

María Cristina Portalupi

# La interactividad interpretativa

## Dispositivos y narrativas

El presente trabajo tiene como objetivo aportar reflexiones a los cambios y mutaciones producidos por las nuevas Tecnologías de la Comunicación y el Conocimiento (TIC), en los productos paradigmáticos de la “comunicación intencional”, desde una mirada que abarca las transformaciones de los relatos y las competencias de un nuevo modelo de destinatario.

Antes de la aparición de las tecnologías de reproducción y comunicación pública, (anteriormente llamada “comunicación de masas”), existieron dispositivos, fuera del circuito de la cultura escrita, que apelaban a emisores y destinatarios con competencias que excedían la interpretación del escrito.

### *Interpretative Interactivity. Narrative and devices*

*This work has as objective to contribute ideas to the changes and mutations produced by new communication technologies and knowledge (ICT), products of “intentional communication” paradigm, from a viewpoint that includes the transformation of the stories and skills of a new recipient*

*Before the advent of technologies of reproduction and public communication, (formerly called “mass communication”), there were devices outside the circuit of the written culture that appealed to senders and recipients with powers exceeding the interpretation of written.*

---

## Los dispositivos no lineales

De acuerdo con Manuel Castells, la primera gran revolución de la humanidad, relacionada con el procesamiento de la información, es el “alfabeto” (700 ac – Grecia), una “tecnología conceptual” que determina lo que él denomina “la mente alfabética”<sup>1</sup>.

El alfabeto como código, conjunto de símbolos y signos compartidos, que a partir de dos tecnicidades<sup>2</sup>, la imprenta y la manufactura del papel, permite la reproducción *ad infinitum* y este nuevo orden, alfabético e impreso, se organiza en una “narrativa secuencial”, en un soporte “plano, real y externo al hombre”; apela a un discurso racional, prioriza el sentido de la vista, y la comunicación escrita, por sobre las otras representaciones humanas.

En la revolución que produce la imprenta hay una subordinación de lo oral, sonoro y visual al orden de la palabra, de letra escrita en este caso.

Sin embargo, hacia el siglo XIX se produce la aparición de una nueva tecnología, el afiche<sup>3</sup>. Su nacimiento tuvo que ver con el desarrollo del proceso litográfico a tres colores, con las crecientes velocidades de las máquinas de impresión y con el abaratamiento de los costos<sup>4</sup>; el afiche instala un dispositivo de comunicación que se separa del discurso conceptual del libro y cuyo destinatario responde al concepto moderno del público como espectador y consumidor.

Aquí comienza un nuevo derrotero en la historia de la comunicación que apela a otras “competencias interpretativas” que superan a la linealidad del impreso y su existencia en tanto objeto: (el libro, el folleto, etc.) Walter Benjamín denomina a esta época “la era de la reproductibilidad técnica”<sup>5</sup>.

## El afiche como dispositivo no lineal

En este artículo se toma como paradigma el afiche, ya que en él la imagen es la protagonista principal y el texto la acompaña, la complementa y, además, en este soporte comunicativo, la “temporalidad lineal” es alterada por el “mensaje instantáneo”.

La relación con el destinatario se torna diferente: mientras que en el impreso el recorrido del discurso es establecido por el autor, en el afiche el emisor expresa y oculta, dice y sugiere, y con ello invita al destinatario para que complete el mensaje e intervenga de manera activa. En otras palabras, el afiche permite que el destinatario tenga un mayor grado de “interactividad interpretativa”.

La lectura del afiche debe ser instantánea. El hombre de la calle debe percibir lo que éste quiere decir en una fracción de segundo<sup>6</sup>. Su contexto es popular, su función es intencional, informa, persuade, educa. Su dimensión estética es fundamental en el desarrollo de su historia, el creador tiene que recurrir, constantemente, a las innovaciones del grafismo, y de las técnicas.

Una de las hipótesis que aquí se sostienen es que la imagen, en un circuito diferente al de la cultura letrada, participa de la comunicación como “figura principal” generando “competencias interpretativas” diferentes a la de la lectura, ya que el signo visual es atemporal y espacial, mientras que el signo lingüístico es temporal y discreto.

---

1. Castells, M. (1996). *El surgimiento de la sociedad de redes. La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia masiva y la emergencia de las redes interactivas*. Capítulo 5 (fragmento, pág. 327 a 364). Blackwell Publishers.

2. Martín Barbero, J. *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO, Guadalajara, México.

3. El nacimiento y significado de la palabra afiche, lo encontramos en el siglo XIII en Francia. De hecho el término afiche que usamos en nuestro idioma, es un galicismo. Etimológicamente, affiche (afiche) quiere decir “lo que uno fija”, derivado de la palabra affiquet: lo cual significaba, “corchete, argolla”.

4. Senefelder J. (6 de noviembre de 1771 Praga - 26 febrero, 1834 Munich), inventor alemán, descubridor de la litografía en 1796.

5. Benjamín, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Publicado en: Benjamín, Walter Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires, 1989.

6. Savignac, R. [afichista]: en *Un hombre y su Oficio*, ed. R. Laffont, 1975.) Disponible en varios textos de la web, por ej. <http://www.tremendagua.cl/2008/05/27/afiches-publicitarios/>

### Otros dispositivos no lineales

Ahora bien, cabe preguntarse qué pasa con la linealidad del discurso escrito, por ejemplo del libro, en el momento en que aparecen los medios digitales. Otra de las hipótesis que se proponen es que, ésta no es transgredida en la actualidad. Ciertos dispositivos, como un manual o una enciclopedia, proponen un orden “no lineal” de acceso y de lectura que apela a un recorrido “temático”, y le otorga al destinatario cierto “poder de decisión”, y le exige al emisor “estrategias aleatorias, parciales y sistemas lógicos de acceso”. Esto se denomina lectura discontinua, la cual utiliza, como indicadores de recorrido, los contrastes visuales y estrategias de referencia.

Pero en este tipo de dispositivo, la fragmentación del discurso es requisito de su función y podemos citar como ejemplo el Talmud (libro de las leyes judías), que funciona como una enciclopedia con un texto central, y a su alrededor otros textos, que con diferentes tipografías, muestran los comentarios a estas leyes, los que hacen la labor de notas de autor. Estos productos podrían ser tomados como un proto-hipertexto o hipertexto primitivo, ya que proponen diferentes recorridos a otros temas, que mantienen un orden secuencial, pero el acceso y organización de los contenidos es patrimonio del destinatario.

Se puede decir que existían, y existen, piezas que desde el diseño y su función, apelan a modos de lecturas, diferentes al relato clásico (planteo, nudo y desenlace). Con lo cual los caminos para llegar a la información y el conocimiento, en forma no lineal, es “patrimonio de la humanidad” y exige la “participación del destinatario” para ordenar y estructurar conceptos en esa organización fragmentada.

Como otro ejemplo, llama la atención una forma de narrar que se denomina “Novela tipográfica”, en la que se utiliza la tipografía no sólo para apoyar significado textual, sino también para crear efectos visuales independientes del texto. En el artículo “Outis In, Off the Page/ Now Online-Coo” de Martina E. Linne-mann, se destaca la obra OUT de Ronald Sukenick<sup>7</sup>; en la que el autor dice que el libro no puede escapar a su realidad física, la encuadernación, pero puede construir un significado visual independiente del texto para generar una alternativa a la narración.

Como primera conclusión se puede afirmar que el concepto tradicional de imagen como representación o referente de la realidad, adquiere otra dimensión, la de la tipografía como imagen, como función simbólica, tanto en los afiches como en los libros. En el mundo del impreso, existen otro tipo de piezas que integran texto e imagen: el folleto y el catálogo. Ambos podrían considerarse una hibridación entre el libro y el afiche, pues acompañan a la palabra escrita, combinan las funciones de informar y persuadir, proponen otra narrativa y tienen estructura que les es propia.

La imagen con valor comunicativo fue patrimonio del afiche y de otros productos de la comunicación que, conservando la “identidad” del soporte plano, alteraban la “linealidad y la temporalidad” en la hibridación de signos lingüísticos y visuales.

### El cine y la narrativa

Pero esto no sólo sucedía en los impresos, sino también en el cine. Como uno de los primeros antecedentes de esta ruptura en este ámbito, podemos nombrar a Sergei Eisenstein<sup>8</sup> (1925), perteneciente a la escuela rusa, quien desarrolló una técnica de montaje (el montaje subjetivo) con narrativas no lineales y su objetivo era provocar al espectador por medio del choque y de la contraposición de imágenes.

---

7. Nacido en Brooklyn el 14 de julio de 1932, fue un pionero de la innovación estructural de la literatura contemporánea y animó a otros escritores a encontrar nuevas formas y voces con las que expresarse.

8. Eizenshtéin, S. fue un director de cine y teatro soviético de origen judío. Su innovadora técnica de montaje sirvió de inspiración a muchos cineastas actuales.

---

Con el cine, la imagen adquiere movimiento y la tercera dimensión, ella es el eje de los relatos que se complementan con la palabra y el sonido, e inicia una nueva forma de percepción, que Michel Chion<sup>9</sup> denomina la “audiovisión”, que funciona por proyección y contaminación recíprocas de lo oído sobre lo visto, o bien “en ausencia”, por sugestión. Lo que exige del destinatario una mayor interactividad interpretativa y del emisor la búsqueda de una ilusión audiovisual en la que imagen y sonido no funcionan la una sin la otra en la producción del sentido.

Se propone aquí pensar en el hecho de que, desde tiempos pasados, cada tecnología contaba con su dispositivo, cada dispositivo con su soporte, y la estructura narrativa (inserta en un su momento sociocultural) era desarrollada en dispositivos específicos; pero la percepción y la recepción de esos relatos no fueron únicamente lineales y siempre han participado todos los sentidos, ya que es la forma natural de la percepción humana.

En la actualidad, las rupturas de los paradigmas de la comunicación humana tienen que ver con las nuevas “estructuras narrativas, la interactividad y la convergencia tecnológica y comunicativa”.

### **Texto, hipertexto y dispositivos en la actualidad**

Interesan aquí las relaciones que surgen en la producción de piezas comunicativas: la imagen, el texto, la animación, el sonido, etc., que se estructuran de acuerdo con contenidos y funciones, (persuasivas, informativas, educacionales y lúdicas) en un producto comunicativo-visual. Esta estructuración atiende y responde a los co-textos y a los contextos existenciales, situacionales, psicológicos y de acción del destinatario<sup>10</sup> con el objetivo de lograr el cumplimiento de una promesa, generar competencias, inducir a prácticas específicas o finalmente cumplir una sanción.

Posteriormente se abordará la cuestión desde el destinatario, sus nuevas competencias y su injerencia en un feed-back casi ilimitado que las tecnologías y la idiosincrasia de estos destinatarios, permiten y habilitan. Cabe recordar que la comunicación intencional siempre segmentó su público, especialmente cuando se hace referencia a las funciones que no implican el mercado ni el consumo.

Para transitar este camino, es importante comprender el concepto de “soporte” o “dispositivo” que sostuvo e individualizó a los paradigmas de la comunicación en la modernidad, soporte que se diluyó, hibridó e integró de modos muy diversos en la posmodernidad.

En un camino lento, no abrupto, los soportes van mutando de la bidimensionalidad del plano, a la verticalidad de la pantalla, a la tercera dimensión, la profundidad, el movimiento y el sonido, que generan una nueva forma de percibir, como ya dije, más cercana a la natural del ser humano, la audiovisión.

Mutan también de su individualidad física a las primeras convergencias, tanto tecnológicas como comunicativas. Estas convergencias, de soporte y comunicación, rompen con la pasividad del rol de “mero espectador” asignado al destinatario gracias a la posibilidad de filmar videos caseros, la portabilidad<sup>11</sup> y proliferación de pantallas que van modificando

---

9. Nació en 1947, en Creil (Francia). Después de sus estudios musicales y literarios empezó a trabajar en 1970 para la ORTF (Organización de Radio y Televisión francesa), donde fue asistente de Pierre Schaeffer, del Conservatorio Nacional de Música de París, productor de emisión de la GRAM y director de publicación del Ia-GRM, del cual fue miembro desde 1971, hasta 1976. Fue aquí donde conoció a Robert Cahen, compositor y artista del vídeo, y con quien comenzó una muy buena relación de amigo y colaborador.

10. Pujol M.. 2004. *Narrativas audiovisuales*. Especialización en Diseño Multimedial. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo. Mendoza. 2004.

11. La radio portátil fue realmente el primer aparato de comunicación personal, portable y ambulante destinado a los usuarios urbanos y profundizó, al mismo tiempo, esa característica que tiene la radio de “hablarle al oyente al oído”. La Spika fue el máximo exponente de este nuevo avance tecnológico que independizó al oyente del living de su casa (y evitó las negociaciones familiares sobre la programación a escuchar). En: Migración digital, cultura y nuevas tecnologías. Luis Alberto Quevedo. Clase 22. FLACSO 2008.

la relación espacial de la recepción. Los lugares y los momentos se amplían, se diluyen, y poco a poco la trama social se convierte en un amplio espacio de transmisión y recepción.

Se producen alteraciones en las posiciones del cuerpo y movilidad en la recepción, existe una dislocación de cuerpo. Tomás Maldonado dice que el “nuevo cuerpo” del siglo XX es un cuerpo electrónicamente equipado, un cuerpo asistido por micro aparatos eléctricos. Desde los tiempos más remotos el cuerpo humano manifestó una tendencia innata de volverse artificial. Es claro que el cuerpo en “estado de naturaleza” nunca existió desde el momento en que las tribus se organizaron. El cuerpo siempre se “artificializó”, porque de una forma u otra estuvo sujeto a la influencia de la cultura”<sup>12</sup>.

Por primera vez en la historia, se integran en un mismo soporte todos los dispositivos que hacen a la modalidad de la comunicación humana, escrita, oral y audiovisual.

Se transita desde el concepto de “audiencias”, entendido como grupo homogéneo, pasivo, desestructurado, al de “comunidades interpretativas” (concepto acuñado por Lindlof), que considera los cambios de competencias de percepción que involucran, en forma simultánea, a todos los sentidos y las atribuciones decididas e incentivadas por la tecnología, de participación del destinatario.

### Narrativas digitales

Ahora bien, visto desde otro ángulo (desde los cambios o rupturas de paradigmas) el problema se complejiza, y resulta necesario hacer algunas otras consideraciones: una de ellas es la forma en que el ser humano “cuenta” un hecho, una experiencia o explica un tema o concepto: cualquier pieza de comunicación que utilice, se relaciona con las estructuras narrativas que responden al momento sociocultural en el que suceden.

De acuerdo con Martín Barbero, “Las transformaciones en los modos de comunicar, que actualmente experimentamos, tienen una de sus manifestaciones más expresivas y estratégicas en los profundos cambios que atraviesan los relatos y las lecturas”<sup>13</sup>.

Estamos, en este momento, frente a lo que Landow denomina la “no linealidad o linealidad múltiple”, que funciona con una lógica lineal en los bloques de textos, pero no en la estructura general, lo que modifica el concepto de relato, ya que no existe un principio ni un fin y esta narrativa propicia la construcción “personalizada” de estructura y significaciones.

Esta forma de narrativa se acerca más a las capacidades del cerebro humano que la linealidad impuesta por la condición física del impreso. Según J. Yellowless Douglas<sup>14</sup>, existe una natural habilidad en el ser humano para percibir conexiones: dada una secuencia narrativa, puede aislar el ruido y llenar los espacios vacíos en forma inconciente. Esta percepción de conexiones es quizás la característica definitiva, tanto de la conducta inteligente como de la práctica hipertextual.

Se puede decir que no estamos frente a una “nueva destreza”, sino que el hombre vuelve a la estructura natural del relato oral, el cual sin la participación directa del otro la comunicación, no existía.

El destinatario de estas nuevas formas de narración posee una inteligencia conectiva condicionada por la asociación espontánea de personas o grupos en la red. Esta conectividad simultánea está propiciando nuevas formas de pensamiento<sup>15</sup>.

---

12. Luis Alberto Quevedo. *Migración digital, cultura y nuevas tecnologías*. Educación, imágenes y medios. Clase 22, FLACSO 2008.

13. Martín Barbero, Jesús. *Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas*. Comunicar N° 30. XV 2008. Revista científica de comunicación y educación. Pág. 15-20.

14. J. Yellowless Douglas. *Gaps, Maps And Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do*. Universidad Javeriana.

15. Rodríguez, Jaime. *El relato digital*. Universidad Javeriana.

Disponible en en [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/accesos/relato\\_digital.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html)

---

Este destinatario es, sin lugar a duda, un “nativo digital”:

- Que socializa y construye su identidad en un medio no lineal de aprendizaje.
- Que interactúa en una nueva noción de tiempo y espacio.
- Que establece nuevas simbolizaciones en una comunicación sin contacto físico, generando nuevas tribus virtuales y contextos en los que desarrolla su apropiación de los nuevos lenguajes.

Las características que los definen y van configurando las nuevas formas de “producción e interpretación” de los nuevos destinatarios tienen que ver con:

- Una preponderancia de lo sensorial frente a lo conceptual.
- Una aprehensión veloz y fragmentada de los contextos, de los acontecimientos y del mundo.
- La posibilidad de múltiples miradas y percepciones.

Frente a esta situación creo que es importante comprender los componentes que forman esta nueva forma de contar, de comunicar.

### **1. El hipertexto**

Definiremos al hipertexto como un texto no lineal, formado por una serie de bloques conectados entre sí por nexos, internos y externos, que permite al lector decidir el recorrido que habrá de realizar y le otorga atribuciones sobre el texto.

Las estructuras de los hipertextos proponen diferentes modelos de narrativas hipertextuales.

#### **a. El Laberinto**

Este tipo de estructura narrativa corresponde a la estructura lineal del hipertexto<sup>16</sup>.

Posee una entrada y una salida, el relato tiene un orden complejo vinculado desde la “producción” al diseño de una complejidad inteligente y desde el “receptor” a la resolución del recorrido que le permita encontrar la salida.

El desarrollo fundamental se plantea en la zona media, la que hay que resolver para concluir la historia. Según Janet Murray<sup>17</sup>, este tipo de relato tiene gran atractivo, ya que combina un reclamo intelectual (resolver las pruebas) y una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y a la incertidumbre en pos de una recompensa). Responde al relato clásico.

#### **b. El Rizoma**

Responde a las tendencias posmodernas ligadas al pos-estructuralismo literario: en ellas desaparece el concepto de principio y final de un relato. Según Gilles Deleuze, esto se asemeja gráficamente a una estructura vegetal en forma de rizoma, donde de cualquier punto puede surgir una ramificación que genere otros rizomas, con distintos niveles de jerarquía.

Los puntos identifican los conceptos fundamentales del relato, que no concluye o se reconstruye, y la idea es “permanecer”, más que “obtener”. Lo que interesa es recorrer el rizoma ya que no existe el concepto de salida o final. A partir de esta estructura, en un “azar dirigido” es posible generar una nueva forma de organizar un contenido educativo, comunicativo o instructivo.

Dentro de las estructuras tradicionales del hipertexto podría tomar la forma ramificada, concéntrica o mixta que resulta de la combinación de las otras dos.

#### **c. El Caleidoscopio**

Este tipo de narrativa es la que exige mayor compromiso intelectual. La figura del

---

16. Disponible en [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm)

17. Janet Murray: *Hamlet in the Holodeck*, Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.

Caleidoscopio tiene que ver más con pensar y elaborar contenidos, que se estructuran en forma de mosaicos, que por sí solos no tienen valor individual, hasta que se relacionan con el resto.

Se presenta en formas de fragmentos y es el destinatario el responsable de re-componerlo; pero dicha reconstrucción está previamente intencionada por el autor, el que da direcciones claras en el resultado o interpretación a obtener. Se acerca a la estructura reticular del hipertexto.

## **2. La interactividad**

Desde el punto de vista del usuario, interactividad, es el grado de control sobre los contenidos que le otorga el destinador, considerando que en una comunicación de estas características no puede no existir la interactividad.

Con la interactividad, las funciones creadoras y receptoras se modifican y se unifican. En 1998, cuando Xavier Berenguer publica su artículo “Historias por ordenador”, consideraba que la narrativa digital como género nuevo necesita de autores, pero también de públicos. Habrá que esperar por tanto un relevo generacional y una consolidación de la cultura interactiva, es decir, una cultura de obras de comunicación con el computador como medio, lo que hoy ya es una realidad.

La interactividad, el pensar en el destinatario como partícipe fundamental de la construcción de un relato y el que construirá la historia.

## **3. La convergencia tecnológica y comunicativa**

Lo más representativo de las tendencias tecnológicas de finales de los ´80 y principios de los ´90, es el hecho de que la funcionalidad de los dispositivos de producción y entretenimiento se desarrollaban, cada uno, en su propio soporte tecnológico, televisión, audio, reproductores, oficinas digitales, etc., es decir, había un alto grado de “especialización”. Pero...

*“En los últimos años la computadora personal reúne la mayoría de las funciones relacionadas con la productividad y el entretenimiento. Esto y la portabilidad de los equipos actuales nos encontramos con dispositivos únicos y funcionalidades múltiples. Esto ha venido a fusionar lo que, según la compañía Philips, han sido los dos “tipos de relaciones” que los usuarios establecen con la tecnología hogareña: la relación de escritorio (productividad) y la relación de sofá (entretenimiento). Vemos películas en nuestras computadoras en actitudes posturales y ubicaciones físicas en las que antes esto no ocurría, usando además los lenguajes de la multimedia unidos al cine.”<sup>18</sup>*

Según Francisco García García (ICONO 14 n° 7, 2006) la convergencia en su dimensión comunicativa se funda en:

- 1- La iconicidad o concepto de representación de la realidad, hacia una producción semiótica comunicativa, conceptual, perceptiva y expresiva.
- 2- La interactividad como una comunicación efectiva entre los actores.
- 3- La convergencia de medios.
- 4- La personalización de los contenidos.
- 5- La universalización de la comunicación que exige una regionalización de las producciones y apropiaciones.

---

18. Amadio, A (2008). Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos. Mendoza, inédito.

---

## Conclusión

Con las tecnologías de la información y el conocimiento, se han modificado los códigos de las distintas tecnologías, en una sucesión de convergencias hasta la actualidad, en la que la convergencia es total. El medio deja lugar al contenido, los multimedios llevan a propuestas en las que se desdibuja el soporte y es el “contenido y la narrativa” la oferta.

Si se entiende a cada nuevo medio, como a sus productos paradigmáticos y sus tecnologías, como una resignificación de los anteriores, que han ido mutando e incorporando sus fortalezas, modificando sus debilidades y explotando sus significaciones, la ruptura en relación a los medios “antiguos”, ésta es definida por dos condicionantes “permitidos” por la tecnología:

En primer lugar, la “interactividad interpretativa” como patrimonio de los dispositivos digitales, que le otorga facultades al destinatario y cuestiona las atribuciones del emisor y se cambia rotundamente las formas de relatar, representar y exponer.

De lo que surge como primera conclusión que no sólo ha cambiado la forma de relatar, sino el autor debe ceder la “propiedad” de su narrativa a una audiencia capacitada para intervenir y reconstruir esa narrativa, organizarla en función de una atención intermitente, aunque no “desatenta”, como se plantea con la televisión. Si la inteligencia actual es conectiva, la narrativa tiene que operar, como el hipertexto, creyendo en la capacidad de la audiencia, y generando, estratégicamente, los enlaces de la navegación, tanto virtual como en el nuevo concepto de “impreso”. Desafíos que no son fáciles para los inmigrantes digitales.

En segundo lugar, la “virtualidad”; el hombre como ser simbólico, vive en un espacio físico que no existe hasta ser nombrado, significado y representado en símbolos. Según Levy<sup>19</sup>, el hombre vive en tres virtualizaciones, la del lenguaje, la de la técnica y la de las instituciones. El concepto de virtualidad está asociado a la cultura y a todo mundo simbólico.

No es la virtualidad lo nuevo, sino “la virtualidad instrumental”, que como los lenguajes hipertextuales, puede ser operada desde el emisor y desde el destinatario, lo que modifica otro estatus de la modernidad, referido a las condiciones de producción e interpretación.

La virtualidad instrumental altera el concepto de espacio y de tiempo “*La sensación de ver una imagen se transforma en la sensación de estar en el lugar*” (Vidali en De Santics 1998: 57), ya que en el ciberespacio, lo virtual no es lo no real, sino lo no tangible o lo no presencial.

Como conclusión final en este artículo se propone pensar que esta realidad comunicativa, se ha desarrollado a partir de cada una de la “tecnicidades” (término de Martín Barbero), que han ido modificando las formas de “percepción, los lenguajes, las sensibilidades y las escrituras de la humanidad”, desde el alfabeto hasta la actualidad.

Hoy adquirir competencias en la utilización de la tecnología, no representa un problema mayor, pero sí “comprender y potenciar” sus lenguajes y fundamentalmente la forma en que ellos se desarrollan a partir de la interactividad, la virtualidad y las alteraciones del tiempo y del espacio, a partir de las nuevas “lógicas de la producción y la recepción”.

---

19. Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Editorial Paidós. Barcelona. 1998, pág., 19.



### **Bibliografía**

- Educación, imágenes y medios. (2008) Módulo 3, *Apropiaciones y usos de las nuevas tecnologías*. FLACSO.
- Castell, M. (1996). *El surgimiento de la sociedad de redes. La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia masiva y la emergencia de las redes interactivas*. Capítulo 5 (fragmento, pág. 327 a 364). Blackwell Publishers.
- Martín Barbero, J. () *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO, Guadalajara, México.
- Pujol, M. (2004). *Narrativas audiovisuales*. En: Especialización en Diseño Multimedial. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo. Mendoza. 2004.
- Quevedo, L. (2008) *Migración digital, cultura y nuevas tecnologías. Educación, imágenes y medios*. Clase 22, FLACSO.
- Martín Barbero, J. (2008) *Estallido de los relatos y pluralización de las lecturas*. Comunicar Nº 30. XV. Revista científica de comunicación y educación p. 15-20.
- Yellowlees Douglas, J. () *Gaps, Maps And Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do*. Universidad Javeriana.
- Rodríguez, J. () *El relato digital*. Universidad Javeriana.  
Disponible en [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/accesos/relato\\_digital.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html)
- Murray, J. () *Hamlet in the Holodeck*, Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México.
- Amadio, A. (2008). *Las estructuras narrativas y su presencia en los productos Interactivos*. Mendoza, inédito.
- García García, F. (2006). *De la Convergencia Tecnológica a la Convergencia Comunicativa en La educación y el progreso*. En ICONO 14 nº 7.
- Crovi Drueta, D; Girado, C. (2001) *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud. Identidad e intolerancia*. Girardo.

### **María Cristina Portalupi**

Magister en Comunicación y Educación, Universidad Autónoma de Barcelona, España, y Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNCuyo, Mendoza, Argentina. Evaluación de la tesis: sobresaliente.

Diplomada en Educación, Imágenes y Medios. Flacso Argentina. Calificación del trabajo final: 10.

Profesor investigador categoría 4.

Contenidista y capacitadora en la Comunicación Visual en la Educación Virtual. Diseño de dos cursos y una optativa para alumnos de Diseño Gráfico.

Directora de la Especialización en Diseño Multimedial FAD, UNCuyo e integrante de la Comisión de diseño de la carrera.

Prof. titular Tecnología I. Software y Tecnología III. Producción. Prof. adj. responsable del Laboratorio Digital Educativo de la FAD, UNCuyo.