



**Pablo Escandón
Montenegro**

Quito, 1974. Estudió Comunicación y Literatura, tiene un posgrado en Periodismo Digital y actualmente cursa la Maestría en Sociedad de la información y el Conocimiento en la Universitat Oberta de Catalunya. Docente de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), profesor invitado de la Universidad Técnica Particular de Loja (UPTL) y consultor en temas de comunicación digital. Articulista de diario La Hora.

Correo:
pescandon@gmail.com

Recibido: enero 2013
Aprobado: febrero 2013

La pantalla, un papiro evolucionado

Resumen

La lectura ha cambiado a lo largo de la historia y por ende sus formatos y dispositivos. Con la digitalización y la hipertextualidad, los textos de lectura monomedia han llegado a su fin y el nuevo lector de pantallas interactivas busca el conocimiento en formatos lúdicos e inmersivos, gracias a interfaces que posibilitan la ruptura de la linealidad. La lectura es multisensorial y los dispositivos escópicos digitales son los que predominan. Asistimos a una nueva forma de leer para hablar, para pensar y para sentir, mediante interfaces gráficas integradas e infinitas.

Palabras clave: lectura digital, pantallas, hipertexto, interfaz, cibercultura

Resumo

A leitura mudou ao longo da história e, em consequência, seus formatos e dispositivos. Com a digitalização e a hipertextualidade, os textos de leitura monomídia chegaram ao fim e o novo leitor de telas interativas busca o conhecimento em formatos lúdicos e imersivos, graças às interfaces que possibilitam a ruptura da linearidade. A leitura é multisensorial e os dispositivos escópicos digitais são os que predominam. Assistimos a uma nova forma de ler para falar, para pensar e para sentir, mediante interfaces gráficas integradas e infinitas.

Palabras chave: leitura digital, telas, hipertexto, interface, cibercultura



ensayos



En vísperas del siglo XXI aprender a leer los textos audiovisuales es condición indispensable de la vigencia y el futuro de los libros –sólo si los libros nos ayudan a orientarnos en el mundo de las imágenes el tráfico de imágenes nos hará sentir la necesidad de libros– y parte de un derecho ciudadano fundamental, el derecho a participar crítica y creativamente en la comunicación ciudadana.

(Jesús Martín-Barbero)

La interfaz como mediadora

Roman Gubern, en su libro *Metamorfosis de la lectura* (2010) define lo que es una interfaz:

Recibe el nombre técnico de interfaz la frontera, plano o punto de contacto entre dos sistemas de comunicación diversos, fronteras diseñadas para que su permeabilidad permita la transmisión de un tipo definido de flujos informativos entre ambos, de modo unidireccional o bidireccional. La pantalla de la computadora constituye un interfaz escópico (o visual), y a veces, también textil, a través del cual su usuario puede comunicarse con su sistema digital y su programa. (Gubern, 2010: 95)

Una interfaz siempre es sensorial, en este caso, casi siempre visual, exceptuando las que están diseñadas para no videntes. Pero las interfaces más sencillas son aquellas que no necesitan mayor aprendizaje, entre ellas, la del libro es la menos compleja, junto a la pantalla.

Carlos Scolari en *Hacer Clic* hace una revisión del concepto de interfaz a través de la historia y en un momento cita a Pierre Lèvy, quien propone que la “interfaz es una “red cognitiva de interacciones”(Scolari, 2004: 43), con esta definición, sumada a la de Gubern, el propio Scolari concluye que la interfaz se ha convertido en un “concepto-paraguas, un “comodín semántico adaptable a cualquier situación o proceso donde se verifique un intercambio o transferencia de información”(Scolari, 2004: 44).

Si bien, parte de la interfaz del libro es para ser leída en voz alta o para el interior del lector, el mismo proceso semiótico se lo realiza con un cuadro, una película y/o cualquier ícono. Mediante interfaces gráficas accedemos al contenido de esos textos,

que no son otra cosa que representaciones de imágenes e ideas: letras, signos y símbolos son gráficos, grafías, por ende íconos.

Los soportes minerales, animales o vegetales para proyectar, pintar y grabar imágenes o grafías no son otra cosa que interfaces, mediadoras entre la idea, el sonido y el signo. Se puede decir que todas estas interfaces son pantallas que han evolucionado desde la piedra hasta la tecnología *touch*; todas con la finalidad de marcar, preservar información y transmitir mensajes. Comunicación entre dos sistemas, dice Gubern, e intercambio de información, dice Scolari.

Las interfaces median entre dos sistemas de comunicación que se complementan; de allí que el multimedia y la convergencia digital no es otra cosa que este diálogo. Por ello las pantallas, como denominaremos a todos los dispositivos que contienen, reflejan y proyectan, siempre han sido instrumentos que representan y comunican.

El mismo Scolari, en *Hipermediaciones*, afirma que cada texto genera un lector y que cada interfaz construye un usuario definido, por ende los medios tradicionales tienen que mutar sus interfaces debido a que los usuarios que poseen experiencias hipertextuales e inmersivas están completamente distantes de la lógica lineal de la transmisión y emisión unidireccional.

...Desde el momento en que los nativos digitales (Vilches/Piscitelli) han desarrollado nuevas competencias perceptivas y cognitivas –y cotizado otras– a partir de sus experiencias hipertextuales, los medios tradicionales deben adaptar su producción a estos nuevos perfiles de espectadores. No es lo mismo seducir a una audiencia formada en la radio, en la prensa escrita o en la misma televisión que producir programas hipertextuales como la navegación web o los videojuegos. (Scolari, 2008: 225)

La interfaz es una mediación gráfica, icónica, visual, que ha predominado desde siempre. En la actualidad, la interfaz ha evolucionado y ha hecho que el usuario sea parte de ella. Las pantallas, a lo largo de la historia, han ido acercando al receptor-espectador-usuario al mensaje, a la obra, al texto, para integrarlo, sea con el pasar de una página o con el toque del dedo para accionar o mover un elemento interactivo. La interfaz ya no está fuera de nosotros sino que cada vez, con los dispositivos

digitales, es parte de nuestro cuerpo. Entonces, la interfaz establece comunicación entre nuestro sistema humano y el entramado digital de un medio tecnológico-visual, escópico como dice Gubern, mediante los usos y nuevas formas de asimilar el mundo, debido a las experiencias de las que habla Scolari.

Así, las páginas de los libros iluminados por los copistas en la Edad Media, no eran otra cosa que interfaces y cada hoja una pantalla. Así lo afirma el propio Gubern cuando se pregunta “¿Qué ofrece la pantalla de una computadora sino una catarata textual, un palimpsesto automatizado que no deja cicatrices sobre su soporte, como ocurría en los folios medievales de pergamino manipulados por los monjes?” (Gubern, 2010: 95-96)

Las pantallas de tabletas, lectores digitales, computadoras y aún las del cine y la televisión, no son más que folios iluminados, en donde se integran imágenes, palabras y sonidos, todo aquello que los iluminadores de los monasterios hubieran hecho si contaban con la tecnología digital. Entonces, la lectura hipertextual y multimedia fue inventada en los monasterios, no es producto de la digitalización. Lo que sí ha hecho la digitalización es reconvertir y renovar esta práctica olvidada. Ahora los diseñadores gráficos son esos monjes y más aún los diseñadores multimedia, con su distancia en tiempo y conocimiento, claro está.

De esta manera, la lectura hipertextual y multimedia crea sinergias mediáticas en una interfaz, en un espacio de mediación entre el contenido y el usuario, en donde cada vez va siendo más difícil encontrar las fronteras de formatos, géneros, espacios y creadores.

De la pantalla monomedia a la pantalla multimedia, cambio de paradigma y de estética

En 1992, Jesús Martín-Barbero participó en la Feria Internacional del Libro de Bogotá con una intervención acerca de las nuevas maneras de leer. Para sorpresa de todo el público su postura no fue contraria a la tecnología sino que recuperó la importancia de las pantallas y las lecturas diferentes que ellas entregan a la gente que no tiene al libro como principal fuente de información ni de entretenimiento ni de conocimiento. Así, se

confirma lo que Gubern cita de Lutero: “...y hasta Lutero, que rompió con tantos formalismo de la Iglesia romana, seguiría afirmando que la imagen es el libro de los que no saben leer” (Gubern, 2010: 44)

Las prácticas culturales han cambiado y la lectura monomedia ha sido destronada por la multimedia. Aprendemos y captamos la realidad con todos los sentidos y por ello un medio que se apropia y explota todos los sentidos es más rico y posibilita nuevas narrativas para educar, entretener e informar.

El viejo miedo a las imágenes se carga hoy de un renovado prestigio intelectual: el que ha cobrado últimamente la denuncia de la espectacularización que ellas producen y la simulación en que nos sumen; denuncia que aún siendo bien certera, en su totalización corre el riesgo de impedirnos asumir la envergadura “real” de los cambios. Pues si ya no se puede ver ni representar como antes, tampoco se puede escribir ni leer como antes. Y ello no es reducible ni al “hecho tecnológico” ni a la lógica industrial y comercial, porque es “toda la axiología de los lugares y las funciones de las prácticas culturales de memoria, de saber, de imaginario y creación la que hoy conoce una seria reestructuración. En efecto, la visualidad electrónica ha entrado a formar parte constitutiva de la *visibilidad cultural*, esa que es a la vez entorno tecnológico y nuevo imaginario “capaz de hablar culturalmente –y no sólo de manipular técnicamente–, de abrir nuevos espacios y tiempos para una nueva era de lo sensible”. (Martín-Barbero, 1992)

El comunicólogo español radicado en Colombia reconoce que esta nueva forma de leer que integra lo tecnológico electrónico no está exenta de nuevas sensaciones, sensibilidades y por ende de estéticas asociadas a lo visual.

Los viejos medios son monomedia y actualmente todo consumo mediático gira en torno a las visibilidades culturales, es decir, a las interfaces gráficas e interactivas que se relacionan con nosotros.

Carlos Scolari (2008) dice que la “experiencia hipertextual ha construido un lector modelo (Eco, 1979) acostumbrado a la interactividad y las redes, un usuario experto en textualidades fragmentadas

con gran capacidad de adaptación a nuevos entornos". (p. 225) Debido a estas experiencias del usuario, la lectura monomedia en pantallas como el papel o la televisión tradicional, es ya una práctica de sociedades ancladas al pasado, que de manera romántica quiere mantener y criar a los nativos digitales en entornos anacrónicos.

Martín-Barbero establece que las experiencias electrónicas marcan la manera de presentar y consumir los medios. Y el audiovisual no es una manera lineal ni cerrada en sí, sino complementaria y sinérgica, como diría Gubern.

Hubo un tiempo en que el "camino real de la emancipación", el acceso al saber, pasaba por la escritura fonética pero, ¿qué entender por *alfabetización hoy?*... cuando mucha de la información que da acceso al saber pasa en una forma y otra por imágenes, por las diversas redes y tramas de la imagen; y *aquí*: en países en los que gran parte de la población no pasó por la escritura y cuya "escuela incompleta y atrasada convive con una intensa interconexión del mundo simbólico de masas". ¿Cómo pueden entenderse las problemáticas del libro y la lectura en América Latina sin plantear la profunda compenetración –la complicidad y complejidad de relaciones– entre la oralidad que perdura como experiencia cultural primaria y la "oralidad secundaria" que tejen y organizan las gramáticas tecnoperceptivas de la radio y el cine, la televisión y el video? ¿Cómo seguir pensando separados la memoria y la modernidad –y la modernidad ilustradamente anclada en el libro– cuando en América Latina la dinámica de las transformaciones que calan en la cultura cotidiana de las mayorías proviene mayormente de la desterritorialización y las hibridaciones culturales que propician y agencian los medios masivos, y de "la persistencia de estratos profundos de la memoria colectiva sacados a la superficie por las bruscas alteraciones del tejido social que la propia aceleración modernizadora comporta"? (Martín-Barbero, 1992)

En sectores populares de América latina y en regiones donde la cultura libresca es mínima, se aprende y se informa gracias al gráfico, al audiovisual. Por ello, la alfabetización que gira en torno a un texto cambia de significado, pues se aprende y se conoce no solo por los libros, sino principalmente por las interfaces gráficas y los formatos audiovisuales.

Los sentidos y las sensibilidades del multimedia son tan importantes en la captación de nuevos lectores que recurrir exclusivamente a un monomedia es espantar a quien se interesa por un tema pero encuentra que la única forma de aproximación a él es por medio de una interfaz monocromática y sin interactividad ni inmersión por parte del usuario. Es decir, no toma en cuenta que el usuario quiere prácticas multisensoriales, hipertextuales y diversas, lo que solo ofrece el multimedia por medio de las pantallas.

La práctica cultural de consumo mediático es y ha sido visual. Los medios digitales o digitalizados, con sus interfaces, han creado nuevas sensibilidades, diferentes a las anteriores, en donde la multiplicidad de sentidos se privilegia. La palabra es oída y mirada, las imágenes modeladas son complemento del texto. Volvemos a los libros iluminados en el Medioevo, pero con tabletas, cascos y gafas que nos incluyen como parte de la interfaz.

Conexión interpantallas

Las pantallas interactivas, con su lógica y estética, son la evolución del papiro, del papel y del tablón en piedra:

"...estamos en presencia de una estética audiovisual imposible de entender si no la vinculamos con la difusión de las pantallas interactivas y las herramientas hipertextuales. Esta estética se expresa en textualidades que construyen nuevos espectadores modelo e impulsan procesos interpretativos de mayor calado... (Scolari, 2008: 230)

Los libros de lógica lineal, como interfaz, se parecen más a los medios audiovisuales de pantallas igualmente lineales, pues su monomedialidad y unidireccionalidad las convierten en estáticas. El hipertexto genera espectadores distintos que necesitan pantallas distintas, más de acuerdo con una lógica y una estética fragmentada, modular y multipantalla. Pero a la vez, las pantallas deben estar conectadas entre sí, incluso con las pantallas monomedia, pues como dice Jesús Martín-Barbero, en este siglo, la lectura audiovisual y multimedia tiene que ser complemento de la lectura monomedia.

En vísperas del siglo XXI aprender a leer los textos audiovisuales es condición

indispensable de la vigencia y el futuro de los libros –sólo si los libros nos ayudan a orientarnos en el mundo de las imágenes el tráfico de imágenes nos hará sentir la necesidad de libros– y parte de un derecho ciudadano fundamental, el derecho a participar crítica y creativamente en la comunicación ciudadana. (Martín-Barbero, 1992)

Siguiendo lo que propone Scolari (2008), es importante tomar en cuenta lo que cita de Marshall, autor que propone cuatro elementos donde lo interactivo-digital se entrecruza con lo audiovisual: hiperrealismo, interactividad, democratización y diversificación de canales:

- Hiperrealismo: el potencial ilusorio del cine tradicional se incrementa gracias al hiperrealismo que posibilitan los efectos especiales digitales.
- Interactividad: para competir con los medios digitales, los old media deben simular la interactividad. Como ya dijimos a propósito de la hipertelevisión, esta simulación puede adoptar la forma de un estilo narrativo acelerado típico de algunos videojuegos, fragmentación de la pantalla, multiplicación de los programas narrativos, etc.
- Democratización: el abaratamiento de los costes de producción genera una democratización de la creación audiovisual. El ejemplo más famoso de esta tendencia es El proyecto de la bruja de Blair (Myrick y Sánchez, 1999), un filme independiente y de bajo coste difundido gracias a técnicas de mercadotecnia viral en línea que convocó a millones de espectadores en todo el mundo.
- Diversificación de canales: la digitalización y la convergencia mediática hacen entrar en

crisis las formas tradicionales de distribución y exhibición, pero al mismo tiempo abren otras posibilidades. La piratería de películas rompe el mercado tradicional mientras surgen nuevas formas fuera de línea (videojuegos, trailers, making of, etcétera). En otras palabras, se incrementan los paratextos (Genette, 1989; Alvarado, 1994), esos textos parásitos que crecen alrededor de un documento mayor que los alimenta. (p. 234-235)

El último punto es el más importante para la interconexión entre pantallas minerales, vegetales y de silicio, pues los paratextos y las referencias, las citas y las alusiones son las que generan los saltos entre estas pantallas, y así el usuario modelo de este tiempo se privilegia al descubrir en cada una de ellas un contenido distinto pero en contextos conocidos. El juego de romper la linealidad se da entre todos los medios y las pantallas son esa interfaz que propicia el salto entre el libro, la televisión, el computador, la tableta y el teléfono celular.

Si dijimos que las interfaces visuales son a lo que fueron los folios iluminados en la Edad Media, agregamos lo que Borges dijo acerca de la biblioteca infinita, pues todos los libros se hablan y se comunican. Sí, con el hipertexto y las interfaces, podemos hacer esos saltos entre pantallas que están conectadas. Atribuirle banalidad o superficialidad a la pantalla es algo que no tiene asidero, pues la interfaz del libro es tan inmersiva y visual como la de una tableta. Por ello, el lector modelo actual del que hablan Eco y Scolari es un usuario multipantalla que ve en ellas el espacio donde configurar su aprendizaje nómada, multisecuencial y multicausal.

La pantalla es la evolución del papiro, de un papiro que siempre fue una interfaz móvil y visual. 罫

Bibliografía

Gubern, Román (2010). *Metamorfosis de la lectura*. Barcelona: Anagrama.

Martín-Barbero, Jesús (1992). Nuevas formas de leer. *Mediaciones*. Consultado el 10/12/2012 en: http://www.scribd.com/full/6314992?access_key=key-1ydm7nkdzscf7so6qkl.

Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic*. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.

Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la*

Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.