

XIV Congreso REDCOM

"Investigación y extensión en comunicación: sujetos, políticas y contextos"

Autor: ALBARELLO, Francisco Javier

franciscoalbarello@fibertel.com.ar

Facultad de Comunicación de la Universidad Austral

Eje N° 11: Análisis del discurso y estudios del lenguaje.

Título: “La lectura/navegación como estrategia de consumo en las pantallas”

Abstract:

La proliferación de pantallas en la vida cotidiana está generando, entre otros factores, un cambio sustancial en el modo de consumir información. En acuerdo con una investigación cuali-cuantitativa del autor de la presente ponencia, se impone la necesidad de redefinir el concepto de lectura por el de *lectura/navegación*, por cuanto la manipulación de información en la pantalla requiere del manejo de ciertas competencias tecnológicas que dan cuenta de la interactividad que proponen las interfaces digitales. En un cruce entre la semiótica con la psicología cognitiva y el análisis del discurso, se propone un abordaje multidisciplinar para comprender el proceso de lectura de la actualidad. Desde la computadora de escritorio, pasando por las computadoras portátiles como las *notebooks* y las *netbooks*, hasta los dispositivos móviles como los *I-Pad* y los *smartphones*, sin dejar de tener en cuenta la diversidad de *e-readers* como el *Kindle* de *Amazon*, se avanza hacia una movilidad de las interfaces, retroalimentadas por la ubicuidad en el acceso a Internet, que están propiciando una lectura en colaboración que nos retrotrae a formas de lectura pasadas, previas a la imprenta de Gutenberg, cuando los libros eran obras colectivas que mostraban huellas de discursos corales a través de comentarios e iluminaciones. En la actualidad, con la irrupción de las redes sociales marcando un nuevo punto de inflexión, asistimos a un cambio de escala en los modos de producción, circulación y consumo de los textos.

Introducción

Walter Ong (1982) y Marshall McLuhan (1962) coinciden en señalar que el paso de la cultura oral a la cultura escrita, y luego la imprenta, significó una transformación en el complejo psico-físico del hombre, en la medida en que fue naturalizando o internalizando esa nueva tecnología. Como sostiene McLuhan, la imprenta supuso una reducción del oído al ojo: de la riqueza multisensorial de la era tribal, pasamos a un empobrecimiento de los modos de comunicar y los sentidos involucrados en ellos, de la fugacidad y evanescencia de la voz a la letra muerta sobre el papel. Si bien esto tuvo sus ventajas, como el surgimiento del pensamiento racionalista por la distancia que inauguró la escritura entre el sujeto y el objeto de conocimiento; con el advenimiento de la era electrónica hay un regreso de lo tribal pero a escala global, en virtud del desarrollo de los medios de comunicación. El cine, la radio y la televisión en primer lugar, y los satélites, las redes, las computadoras e Internet después, llevaron hasta límites insospechados la producción, circulación y acceso a los textos, que esta vez ofrecen no solamente letras, sino voz, sonidos e imágenes, gracias a la convergencia de diversidad de lenguajes y formatos en un mismo soporte digital. Este cambio supone una reconceptualización del concepto de lectura –asociado naturalmente al texto lineal y secuencial tradicional- para admitir en su seno el modo de recepción y desplazamiento en las pantallas interactivas

La presente ponencia da cuenta de algunos aspectos metodológicos desarrollados en el marco de la tesis doctoral *“Leer/navegar en Internet. Un estudio comparativo entre jóvenes escolarizados y docentes porteños sobre las formas de lectura en la computadora”*, defendida por el autor en el año 2010 para el Doctorado en Ciencias de la Información de la Universidad Austral. En dicha oportunidad, a la luz del *modelo sociosemiótico* de Carlos Scolari (2004) se desarrolló una metodología de análisis de las interacciones digitales con la computadora de escritorio para caracterizar el modo o los modos de lectura que tienen lugar en la pantalla. Pero antes de avanzar con la propuesta de análisis de las interacciones digitales, es necesario describir un recorrido sobre la historia de los dispositivos de lectura.

Las revoluciones de la lectura

La evolución de los dispositivos de lectura tiene sus curiosidades, y lejos de lo que puede suponerse, la continuidad en las interfaces de lectura es muy fuerte. Según Cavallo y Chartier (2001), la lectura fue, en origen, oral, y los textos eran concebidos para ser leídos en alta voz: “en el mundo clásico, en la Edad Media, y hasta los siglos XVI y XVII, la lectura implícita, pero efectiva, de numerosos textos es una oralización, y sus «lectores» son los oyentes de una voz lectora. Al estar esa lectura dirigida al oído tanto como la vista, el texto juega con formas y fórmulas aptas para someter lo escrito a las existencias propias del «lucimiento» oral” (CAVALLO, G y CHARTIER, R. 2001: 20). La escritura no tenía interés más que en la medida en que apuntaba a una lectura oralizada (SVENBRO, J. 2001: 70), y además, la lectura en voz alta cumplía la función del desciframiento: el texto –presentado en *scripto continua* (sin espacios) no era entendido hasta que era leído en voz alta, o como dice Ivan Illich, “el sentido permanecía oculto en la página hasta que era expresado en voz alta” (ILLICH, I. 1995: 58). Además de la lectura como acto de desciframiento, existen otros sentidos que los griegos le asignaban al término “leer”. Según Svenbro, “el hecho de leer podía expresarse mediante verbos que significaban literalmente «desenrollar» (*anelíssein*) –a saber, un libro-, o bien «recorrer» (*dixiénai*)” (SVENBRO, J. 2001: 79). Es interesante en este sentido la relación directa que se establece entre estos significados del verbo leer con el soporte en el que tenía lugar: el rollo. Es así que leer es “desenrollar” el libro o “recorrerlo” con la vista. Según destaca Guglielmo Cavallo, “hasta los siglos II y III d.C. «leer un libro» significaba normalmente «leer un rollo», y el esfuerzo físico que requería la lectura en voz alta utilizando el rollo, teniendo en cuenta que la misma se acompañaba con movimientos más o menos acentuados de la cabeza, el tórax y de los brazos, le daban a esa acción un carácter de verdadera “performance” (CAVALLO, G. 2001: 126).

Siguiendo con nuestro rápido recorrido histórico, Cavallo y Chartier sostienen que la lectura silenciosa fue la primera “revolución de la lectura” de la Edad Moderna, que además introdujo un sentido de lectura como acto individual: “de la lectura como momento de vida asociativa propia de la *polis* se había pasado a la lectura como repliegue sobre sí mismo, como búsqueda interior, reflejo de las demás actitudes culturales y corrientes de pensamiento de la civilización helenística” (CAVALLO, G y CHARTIER, R. 2001: 29). Esta interiorización de la voz lectora, que prescinde de la sonorización –cercana según los autores a la interpretación teatral- introduce la noción

del espacio de lectura; es decir, hay una relación analógica entre la percepción visual y la lectura silenciosa, diferente a la dimensión temporal que generaba la lectura en alta voz. Otro hito importante en la historia de la lectura fue el paso del rollo al códice. El códice (*codex*), el libro en páginas cosidas en cuadernillos, que tiene origen en Roma y que es el tipo de libro actualmente vigente, es el soporte que va a responder a una demanda más extensa de lectura, que va a sustituir gradualmente al volumen o rollo a partir del siglo II de la era cristiana y que se irá a consolidar definitivamente al inicio del siglo V (CAVALLO, G y CHARTIER, R. 2001: 35). Como su tamaño sólo se limitaba por la fortaleza del usuario, se podía guardar mucho más material en un mismo sitio, podía separarse, reunirse y reestructurarse a voluntad y, por último, en el códice era posible un acceso no-lineal al material, como por ejemplo el Evangelio y su sistema de búsqueda por capítulos y versículos con referencias cruzadas entre los diferentes evangelistas- de elementos como el índice, la concordancia, el número de página y los encabezados (O'DONNELL, J. 2000: 62). También, para la lectura, el códice era más cómodo que el rollo, porque –a diferencia de éste- dejaba una mano libre para realizar anotaciones, función ésta que tendrá consecuencias fundamentales en el devenir de las prácticas de lectura, ya que por primera vez los lectores podían escribir en el mismo libro que estaban leyendo.

Cavallo y Chartier sostienen que la segunda revolución en la historia de la lectura tiene que ver con la transición de la lectura “intensiva” a la “extensiva”, que tuvo lugar en la segunda mitad del siglo XVIII, en el período conocido como *escolástica*. Los autores así caracterizan esta transición:

“a la lectura «intensiva» le sucedió otra, calificada de «extensiva». El lector «intensivo» se enfrentaba a un *corpus* limitado y cerrado de libros, leídos y re leídos, memorizados y recitados, escuchados y aprendidos de memoria, transmitidos de generación en generación. Los textos religiosos, y en primer lugar la biblioteca en tierras de la Reforma, eran objetos privilegiados de esa lectura fuertemente imbuida de sacralidad y de autoridad. El lector «extensivo», el de la *Lesewut*, la «rabia de leer» que se apoderó de Alemania en tiempos de Goethe, fue un lector harto diferente: consumía numerosos, diversos y efímeros impresos; los leía con rapidez y avidez; los sometía a un examen crítico que no sustraía ya a ningún terreno a la duda metódica. De ese modo, una relación comunitaria y respetuosa con lo escrito, imbuida de reverencia y obediencia, fue

cediendo el paso a una lectura libre, desenvuelta e irreverente.” (CAVALLO, G y CHARTIER, R. 2001: 48).

A tono con esa tesis, McLuhan sostiene que “el método escolástico fue un mosaico simultáneo, un habérselas con muchos aspectos y niveles de significación en vigorosa simultaneidad” (MCLUHAN, M. 1998: 187).

Por último, Cavallo y Chartier señalan como un tercer hito fundamental en la historia de la lectura el paso del códice a la pantalla, al que asemejan en importancia a la transición del rollo al códice en la Antigüedad clásica. Algo llamativo es que el lector del texto electrónico recobra la lectura en rollo o *volumen* de la Antigüedad clásica, pero a su vez, el texto en la computadora se despliega en vertical, y está dotado de todos los elementos propios del códice (paginación, índice, tablas, etc.): “el cruce de ambas lógicas que obran a la par en la lectura de los soportes precedentes del escrito, manuscrito o impreso (el *volumen* o el códice) indica con toda claridad que se halla establecida una relación con el texto enteramente original e inédita” (CAVALLO, G y CHARTIER, R. 2001: 51). Un agregado que podemos hacer al desarrollo histórico de Cavallo y Chartier tiene que ver con los dispositivos digitales móviles (*notebooks, netbooks, tablets, e-Readers*) y los *smartphones*, definidos por Igarza, Vacas y Vibes (2008) como “la cuarta pantalla”, luego del cine, la TV y la computadora. En este caso, los cambios tienen que ver no solamente con la reducción en el tamaño del espacio de lectura en las pantallas -que está estrechamente relacionado con la movilidad de los dispositivos- sino también con la ubicuidad en el acceso a la red Internet, que lleva la lectura extensiva a límites insospechados. La miniaturización de las pantallas y la ubicuidad de la red promueve el desarrollo de nuevas formas de lectura en espacios y momentos en que antes no tenían lugar, en pequeños espacios de tiempo o “burbujas de ocio” (IGARZA, R. 2009) que aprovechan los tiempos muertos de los traslados de un lugar a otro o las esperas en los consultorios o en los espacios públicos, convirtiendo así el tiempo lineal y “monocrónico” de la modernidad en “tiempos policrónicos” que permiten algo así como vivir varias vidas a la vez (SCOLARI, C. 2008). Todo esto está relacionado con el desarrollo de dispositivos complejos en los que se pueden realizar muchas actividades a la vez, especialmente, en conexión con otros a través de las redes sociales. En virtud de la convergencia tecnológica y cultural (JENKINS, H. 2008) que tiene lugar en los dispositivos móviles, la lectura compite con otra serie de actividades simultáneas, en donde la dimensión interactiva de la lectura –lo que aquí definimos

como *navegación*- adquiere otras particularidades, diferentes a las que tenían lugar en la computadora de escritorio. Finalmente, otro cambio en la evolución de los dispositivos portátiles de lectura tiene que ver con el tipo de diálogo con la interfaz: si bien en muchos de estos dispositivos persiste el teclado tradicional, claramente se van imponiendo como estándar las pantallas táctiles, lo que abre un nuevo capítulo en las formas de interacción con las pantallas digitales y los modos de lectura que esta inaugura.

Decíamos al principio del apartado que resulta sorprendente encontrar similitudes y continuidades en la historia de la lectura. A simple vista, aparecen dos: en primer lugar, la cercanía del concepto de lectura extensiva con Internet. La red es sin dudas un espacio de lectura extensiva, donde han estallado los conceptos tradicionales de géneros y las formas de escritura sufren fuertes hibridaciones en las redes; por ejemplo, el “género chat” (MAYANS I PLANELLS, J. 2002), que es una mezcla de oralidad y escritura. Esta lectura extensiva parece encontrar nuevos territorios para su expansión en los dispositivos móviles, con el agregado de que la lectura ahora puede ser colaborativa y en red, a través de las redes sociales. En segundo lugar, la reaparición del rollo en las pantallas digitales, que obliga a hacer clic para desplazarse vertical u horizontalmente. Asimismo, el código pervive también en las pantallas táctiles, invitando a recorrer con los dedos los textos simulando el acto de pasar las hojas. Estas formas de presentación del texto se traducen en una propuesta de lectura que tiene lugar precisamente en la interfaz de lectura, cuestión que abordamos a continuación.

La interfaz de lectura/navegación

Antes de avanzar con la caracterización sobre las formas de lectura que se llevan adelante en las pantallas digitales, resulta necesario establecer de qué hablamos cuando hablamos de interfaz. Nicoletta Vittadini nos acerca una definición bastante completa: “un dispositivo de tipo informático que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje: por ejemplo, un canal de comunicación que transporte datos de tipo analógico y un terminal que procese datos de tipo digital, como puede ser el ordenador” (VITTADINI, N. 1995: 125). Sin embargo, desde el enfoque de la sociosemiótica de las interacciones digitales que hemos elegido para encuadrar este trabajo, Carlos Scolari sostiene que “si bien se mantiene todavía la idea un intercambio de información, la

interfaz ya no es considerado un dispositivo hardware sino un conjunto de procesos, reglas y convenciones que permite la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales. La interfaz se presenta así –concluye el autor- como una especie de gramática *de la interacción* entre el hombre y la computadora” (SCOLARI, C. 2004: 42). Esta gramática de la interacción adquiere dimensiones particulares en las pantallas, ya que la lectura en estos dispositivos tiene una dimensión interactiva inherente. Como señala Colorado Castellary (1997: 14), es la interactividad con la pantalla la que marca la diferencia capital entre el texto impreso y el electrónico. En ese sentido, entender a la pantalla sólo como un soporte de lectura sería caer en el error –recurrente con la irrupción de cada nueva tecnología- de minimizar sus posibilidades. Antonio Rodríguez de las Heras (1991: 50) dedica especial atención a la pantalla de la computadora, no sólo como dispositivo donde leer la información, sino como herramienta útil para *navegar* por la información. En la pantalla aparecen preguntas (como el caso de un cajero automático), menús, opciones, caminos, que convierten a la pantalla en un *espacio de incertidumbre*. Nosotros debemos tomar decisiones y expresarlas a través del teclado, el mouse o la misma pantalla, si ésta es táctil. En la misma línea, para Roberto Igarza, la computadora interpela al usuario todo el tiempo como una imposición de la interactividad, por ende “el usuario debe tomar decisiones mucho más frecuentemente” (IGARZA, R. 2008: 52). Lo mismo sucede para Susana Pajares Tosca (2005: 196), quien indica que “los usuarios han de tomar decisiones (y actuar) a la hora de avanzar en la lectura”.

Otros autores, en tanto, hablan de un reemplazo de la lectura por la navegación: “la lectura lineal queda sustituida por una *navegación* que permite establecer enlaces entre diferentes núcleos significativos -que pueden ser documentos textuales o elementos multimedia” (VOUILLAMOZ, N. 2000: 134). Sin embargo, no creemos que un medio sustituya al otro, por ende, que la navegación reemplace a la lectura, sino que desde la perspectiva de la *mediamorfosis* (FIDLER, R. 1998) ambas prácticas se complementan, son mutuamente solidarias: es decir, la navegación necesita de la lectura y a su vez, la lectura requiere de la navegación. O dicho en términos de Bolter (2001), *la navegación es una remediación de la lectura*, así como *el hipertexto es una remediación del texto*. Resulta imprescindible ahora introducir la noción de hipertexto: según Ted Nelson, quien acuñó el término, se trata de “un tipo de escritura no secuencial, un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en

una pantalla interactiva” (citado en Landow, 1995: 14). Entonces, para poder leer en las pantallas, necesitamos lidiar con una gran variedad de estímulos simultáneos, de opciones distintas que nos ofrece la interfaz, y allí es necesaria la navegación. En ese sentido, Pierre Lévy dice: “si un hipertexto se define como un espacio de recorrido de lecturas posibles, un texto aparece como una lectura particular de un hipertexto”. Justamente, lo que Levy expresa como “recorrido de lecturas posibles” (LÉVY, P. 2001: 69) es lo que aquí denominamos *navegación*; y lo que define como “lectura particular de un hipertexto” es lo que llamamos *lectura*. Esta relación de reciprocidad entre lectura y navegación aparece expresada en otro estudio como “navegar para leer y leer para navegar”, como dos estrategias complementarias que se ponen en juego a la hora de navegar en Internet (MURRAY, D y MCPHERSON, P. 2006). Desde la perspectiva educativa, este rasgo interactivo de la lectura en la pantalla instauro la necesidad de una alfabetización digital (GUTIÉRREZ MARTÍN, A. 2003: 57), sobre todo pensando en los migrantes digitales, que a diferencia de los nativos digitales (PRENSKY, M. 2001) encuentran importantes dificultades a la hora de desplazarse en las pantallas interactivas. Podemos decir que la escuela, como institución de la Modernidad, sigue educando en la lectura lineal, mientras que la innovación tecnológica y cultural de la actualidad está desarrollando por fuera de la escuela un modo de consumo de la información del tipo multilineal y multitarea, que requiere de nuevas competencias de lectura/navegación, sumadas a las tradicionales dedicadas a la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

Modelos de interacción con el texto digital

Hechas estas digresiones teóricas sobre las características que asume la lectura/navegación en la pantalla, es hora de presentar la propuesta de análisis para el presente estudio, que se basa en el modelo de Carlos Scolari, desarrollada en su obra “*Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*” (2004). Allí, el autor describe el modelo de la conversación textual, desarrollado por Gianfranco Bettetini (1984) en un ámbito estrictamente semiótico-pragmático y en el contexto de una teoría del lenguaje audiovisual. Según Bettetini, todos los textos incluyen un “proyecto de relación comunicativa, un programa de desarrollo de la interacción con el público; por otra parte, el espectador no se limita a recibir el saber que el texto le comunica, sino que, por ingenuo e incompetente que pueda ser, se expresa a su vez con un programa de comportamiento gozoso,

con un proyecto de interacción con las articulaciones semióticas que el discurso textual le propone” (BETTETINI, G. 1984: 109). Para realizar este intercambio simbólico el texto produce dos instancias virtuales: un sujeto enunciador “productor y producto del texto” y un sujeto enunciatario “producido por el enunciador y el texto” (SCOLARI, C. 2004: 55). Para el autor, citando a Bettetini, “el sujeto enunciador deja en el texto huellas e indicios de su acción ordenadora «que se revelan gradualmente en la sucesión de sus partes, en la dinámica del consumo». Pero el mismo sujeto también construye «huellas e indicios del comportamiento de un interlocutor simbólico, que adquiere gradualmente forma durante el progresivo encuentro de la interacción comunicativa de “lectura” con esas “señales”». El texto, en otras palabras, anticipa las reacciones del destinatario y las representa simbólicamente en su interior” (Scolari, 2004: 56). Según Bettetini, este modelo de la conversación textual “es válido en los casos en que la relación comunicativa esté instaurada por un texto cerrado y destinado a una distribución unidireccional” (BETTETINI, G. 1984: 110), como es el caso del cine. Luego, Scolari señala que en trabajos posteriores, Bettetini ha extendido el modelo de la conversación textual a la interacción dentro de los entornos digitales. “En este caso –sostiene Scolari- se evidencia un desplazamiento en el proceso de construcción del sujeto *enunciatario*: si en el modelo de la conversación audiovisual el sujeto entraba *simbólicamente* en el texto, en la interacción con las máquinas digitales la manifestación protésica deviene perceptible porque *el simulacro del cuerpo del usuario aparece en la pantalla* bajo forma de cursor. Este *suplemento de visibilidad* constituye una de las grandes diferencias entre la conversación con un texto audiovisual o escrito y la interacción con un ordenador. Otro punto que aleja a la interacción con los ordenadores del modelo de la conversación audiovisual es la *naturaleza del sujeto enunciador*: si en la conversación textual esta figura simbólica se identifica con un saber definitivamente estructurado en el texto, en la interacción sólo se encuentra parcialmente construido, ya que depende en gran medida de una serie de estrategias potenciales que deberán ser actualizadas por el usuario” (Scolari, 2004: 56). En palabras del mismo Bettetini, en los entornos digitales, “por una parte (...), la relación usuario-sistema conserva el carácter simbólico de la conversación textual: por otra parte, construye una efectiva posibilidad de intervención para el usuario, que participa activamente en el proceso de producción de sentido del texto” (BETTETINI, G. 1995: 35).

Un referente insoslayable en la creación de modelos conceptuales de interacción en las interfaces hombre-computadora es Don Norman. Para Scolari, Norman “ha propuesto un modelo –o meta modelo, dado que se trata de un modelo teórico que representa la dinámica que se verifica entre diferentes modelos conceptuales- que en pocos años se ha transformado en el modelo estándar dentro de la interacción persona ordenador” (SCOLARI, C. 2004: 149). De

acuerdo con Norman (1990), y según explica Scolari, en un proceso de interacción entre el hombre y la computadora coexisten dos modelos (mentales) conceptuales y una imagen:

- Modelo del diseñador (design model)
- Imagen del sistema (system image)
- Modelo del usuario (user model)

“El modelo del diseñador es el modelo conceptual del creador, la imagen mental del sistema que ha construido y del usuario ideal del mismo. El modelo del usuario es el modelo mental desarrollado por el usuario a partir de su interacción con el sistema. El «*user model*» es independiente del conocimiento técnico que el usuario posee del funcionamiento real del sistema que está utilizando. (...) Un buen modelo conceptual nos permite prever los efectos de nuestras acciones” (SCOLARI, C. 2004: 149). Es decir, el modelo de usuario es una imagen del sistema que le explica, en términos comprensibles, su funcionamiento (SCOLARI, C. 2004: 152). Naturalmente, existen diferencias entre el modelo de usuario y el sistema real con el que está interactuando: “a esta distancia entre el modelo del usuario y el sistema, se debe agregar la diferencia existente entre el modelo del usuario y el modelo del diseñador: la imagen mental del sistema creada por el usuario nunca coincidirá con la imagen que del mismo sistema posee el diseñador” (SCOLARI, C. 2004: 152). Asimismo, Scolari sostiene que –a diferencia de lo que sucede con el lector de un texto- el usuario de las interfaces digitales pocas veces tiene una imagen del creador del sistema.

Por otra parte, el mismo Norman así explica las características que debería reunir un modelo mental desarrollado por el diseñador: “el modelo debe ser coherente, comprensible y lo bastante amplio para cubrir las principales funciones del sistema. Es bueno si los usuarios pueden verbalizarlo y explicar a los demás cómo funciona. Es bueno si los usuarios pueden utilizar el sistema de maneras que sus creadores nunca imaginaron. Sobre todo, el usuario debe poder descubrirlo y aprender a usarlo con mínimo esfuerzo. En un sistema ideal, los manuales serían innecesarios. No es bueno si los usuarios se limitan a seguir las instrucciones sin comprenderlas; en este caso, serán incapaces de ir más allá, no podrán realizar operaciones nuevas ni solucionar los problemas (NORMAN, D. 2000: 201).

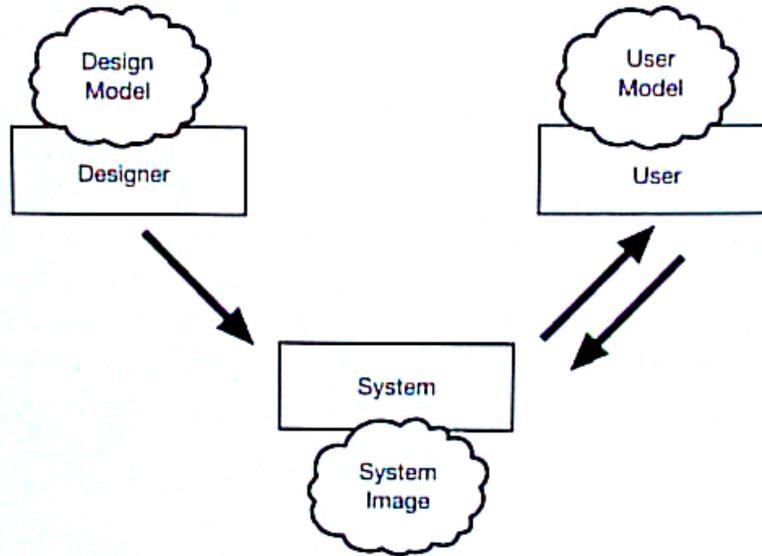


Figura 1: Modelo conceptual desarrollado por Don Norman (SCOLARI, C. 2004, 150)

Scolari pone en cuestión el modelo desarrollado por Don Norman, al sostener que no queda clara la naturaleza de la imagen del sistema, y afirma que esto “no basta para representar la complejidad que distingue a los procesos de interacción” (SCOLARI, C. 2004: 154). Para resolverlo, propone complementar el aporte de las ciencias cognitivas, sobre las que está basado el modelo conceptual de Norman, con la semiótica, y en ese sentido retoma los planteos del modelo de la *conversación textual* de Bettetini, según el cual el intercambio comunicativo no se realiza entre dos sujetos empíricos, sino entre estructuras simbólicas (texto, sujeto enunciador y sujeto enunciatario). Entonces, Scolari propone un modelo semio-cognitivo —con un planteo similar al del *modelo semiótico-conversativo abierto* teorizado por Fausto Colombo (1995: 240)- para comprender las complejas interacciones entre el hombre y la computadora en las interfaces digitales. Para el autor, “el *enunciador* se presenta como un *simulacro del emisor* instalado dentro del discurso que —al regular incluso la modalidad de acercamiento al texto por parte del lector- actúa como principio ordenador de todos los procesos simbólicos de un texto” (SCOLARI, C. 2004: 155), a la vez que “todo texto —escrito o audiovisual, impreso o en soporte digital- construye un *simulacro del destinatario* y lo instala en su interior”. Entonces, “el éxito del discurso depende de la exactitud de esta construcción imaginaria o, en otras palabras, de la correspondencia entre esa imagen del destinatario y el *destinatario empírico* de la comunicación”. Finalmente, “la comunicación se establece sólo después de la institución de un contrato que regulará el intercambio; si el texto no encuentra a su lector —si no se sanciona un pacto comunicativo o un contrato de lectura-, entonces la comunicación no es posible” (SCOLARI, C. 2004: 156).

Por otra parte, Scolari aclara que tratándose de interfaces digitales se agrega otro elemento que no está presente en la dinámica de la relación con el texto tradicional: la interactividad. “En los sistemas hipermedia –dice Scolari- la estrategia de enunciación no puede limitarse a la *mise en page* de paquetes multimedia tradicionales (textos escritos, imágenes, sonidos, animaciones, videos, etc.) ya que está en cierta manera obligada a incorporar la *dimensión interactiva del intercambio*. Cada página web o producto hipermedia construye un simulacro de usuario que funciona como *propuesta de interacción* en relación al usuario empírico sentado frente a la pantalla interactiva, quien decidirá si aceptar o rechazar la oferta. Aceptar un *contrato de interacción* significa para el usuario empírico entrar en un mundo con su propia gramática, un universo donde estará obligado a manipular ciertos dispositivos y a realizar ciertas operaciones (y no podrá ejecutar otras). En el caso específico de Internet, si el usuario no acepta el contrato se producirá una «fuga del navegante» hacia otra *web*” (SCOLARI, C. 2004: 156). Esta propuesta de interacción se hace visible a través de las *affordances*, que son las instrucciones virtuales replegadas que aparecen en las pantallas como botones, imágenes o palabras hipervinculadas y que invitan a hacer clic sobre ellas para entrar en diálogo con el sistema.

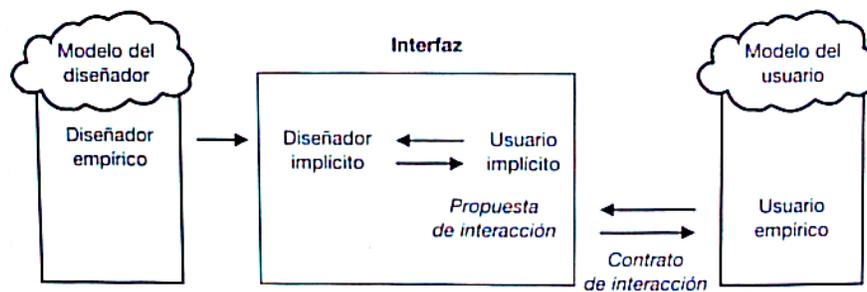


Figura 2: Modelo semio-cognitivo de Carlos Scolari (Scolari, 2004: 160)

En síntesis, Scolari complejiza el modelo desarrollado por Norman agregando, a las figuras de *modelo del diseñador* y *modelo del usuario*, el *simulacro del emisor*, al cual llamará “diseñador implícito”, y el *simulacro del usuario*, al que denominará “usuario implícito”. Como podemos ver, el *diseñador implícito* y el *usuario implícito* no reemplazan los conceptos *modelo del diseñador* y *modelo del usuario*, ya que –para Scolari- estos explican “las estructuras cognitivas presentes en la mente del diseñador y del usuario” (SCOLARI, C. 2004: 158).

Propuesta de análisis de las interacciones digitales en la pantalla

Para completar el presente estudio, se dará cuenta de un desarrollo realizado para la tesis doctoral *Leer/navegar en Internet. Un estudio comparativo entre jóvenes escolarizados y docentes porteños sobre las formas de lectura en la computadora*”, defendida por el autor en el año 2010 y publicada parcialmente en 2011 bajo el título “*Leer/navegar. Las formas de lectura en la pantalla*” (ALBARELLO, F. 2011). Según Carlos Scolari (2004:140), desde un punto de vista semiótico es posible construir una clasificación de las instrucciones virtuales replegadas (o *affordances*) presentes en las interfaces digitales, y desde este planteo es que se construyó una taxonomía de las *affordances* en la pantalla de la computadora conectada a Internet, para complementar las entrevistas en profundidad y las encuestas realizadas en la citada tesis, con el estudio específico de la interacción digital que realizaron los entrevistados. En función de ajustar esta taxonomía a la presente investigación, se consideraron las *affordances* utilizadas por los usuarios a partir del visionado y análisis de sus sesiones de Internet, que fueron capturadas en formato video a través de un software que permite registrar el comportamiento del usuario en la pantalla. No se estableció una taxonomía exhaustiva desde la *propuesta de interacción* de la interfaz digital, sino desde la utilización “real” del *usuario empírico*. Este análisis se realizó contabilizando la cantidad de veces – número de clics- que se usó esa *affordance* durante la sesión, además de otros elementos que ayudaron a caracterizar los hábitos de lectura en Internet. Hay que aclarar que no se trató de un estudio de audiencias en Internet, más propio de metodologías cuantitativas que tienen especial interés en analizar el comportamiento de los usuarios en determinados sitios para medir las posibilidades publicitarias de Internet (ver CALLEJO, J. 2001). Tampoco se trató de un estudio de usabilidad ni de análisis de la arquitectura de la información de sitios web. Simplemente, la investigación consistió en una caracterización del recorrido del puntero del mouse y las acciones que el usuario desplegó en la pantalla para establecer hasta qué punto se cumplió o no el *contrato de interacción* presente en la interfaz digital. Para esta investigación, se pidió a los entrevistados que realizaran una sesión de Internet estándar, la cual se registró y posteriormente se analizó. Los entrevistados pertenecían a dos perfiles etarios: jóvenes de 14 a 18 años y adultos de más de 27 años, y las entrevistas y el registro de las sesiones fueron realizadas entre 2003 y 2004.

A continuación, presentamos la ficha de análisis de las sesiones de Internet, y debajo se explica cada una de las *affordances* que allí aparecen:

Nombre:		Edad:				
Fecha y hora de la sesión:		Tipo de conexión:				
Duración de la sesión:		Lugar de la sesión:				
Tiempo promedio en cada sitio:		Promedio de clics por minuto:				
Sitios visitados:						
Otros programas usados:						
Mouse	Hacer clic	Navegador	Abrir			
			Cerrar			
			Minimizar			
			Maximizar			
			Ventanas emergentes			
			Arrastrar y soltar			
			Dentro de la ventana del navegador	Enlaces	Textuales	
					Botones/Iconos	
					Imágenes	
					Banners	
				Menús desp.		
				Scroll (barra de desplazamiento)		
				Seleccionar/pintar		
		Botón derecho				
		Insertar texto				
		Seleccionar ventana				
		Seleccionar opciones				
		Barra superior del navegador	Atrás			
			Adelante			
			Detener			
			Barra de navegación			
			Historial de búsqueda			
			Favoritos			
			Actualizar			
			Menú Archivo (cerrar, guardar)			
		Otros programas	Ventanas activas			
				Abrir (barra de tareas)		
	Minimizar					
	Maximizar					
	Cerrar					
	Seleccionar opciones					
	Insertar texto					
	Scroll (barra de desp.)					
Botón derecho						
Seleccionar ventana						
Arrastrar y soltar						
Ventanas emergentes						
Menú Inicio/Programas						
Escritorio						
			TOTAL DE CLICS			
Scroll (ruedita)	Navegador					
	Otros programas					
	Posicionamiento del puntero del mouse	Refuerzo de lectura	Navegador			
			Otros programas			
Roll-over	Navegador					
	Otros programas					
Teclado	Escritura					

Comandos	
----------	--

Como se puede ver, básicamente tendremos en cuenta que el usuario puede interactuar con la interfaz digital a través del mouse y del teclado, infiriendo su uso a través de la “huella” dejada por el cursor en la pantalla. A continuación, explicaremos cada uno de los usos posibles de ambos dispositivos.

Uso del mouse

La mayor cantidad de acciones que realizan los usuarios tienen lugar a través de la manipulación del mouse. El mouse se puede utilizar de tres maneras diferentes:

- **haciendo clic** (con el botón principal o izquierdo y con el botón secundario o derecho)
- **haciendo scroll** o desplazamiento con la ruedita que se encuentra entre ambos botones
- **pasando el puntero del mouse** sobre una zona de la pantalla, lo cual puede funcionar de dos modos distintos:
 - refuerzo de lectura (se pasa el puntero del mouse como “acompañando” la lectura de una parte del texto, resaltando su importancia)
 - *roll-over* (se pasa el puntero del mouse sobre una zona de la pantalla que se activa o que cambia de estado al hacerlo, y que muchas veces incluye la aparición de ventanas de ayuda)

A los fines de la presente investigación, consideramos las tres acciones que se realizan con el mouse, por un lado, en el **navegador de Internet** (ya que la unidad de análisis considerada es una sesión de Internet tipo realizada por cada usuario), y por otro, en **otros programas**, ya que los usuarios hacen varias cosas a la vez, lo cual tiene que ver con el uso multitarea y que es importante considerarlo en el análisis de las sesiones por cuanto forman parte de la lectura que los usuarios hacen durante su sesión.

Navegador

Como lo muestra la grilla de análisis, el hacer *clic* en el **navegador de Internet** puede darse de tres modos:

a) Opciones abrir, cerrar, minimizar, maximizar, arrastrar y soltar y ventanas

emergentes: estas opciones generales se realizan desde el icono que se encuentra en el escritorio de la PC o en la barra de tareas (para abrir el programa) y en el marco de la ventana del mismo (cerrar, minimizar, maximizar y arrastrar y soltar). Las ventanas emergentes son las que se abren cuando se elige alguna opción en el navegador o que se activan mientras se navega (*pop ups*).

b) Dentro de la ventana del navegador: aquí tendría lugar la lectura de distintos tipos de textos que aparecen en las páginas de Internet (informativos, narrativos, publicitarios, etc.), y los usuarios pueden hacer *click* en distintos tipos de enlaces:

- textuales (títulos o palabras hipervinculadas que conducen a otras páginas)
- botones/iconos
- imágenes (fotografías o ilustraciones en 2D o 3D que aparecen hipervinculadas)
- banners (publicitarios o que forman parte del texto de la página)
- menús desplegables (aquellos que se encuentran en el interior de las páginas que visitan y permiten elegir entre varias opciones)

Asimismo, dentro de la ventana del navegador los usuarios también pueden:

- realizar desplazamientos haciendo *click* en la barra que aparece generalmente en el costado derecho
- seleccionar y/o pintar parte del texto para reforzar la lectura o indicar el punto donde han llegado para retomarla después o también para copiar el texto
- hacer *click* con el botón secundario del mouse para conocer y en todo caso seleccionar las opciones que existen en esa zona de la ventana
- insertar texto en un buscador, formulario, etc.
- seleccionar ventana: el usuario hace *click* en algún espacio no activo de la ventana del navegador (es decir, no en la barra de tareas) para seleccionarla y trabajar sobre la misma
- seleccionar opciones: el usuario hace *click* sobre alguna de las opciones que aparecen con los menús emergentes de las páginas o bien con el uso del botón derecho del mouse

c) En la barra superior del navegador: aquí tiene lugar el uso de las diversas opciones o herramientas con las que cuenta el programa de navegación. Si bien éstas son muchas, sólo consideraremos las que utilizaron los usuarios durante sus sesiones. Éstas son:

- Atrás (backtrack): es el botón que permite volver a la página inmediatamente anterior
- Adelante o Siguiente (*Next*): por el contrario, permite volver a la página inmediatamente posterior, teniendo en cuenta que ya se ha visitado antes y se ha usado el botón “Atrás”.
- Detener (*Stop*): permite detener la descarga de una página

- Barra de navegación: es el lugar donde se debe hacer *clic* para introducir –a través del teclado- las direcciones de las páginas que se desean visitar
- Historial de búsqueda: asociado al elemento anterior, permite conocer y visitar fácilmente las direcciones antes utilizadas que quedan guardadas en la memoria de la máquina.
- Favoritos (*Bookmarks*) son los sitios ya visitados que se guardan en la memoria del navegador para luego encontrarlos fácilmente
- Menú Archivo: algunos usuarios utilizan este menú para guardar o cerrar las páginas de Internet que están visitando.

Otros programas

En relación con el uso del *clic* del mouse en otros programas, fueron considerados –además del navegador de Internet- solamente los programas utilizados por los usuarios cuyas sesiones fueron registradas para la presente investigación. Estos programas –teniendo en cuenta que las sesiones tuvieron lugar en 2003 y 2004- son: MSN Messenger (programa de mensajería instantánea o chat), Kazaa (programa P2P para bajar archivos de música, videos y otros programas), Winamp y Windows Media (reproductores de música), Microsoft Word (procesador de textos), Copernic (metabuscador), Acrobat reader (lector de archivos en formato PDF), Paint (programa de dibujo y edición de imágenes) y Accesorios de Microsoft Office (Calculadora y Bloc de notas).

En relación con el uso de estos programas, se tuvieron en cuenta:

- Ventanas activas: son aquellas sobre las que está trabajando el usuario en un momento determinado, y las acciones del mouse tienen que ver con: abrir (generalmente desde la barra de tareas), minimizar, maximizar, cerrar, seleccionar opciones, insertar texto (con el teclado), hacer *scroll* utilizando las barras de desplazamiento de las mismas ventanas, utilizar el botón derecho del mouse para acceder a más opciones, seleccionar la ventana haciendo *clic* en un espacio no activo de ella y arrastrar y soltar las ventanas desde el marco de las mismas. Hay que destacar que estas ventanas activas, en el caso del chat, aparecen titilando en color azul cuando uno de los contactos le está hablando al usuario, lo cual las distingue de las otras ventanas activas que no lo hacen.
- Ventanas emergentes: son aquellas que aparecen automáticamente cuando se conecta alguien en el chat y/o le empieza a hablar al usuario, o en el caso de otros programas que informan sobre alguna novedad, y la acción del mouse consiste en hacer *clic* sobre ellas.

- Menú Inicio/programas: se utiliza en el caso de que el usuario necesite abrir otro programa cuyo acceso directo no esté en la barra de tareas (esto cobra especial relevancia si se tiene en cuenta que muchas de las sesiones fueron registradas en cibercafés, donde hay un mínimo estándar de programas instalados en las computadoras que usan los clientes).
- Escritorio: hay acciones que los usuarios realizan sobre los accesos directos que se encuentran sobre el escritorio de la PC.

Uso del teclado

En menor medida, los usuarios interactúan con la computadora a través del teclado. Teniendo en cuenta las *affordances* utilizadas en las sesiones analizadas, podemos decir que esto se hace de dos modos diferentes:

- A través de la escritura: cuando luego de hacer *clic* en una ventana que así lo permite (por ejemplo en el chat) los usuarios escriben para comunicarse con otro usuario, o bien cuando escriben una dirección en la barra de navegación, cuando escriben un e-mail, cuando ingresan datos personales para acceder a un sitio que requiere contraseña o cuando ingresan palabras claves para iniciar una búsqueda. Un caso especial lo constituye el uso del procesador de textos (principalmente Microsoft Word) durante la sesión, donde la escritura se vuelve la acción principal.
- Comandos: el uso de atajos del teclado para realizar acciones que también se pueden hacer con el mouse requiere de un mayor conocimiento de la interfaz. También aquí se consideran el uso de teclas como “Enter” o “Suprimir” para determinadas acciones sobre la pantalla.

En virtud de la brevedad de la presente ponencia se opta por no presentar ejemplos de análisis. La citada tesis doctoral presenta un corpus voluminoso en el que se aplicó esta grilla de análisis a una parte de las 37 entrevistas en profundidad realizadas en la investigación. A modo de síntesis de estos análisis, se puede concluir que la mayor velocidad de interacción (medida en cantidad de clics por minuto) evidencia un mayor manejo de la interfaz digital. Esta velocidad de interacción presenta diferencias sustanciales entre los jóvenes y los adultos. Si bien en rasgos generales podemos decir que los jóvenes navegan más rápido que los adultos, estos últimos también desarrollan velocidades de interacción similares y hasta superiores cuando despliegan complejas secuencias operativas en la pantalla. Estas secuencias operativas, en algunos casos, son muy sencillas, dedicadas a operaciones básicas como abrir y

recorrer una página; pero en otros casos se llevan adelante complejas estrategias de búsqueda y conservación de información. Justamente uno de los hallazgos de la investigación es que los adultos despliegan complejas secuencias operativas de búsqueda de información, con gran cantidad de ventanas abiertas a la vez y a una gran velocidad de interacción, similares a las secuencias operativas que los jóvenes despliegan cuando chatean con varios contactos a la vez, mientras visitan alguna página de Internet, bajan archivos o escuchan música en la PC.

Conclusiones

La evolución de los dispositivos de lectura promueve una evolución también de los modos de lectura que tienen lugar en esos dispositivos. Esto demuestra que los cambios en estos modos de lectura no obedecen solamente a cuestiones tecnológicas como la evolución de los aparatos, sino que también obedecen a los cambios culturales en las prácticas de apropiación y consumo de los textos. Desde el rollo al código, y luego a las pantallas, existen rupturas y continuidades en el modo de leer, pero para estudiar esos cambios en su verdadera dimensión, hay que centrarse en la propuesta de interacción que presentan los dispositivos, propuesta que naturalmente va a cambiar entre un dispositivo y otro. En estos momentos nos encontramos claramente en un período de transición en los modos de lectura, transición promovida por la explosión de diversidad de dispositivos digitales móviles conectados en red. Gran parte de las discusiones sobre la supuesta muerte del libro se cimentan justamente en querer seguir leyendo del mismo modo en dispositivos que invitan a hacerlo de otra manera. En ese sentido, el elemento disruptivo es el rasgo interactivo y multitarea de las pantallas digitales, que rompe con la linealidad del texto tradicional y tiene una influencia en los modos de consumo de los textos que apenas estamos alcanzando a avizorar, porque se trata de transformaciones a largo plazo que valen la pena estudiar.

Bibliografía:

Albarello, Francisco, *Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la computadora*, (Buenos Aires), Ediciones La Crujía, 2011.

- Bettetini, Gianfranco, *La conversación audiovisual*, (Madrid), Cátedra, 1984.
- Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, (Barcelona), Paidós, 1995.
- Bolter, Jay David, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Assoc., 2001.
- Callejo, Javier, *Investigar las audiencias. Un análisis cualitativo*, (Buenos Aires), Paidós, 2001.
- Cavallo, Guglielmo, Chartier, Roger, *Historia de la lectura en el mundo occidental*, (Madrid), Taurus, 2001.1997
- Cavallo, Guglielmo, “Entre el volumen y el codex. La lectura en el mundo romano”, En: Cavallo, Guglielmo, Chartier, Roger, *Historia de la lectura en el mundo occidental*, (Madrid), Taurus, 2001.1997, pp. 109-150.
- Colombo, Fausto, “La comunicación sintética”, En: Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, (Barcelona), Paidós, 1995, pp. 229-257.
- Colorado Castellary, A., *Hipercultura visual: el reto hipermedia en el arte y la educación*, (Madrid), Editorial Complutense, 1997.
- Fidler, Roger, *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*, (Buenos Aires), Granica, 1998. 1997
- Gutiérrez Martín, Alfonso, *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*, (Barcelona), Gedisa, 2003.
- Igarza, Roberto, Vacas, Francisco, Vibes, Federico, *La cuarta pantalla. Marketing, publicidad y contenidos en la telefonía móvi*, (Buenos Aires), Lectorum Ugerman, 2008.
- Igarza, Roberto, *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*, (Buenos Aires), La Crujía, 2008.
- Igarza, Roberto, *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*, (Buenos Aires) Ediciones La Crujía, 2009.
- Illich, Iván, “Un alegato a favor de la investigación de la cultura escrita lega”, En: Olson, David, Torrance, Nancy (comps.), *Cultura escrita y oralidad*, (Barcelona), Gedisa, 1995, pp. 47-70
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, (Barcelona), Paidós, 2008. 2006.

- Landow, George, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, (Barcelona), Paidós, 1995. 1992.
- Lévy, Pierre, *Cibercultura*, (Chile), Dolmen, 2001.
- Mayans i Planells, Joan, *Género chat. O cómo la etnografía puso pie en el ciberespacio*, (Barcelona), Gedisa, 2002.
- McLuhan, Marshall, *La galaxia Gutemberg*, (Barcelona), Círculo de lectores, 1998. 1962.
- Murray, Denise E., y McPherson, Pam, *Scaffolding instruction for reading the Web*, Language Teaching Research, Volumen 10, N° 2, pp. 131–156, 2006.
- Norman, Donald, *El ordenador invisible*, (Barcelona), Paidós, 2000. 1998.
- O'Donnell, James. *Avatares de la palabra*, (Barcelona), Paidós, 2000. 1998.
- Ong, Walter, *Oralidad y escritura. Tecnología de la palabra*, (Bogotá), Fondo de Cultura Económica, 1994. 1982.
- Pajares Tosca, Susana, “El uso del hipertexto en la enseñanza de la literatura”, En: Borràs Castanyer (editora), Laura, *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, (Barcelona), Editorial UOC, 2005, pp. 193-212.
- Prensky, Marc, *Digital Natives Digital Immigrants*, On the Horizon, MCB University Press, Volumen 9 N° 5, Octubre de 2001.
- Rodríguez de las Heras, Antonio., *Navegar por la información*, (Madrid), Fundesco, 1991.
- Scolari, Carlos, *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, (Barcelona), Gedisa, 2004.
- Scolari, Carlos, *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, (Barcelona), Gedisa, 2008.
- Svenbro, Jesper, “La Grecia arcaica y clásica. La invención de la lectura silenciosa”, En: Cavallo, Guglielmo, Chartier, Roger, *Historia de la lectura en el mundo occidental*, (Madrid), Taurus, 2001.1997, pp. 67-108.
- Vittadini, Nicoletta, "Comunicar con los nuevos media", En: Bettettini, Gianfranco y Colombo, Fausto, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, (Barcelona), Paidós, 1995, pp. 103-175.
- Vouillamoz, Núria. *Literatura e hipermedia*, (Barcelona), Paidós, 2000.