien *circunstancias* (con *participantes* y *procesos mentales* incrustados) en cláusulas materiales no metafóricas (50). Esta configuración, sumada a la restricción de competencias lingüísticas, conlleva el debilitamiento representacional de lo que podría considerarse la experiencia cognitiva por excelencia dado el grado de conciencia que implica.

### 5.4.3 Procesos materiales

Las cláusulas materiales son las menos frecuentes en el dominio. Los dos casos representativos en el corpus presentan en su configuración el elemento circunstancial de modo *intelligently*. Como cláusulas del ‘hacer’, que representan la experiencia con el mundo exterior, construyen el mundo mental de una manera indirecta. Este adverbio, núcleo del grupo adverbial, funciona dentro de la estructura de la transitividad como Término Vehículo que permite personificar la tecnología como ser pensante:



#### 5.4.3.1 Análisis de las cláusulas

- (52) The Cyberlink PowerDVD media player and muvee autoProducer mixes intelligently sounds and video clips. (*PCMagazine, February 1, 2004, p. 30*)



- (53) Hard drives, due to the New Native Command Queuing technology, operate more intelligently. (*PCWorld, September, 2004, p. 28*)

donde:

	ACTOR	PROCESO MATERIAL	AFECTADO	CIRCUNSTANCIA
(52)	The Cyberlink PowerDVD media player and muvee autoProducer	mixes	sounds and video clips	intelligently
(53)	Hard drives	operate	-----	more intelligently due to the New Native Command Queuing technology

Los elementos circunstanciales de ‘modo’ construyen la manera en la cual se desarrolla el *proceso*. Aquellos elementos que se realizan mediante grupos adverbiales con núcleos terminados en ‘ly’ conforman expresiones adverbiales de ‘cualidad’. Esta subcategoría caracteriza el proceso de acuerdo a diferentes propiedades (Halliday y Matthiessen, 2004). En nuestro corpus, *intelligently* funciona como una circunstancia de modo cualitativa; le agrega a los *procesos* materiales propiedades cognitivas. Así el ‘hacer’ se experimenta como un ‘saber hacer’ creativo (*mix*) y práctico (*operate*).

Los *procesos* caracterizados mentalmente construyen indirectamente una tecnología inteligente: el adverbio **intelligentLY** (*circunstancia*) es a los *procesos materiales* la misma propiedad que el adjetivo **intelligent** (*atributo de cualidad*) es al *portador* en los *procesos relacionales* subyacentes. Es a través del ‘hacer’ que el ‘ser’ tecnológico se manifiesta como *portador* de ‘capacidades’ y ‘habilidades’ cognitivas. Al estar subordinado el ‘ser’ a dicho (saber) ‘hacer’ (proceso material > proceso relacional), la opción de la transitividad material hace más prominente la acción física y

observable y desplaza al ‘ser’ pensante hacia el rol de *actor* responsable de la acción (inteligente).

Goatly (1997) entiende que los Términos Vehículo adverbiales tienen menor fuerza metafórica que los nominales y verbales. La tecnología como ser inteligente resulta en tal sentido también debilitada. Sumado a esto, dicho Término Vehículo adverbial es *circunstancia* en la estructura de la transitividad. Si bien caracteriza positivamente el *proceso*, su rol semántico es periférico y como tal se experimenta como un aspecto complementario y poco permanente. Toda *circunstancia* es factible de cambio por lo cual la construcción inteligente resulta efímera, secundaria y fuera del centro de atención.

#### **5.4.4 Recapitulación**

En la dimensión ‘ser pensante’ predominan los procesos relacionales; se observan algunos procesos mentales.

El predominio de procesos relacionales haría presuponer una tendencia a la representación de un estado cognitivo permanente en el mundo informático. Sin embargo, tal perdurabilidad solamente se experimenta en el caso de *brain* por su inalienabilidad. Los otros atributos no resultan inherentes a la naturaleza tecnológica ni constitutivos del ser; son solo potencialidades cognitivas que pueden o no ser parte de ella. Sus premodificadores adjetivos resultan además degradantes y limitativos.

Se acentúa, por lo demás, la importancia del ‘saber hacer’ como definitorio de la singularidad del ser pensante. Como este atributo involucra acciones automáticas y rutinarias, la representación se reduce a la posesión de destrezas que mentalmente no demandan decisiones conscientemente inteligentes.

Los procesos mentales tampoco contribuyen a la inteligencia tecnológica. Limitan la experiencia cognitiva consciente a la comprensión de lenguajes; esta

experiencia resulta restringida en su alcance en el caso de los lenguajes naturales y desplazada (sintácticamente) a un segundo plano de atención con relación a los lenguajes formales.

La tecnología queda así representada principalmente como poseedor circunstancial de una inteligencia limitada que se manifiesta mayormente a través de un saber hacer. Se debilita el sentido de inteligencia superior del imaginario tecnológico y la analogía mente humana – computadora se resignifica al quedar la tecnología en un plano cognitivamente más restringido que el hombre.

## CAPÍTULO 6

### CONCLUSIONES

#### 6.1 Introducción

En este trabajo nos propusimos como objetivo (*ver* Capítulo 1, 1.3) analizar las condiciones lingüístico-discursivas de las expresiones metafóricas en el registro cotidiano de las revistas de divulgación de informática *PC World* y *PC Magazine*. Buscamos dar cuenta de los alcances del uso metafórico en esta manifestación particular del discurso tecnológico. Tuvimos como fin descubrir la intencionalidad implícita que orienta en sus textos la percepción de la realidad hacia una dirección determinada.

En nuestro análisis, aplicamos los conceptos de ‘tópico’, ‘vehículo’ y ‘fundamento’ de la definición de Goatly (1997: 8-9) para la identificación de metáforas, y, dada la intrínseca relación lenguaje – pensamiento – sociedad, abordamos el análisis integrando los aspectos cognitivos, lingüísticos y funcionales. La integración de estos aspectos nos llevó a inferir la estructura ideacional subyacente en el discurso y a analizar críticamente las representaciones metafóricas que la constituyen.<sup>1</sup>

Resumimos este abordaje en el siguiente esquema:

ASPECTOS	METÁFORA	ANÁLISIS
COGNITIVO	CONCEPTUAL Dominio Meta ↔ Dominio Fuente	Cognitivo
LINGÜÍSTICO / FUNCIONAL	LINGÜÍSTICA Término Tópico ↔ Término Vehículo	Léxico ----- Léxico- Gramatical (Transitividad de la Cláusula)

**Cuadro 6.1: Aspectos abordados en el análisis de metáforas**

<sup>1</sup> Tomamos ideología en el sentido amplio que le da Payne (2002), como lo señalamos en el cap.1, de conjuntos de ideas, opiniones, creencias o actitudes de grupos sociales.

El análisis realizado nos permitió sostener la hipótesis y sus supuestos (*ver* Capítulo 1, 1.2):

- a) corroboramos el uso metafórico como herramienta ideológica a partir del análisis cognitivo y léxico-gramatical. Así pudimos demostrar que las elecciones tanto léxicas como gramaticales van creando representaciones de la realidad que reflejan y determinan modos de ser, de sentir y de actuar en el mundo, y
- b) descubrimos intencionalidades que sustentan la función ideológica a través de 1. las experiencias corporal y física, determinantes de la percepción metafórica de la realidad (*embodiment*), y 2. la propiedad metafórica de resaltar / ocultar aspectos del mundo, determinante de visiones parciales y selectivas de la realidad.

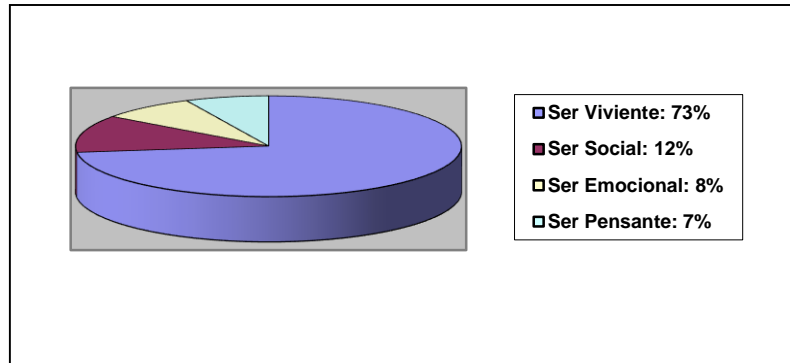
## 6.2 La metáfora como herramienta ideológica

El **análisis cognitivo**, basado en los estudios de Lakoff y Johnson (1980), nos proporcionó un panorama conceptual de la naturaleza metafórica del mundo informático. Sobre la base de la analogía hombre – tecnología, el análisis nos permitió ver que ciertos aspectos humanos, a saber, cognitivos, biológicos, físicos, emocionales y sociales, se proyectan metafóricamente sobre la tecnología de la información. Estos aspectos se pueden reunir de acuerdo con cuatro dimensiones: ser viviente, ser social, ser emocional y ser pensante.

Observamos que:

- 1) La integración conceptual de base ontológica y estructural, que da forma al sistema metafórico ‘personificación de la tecnología de la información’, se concentra mayormente en la dimensión ‘ser viviente’. De un total de 37 citas que totalizan 58

Términos Vehículo, elegidas al azar para este análisis cognitivo, 42 términos corresponden a la dimensión ser viviente, 7 corresponden a la dimensión ser social, 5 corresponden a la dimensión ser emocional y 4 corresponden a la dimensión ser pensante. Esto es:



**Gráfico 6.1: Porcentaje de ocurrencias en las dimensiones específicas de la personificación**

La metaforización de la tecnología de la información se encuadra de tal modo dentro del dominio de la ‘vida’ en general (*suck, sip, crunch, swallow, grow, hibernating, dry, fertile*) y de la ‘vida del ser humano’ en particular, dado el entrecruzamiento conceptual de los aspectos físico y biológico que conforman la dimensión.

La centralidad del cuerpo humano en la representación se correlaciona con el experiencialismo corpóreo (*embodiment*) y se define a partir de conceptualizaciones contrapuestas; a saber, **cuerpo-todo**: *body* ≠ **cuerpo-partes**: *face, rear, skin, arteries, backbone, muscle, cellular*; **cuerpo obeso**: *fat, chubby* ≠ **cuerpo delgado**: *featherweight, lightweight, sleek, sinewy, solid*; **cuerpo sano**: *healthy, robust* ≠ **cuerpo enfermo**: *anemic, suffer, pains, vulnerability, infections, infestations*; **cuerpo en movimiento**: *come, run, ≠ cuerpo quieto*: *sit, rest*, entre otros.

Estas conceptualizaciones contrastan aspectos físicos y biológicos que hacen a la valoración de un cuerpo sano (*healthy*) y en movimiento (*run*) a los fines de una imagen

corporal de acuerdo a los códigos y prácticas estéticas del momento. Se busca la modificación y el modelado de sus formas (*sleek, face-lift, newly enhanced*) a los fines de despertar el deseo de ser poseídos (adquiridos) (*hypersensitive, a pleasure to use, sexier*). El cuerpo deja de ser en este caso estructura anatómica y fisiológica para convertirse en partes erógenas (*skin, rear, curved side*) que centralizan la atención en concordancia con las pautas establecidas por los *mass media*. Tales cuerpos (diseños), sin embargo, no están libres de padecimientos (*anemic, suffer, pains*), que suelen ser ‘vitales’ (*unclog arteries*), aunque sus efectos no se materialicen externamente.

2) Con relación a las otras dimensiones, encontramos que:

- la personificación, contrariamente a lo que se espera de una tecnología de la información que nace en la analogía con la mente humana, está representada como un ser humano que ‘piensa menos’ (el número de ocurrencias en este dominio conceptual es mínimo), o padece problemas cognitivos (*unable to recognize*) que comprometen al ‘ser pensante’. Se marca de tal modo una discontinuidad en la representación metafórica de la tecnología a la que se le asigna mayor cuerpo que mente;
- el ‘ser emocional’, por su parte, también presenta desequilibrios (*instability*) pero sobre todo se observan conductas agresivas (*fight, hit, block*) a través de acciones ‘corporales’ que acompañan la intensidad emocional;
- el ‘ser social’ se centra en conductas competitivas (*challenge, champion*) exitistas que implican la eliminación del otro. Solamente el concepto ‘friendly’ sostiene una representación inclusiva y solidaria.

3) La estructuración metafórica basada en imágenes esquemáticas primarias, en particular TODO-PARTE y RECIPIENTE, ofrece también espacios de valoración contrapuestos, donde el cuerpo nuevamente toma protagonismo debido a la base

experiencial corpórea que la sustenta. Encontramos así una tecnología conformada como un ‘todo’ (*body*) sólido y compacto (*robust*) pero que en la mayoría de los casos se percibe por ‘partes’ (*face, backbone, muscle, arteries, etc.*). La tecnología se representa como un cuerpo fragmentado que permite ser rearmado (trasplantado) y hasta puede adquirir configuraciones nuevas (*eyeball on two feet*).

Dentro de la estructura del ‘recipiente’, el exterior, conceptualizado como silueta de seducción, actúa en realidad como pantalla detrás de la cual se esconde el conjunto de otros recipientes (*arteries* o implicaciones metafóricas inferidas como ‘nervios’, ‘tubo digestivo’, etc.) con un contenido que resulta inaccesible por su intrincamiento y complejidad.

El cuerpo como recipiente sólo deja al descubierto su ‘piel’ (*skin*) que a su vez ‘marca el límite’ con el mundo exterior (Lakoff y Johnson, 1980, Johnson, 1987).

La mente como recipiente queda en un segundo plano ya que la posibilidad de su llenado está resentida por las anomalías en la transmisión de datos (*run* (fluidos)) debido a problemas en los ‘recipientes’ interiores (*arteries, links*) que conectan el cuerpo con la mente.

Encontramos, en consecuencia, la utilización como dominio fuente de un modelo de ser humano físicamente atractivo, biológicamente y cognitivamente débil, emocionalmente agresivo y socialmente competitivo que se proyecta metafóricamente en la tecnología de la información.

Estas ‘nuevas tecnologías’, en vez de metaforizarse a partir de ‘nuevas’ construcciones, como sería lo esperable, incorporan las no tan nuevas contradicciones e inestabilidades más básicas y viscerales del ser humano. Queda demostrada la base experiencial corpórea y primaria de metaforización la que, más allá de toda creación innovadora, sigue activando “the border of nature and culture, and goes to the heart of what



it means to be human”, como reza la cita de Mc Quire (2006: 255) al comienzo del Capítulo 2.

El **análisis léxico** se realizó tanto en los Términos Tópico como en los Términos Vehículo. Tuvimos en cuenta que las elecciones de vocabulario, dentro de la teoría lingüística de Halliday, son determinantes de la estructura ideacional; la interrelación entre las expresiones léxicas conforma un mapa representacional de los objetos, conceptos, procesos o relaciones. Estas elecciones contribuyen asimismo a valoraciones ideológicas según se perciben social y culturalmente.

Si bien pusimos especial énfasis en el análisis de los Términos Vehículo por su riqueza semántica y fuerza metafórica (se realizan a través de gran variedad de categorías léxicas pertenecientes al registro coloquial), consideramos también el análisis de los Términos Tópico (tecnicismos de naturaleza nominal correspondientes al registro especializado) puesto que el significado metafórico depende de la interrelación entre ambos términos.

- El **análisis léxico de los Términos Tópico** nos permitió develar la estructura ideacional que sostiene la manera de experimentar la realidad sobre la cual recae la personificación. Observamos en las 220 citas del corpus que:

1) Dada la naturaleza particularmente sustantiva de los Términos Tópico (nombres individuales o grupos nominales), la ‘cosa’ a la que refieren dentro del contexto tecnológico-comercial del corpus son bienes y servicios de consumo (*ver* Capítulo 3, 3.2.1 para un listado completo de los Términos Tópico). Esto explicaría la mayor densidad léxica concentrada en entidades concretas tangibles (*hardware*) y concretas intangibles (*software*) y, en una cantidad intermedia, las entidades concretas tangibles e intangibles relacionadas con la *telecomunicación* (*ver* Cuadro 3.2, Capítulo 3, para una mayor precisión). Las

entidades abstractas presentan un muy bajo grado de representatividad por lo cual nuestro corpus no se correlaciona con la postura cognitivista (Lakoff y Johnson, 1980; Kövecses, 2002) que sostiene que los Términos Tópico (dominio meta) son prototípicamente abstractos.

2) Las diferentes maneras de interrelación léxica que se establecen entre los Términos Tópico, esto es, relaciones meronímicas (Halliday, 2004), sobrelexicalización, grupos léxicos, construyen una representación del mundo informático como algo fragmentado, en evolución y cambio y centrado mayormente.

- **Fragmentado**: esta representación se observa particularmente en relaciones ‘meronímicas’, dado que se organizan alrededor de la división Todo – Parte. Las relaciones se plantean principalmente dentro del dominio del ‘hardware’ (**TODO**: *computer hardware*, **PARTE**: *piece of hardware*. **EXTERIOR**: *monitor, speaker, keyboard, router, digital media receiver, etc.*, **INTERIOR**: *motherboard, graphic card, TV tuners, etc.*). La fragmentación llega a extenderse en algunos casos hasta las **SUBPARTES**:

$$\text{Computer system} \left[ \begin{array}{l} \text{CPU} \left[ \begin{array}{l} \text{microprocessor} \\ \text{memory (card)} \end{array} \right. \end{array} \right.$$

Esta representación resulta aún más desmembrada si consideramos que en el corpus no se registran Términos Tópico que refieran al gabinete que ‘contiene’ las partes internas ni a las conexiones que establecen la interfaz física entre partes. La alta frecuencia de sufijación ER / OR (el o la que realiza la acción de) en Términos Tópico como *monitor*, *processor*, *tuner*, *burner*, entre otros, indicaría la tendencia a establecer la estructuración funcional (y no física) como modo de integración.

- **En evolución y cambio**: esta construcción surge a partir de:

a) relaciones ‘meronímicas’, ya que tienden a centrarse en las partes internas del ‘hardware’, esto es, las más expuestas a la evolución tecnológica y vulnerables en su vida útil (*CPU, motherboard, chip(set), hard drive, etc.*), y

b) la ‘sobrelexicalización’ de los términos *computer* y *display*. La reiteración de estos Términos Tópico y sus (cuasi)sinónimos conforman un muestrario tecnológico que ilustra líneas de desarrollo y evolución cuando es leído cronológicamente.

Así encontramos:

- *computer: desktop(PC) → laptop → notebook → Tablet PC .....*
- *display: CRT → panel display → plasma display → LCD (LC display).....*

Si bien es cierto que estos términos refieren a tecnologías casi contemporáneas, la distancia tecnológica que los separa es importante. Esta distancia, además de indicar cambios vertiginosos, instala en el usuario la necesidad de una constante (re)actualización; de lo contrario, queda fuera de un sistema ‘socioeconómico y cultural’ que depende de sistemas ‘informáticos’.

- ***Centrado mayormente en la imagen***: esta representación, ya subyacente en la ‘sobrelexicalización del *display* y sus (cuasi)sinónimos, se observa además en:

a) algunas relaciones ‘meronímicas’ que se focalizan en partes relacionadas con la producción de imagen (*webcam, media receiver, graphic card, etc.*).

b) ‘grupos léxicos’, esto es, asociaciones léxicas que tienden a co-ocurrir independientemente de su categoría gramatical (Halliday, 2004: 577). De los Cuadros 3.10 y 3.11, Capítulo 3, se desprende que:

- Los Términos Tópico agrupados representan la realidad informática principalmente como experiencia sensorial (IMAGEN: ***graphic card, image editing software, video conferencing, etc.*** ↔ SONIDO: ***audio player, , speech recognition program file, etc.***) y secundariamente

como experiencia racional (TEXTO ESCRITO: *printer, Microsoft Word, etc.*). Esta misma construcción se observa en a), donde las partes relacionadas con la producción textual son solamente *keyboard, floppy disk*.

- Los ítems léxicos se relacionan con los dominios de la televisión: *TV, video, movie*, y la fotografía y el cine: *camera / projector: photo, movie, image, graphic*; co-ocurren en base a asociaciones instrumentales entre los equipos (*TV, camera, projector*) y lo que esos equipos producen o muestran (*photo, image, movie, etc.*) sobre una pantalla (*screen*).

El mundo informático queda así representado como una experiencia sensorial visual donde la imagen / pantalla son protagonistas. Toda pantalla produce, sin embargo, un recorte de imágenes del mundo. Se impone así otra representación en paralelo, esto es “a one-way mediated [communication]” (Fairclough, 2003:77), que condiciona la experiencia a la ‘recepción’ de estímulos sensoriales.

3) En el nivel de la metáfora, los Términos Tópico representan las entidades no humanas a las cuales se les asignan propiedades humanas. Si bien cada Término Tópico es individualmente entendido como la cosa personificada, se observa también que las diferentes maneras de experimentar el mundo informático representan facetas humanas que subyacen en la personificación.

Como vemos a continuación, las mismas se concentran particularmente en aspectos del ser viviente (físico y biológico) y del ser social en términos semejantes a lo planteado en el capítulo anterior:

<b>ESTRUCTURA IDEACIONAL</b>	<b>Proyección en la Cosa Personificada</b>
. Fragmentación de la realidad (el todo y sus partes)	. <i>Ser viviente (físico)</i> : el cuerpo y sus partes
. Realidad en evolución y cambio	. <i>Ser viviente (biológico)</i> : transformaciones y mejoramientos en el aspecto funcional
. Centralidad en la imagen	. <i>Ser viviente (físico)</i> : el cuerpo y su estética; transformaciones y mejoramientos en el aspecto físico

**Cuadro 6.2: Estructura ideacional de los Términos Tópico y su proyección Metafórica**

Esta representación encuentra su traducción en la estructura ideacional que surge a partir de las elecciones léxicas del registro cotidiano en los Términos Vehículo.

- El **análisis léxico de los Términos Vehículo** se centró en la dimensión ‘ser viviente’ por conformar el mayor dominio del corpus. Los Términos Vehículo (realizados a partir de diversas categorías léxicas: sustantivos, adjetivos, verbos del registro coloquial) refieren a aspectos físicos y biológicos de este ‘ser viviente’. En tal sentido, se observan puntos de coincidencia con la estructura ideacional de los Términos Tópico, como se ilustra a continuación:

<b>Aspecto biológico</b>	<b>Aspecto Físico</b>
<b>Se experimenta como una realidad</b>	
. <i>En evolución:</i> NACE SE ALIMENTA CRECE SE REPRODUCE  (MUERE)	. <i>Fragmentada</i> : CUERPO: partes  . <i>Centrada en la imagen:</i> CARACTERÍSTICAS FÍSICAS - contextura - sensualidad - estética - estado físico

**Cuadro 6.3: Estructura Ideacional de los Términos Vehículo**

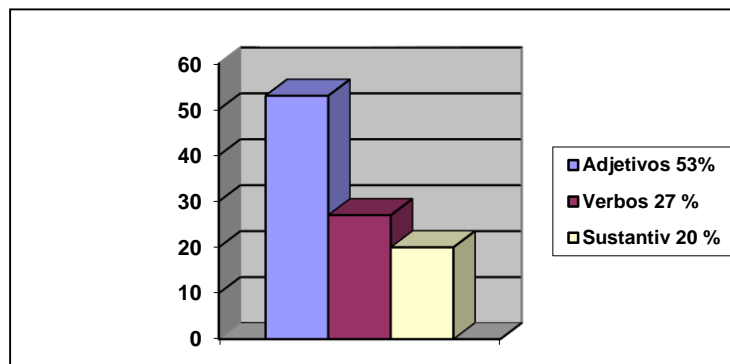
Se observa también cierta correspondencia entre la manera de experimentar la tecnología de la información y las categorías léxicas asignadas a los Términos Vehículo, esto es:

**a) realidad en evolución: VERBOS**, relación conceptual con el ciclo de vida: *be born, come to life, feed, crunch, taste, swallow, liven up, reinvigorate, grow, evolve, give birth, die, etc.*;

**b) realidad fragmentada: SUSTANTIVOS**, relación con el aspecto físico, prototípico de la cosa: *body, skin, face, eye, rear, feet, etc.*;

**c) realidad centrada en la imagen: ADJETIVOS**, atributivos de dicha imagen: *thin, slim, slender, skinny, svelte, lightweight, glamorous, attractive, stylish, sexier, in shape, dexterous, etc.* .

Esta correspondencia no resulta, sin embargo, tan estricta en el caso de los Términos Vehículo adjetivos ya que los mismos son también recurrentes en el aspecto **a) realidad en evolución**: *lively, energetic, grown up, aging, fertile, prolific, dying, etc.* El adjetivo se convierte de tal manera en la categoría léxica predominante siguiendo en orden descendiente la verbal y la sustantiva, como resumimos en porcentajes a continuación:



**Gráfico 6.2: Porcentajes categorías léxicas en Términos Vehículo**

El predominio del adjetivo como Término Vehículo se podría explicar desde dos perspectivas:

1. La centralidad dada a la imagen, ya que esta se define conceptualmente a partir de características perceptibles del objeto que resultan funcionales a los intereses estéticos. Así, se resaltan algunos aspectos (delgadez: *lean, svelte, lightweight, featherweight, etc.*, estética: *best-looking, gorgeous, pretty, sleek, etc.*) y se esconden otros (gordura: *heavy, heavyweight, fat*).
2. La evolución de la tecnología en la que el ciclo evolutivo (niñez, madurez, vejez) se pone de manifiesto mediante la marcación de los rasgos físicos y funcionales concomitantes. Los atributos *immature, mature, grown up, old, aging*, entre otros, se proyectan en variaciones corporales.

Al ser todos estos Términos Vehículo epítetos experienciales (muy pocos son clasificatorios) representan atributos temporarios. Los adjetivos resultan de tal modo la forma lingüística más adecuada a los fines de delinear una estructura ideacional que enfatiza el cambio constante (físico y biológico). En tal sentido, los Términos Vehículo verbos también contribuyen con esta representación. Gramaticalmente hablando, la mayoría de ellos son intransitivos (*grow, mature, live, die, weigh, crawl, stumble, etc.*) y refieren a eventos que son transitorios y efímeros. La situación dura tanto como el evento mismo y una vez concluido el estado inicial la tecnología personificada ya ha sufrido cambios.

Los sustantivos, por su parte, en su gran mayoría son Términos Vehículo que refieren al cuerpo y sus partes (*body, eye, head, backbone, arteries, etc.*) o las relaciones de consanguinidad (*sister, brother, sibling, parent*). Si bien por su misma naturaleza semántica representan las cosas permanentes, estos sustantivos, al ser metafóricamente ‘vivientes’, tienen existencia temporaria: dentro de la misma estructura ideacional están

afectados por los atributos y eventos referidos anteriormente, pero además su permanencia física (cuerpo: *body* y partes) o biológica (familia: *parent, brother, sister, etc.*) confluye en un estado final que es la muerte (*dead, dying*).

Las nominalizaciones que completan los Términos Vehículo sustantivos (*infancy, maturity, age, slimness, thinness, life, death*) no hacen más que categorizar los atributos o eventos asignados a la tecnología. Entendemos al igual que Goatly (2007: 320) que “through nominalization we can metaphorically think of possessing actions, attributes, feelings, thoughts”. Dichas acciones, atributos, etc., son sin embargo entidades que incorporan la naturaleza temporaria de los adjetivos o verbos de los cuales derivan.

Las variaciones semánticas asociadas a las categorías léxicas que realizan los Términos Vehículo no determinan por lo tanto di-visiones sustanciales en la manera de representar la realidad informática. Todas ellas, representen entidades, atributos o eventos, personifican la tecnología desde un mismo lugar, esto es, como un ser con un cuerpo y una biología en constante cambio y movimiento que constriñe la temporalidad de su existencia.

- El **análisis basado en la estructura de la transitividad de las cláusulas** nos permitió abordar la realización metafórica del componente semántico ideacional en relación a las dimensiones ‘ser social’, ‘ser emocional’ y ‘ser pensante’. Estos dominios completan la representación de la tecnología como ser humano ya que la personifican desde la experiencia mental y la sociocultural.

Consideramos el sistema de la transitividad (Halliday, 2004) como herramienta conceptual adecuada para el análisis porque:

a. la transitividad da lugar a opciones de representación de la experiencia del mundo interior, exterior y con el otro,



b. las configuraciones gramaticales que se proyectan en la estructura de la cláusula son coincidentes con los emergentes lingüísticos que realizan las metáforas del corpus. Así los Términos Tópico asumen el rol semántico de ‘participantes’ responsables de acciones o de comportamientos; portadores de atributos, identidades o conscientes del mundo que los rodea y los Términos Vehículo representan ‘procesos’ (acciones, eventos o estados) o ‘circunstancias’ (tiempo, lugar, causa, etc.) que modelan la personificación de los tópicos, y

c. al igual que las elecciones léxicas, las opciones de configuración gramatical permiten esconder o resaltar aspectos de la realidad de acuerdo a intenciones particulares.

*Ser social:* en esta dimensión se observan dos tipos de cláusulas:

- Cláusulas Materiales en las cuales el Término Tópico asume el rol semántico de actor (no humano) que se personifica como ser social al asumir la responsabilidad de los procesos materiales (Término Vehículo) que refieren a actos humanos en sociedad, y
- Cláusulas Relacionales (atributivas e identificativas) en las cuales el Término Tópico asume el rol de portador e identificado de cualidades e identidades sociales que los Términos Vehículo le asignan en su rol de atributo o identificador a través del proceso relacional *be* (o equivalente).

Del análisis se desprende una estructura ideacional que muestra desequilibrios en las interrelaciones personales. La representación de la tecnología se polariza entre actores sociales individuales y colectivos cuyos comportamientos y roles contribuyen a la integración / desintegración sociales.

La estructura integradora se construye a partir de ambos tipos de cláusulas:

CLÁUSULAS MATERIALES (procesos)	CLÁUSULAS RELACIONALES (atributos / identificadores)	
integrate	← - - - →	a relative newcomer your newest partner your best friend
work	← - - - →	a good performer
play	← - - - →	the dominant player
		a good collaborator collaborative mild-mannered
(actores / portadores / identificados)		
INDIVIDUALES (Norton Antispam, The iMedia Center, Google, McAfee Spamkiller, etc.) SOLIDARIOS ( <i>integrate, partner, friend, collaborator, collaborative</i> ) INCLUSIVOS ( <i>integrate, play, player, newcomer, newest partner, mild-mannered</i> ) PRODUCTIVOS ( <i>work, performer, partner</i> )		

**Cuadro 6.4: Representación de la estructura de la integración social**

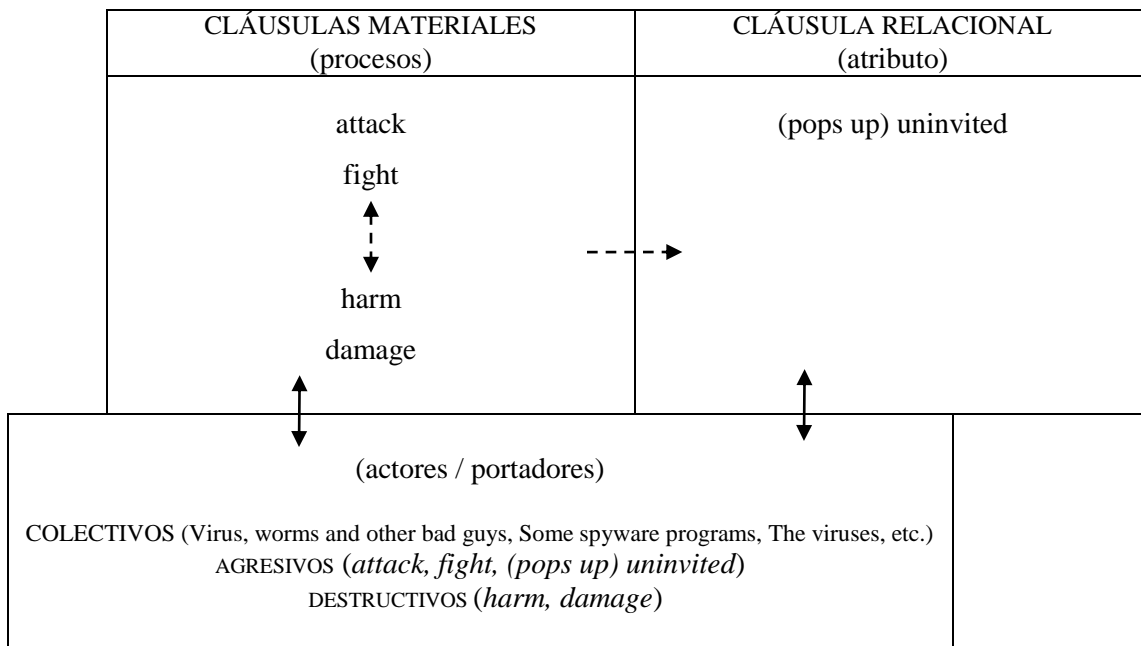
El predominio de cláusulas relacionales indica la tendencia hacia una representación estática de la realidad informática. En ella se imprime la imagen del ‘ser’ tecnológico – individual e individualizado – que se define en términos de propiedades (*collaborative*) y roles (*collaborator*) socialmente positivos. Al ser estables en el tiempo (el proceso *be* plantea atemporalidad), conforman un orden social centrado en aspectos productivos (*a good performer*) y estratégicos (*the dominant player*) del mundo laboral. Dentro de tal escenario informático, la tecnología (producto / marca comercial) queda personificada como individuo particular que logra su lugar (en el mercado) a través de su (id)entidad cooperativa, complementaria e inclusiva.

Ciertos atributos e identificadores (agentivos) moldean la experiencia del ser (*player*) a través del hacer (*play*). En tal sentido se le asigna a la tecnología cualidades materiales que subyacen en las prácticas sociales que las sustentan. La dinámica de la

representación se consolida, sin embargo, mediante los procesos materiales *integrate*, *work* y *play* que complementan la estructura integradora.

Al agregarle dinamismo a la representación relacional, la tecnología no sólo queda representada a través de roles sociales sino también de comportamientos de los cuales es responsable. Si bien, por esta razón, la tecnología resulta también protagonista de la integración (social), el peso experiencial, a juzgar por la menor recurrencia de cláusulas materiales, se observa en las propiedades asignadas (al producto).

Contrariamente a lo anterior, la estructura desintegradora se construye mayormente a partir de cláusulas materiales. Los procesos (*attack*, *fight*, *harm*, *damage*) marcan la línea causal que le aporta dinamismo a la representación. Los participantes actores se definen en términos de comportamientos socialmente negativos pero quedan resguardados de su responsabilidad a partir del (cuasi) anonimato que les asigna su condición grupal.



**Cuadro 6.5: Representación de la estructura de la desintegración social**

La tecnología (actor) se personifica así como grupos violentos y furtivos (*virus*, *Spyware*, *spim*, *spam*) que desestabilizan el sistema (social); provocan daños tanto físicos como funcionales a destinatarios que resultan básicos para las interrelaciones (sociales). Los participantes afectados (*icons*, *cursors*, *media files as well as CD-ROM and DVD-ROM drivers*, *instant messaging*, *peer to peer network and voice mail systems*, *your computer settings*) ven resentida su imagen social (calidad o funcionalidad del producto) al quedar expuestas sus debilidades y/o vulnerabilidades (*damage*, *harm*).

El análisis de la transitividad de las cláusulas materiales permite así descubrir manejos de poder dada la relación que se plantea entre los participantes ‘actor ↔ afectado’. “Crudely speaking, if the clause has an Actor and an Affected, this Actor is being represented as relatively powerful and responsible of the action. [...] Affected participants come over as passive and powerless.”, dice Goatly (2000: 68).

Los actores (integradores), a pesar de establecer relaciones cooperativas y complementarias con los afectados, se representan como seres tecnológicamente superiores que asumen el rol (pre)dominante del proceso. Términos como *Norton Antispam*, *McAfee Spamkiller*, *The iMedia Center*, *Google with some new serious upgrades* dan cuenta de su supremacía tecnológica ante afectados pasivos que quedan desplazados a un segundo plano por su vulnerabilidad (ataques de *spam* en el *Outlook*, *Hotmail account*) o desactualización (falta de *upgrades* o tecnología anterior *radio*, *TV tuners*). Los procesos (*integrate*, *play*, *work with*) no son más que estrategias tramposas utilizadas a los fines de ‘afectar’ cierta tecnología en el mercado.

En el caso de los actores (desintegradores), los procesos materiales se representan mediante acciones violentas (*attack*, *fight*) a través de las cuales se ejerce el poder. Estos procesos determinan los roles de victimario (agresor) y víctima (agredido) entre los

participantes actores y afectados. La mayoría de los actores pertenece al dominio del ‘malware’ (*three variants of the Bagle virus, The viruses, New viruses, Virus, Worms and other bad guys, Some Spyware programs*), por lo cual el poder en el rol asignado se reafirma por su propia naturaleza destructiva. Los participantes afectados sufren así un daño (*damage, harm*) provocado por actores, los cuales, como vemos en los ejemplos anteriores, no se pueden identificar individualmente. Por el contrario, los afectados son plenamente individualizables por estar realizados mediante tecnicismos específicos (*media files, DC-ROM and FVD-ROM drivers, voice mail system, etc.*). Tal escenario de agresión social representa un espacio bélico (*arena, target*) en el se dirimen asimetrías entre agresores anónimos y agredidos identificados.

Las cláusulas relacionales identificativas personifican la tecnología como individuos excluyentes. Según Wodak y Meyer (2003), las diferentes formas de nombrar y configurar las categorías (sociales) conforman ‘estrategias referenciales’ que dan lugar a la construcción de grupos de inclusión / exclusión. En tal sentido, el nombre asignado a los ‘identificados’ (**marcas comerciales + categorías tecnológicas:** *Microsoft Exchange and Outlook combo, Google and MSN search engines, The Internet Explorer and Firefox web browsers*) contribuye a la inclusión por identidad (se les asigna un grupo de pertenencia: *combo, search engines, web browsers*) y a la exclusión por diferencia. Los ‘identificadores’ con propiedades superlativas (*the dominant player, the newest partner, the best friends*) solo permiten la inclusión de los únicos en su clase; la tecnología construye de tal modo una (id)entidad individualista que, a través de la eliminación del ‘otro’, ocupa un lugar de liderazgo (marcas líderes) en el entorno sociolaboral.

***Ser emocional:*** en esta dimensión se observan tres tipos de cláusulas:

- Cláusulas Mentales: construyen seres dotados de conciencia, es decir, capaces de experimentar emocional (y cognitivamente) el mundo que los rodea. Los procesos mentales, entendidos como procesos del ‘sentir’ / ‘percibir’ (sensing) implican dos roles de participantes: un sensor / perceptor (el ser dotado de conciencia) y un fenómeno (lo que el sensor / perceptor siente / percibe). Los procesos mentales, juntamente con los fenómenos, constituyen los Términos Vehículo que personifican la tecnología como persona dotada de conciencia. El Término Tópico asume así el rol semántico de sensor / perceptor.
- Cláusulas de Comportamiento: se encuentran en un límite indeterminado entre las cláusulas de procesos mentales y materiales. Representan procesos fisiológicos y psicológicos que se desarrollan en el mundo exterior pero tienen su origen en el mundo interior. El participante (actuante) es un ser dotado de conciencia que construye la experiencia emocional como actividad. Si bien el proceso se parece gramaticalmente a un proceso material, el participante asociado (alcance) no resulta ‘afectado’ ya que sólo especifica el campo de acción. Los procesos de comportamiento constituyen de tal modo los Términos Vehículo que personifican la tecnología (Término Tópico) como un ser emocional que traduce sus sentir / percibir en modos de actuar.
- Cláusulas Relacionales (atributivas): el Término Tópico asume el rol de portador de cualidades mentales que los Términos Vehículo, en su rol de atributo (estados emocionales), le asignan a través del proceso relacional *be, become, get*.

La estructura ideacional se define a partir de estados emocionales predominantemente negativos:

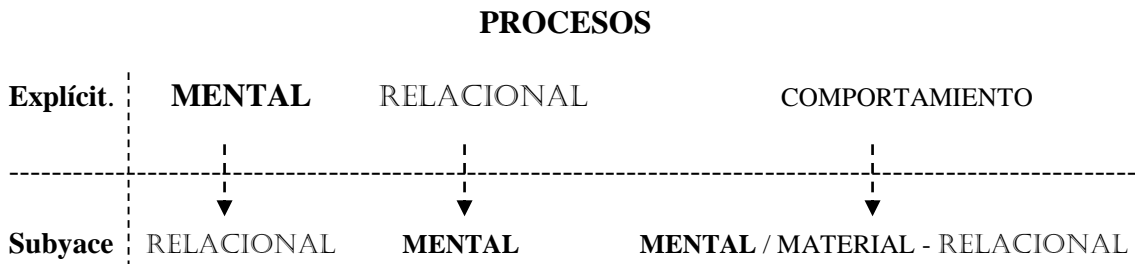
ESTADOS EMOCIONALES		
CLÁUSULAS	POSITIVOS	NEGATIVOS
<b>Mental</b>	want love	don't want refuse hate
<b>Comportam.</b>	embrace	kick punch
<b>Relacional</b>		unstable crazy uncontrolled upset anxious afraid unhappy

**Cuadro 6.6: Estados Emocionales que definen la Estructura Ideacional**

Se observa una marcada tendencia a procesos en los cuales la tecnología siente, se comporta / actúa o se caracteriza en términos de violencia o agresión. La agresividad y falta de amabilidad implicadas en los procesos mentales (*refuse, hate*), los descontroles corporales en los procesos de comportamiento (*kick, punch*) y las inestabilidades y desequilibrios atribuidos en los procesos relacionales (*unstable, crazy, uncontrolled, upset*) redundan en efectos físicamente destructivos y socialmente desintegradores.

Se construye así un escenario en el cual la tecnología se experimenta funcional e interactivamente desestabilizada. Tal representación se complementa a través de la construcción de estados de a) ansiedad / miedo (*anxious, afraid*) que contribuyen con la conflictividad y el aislamiento entre pares tecnológicos y b) tristeza (*unhappy*) que afecta la relación con el usuario dada la inoperatividad resultante. Los únicos casos de emociones positivas, esto es, los procesos mentales desiderativos *want*, de afección *love* y de comportamiento *embrace* no resultan suficientes para equilibrar la representación.

La intrínseca e inseparable relación entre los procesos explícitos y subyacentes del dominio configura por otro lado una dinámica emocional en la que se interrelacionan las experiencias mental – relacional – material:



Se corrobora de tal modo que “Very often the same emotion may be construed either as a mode of conscious processing or as an attribute.” (Martin, Matthiessen, Painter, 1997:121). Por ejemplo, la representación atributiva en las cláusulas relacionales (*unstable, crazy, uncontrolled, upset*) es concomitante con variados procesos mentales como ‘to disturb’, ‘to madden’, ‘to enrage’, ‘to infuriate’, ‘to annoy’, ‘to anger’. Esta transitividad mental potencia la representación al incorporar a los atributos variadas actitudes de conciencia que acompañan los estados de enojo, violencia, cambios de ánimo. Los procesos de comportamiento (*kick, punch*), por su parte, constituyen (re)acciones corporales que se desarrollan en el mundo exterior. Al ser verbos de movimiento, la experiencia mental se activa y el componente emocional resulta más contundente que en las cláusulas mentales; los actuantes quedan expuestos emocionalmente como seres físicamente violentos y destructivos dado que el proceso se experimenta materialmente.

El rol de sensor / perceptor se explicita solamente en los procesos emocionales desiderativos y de afección. Las cláusulas mentales representan así una tecnología consciente de emociones que conllevan a decisiones racionales. Esto es,



- el deseo, que la tecnología proyecta en la construcción de su identidad (*don't want / to be your web search engine of choice; want / to be your partner on the desktop*) y roles (*refused / to be a good companion of any of the popular wireless routers*), y

- el (des)agrado / afecto (*hate / the aggressiveness of regular desktop applications; love / the friendliness of the Brand-new Athlon 6482 dual core processors*), que motiva la aceptación o rechazo del usuario y de sus pares tecnológicos.

El uso de antónimos binarios (*want ≠ don't want – refused*) y (*love ≠ hate*) da lugar a una representación simétrica de la manipulación de compatibilidades e incompatibilidades en la estructura o función tecnológicas.

Las cláusulas relacionales atributivas, por su parte, resultan más prominentes en la representación por su estrecha relación experiencial con el mundo observable. La carga semántica de sus atributos opaca la construcción mental desiderativa y de afección y desplaza la experiencia consciente a un segundo plano de atención. Si bien en las cláusulas relacionales también subyace la experiencia mental, la tecnología se destaca en su rol de portadora de estados emocionales primarios como el enojo (*crazy, upset*), la violencia (*crazy, uncontrolled*), el miedo (*fear*) o la tristeza (*unhappy*).

La representación se centra, por lo tanto, en un ser emocionalmente básico que redundando en conductas destructivas como las ilustradas en las cláusulas de comportamiento. “Emotions” –destaca Radden (2000: 104), en Goatly (2007: 199– are experienced as being substances beyond our control – we cannot wilfully stop feeling love, hatred or anger, i.e. emotions are unbounded [in time].” Esta estructuración emocional contradice la imagen naturalizada de una tecnología a la que se le atribuye una funcionalidad racionalmente lógica.

*Ser pensante*: en esta dimensión, paradójicamente la de menor recurrencia en el corpus, observamos mayor recurrencia de Cláusulas Relacionales (posesivas atributivas e identificativas). Los atributos poseídos en los procesos atributivos posesivos funcionan como Términos Vehículo que personifican al portador poseedor al adscribirle la posesión de entidades que lo categorizan mentalmente. Los identificadores poseídos en los procesos identificativos posesivos son los Términos Vehículo que le asignan al identificado poseedor la posesión de aquellas entidades cognitivas que lo identifican como único y singular. Resultan muy poco frecuentes las Cláusulas Mentales de cognición (tres casos) y las Cláusulas Materiales (dos casos). Con todo, entendemos que la representación de estos procesos resulta enriquecedora para el análisis

La estructura ideacional del dominio se caracteriza por una construcción limitativa y periférica del aspecto cognitivo tecnológico. Si bien en el nivel léxico se observa el predominio de Términos Vehículo sustantivos, cabe destacar que no se registra el uso del sustantivo ‘intelligence’ como síntesis de la experiencia cognitiva propiamente dicha.

Dentro de la categoría léxica de mayor carga semántica y riqueza metafórica (Goatly, 1997), aparece el Término Vehículo *brain*, extensión metafórica de ‘intelligence’:

SUSTANTIVO	ADJETIVO	VERBO	ADVERBIO
<i>brain</i>	<i>smart</i>	<i>understand</i>	<i>intelligently</i>
<i>memory</i>	<i>clever</i>	<i>identify</i>	
<i>capacity</i>	<b><i>intelligent</i></b>		
<i>ability</i>			

*Brain*, como sustantivo concreto, materializa la experiencia y le imprime mayor fuerza a la representación, sin embargo, la reduce a una instancia puramente física y orgánica. La inteligencia se experimenta así como un contenedor de entidades abstractas (*memory, capacity, ability*) que la constituyen.

Dentro de la estructura de la transitividad, tanto *brain* como el adjetivo *intelligent* y el adverbio *intelligently* - únicos dos casos en los que se explicita el término – quedan desplazados a un segundo plano de atención:

- *Intelligently* es ‘circunstancia’ de cláusulas materiales (*The Cyberlink mixes sounds and videoclipes **intelligently**; Hard drives operate more **intelligently***). y funciona como Término Vehículo que personifica indirectamente la tecnología como ser pensante al agregarle propiedades cognitivas,

- *intelligent* actúa como Término Vehículo ‘premodificador’ en grupos nominales en los cuales el núcleo es la tecnología (*The CLP 500 comes with an **intelligent** driver interface*). Se observan también algunos pocos grupos nominales en los cuales *smart* y *clever*, (cuasi)sinónimos de *intelligent* aparecen también como premodificadores (*The **clever** media stream service; the **smart** Motorola IMfree*), y

- *brain* queda opacada en la representación dado el uso del adverbio ‘also’ que la convierte en información adicional (*The Network Attached Storage (NAS) devices are compact and inexpensive. They also have **brains** ...*).

El predominio de procesos relacionales haría presuponer una tendencia a la representación de un estado cognitivo permanente en el mundo informático. Dado que la mayoría de las cláusulas relacionales son atributivas posesivas (proceso relacional *have*), tal perdurabilidad solamente se experimenta en el caso de *brain* por su inalienabilidad. Los demás atributos poseídos (*capabilities*) no son inherentes a la naturaleza tecnológica ni constitutivos del ser; son solo potencialidades cognitivas que pueden (*have*) o no (*lack*) ser parte de ella (*elementary file sharing capabilities; limited editing and managing capabilities; too little memory*). Sus premodificadores adjetivos (*elementary, limited, too little*) resultan además degradantes y limitativos.

Tampoco el atributo (*smart*), en su rol semántico de atributo de cualidad de cláusulas relacionales intensivas (*cell phones will become smart; Hard drives are getting smart*), resulta constitutivo del ser tecnológico. Sólo representa un estado cognitivo en desarrollo dados los procesos (*will become, are getting*).

Por su parte, en los procesos relacionales identificativos (*The Sharp ... laptop has the ability to move and store information and files; Spin Rite 6 drive recovery and maintenance software has the unique ability to access the surface of a hard drive*) se acentúa la importancia del ‘saber hacer’ (*ability*) como definitorio de la singularidad del ser pensante. Como este atributo involucra acciones automáticas y rutinarias, la representación se reduce a la posesión de destrezas que mentalmente no demandan decisiones conscientemente inteligentes.

Los procesos mentales, representativos del dominio por excelencia, tampoco contribuyen a la inteligencia tecnológica. Limitan la experiencia cognitiva consciente (*understand, identify*) a la comprensión de lenguajes de diverso orden: natural (*real mail and junk mail*), visual (*images*) y artificial (*standard x86 instructions (49); ones and zeros*). Esta experiencia resulta restringida en su alcance. En el caso de los lenguajes naturales, la tecnología experimenta solo el procesamiento receptivo de la información; la ausencia de ‘cláusulas verbales’ en el corpus corrobora esta limitación. Con relación a los lenguajes formales, la experiencia queda desplazada (sintácticamente) a un segundo plano de atención al estar configurada como cláusulas subordinadas (*standard x86 instructions that the new chips understand; the ones and zeros that the computer hardware understands*).

La tecnología queda así representada principalmente como portador poseedor circunstancial de una inteligencia limitada que se manifiesta mayormente a través de un saber hacer. Se debilita el sentido de inteligencia superior del imaginario tecnológico y la

analogía mente humana – computadora se resignifica al quedar la tecnología en un plano cognitivamente más restringido que el hombre.

En tal sentido, pensamos como Goalty (2007:113) que “However developed artificial brains become they will not have human sensual experiences. [...] if one believes Lakoff’s experiential hypothesis – most of our thinking is driven by metaphors based on our bodily experience, and if that experience is lacking, one cannot even contemplate the possibility of non-experiential machines thinking like humans.”

### **Intencionalidades que sustentan la función ideológica**

Pensamos al igual que Charteris Black (2004:11) que “the *critical* part of metaphor analysis is identifying the propositions that underlie the cognitive basis of metaphors and reveal the intentions of speakers.”. Estas intencionalidades en nuestro trabajo se traducen en representaciones metafóricas cuyo efecto retórico se sostiene en 1) la centralidad en la imagen corporal y 2) la generación de temor o miedo a los fines de instalar en el mercado determinados productos y desalentar la atención o compra de otros.

1) **La centralidad de la imagen corporal:** las representaciones basadas en la imagen corporal construyen un discurso visual equiparable al discurso publicitario que, en términos de Fairclough (1989: 207), “ has made people into consumers, i.e. has brought about a change in the way people are, in the sense that it has provided the most coherent and persistent models for consumer needs, values, tastes and behaviours.”

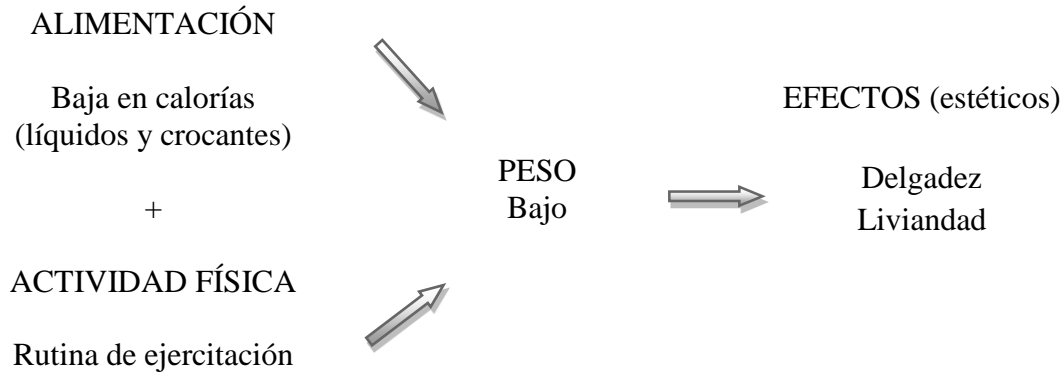
La fuerza retórica se concentra en el orden léxico particularmente en la dimensión *ser viviente*. Las elecciones de vocabulario que conforman los Términos Vehículo pertenecen mayormente a las categorías nominales y verbales. Con ellas se construye un

estereotipo corporal acorde a códigos estéticos del momento y asociado con determinados valores y creencias.

Si bien los sustantivos estructuran la imagen corporal resaltando aquellos puntos de atracción del estereotipo (*face, legs, rear, skin*), su representación visual es prototípica. Solamente dibujan una silueta primaria, desprovista de todo detalle. Son los adjetivos, que aportan propiedades visuales (*sleek black body, curved side of the body, curved rear of the camcorder body*), y los verbos, que apelan a los sentidos del tacto (*feels good in the palm*) y de la vista (*looks good, looks attractive*), los que contribuyen con la mayor carga retórica en la representación. Generan imágenes detalladas y sensaciones físicas que incitan al deseo de poseer el cuerpo - objeto.

La sobrelexicalización direcciona también la atención hacia aquello que busca ser resaltado. Se focaliza esencialmente en el ‘peso’ (*weigh, weight, light, featherweight, heavy, heavyweight*), uno de los aspectos más conflictivos de la relación cuerpo – sociedad, ya sea como disparador de atributos estéticos asociados con la delgadez (*glamorous, attractive, gorgeous, stylish, pretty*) y el buen estado físico (*in-shape, perfect shape, dexterous*), ya como determinante de la aceptación o rechazo sociales de acuerdo a la relación ‘mejor forma / menor volumen → mayor atracción’ (*the Libretto’s miniature size and lightweight will attract veterans on the road; The heavyweight of this basis computing roundup, the 8.5 pound HP Pavilion 2 x 5600, is a desktop no one would buy*).

La sobrelexicalización se encuadra, además, dentro de una línea de causalidad en la cual se entrecruzan propiedades estéticas (adjetivos que refieren al estereotipo desde variadas perspectivas: *thin, slim, slender, skinny, svelte, lean*) y acciones tendientes a su logro (verbos relacionados con la alimentación (*suck, sip, crunch, swallow, eat*) y con las actividades físicas (*walk, run, jump*),



La corporización estética de la tecnología resulta así retóricamente efectiva; los efectos buscados dentro de la línea de causalidad son acordes a los códigos de belleza impuestos socioculturalmente. Del mismo modo que un cuerpo humano estereotipado se valora positivamente en términos de sensualidad y sexualidad, la tecnología despierta, por analogía, apetitos y deseos de posesión / adquisición del producto. Todo aquello que no responde a tales estándares de imagen (*heavy, fat, robust*) tiene también, por contraste, una fuerza retórica implícita que lleva a considerar su desvalorización, desplazamiento y exclusión del sistema.

La incitación al consumo mediante estos recursos se potencia aún más si consideramos que, en la mayoría de los casos, los Términos Tópico, personificados a través de los Términos Vehículo, refieren coincidentemente a la tecnología de imagen, como cámaras fotográficas o de video, pantallas o celulares. Se produce así una fuerte identificación entre imagen corporal y consumo.

2) **La generación de temor o miedo:** este recurso retórico se realiza tanto en el aspecto léxico como en el gramatical (transitividad de la cláusula). Las elecciones léxicas se focalizan en la vulnerabilidad física dentro de la dimensión *ser viviente* y tienden a estar

asociadas, directa o indirectamente, con la ‘muerte’. Los procesos de la transitividad de las cláusulas construyen, por su parte, una representación de tecnología como un ser violento / agresivo dentro de las dimensiones *ser social* y *ser emocional*.

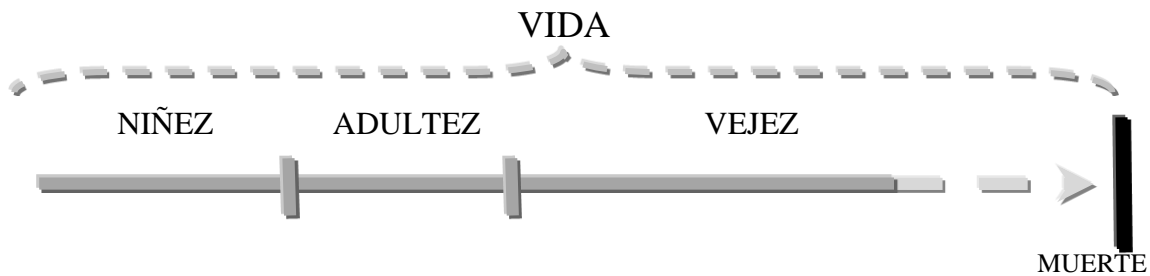
La amenaza de pérdida y sufrimiento subyacente en estas representaciones hace que los recursos léxico-gramaticales funcionen como eficientes herramientas retóricas dadas las asociaciones emocionales y socioculturales que provocan. Con relación al *pathos*, Aristóteles ya nos anticipa en su *Retórica* (Capítulo V) que el temor es un sufrimiento que provoca destrucción o dolor y que da lugar a deliberaciones. Cuando es aconsejable asustar a la audiencia, el orador debe, por lo tanto, ponerlos en situación de peligro.

a. En la dimensión *ser viviente*, los sustantivos, adjetivos y verbos que vehiculizan la fuerza retórica a través de la experiencia física se centran principalmente en dos vulnerabilidades corporales: **i)** la duración limitada de la vida, y **ii)** ciertas patologías que comprometen seriamente el organismo.

**i) Duración limitada de la vida:** el Término Vehículo ‘vida’ (*life*) es uno de los sustantivos más sobrelexicalizados del corpus por ser eje central de la personificación como ser viviente. Contrariamente a lo esperado, la sobrelexicalización destaca la extensión limitada de la vida de la tecnología (*life cycle, lifespan, lifetime*), en lugar de su estado de existencia física y orgánica. Dada la necesidad de constreñir los alcances de su duración, numerosos adjetivos definen su temporalidad (*limited, long, superlong, extralong*). Se focaliza así la atención en la preocupación por la finitud de la existencia tecnológica (5 ó 6 años de vida útil) y el conflicto planteado ante la posibilidad de extender la vida más allá de los límites establecidos (*shorten, extend, a couple of lifetimes*).



Esta representación se torna aún más específica ante Términos Vehículo que segmentan el continuum natural de la vida según paradigmas biológicos evolutivos. Los diferentes ciclos de vida (*newly-born, grown-up, mature*) se proyectan inevitablemente hacia el dominio ‘muerte’ (*death, dying, dead, die*) y la intencionalidad retórica se intensifica por ser la ‘vejez’ el ciclo más sobrelexicalizado de los tres (el término *old* tiene una altísima frecuencia de uso en el corpus)



Si bien la niñez y la adultez (*infancy, maturity*) marcan el camino hacia el momento de mayor utilidad y productividad tecnológicas (*fertile, prolific, productive*) su representación queda debilitada ante las elecciones de vocabulario que buscan reafirmar las limitaciones que la propia condición de vejez impone. Al ordenar los Términos Vehículo, según criterio de gradación ascendente en edad (*aging* → *old* → *older* → *very old* → *ancient*), los cuasi-sinónimos adjetivos que destacan la condición de ser ‘viejo’ imponen un dinámica involutiva progresiva (a mayor edad, menor funcionamiento). La vejez impacta así como un período extremadamente largo, en comparación con la brevedad de la vida útil, y además dificultoso por los problemas de movilidad que implica (*stumble, slow*).

Además, este período puede llegar a provocar resistencia o rechazo si se tiene en cuenta que el término *old*, utilizado con alta frecuencia en el corpus, “has become”, según Bloor & Bloor (2007: 147), “a derogatory term and has acquired the status of an insult.”.

La polarización entre la perfección física / juventud de la imagen corporal estereotipada y las manifestaciones físicas de la vejez resultan, por contraste, muy prominentes.

La inoperatividad /inutilidad y consecuente prescindibilidad o muerte (del producto), que subyace en la representación, va creando el temor *in crescendo* de ‘quedarse sin’ cualquiera de los elementos del hardware o del software que resultan básicos tecnológicamente hablando. Los Términos Tópico en la mayoría de los casos refieren a sistemas computacionales por lo cual la amenaza de pérdida (total) creada en la representación es una manera de condicionar emocionalmente la compra de determinados equipos.

ii) *Patologías que comprometen seriamente el organismo*: otras de las elecciones léxicas que tienden a estar culturalmente asociadas con la muerte son aquellas relacionadas con patologías cardíacas y cerebrales. Es común, en el uso cotidiano del inglés, que los órganos directamente comprometidos (corazón ‘heart’ y cerebro ‘brain’) se utilicen como extensiones metafóricas de ‘centro’ e ‘inteligencia’. Esto explicaría la razón por la cual tales términos no aparecen como Vehículos relacionados con problemas de salud en el corpus. Indirectamente, las patologías del corazón y del cerebro se desprenden de elecciones de vocabulario que refieren directa o indirectamente a las vías de transmisión sanguínea y nerviosa (*arteries, backbone, anemic, intelligent*).

Se representan así las dificultades en la transmisión de energía y datos mediante bloqueos de arterias (*unclog the arteries*) o deficiencias en la médula espinal (*backbone links*). Estas disfunciones vulneran el flujo de información en los sistemas (informáticos) y pueden provocar daños irreparables o irreversibles que involucren la pérdida de datos vitales. Este alto riesgo se potencia retóricamente en la carga emocional que contienen las

palabras relativas a patologías cardíacas o cerebrales (*bottleneck, (un)clog, instability*). Pueden así generar experiencias de temor o miedo al evocar imágenes muy vívidas relacionadas con las consecuencias físicas de un infarto, un ACV, etc.

El mayor impacto persuasivo, sin embargo, surge de la construcción de estas patologías como dolencias sin síntomas previos. Contrariamente a los problemas de la vejez, que se hacen gradualmente visibles en la representación, estas disfunciones son observables sólo cuando el daño ya ha sido provocado. Si tenemos en cuenta que los discursos (médicos) mediatizados ponen énfasis en la 'prevención' de estas enfermedades, la imposibilidad de evitar *a priori* la pérdida de datos genera por analogía el lógico temor o miedo ante lo inevitable y/o sorpresivo. Tal incertidumbre conduce a la adquisición de nuevos productos tecnológicos mucho antes quizás de lo necesario.

**b.** Los procesos de la transitividad de las cláusulas concentran su fuerza retórica en las dimensiones *ser social* y *ser emocional*. Estas dimensiones se constituyen como escenarios adecuados para la generación de temor o miedo al personificar a la tecnología en términos de violencia y agresión tanto individual como social.

Según Goatly (2007) el origen de las metáforas relacionadas con la violencia y la agresión es la tradición ideológica de la filosofía económica capitalista que concibe un ser humano esencialmente egoísta y competitivo; busca ganar territorio mediante la agresión y provoca un constante temor en su adversario.

**i) *Ser social*:** Los procesos materiales en las cláusulas del dominio son los que focalizan la mayor carga retórica al estar realizados por verbos de acciones físicamente violentas que intentan dañar, lastimar o matar (*attack, harm, damage, target*). La materialidad de estos procesos hace posible una representación escénica de la instancia de

agresión mediante la cual la generación de temor o miedo se hace más vívida y persuasiva. (*The contentious arena*) delimita el espacio donde se desarrolla la acción estratégica y secuencial (*target* → *attack / fight* → *damage / harm*).

Los participantes ‘actores’ (virus informáticos: *Virus, worms, bad guys*) se personifican como seres violentos, furtivos y peligrosamente destructivos; desestabilizan el sistema (social), provocan daños tanto físicos (*drivers*) como funcionales (*computer settings*) a destinatarios ‘afectados’ (*instant messaging, peer to peer network and voice mail systems*) que resultan básicos para las interconexiones (sociales) y se tornan aún más temibles al esconder su identidad detrás del accionar grupal. Este accionar es una amenaza constante de destrucción dado que el ataque se representa como un continuum proyectado a futuro (*will target*) donde se definen asimetrías de poder. Los participantes ‘afectados’ (hardware y software relacionados con cuestiones de imagen, sonido y la web) resultan seres débiles, altamente vulnerables e indefensos que ya han, en su mayoría, perdido la capacidad y posibilidad de interacción y comunicación (sociales).

Este escenario de agresión ‘bélico’, dado por elecciones léxicas como *attack, target, arena*, va construyendo un panorama (anti)social, peligroso y temible. Esta representación se intensifica retóricamente al resignificarse inevitablemente en términos de salud (ambos tipos de virus – informático y orgánico – comparten el *modus operandi*). El temor o miedo a la pérdida de información se genera de tal modo desde las dos perspectivas; no sólo se desacredita cierta tecnología ‘afectada’ en la estructura de la transitividad sino que también se incita a la urgencia de una solución saludable (antivirus).

ii) *Ser emocional*: Esta dimensión se define a partir de estados emocionales predominantemente negativos centralizados en la generación de miedo y temor. En los

procesos de las cláusulas de comportamiento, la tecnología (re)acciona física y violentamente (*kick, punch*) ante la inoperancia del sistema o la lentitud en la transferencia de datos (*kicks the system when your PC is off more than a couple of days; punches your driver's data to a maximum speed of 150 megabytes per second*). Tales escenas de golpes de pies y manos redundan en intensidad y fuerza persuasiva al generar temor mediante la agresión.

En el caso de las cláusulas relacionales las propiedades, como ya hemos visto, se asocian con desequilibrios emocionales que combinan estados de enojo, violencia, descontrol y cambios repentinos de ánimo que constituyen una representación intensa por el grado de agresividad o excitación implícitos. Estos procesos además se realizan mediante verbos de progresión (*become, get*) que implican diferentes fases en su desarrollo. Los atributos se representan así en términos secuenciales y se logra una construcción más vívida y dinámica del estado emocional.

La tendencia a representaciones que redundan en efectos físicamente destructivos y socialmente desintegradores se consolida ante la presencia reiterada de cláusulas con el proceso mental *suffer*. Este proceso atraviesa prácticamente todas las dimensiones de la personificación y construye una representación de la tecnología como un ser consciente de (y atrapado en) sus propias debilidades y vulnerabilidades.

No son pocos los casos en el corpus en los cuales la tecnología asume el rol de ‘sensor /perceptor sufriente’. Ante ‘fenómenos’ como a) ataques de virus, infecciones, dolores corporales (*suffer a period of vulnerability (infections – infestations); suffer from growing pains*) o disfunciones sistémicas (*suffers from sluggish performance; has suffered from video quality*) en su dimensión *ser viviente*; b) situaciones funcionales adversas o

inesperadas que desequilibran su *ser emocional* (*suffers from instability*); y c) pares tecnológicos funcionalmente superiores que le impiden integrarse como *ser social* (*Certain antispams don't integrate with your email client. FireTrust MailWasher Pro, for example, resides in a completely separate window ... It suffers from the same problem as ChoiceMail.*), la personificación tecnológica compone sus fragilidades orgánicas, su incapacidad psicológica de aceptar lo diferente o desfavorable y sus inseguridades, celos, egoísmos que la aíslan socialmente.

La tecnología, concebida como *ser sufriente* de conflictos tan básicos y viscerales, pareciera postularse como el elemento integrador que define este tipo particular de representación metafórica. En tal caso, la creencia de nuevas tecnologías informáticas, superadoras del ser humano, se diluye ante el sufrimiento como vehículo personificador. Esta representación construye una tecnología de la información al mismo nivel de las vulnerabilidades (y mezquindades) humanas.

Contrariamente a lo esperado, esta superioridad superadora tampoco se experimenta en la dimensión *ser pensante* (casualmente el dominio con menor grado de recurrencia en el corpus). La tecnología de la información se metaforiza cognitivamente a través de capacidades y aptitudes intelectuales, asimilables a las del ser humano, que acercan la relación mente humana – mente artificial.

A diferencia de las asociaciones habituales que representan la tecnología computacional como un ser con inteligencia superior a la del hombre, en esta tesis queda demostrado que la personificación de la tecnología de la información no se asocia

metafóricamente con las bondades funcionales de la mente artificial sino con la fragilidad física del cuerpo humano real.

Como toda metáfora, el cuerpo es recurso que resalta deliberadamente algunos aspectos (la estética atractiva y tentadora, aunque efímera, de los estereotipos corporales del momento) y esconde otros (limitaciones o patologías físicas, psicológicas y mentales, amenaza de muerte, sufrimientos, temporalidad orgánica). Se logran así efectos atemorizantes que incitan al usuario al consumismo de productos computacionales, debido a la naturaleza comercial de las publicaciones que conforman el corpus.

Más allá, sin embargo, de esta cuestión consumista, resulta paradójica la estrecha identificación de la tecnología con los aspectos más vulnerables e indefensos del hombre. Resta seguir buscando respuestas que permitan comprender los alcances ideológicos de este aspecto de la personificación. Sin desdeñar otras metodologías, lo que nos ha permitido arribar a estas conclusiones fue la integración de los análisis cognitivo, léxico y el de la transitividad. Siguiendo la misma línea conceptual y funcional de análisis, consideramos que el abordaje de la función interpersonal podría arrojar luz sobre la cuestión. Dada la naturaleza interactiva de este tipo de tecnología, el hombre (su usuario) es inevitablemente parte del escenario ideacional metafórico.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ackerman Mark S. (1994). "Metaphors along the Information Highway". *Proceedings of the Symposium on Directions and Impacts of Advanced Computing (DIAC 94)*. Disponible en <http://www.ics.uci.edu/~ackerman/pub/94b10/diac.final.html>. (Consulta, 30 de septiembre de 2009).
- Ahmad. Khurshid (2006). "Metaphors in the Languages of Science?", en Maurizio Gotti y Davide S. Gianonni (Eds), (2006). *New Trends in Specialized Discourse Analysis* (pp. 197 – 220). Bern: Peter Lang AG, International Academic Publishers.
- Aristóteles: *Poética*. Edición en castellano de Sergio Alvano. Buenos Aires: Gradifco, 2007.
- Aristóteles: *Retórica*. Edición en castellano de Cesar I. Rodriguez Mondino. Buenos Aires: Gradifco, 2007.
- Bauman, Zygmunt (2006). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Black, Max (1962). *Models and Metaphors. Studies in Language and Philosophy*. Ithaca/ New York: Cornell University Press.
- Black, Max (1993). "More about metaphors", en Andrew Ortony (Ed.). (1993) *Metaphor and Thought* (pp. 19-41). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bloor, Meriel and Thomas Bloor (2007). *The Practice of Critical Discourse Analysis. An Introduction*. London: Hodder Education.
- Bründl, Monika Elizabeth (1999). "Cookies, strudels and Easter eggs – (food) metaphors in the vocabulary of computing" en Wolfgang Falkner y Hans-Jörg Schmid (Eds.), (1999). *Words, Lexemes, Concepts - Approaches to the Lexicon: Studies in Honour of Leonhard Lipka* (pp. 187 – 198). Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Bustamante Donas, Javier (1993). "La metáfora computacional: el mito de la replicación artificial del hombre y el orden social (Una crítica desde la perspectiva de los estudios de ciencia, tecnología y sociedad)". *Cuadernos de Trabajo Social* n° 6 (1993). Madrid: Ed. Universidad Computense, pp. 33 – 59.
- Bustos, Eduardo (2000). *La metáfora: estudios interdisciplinarios*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.



- Calsamiglia Helena (1997). "Divulgar: itinerarios discursivos del Saber. Una necesidad, un problema, un hecho". *Quark, Ciencia, Medicina, Comunicación y Cultura*, N° 7, pp. 9-18.
- Calsamiglia, Helena, Bonilla, Sebastián, Cassany, Daniel, Lopez, Carmen y Martí, Jaume (1998) (en prensa) "Análisis Discursivo de la Divulgación Científica" en *Actas del I Simposio de Análisis del Discurso* en la Universidad Complutense de Madrid, 20-22 de mayo de 1998. Documento disponible en [http://www.upf.edu/pdi/dtf/daniel\\_cassany/analies2.htm](http://www.upf.edu/pdi/dtf/daniel_cassany/analies2.htm). (Consulta, 28 de septiembre de 2010).
- Calsamiglia Helena (Ed.) (2000a). Decir la ciencia: Las prácticas divulgativas en el punto de mira. Número Monográfico de la *Revista Iberoamericana de Discurso y Sociedad: Lenguaje en contexto desde una perspectiva crítica y multidisciplinaria*. Vol.2, N° 2. Barcelona: Gedisa.
- Calsamiglia, Helena (2000b) "Editorial: Decir la ciencia: las prácticas divulgativas en el punto de mira", en *Revista Iberoamericana de Discurso y Sociedad: Lenguaje en contexto desde una perspectiva crítica y multidisciplinaria*, Barcelona: Gedisa, Vol.2, N° 2, pp. 3-8.
- Calsamiglia, Helena and Teun van Dijk (2004) "Popularization discourse and knowledge about the genome". *Discourse and Society*, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 15(4), pp. 369–389.
- Calvo Herando, Manuel (1992). *Periodismo Científico*. Madrid: Editorial Paraninfo S.A.
- Calvo Herando, Manuel (1999). *El Nuevo Periodismo de la Ciencia*. Quito, Ecuador: Ediciones CIESPAL.
- Cameron, Lynne and Graham Low (Eds.) (1999). *Researching and Applying Metaphor*. Cambridge: Cambridge University Press
- Cameron, Lynne (1999). "Operationalising 'metaphor' for applied linguistic research" en Cameron, Lynne and Graham Low (Eds.) (1999). *Researching and Applying Metaphor* (pp. 3 – 28). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cameron, Lynne (2003). *Metaphor in educational discourse*. London – New York: Continuum.
- Cameron, Lynne and Alice Deignan (2006). "The emergence of metaphor in discourse". *Applied Linguistics* , 27(4), pp. 671-690.
- Castells, Manuel (Ed.) (2004). *The Network Society. A Cross-cultural perspective*. Cheltenham, UK • Northampton, MA, USA: Edward Elgar Publishing.

- Chateris-Black Jonathan (2004). *Corpus Approaches to Critical Metaphor Analysis*. Basingstoke: Palgrave-Macmillan.
- Chateris-Black Jonathan. (2005). *Politicians and Rhetoric: The persuasive power of metaphor*. Basingstoke: Palgrave-MacMillan.
- Chesher, Chris (1992). "Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality". *Cultronix*. Vol.1, N° 1. Disponible en <http://cultronix.eserver.org/chesher/>. (Consulta, 30 de octubre de 2008).
- Christidou, Vasilias, Dimopoulos Kostas, and Vasilis Koulaidis (2004). "Constructing social representations of science and technology: the role of metaphors in the press and the popular scientific magazines". *Public Understanding of Science*. SAGE Publications. Vol 13, pp. 347 - 362
- Ciapuscio, Guiomar (1993). "Reformulación Textual: el caso de las noticias de ciencia". *Revista Argentina de Lingüística (RAL)* 9, pp. 69-116.
- Ciapuscio, Guiomar (1994). *Tipos Textuales*. Buenos Aires: Eudeba.
- Ciapuscio, Guiomar (1997) "Lingüística y divulgación de ciencia". *Quark, Ciencia, Medicina, Comunicación y Cultura*, 7, pp. 19-28.
- Ciapuscio, Guiomar (2000) "Hacia una tipología del discurso especializado". *Revista Iberoamericana de Discurso y Sociedad: Lenguaje en contexto desde una perspectiva crítica y multidisciplinaria*. Barcelona: Gedisa, Vol.2, N° 2, pp. 39-71
- Ciapuscio, Guiomar (2005) "Las metáforas en la comunicación de ciencia", en Anamaría Harvey (Comp.) (2005). *En torno al discurso: Estudios y perspectivas* (pp. 81-93). Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Colburn, T.R. and Schute, G.M. (2008). "Metaphor in computer science". *Journal of Applied Logic*. ELSEVIER. 6 (2008) 526-533. Disponible en [www.elsevier.com/locate/jal](http://www.elsevier.com/locate/jal). (Consulta, 29 de septiembre de 2009).
- Croft William y D. Alan Cruse (2008). *Lingüística cognitiva*. Madrid: Ediciones Akal.
- Cuenca, María Josep y Joseph Hilferty (1999). *Introducción a la lingüística cognitiva*. Barcelona: Ariel.
- Danesi, Marcel (2004). *Metáfora, pensamiento y lenguaje (una perspectiva viquiana de teorización sobre la metáfora como elemento de interconexión)*. Sevilla: Editorial KRONOS S.A.
- Deigman, Alice (2005). *Metaphor and Corpus Linguistics*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

- de Gracia, Manuel y Antoni Castelló (2003) “Metáforas y modelos de psicología cognitiva”. *Anuario de Psicología* (2003) Vol. 34 N° 1. Facultat de Psicologia, Universitat de Barcelona, pp. 29 – 52.
- Denny, Rita M and Sutherland, Patricia L (2004). “Researching cultural metaphors in action: metaphors of computing technology in contemporary U.S. life”. *Journal of Business Research*. ELSEVIER. 58 (2005) 1456– 1463. Disponible en [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com). (Consulta, 25 de octubre de 2009).
- de Vega, Manuel (1984). *Introducción a la psicología cognitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Díaz, Esther (2005). *Postmodernidad*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Dirven, René and Marjolijn Verspoor (1998). *Cognitive Exploration of Language and Linguistics*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- di Stefano, Mariana (2006). *Metáforas en uso*. Buenos Aires, Editorial Biblos.
- Downes, Williams (2000) “The language of felt experience: emotional, evaluative and intuitive”. *Language and Literature*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications ), Vol 9(2), pp. 99–121.
- Duffy, Brian (2003). “Anthropomorphism and the social robot”. *Robotics and Autonomous Systems*. ELSEVIER 42 (2003) 177–190. Disponible en [www.elsevier.com/locate/robot](http://www.elsevier.com/locate/robot). (Consulta, 20 de abril de 2010).
- Eco, Umberto (1984). “Metaphor” en Umberto Eco (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language* (pp. 87 – 127). Bloomington: Indiana University Press.
- Eggs, Suzanne (2004). *An Introduction to Systemic Functional Linguistics* (2<sup>nd</sup> Edition). London: Continuum International Publishing Group.
- Eubanks, Philip (2011). *Metaphor and Writing. Figurative Thought in the Discourse of Written Communication*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fairclough, Norman (1989). *Language and Power*. London: Longman.
- Fairclough, Norman (1992). *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press.
- Fairclough, Norman (1995a). *Critical discourse analysis: a critical study of language*. London: Longman.
- Fairclough, Norman (1995b). *Media Discourse*. London: Edward Arnold.
- Fairclough, Norman y Wodak, Ruth (2000). “Análisis Crítico del Discurso” en van Dijk, Teun (Comp.) (2000). *El discurso como interacción social* (pp. 367-404). Barcelona: Gedisa.

- Fairclough, Norman (2003). *Analysing Discourse. Textual analysis for social research*. London and New York: Routledge.
- Forgas Berdet, Esther (2007). "Diccionarios e Ideologías". *Interlingüística*. Nº 17, pp. 2-16.
- Foucault, Michel (1973). *Cuadernos Marginales 36: El orden del discurso*. Buenos Aires, Tusquets Editores.
- Fowler, Roger and Gunter Kress. (1979). "Critical linguistics" en Fowler, Roger, Hodge, Bob, Kress, Gunther and Trew, Tony (1979) *Language and Control* (pp. 185 -213). London: Routledge.
- Fowler, Roger (1994). *Language in the News*. London-New York: Routledge.
- García da Silva, Denize (2003). "Discurso y cognición social en la "red" de las metáforas". *ALED, Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, Vol. 3 (1), 2003, pp. 49-70.
- Gibbs, Raymond W. Jr. (1994). *The poetics of the mind*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbs, Raymond W. Jr., Costa Lima, Paula and Froncozo, Edson (2003). "Metaphor is grounded in embodied experience". *Journal of Pragmatics*. ELSEVIER. 36 (2004) 1189 – 1210. Disponible en [www.elsevier.com/locate/pragma](http://www.elsevier.com/locate/pragma). (Consulta, 6 de Julio de 2010).
- Goatly, Andrew (1997). *The Language of Metaphor*. London-New York: Routledge.
- Goatly, Andrew (2000). *Critical reading and writing*. London-New York: Routledge.
- Goatly, Andrew (2002) "Text-linguistic comments on metaphor identification". *Language and Literature*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 11(1), pp. 70–90.
- Goatly, Andrew (2005). *Metalude (Metaphor at Lingnan University Department of English)*. Base de datos digital. Dr. Andrew Goatly & LLE Project, Lingnan University. Disponible en <http://www.ln.edu.hk/lle/cwd03/lnproject/home.html>. (Consulta, 22 de Julio de 2009).
- Goatly, Andrew (2007). *Washing the Brain. Metaphor and Hidden Ideology*. Amsterdam /Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Goschler, Juliana (2005). "Embodiment and Body Metaphors". *Metaphorik*. 09/2005, pp. 33 – 52. Disponible en <http://www.metaphorik.de/09/goschler.pdf>. (Consulta, 1 de mayo de 2010).

- Grady, Joseph E. (2007) "Metaphor" en Geerarts, Dirk and Hubert Cuyckens (eds.) (2007) *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics* (pp. 188 – 213). Oxford: Oxford University Press.
- Groghan, Sara (2008) *Body Image: understanding body dissatisfaction in men, women, and children*. New York: Routledge.
- Halliday, M.A.K (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- Halliday, M.A.K. y Hasan, Ruqaiya (1989). *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Halliday, M.A.K. (2002). *On Grammar*. London – New York: Continuum.
- Halliday, M.A.K. (Revised by Christian M.I.M. Mathiessen) (2004). *An introduction to Functional Grammar* (Third Edition). London: Hodder Education.
- Halliday, M.A.K., Teubert, Wolfgang, Yallop, Colin y Cermáková, Anna (2004). *Lexicology and Corpus Linguistics. An Introduction*. London – New York: Continuum.
- Hart, Christopher and Lukeš, Dominik (eds.) (2007). *Cognitive Linguistics in Critical Discourse Analysis. Application and Theory*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Hoey, Michael (1991). *Patterns of Lexis in Text*. Oxford: Oxford University Press
- Ianni Octavio (1995). "La metáfora de la globalización". *Revista de Ciencias Sociales* N° 2. UNQuilmes.
- Iñiguez Rueda, Lupicinio (Ed.) (2003). *Análisis del discurso. Manual para las ciencias sociales*. Barcelona: Editorial UOC.
- Jäger, Siegfried (2001). "Discurso y conocimiento: aspectos teóricos y metodológicos de la crítica del discurso y del análisis de dispositivos" en Wodak, R. Y Meyer, M. (comp.), (2003) *Métodos de análisis crítico del discurso*. (pp. 61 – 100). Barcelona, Gedisa.
- Johnson, Mark. (1987). *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kaarst-Brown, Michelle Lynn and Robey, Daniel (1999). "More on myth, magic and metaphor. Cultural insights into the management of information technology in organizations". *Information Technology & People*. MCB University Press. Vol. 12 No. 2, 1999, pp. 192-217.

- Kittay, Eva (1989). *Metaphor: Its Cognitive Force and Linguistic Structure*. Oxford: Clarendon Press
- Klimovsky, Gregorio (1994). *Las desventuras del conocimiento científico. Una introducción a la epistemología*. Buenos Aires: A-Z editora.
- Knowles, Murray and Rosamund Moon (2006). *Introducing Metaphor*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Koller, Veronika (2003). "Metaphor clusters, metaphor chains: Analyzing the multifunctionality of metaphor in text". *Metaphorik*. 5, pp. 115-134. Disponible en [www.metaphorik.de/05/koller.pdf](http://www.metaphorik.de/05/koller.pdf) . (Consulta, 28 de agosto de 2009).
- Kövecses, Zoltan (2000). *Metaphor and emotion: language, culture, and body in human feeling*. Cambridge: Cambridge University Press
- Kövecses, Zoltan (2002). *Metaphor. A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Kövecses, Zoltan (2005). *Metaphor in Culture. Universality and Variation*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Lagerwerf, Luuk (2000). BOOK REVIEW: "Andrew Goatly (1997). *The language of metaphors*". London: Routledge. *Journal of Pragmatics*. ELSEVIER .32 (2000) 1067-1073. Disponible en [www.elsevier.nl/locate/pragma](http://www.elsevier.nl/locate/pragma). (Consulta, 27 de mayo de 2009).
- Lakoff, George y Johnson, Mark (1980 <1998>). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Lakoff, George (1987). *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, George and Mark Turner (1989). *More Than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, George, Espenson, Jane and Alan Schwartz (1991) *Master Metaphor List*. Base de datos digital. Cognitive Linguistic Group, University of California at Berkeley. Disponible en <http://araw.mede.uic.edu/~alansz/metaphor/METAPHORLIST.pdf>. (Consulta, 13 de febrero de 2010).
- Lakoff, George (1993). "The contemporary theory of metaphor" en Ortony, Andrew (Ed.) (1993). *Metaphor and Thought* (pp. 202-251). Cambridge: Cambridge University Press.

- Laudon, Kenneth C. and Laudon, Jane P. (1997). *Essentials of Management Information Systems*. US: Prentice Hall Inc.
- Lawler, John "Metaphors we compute by". [Versión original digital del ensayo publicado en: Hickey, D.J. (1999). *Figures of thought: for college writers*. Mountain View, CA: Mayfield Publishing]. Disponible en: <http://www-personal.umich.edu/~jlawler/meta4compute.html>. (Consulta, 26 de mayo de 2009).
- Leech, Geoffrey and Svartvik, Jan (1983). *A Communicative Grammar of English*. Harlow, England: Longman.
- Lizcano, Emmanuel (1998) "La metáfora como analizador social". *Política y Sociedad*. Vol 23, pp.137-146. Disponible en <http://www.uned.es/dpto-sociologia//Lizcano/lizcano/meta-ana.htm>. (Consulta, 28 de octubre de 2009).
- Lyons, John (1979). *Semantics. Volume 2*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahon, James Edwin (1999). "Getting your sources right: What Aristotle didn't say" en Cameron, Lynne and Graham Low (eds.) (1999). *Researching and Applying Metaphor* (pp. 69 – 80). Cambridge: Cambridge University Press.
- Marakas, George M., Johnson, Richard D. and Palmer, Jonathan W. (1999). "A theoretical model of differential social attributions toward computing technology: when the metaphor becomes the model". *International Journal of Human-computer Studies*. (2000) 52, pp. 719 – 750. Disponible en <http://www.idealibrary.com.on> . (Consulta, 19 de diciembre de 2009).
- Markham, Annette (2003). "Metaphor Reflecting and Shaping the Reality of the Internet". Trabajo presentado en la Association of Internet Researchers Conference, Montreal, Canada, octubre de 2003. Disponible en <http://www.aoir.org/members/papers42/MarkhamAOIRToronto/df>. (Consulta, 24 de febrero de 2009).
- Marro, Mabel e Yriart, Martín (1988). *Procedimientos de transcodificación del lenguaje de las ciencias al de la divulgación científica*. Madrid: Ed. Mimeo.
- Martin, J.R., Matthiessen, Christian M.I.M. and Painter, Clare (1997). *Working with Functional Grammar*. London – New York – Sydney – Auckland: Arnold.
- Martín Rojo, Luisa y Rachel Wittaker (Eds.). (1998). *Poder decir o El poder de los discursos*. Madrid, Arrecife Producciones.
- Mateu, Juan A. Vicente (2004). "Ciencia y Divulgación Periodística: la Metáfora como Mediación". *Revista de Investigación Lingüística*. Vol. VII, pp. 65 – 82.
- Mc Quire, Scott (2006). "Technology". *Theory, Culture & Society*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi, SAGE Publications. Vol. 23(2–3), pp. 253–269.



- Merriam-Webster's Advanced Learner's English Dictionary* (2008). Springfield, Massachusetts, U.S.A.: Merriam-Webster's.
- Mihalache, Adrian (2002). "The Cyber Space – Time Continuum: Meaning and Metaphor". *The Information Society*. Taylor & Francis. N°18, pp. 293–301.
- Myers, Greg (2003). "Discourse Studies of Scientific Popularization: Questioning the Boundaries". *Discourse and Society*, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 5(2), pp. 265–279
- Neale, Dennis C. and Carroll, John C. (1997). "The Role of Metaphors in the User Interface Design" en Helander, Martin G., Landauer, Thomas, K. and Prabhu, Phasad V. (eds) (1997) *Handbook of Human - Computer Interaction* (pp. 441 -462). Amsterdam: Elsevier Science B.V.
- Nuñez, Francesc (2003). "Metáforas de Internet". *Digit-HVM, Revista Digital d'Humanitats*. (2004) N° 6. Disponible en <http://www.noc.edu/humfil/articles/sp/nunez0304/nunez0304/df>. (Consulta, 12 de noviembre de 2010).
- O'Halloran Kieran (2007). "Critical Discourse Analysis and the Corpus-informed Interpretation of Metaphor at the Register Level". *Applied Linguistics*. Oxford University Press. 28/1, pp. 1–24.
- Olson, Kathleen K. (2005) "Cyberspace as place and the limits of metaphor". *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies*. SAGE, Vol 11, N° 1, pp. 10 – 18. Disponible en <http://con.sagepub.com> . (Consulta, 25 de abril de 2009).
- Ortony, Andrew (Ed.). (1993). *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary, Eighth Edition* (2010). Oxford: Oxford University Press.
- Palma, Hector A. (2007). *Metáforas en la evolución de las ciencias*. Buenos Aires: Jorge Baudino Ediciones.
- Payne, Michael (Comp.). (2002). *Diccionario de teoría crítica y estudios culturales*. Barcelona: Paidós.
- Preta, Lorena (Comp.). (1993). *Imágenes y Metáforas de la Ciencia*. Madrid: Alianza



- Quirk, Randolph, Greenbaum, Sidney, Leech, Geoffrey, and Svartvik, Jan (1985). *A Comprehensive Grammar of the English Language*. London: Longman.
- Ratzan, Lee (2000) "Making sense of the Web: a metaphorical approach". *Information Research*, 6(1) Disponible en: <http://InformationR.net/ir/6-1/paper85.htm>. (Consulta, 29 de septiembre de 2009).
- Reddy, Michael J. (1979) "The conduit metaphor: A case of frame conflict in our language about language" en Ortony, Andrew (1993). (Ed.). *Metaphor and Thought* (pp. 164-201). New York, Cambridge: Cambridge University Press.
- Ribas, Montserrat y Júlia Todolí (2008). "La metáfora de la mujer objeto y su reiteración en la publicidad". *Discurso & Sociedad*, Vol 2 (1), pp. 153 – 169.
- Richards, I. A. (1936 <1979>). *The philosophy of rhetoric*. London: Oxford University Press.
- Richarson, John E. (2007). *Analysing Newspapers. An Approach from Critical Discourse Analysis*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ricoeur, Paul (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Trotta-Cristiandad.
- Rohrer, Tim, (1995). "Metaphors we compute by: bringing magic into interface design". Center for the Cognitive Science of Metaphor, Philosophy Department, University of Oregon. Documento disponible en: <http://philosophy.uoregon.edu/metaphor/gui4web.htm>. (Consulta, 1 de Julio de 2009).
- Rohrer, Tim, (1997). "Conceptual Blending on the Information Highway: How do metaphorical inferences work?" en Liebert, Wolf-Andreas, Redeker, Gisela, Waugh, Linda (Eds.) (1997). *Discourse and Perspective In Cognitive Linguistics* (pp.185-204). Amsterdam: John Benjamins.
- Rohrer, Tim (2001). "Even the Interface is for Sale: Metaphors, Visual Blends and the Internet." en Dirven, René, Ilie, Cornelia and Frank, Roslyn M. (Eds). (2001). *Language and Ideology: Cognitive Descriptive Approaches: Volume II* (pp. 189-214). Amsterdam: John Benjamins.
- Schmucler, Héctor (1995) "Ideología y optimismo tecnológico". *Redes*. Universidad Nacional de Quilmes. Vol. 2, núm. 5, diciembre, 1995, pp. 175-188. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90711276013>. (Consulta, 15 de abril de 2010).
- Schön, Donald (1993). "Generative Metaphors: a perspective on problem-setting in social policy" en Ortony, Andrew (Ed.). (1993). *Metaphor and Thought*. (pp. 137-163). Cambridge: Cambridge University Press.

- Smith, Frank (1985). *Reading Without Nonsense*. New York: Teacher's College, Columbia University.
- Sotomayor García, Gilda Eliana (2003). "Los viejos lenguajes en las nuevas tecnologías" en *Theoría*, Universidad del Bío-Bío. Chillán, Chile. Vol. 12, pp. 129 – 137.
- Stefanowitsch, Anatol (2006). "Words and their metaphors: A corpus-based approach" en Stefanowitsch, Anatol & Stefan Thomas Gries (Eds.). *Corpus-based approaches to metaphors and metonymy* (pp. 63–105). Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- Stern, Josef (2000). *Metaphor in context*. Cambridge, Massachusetts – London, England: The MIT Press.
- Sulloway, Frank J. (2001). "Birth Order, Sibling Competition and Human Behavior" en Davies, Paul S. and Holcomb, Harmon R. (eds.) (2001). *Conceptual Challenges in Evolutionary Psychology: Innovative Research Strategies* (pp. 39 -83). Dordrecht and Boston: Kluwer Academic Publishers.
- Szabó, Katalin (1995). "Metaphors and the User Interface". Documento disponible en <http://www.katalinszabo.com/metaphor.htm>. (Consulta, 28 de agosto de 2009).
- Talmy, Leonard (2000). "Force Dynamics in Language and Cognition" en Talmy, Leonard (2000). *Toward a Cognitive Semantics – Vol. 1* (pp. 407 – 470). Massachusetts: The MIT Press.
- Ungerer, Fiedrich and Hans-Jörg Schmid (1997). *An Introduction of Cognitive Linguistics*. London and New York: Longman.
- Vega Rodriguez, Margarita (2004). *Aristóteles y la Metáfora*, Valladolid: Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial, Universidad de Valladolid.
- Van Dijk, Teun (1990). *La noticia como discurso: Comprensión, estructura y producción de la información*. Barcelona: Paidós.
- Van Dijk, Teun (1999). *Ideología. Una aproximación multidisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.
- Van Dijk, Teun (2000). "El discurso como interacción en la sociedad" en van Dijk, Teun (Comp.). (2000). *El discurso como interacción social* (pp. 10 – 66). Barcelona: Gedisa.
- Van Dijk, Teun (Comp.). (2000). *El discurso como interacción social*, Barcelona: Gedisa.
- Van Dijk, Teun A. (2003a) "La multidisciplinariedad del análisis crítico del discurso: un alegato a favor de la diversidad", en Wodak, Ruth y Michael Meyer (Comp.). (2003). *Métodos de análisis crítico del discurso* (pp. 143 – 176). Barcelona: Gedisa.

- Van Dijk, Teun (2003b). *Ideología y Discurso*. Barcelona: Editorial Ariel S.A.
- Van Dijk, Teun (2006). “Discourse, context and cognition”. *Discourse & Society*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications, Vol 8(1), pp. 159–177.
- Van Dijk, Teun A. (2008) “Semántica del discurso e ideología”. *Discurso & Sociedad*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 2(1) 2008, pp. 201 – 261.
- Van Leeuwen, Theo (1995) “Representing Social Action”. *Discourse & Society*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 6(1), pp. 81–106.
- Van Leeuwen, Theo (2008). *Discourse and Practice. New Tools for Critical Discourse Analysis*. Oxford: Oxford University Press.
- Way, Eileen (1991). *Knowledge Representation and Metaphor*. Dordrecht: Kluwer.
- Wee, Lionel (2005). “Constructing the source: metaphor as a discourse strategy”. *Discourse Studies*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 7(3), pp. 363–384
- Williams Camus, Julia (2009) “Metaphors of Cancer in Scientific Popularization Articles in the British Press”. *Discourse and Society*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 11(4), pp. 465–495.
- Wodak, Ruth y Meyer, Michael (Comp.), (2003). *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa.
- Wodak, Ruth (2003) “El enfoque histórico del discurso” en Wodak, Ruth y Michael Meyer (Comp.). (2003) *Métodos de análisis crítico del discurso* (pp. 101 – 142). Barcelona: Gedisa.
- Wodak, Ruth (2006) “Mediation between discourse and society: assessing cognitive approaches in CDA”. *Discourse Studies*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications. Vol 8(1), pp. 179–190.
- Young, Lynne and Claire Harrison (Eds.) (2004). *Systemic Functional Linguistics and Critical Discourse Analysis. Studies in Social Change*. London – New York: Continuum.
- Zanotto, Mara Sophia, Cameron Lynne y Cavalcanti, Marinda C. (2008). *Confronting Metaphor in Use. An Applied Linguistic Approach*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

**CORPUS DE REVISTAS ANALIZADAS**

*PC Magazine*, Vol. 22, Nº 10 (17-6-2003)  
*PC Magazine*, Vol. 22, Nº 13 (5-8-2003)  
*PC Magazine*, Vol. 22, Nº 22 (9-11-2003)  
*PC Magazine*, Vol. 22, Nº 23 (30-12-2003)  
*PC Magazine*, Vol. 23, Nº 3 (17-2-2004)  
*PC Magazine*, Vol. 23, Nº 10 (8-6-2004)  
*PC Magazine*, Vol. 23, Nº 12 (julio de 2004)  
*PC Magazine*, Vol. 23, Nº 16 (21-9-2004)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 5 (22-2-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 6 (12-4-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 8 (10-5-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 11 (28-6-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 12 (julio de 2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 13 (9-8-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 14 (23-8-2005)  
*PC Magazine*, Vol. 24, Nº 19/20 (8-11-2005)

*PC World*, Vol. 22, Nº 2 (febrero de 2004)  
*PC World*, Vol. 22, Nº 3 (marzo de 2004)  
*PC World*, Vol. 22, Nº 6 (junio de 2004)  
*PC World*, Vol. 22, Nº 9 (septiembre de 2004)  
*PC World*, Vol. 22, Nº 10 (octubre de 2004)  
*PC World*, Vol. 23, Nº 2 (febrero de 2005)  
*PC World*, Vol. 23, Nº 7 (julio de 2005)  
*PC World*, Vol. 23, Nº 8 (agosto de 2005)  
*PC World*, Vol. 23, Nº 11 (noviembre de 2005)  
*PC World*, Vol. 24, Nº 10 (octubre de 2006)