



Cibersociedad Digital-Mente

Jaime E. Cortés Fandiño

Docente Tecnología en Comunicación Gráfica
Facultad de Ciencias de la Comunicación Uniminuto
cortesfandino@yahoo.es
jcortes@uniminuto.edu

Síntesis

Este artículo tiene como objetivo hacer un acercamiento al fenómeno de la imagen como forma de vida contemporánea. Será un paseo por diferentes estaciones en donde los gráficos ya sean físicos o digitales, se han convertido en elementos obligados del paisaje mediático; la Internet, la televisión, la calle, las narrativas audiovisuales y en general las formas de vida que han sido contagiadas por el virus de imagen entendido no como marca sino como una alternativa de alfabetización visual.

Synthesis:

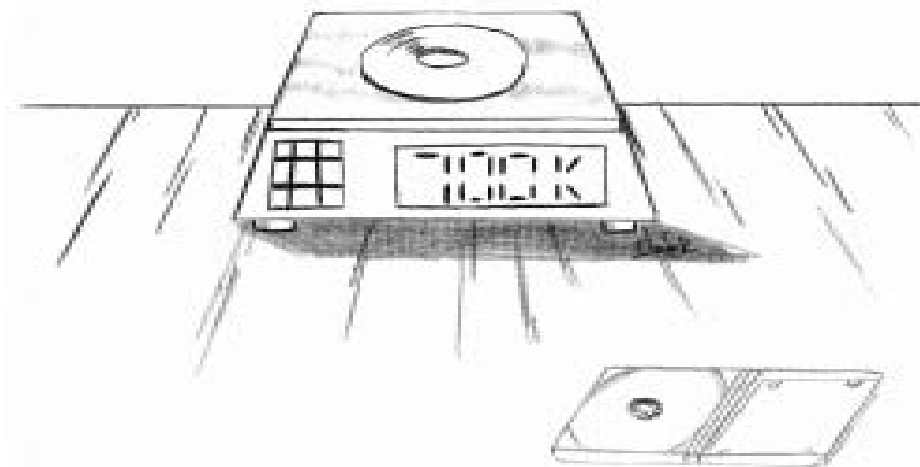
This article has as objective to do an approximation to the phenomenon of the image as form of contemporary life. It will be a walk along different stations in where the graphs already are physical or digital, they have turned into obliged elements of the means landscape; Internet, the television, the street, the audio-visual narratives and in general the forms of life that have been infected by the virus of image understood not as mark but as an alternative of visual literacy.

...Así pues el arte bello no puede inventarse a sí mismo la regla según la cual debe efectuar su producto. Pero como sin regla anterior no puede un producto nunca llamarse arte, debe la naturaleza dar la regla al arte en el sujeto
Kant.

De unos años para acá, nuestro contexto latinoamericano ha entrado en

un estadio de conversión general. De un lado, los sistemas educativos aceptaron la llegada de los *créditos* como andamio para construir planes de estudio en las instituciones, con el objetivo de estandarizar las estrategias metodológicas y de relación enseñanza – aprendizaje, además de la búsqueda incesante de canalizar y especializar el conocimiento. Por otro lado, esta última década quedará guardada en los reservorios del conocimiento como el tiempo de la comunicación gráfica debido a la marcada presencia de la imagen utilizada en casi todas las conductas sociales, derivando en una integración total de medios y la sarcástica presencia de los bits como jueces y protagonistas de un flujo insospechado de datos.

Este artículo tiene como objetivo hacer un acercamiento al fenómeno de la imagen como forma de vida contemporánea. Será un paseo por diferentes estaciones en donde los gráficos ya sean físicos o digitales,



se han convertido en elementos obligados del paisaje mediático; la Internet, la televisión, la calle, las narrativas audiovisuales y en general las formas de vida que han sido contagiadas por el virus de imagen entendido no como marca sino como una alternativa de alfabetización visual.

En primera instancia, es claro que vivimos en un mundo digital. Las evidencias están por todas partes. La cantidad de teclados existentes es mayor que la de empleados de oficina. Todos tienen una página web y como obligación, hay necesidad de tener un correo electrónico; por otro lado, desde hace varios años la idea de usar papel o metal como símbolo de intercambio monetario se ha cambiado por plástico, dinero electrónico o transferencias cibernéticas, de hecho, el gobierno colombiano ha decidido premiar a quienes hagan transacciones y pagos por medio de su tarjeta electrónica devolviendo un porcentaje para ser gastado nuevamente. Hoy día, el pasaje en un medio de transporte urbano está representado por una tarjeta de recarga de datos que contiene valores monetarios.

X. Berenguer¹ habla de “disponer la historia de la comunicación sobre un calendario de un único año, y situar las primeras comunicaciones pictográficas al 1 de enero, y el presente es la medianoche del 31 de diciembre, entonces se observa la relativamente corta historia de las comunicaciones modernas. En este calendario hipotético, el alfabeto no aparece hasta el 20 de noviembre; la imprenta y el libro aparecen el día de Navidad; la fotografía y el cine por la mañana del 31 de diciembre, el ordenador a mediodía... y apenas hace una

hora que hemos empezado a navegar por Internet”. Berenguer en su ejemplo (tal vez sin proponérselo) muestra la importancia de la imagen en el paso de la historia y aún más relevante, cómo en la actualidad se sabe relacionar con la lógica de las matemáticas y la física para generar lo que llamaríamos ‘pictogramas

¹ Publicado con el título “El programa sin atributos” en La Ferla J. & Groisman M., ed. “El medio es el diseño” Universidad de Buenos Aires, 2000. También en: <http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/programa/principal.htm>

² El término lo propongo en la medida que hoy la utilización de imágenes en pantalla es toda una ley para la comprensión de cualquier contenido; una página web sin imágenes (pictogramas cibernéticos) no será la misma que con sólo texto, de hecho, podríamos entender el despliegue de tipografía en la web como un sistema de pictogramas ordenados culturalmente. Lo cierto es que, aunque hoy se presentan como novedosos, también se pueden considerar como fósiles de una gran civilización de imágenes hiperreales. De otro lado, se puede explicar como gráficos que se presentan utilizando la tecnología digital con apellidos (gif, jpg, png, bmp, etc). Una explicación más ‘gráfica’ en: <http://www.ing.unp.edu.ar/estadisitio/gpicto.htm>

³ GARCÍA CANCLINI, Néstor, “Culturas híbridas. Estrategias para entrar



Cibersociedad

cibernéticos², pues como lo dice nuestro invitado de párrafo, el tiempo ha sido relativamente muy corto y hasta ahora estamos descubriendo cómo jugar con la imagen en el nuevo contexto digital, el mismo que será analizado como piezas arqueológicas en el futuro por parte de aquéllos que se encargarán de indagar por la fuerte influencia de la imagen en nuestro presente y que ha encontrado en los medios su mejor estadio.

La imagen de píxels

En estos diez últimos años, varias disciplinas del conocimiento proponen nuevas formas gráficas para la creación de programas informáticos, pues ya la utilización de códigos y líneas de texto, han sido superadas por las interfaces gráficas. Un ejemplo de ello son los sistemas operativos, de los cuales se ha optimizado el uso de imágenes, precisamente para generar ambientes mucho más intuitivos. En casos como Linux y sus últimas versiones, la iconografía es más evidente; el uso de símbolos que tienen antecedentes de connotación en otros sistemas, es una evidencia de la estandarización de la imagen y de la necesidad de la misma para contar una historia, en este caso, ubicación de datos a nivel de usuario. En su momento, también las páginas web sufrieron esa mutación, pues el alcance de la imagen a públicos que cada vez leen menos textos lineales, es una malla que captura comportamientos de mouse y entrega cortas impresiones de pantalla.

En la misma pantalla del monitor, el fenómeno de Internet ha pasado de ser un estado utópico para nuestras naciones, a ser una gigantesca tecnósfera que admite cualquier tratamiento entre la exclusión de una buena parte de los habitantes que aún se niegan a leer sus textos y una libertad ilimitada al intercambio de datos. En estadísticas entregadas por Raúl Trejo Delarbe en su texto *La Internet como bien público*, "En el transcurso de 10 años, desde que en octubre de 1993 el gobierno estadounidense abrió la world wide web al tráfico comercial –hasta entonces había estado limitada a funciones militares– la cantidad de *hosts* o equipos de cómputo conectados a la red ha crecido de dos millones, a cerca de 200 millones al ocaso de 2003". (ver cuadro N° 1).

Por su parte, la cantidad de dinero que las naciones invierten en tecnología digital, crece exponencialmente, pues se ha entendido apresuradamente que el acceso a las Nuevas tecnologías de la Información, redonda en beneficios para sus habitantes cuando aún existen serios baches académicos para entender el proceso digital.

Región	Usuarios en el año 2000	Usuarios en marzo 2003	(%) Usuarios	Crecimiento 2000-2003	Penetración (%-población)
África	4.514.400	6.866.400	1.1%	52.1%	0.8%
América	126.157.000	222.238.795	36.6%	76.2%	26.0%
Asia	114.303.000	185.458.120	30.5%	62.3%	5.2%
Europa	103.075.900	172.834.809	28.4%	67.7%	23.8%
Medio Oriente	5.272.300	7.165.407	1.2%	35.9%	2.9%
Oceania	7.619.500	13.069.833	2.2%	71.5%	42.1%
Total mundial	360.942.100	607.633.364	100.0%	68.3%	9.7%

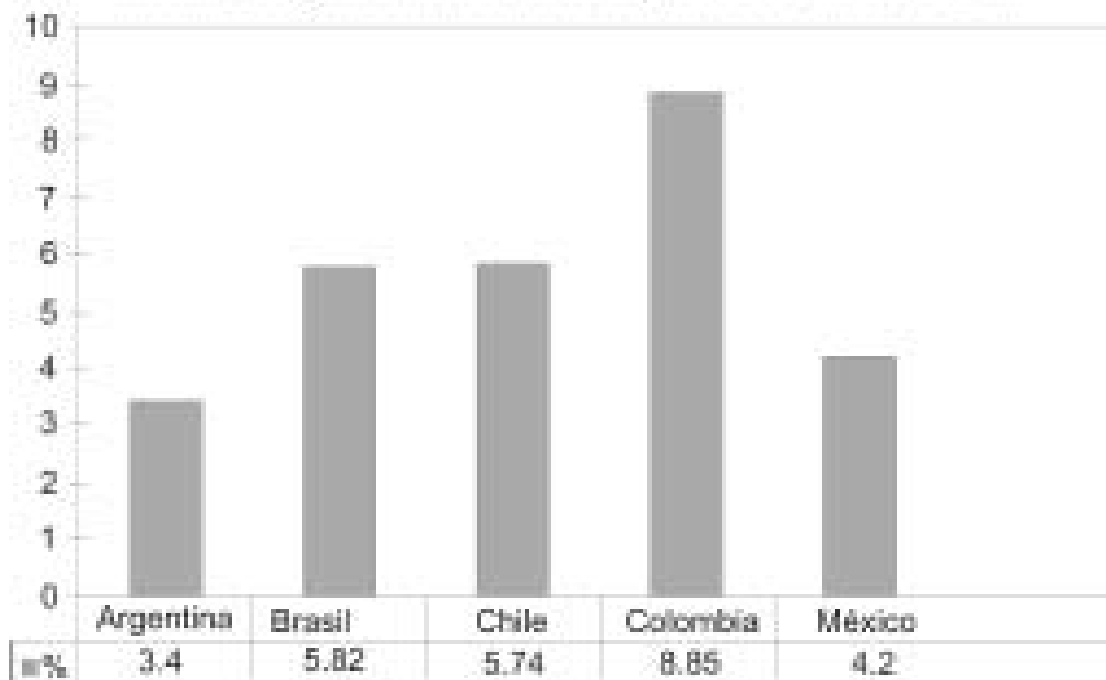
Fuente: NielsenNetRatings en: <http://sultaja.tipecol.com/iesayos/iterned/iternedcombienpublica.htm>

El siguiente cuadro nos muestra cómo del total del Producto Interno Bruto, nuestra nación ha aumentado la inversión en tecnología digital, tal vez creyendo que tendremos acceso al club de las naciones industrializadas (ver cuadro N° 2).

Para poder trabajar en asuntos como ciencia, tecnología, educación, problemas sociales y políticos –incluidos los procesos de paz– en regiones apartadas y con índices de analfabetismo, la utilización de redes

informáticas puede lograr grandes avances en la comprensión del mensaje. La imagen en su estado de píxel, se constituye como la herramienta a utilizar, de hecho, su presencia dentro de las narrativas audiovisuales son usadas para capacitar sobre nuevos temas a públicos específicos, en donde el antecedente de imagen tradicional es usado como referente y a su vez, el *Video Beam* se roba el discurso del expositor, pues a través de la proyección es la imagen la que se encarga de contar lo que el expositor calla.

Porcentaje del PIB que se invierte en tecnologías de la información y la comunicación en países de América Latina



Fuente: a partir de datos correspondientes a 1999 recopilados en el 2002 Knowledge Assessment del Banco Mundial

En época de procesos electorales, basta con proyectar una animación metafórica dirigida a los jurados de mesa para ver cómo la gente debe acceder a los cubículos de votación para ejercer su derecho; los medios tradicionales muestran el proceso de votación a través de imágenes actuadas y mensajes radiales elaborados para trasladar mentalmente (emulando un hipervínculo) al radioescucha al lugar que él reconoce como propio. Este tipo de estrategias hasta el momento ha entregado



Cibersociedad

números positivos en la cantidad de votantes y en la capacitación para jornadas electorales, teniendo en cuenta que el número de población ha crecido y los lugares también se hacen más dispersos. Por su parte, las empresas de información han visto una gran ventaja para ejercer su función en las infografías, pues en cualquier diario impreso o digital se utilizan gráficos estadísticos, de ubicación o de acción para contar las cifras o cómo sucedió el hecho.

En campañas internacionales sobre derechos humanos, hay historias creativas que usan imágenes para generar sentimientos frente a un hecho, lo que pueden motivar grandes cambios de posición. En la destrucción de las Torres Gemelas en New York (E.U) el 11 de septiembre de 2001, el mercado de la imagen fue uno de los fenómenos que más llamó la atención, pues frente al dolor de la cantidad de gente que murió en el atentado, las calles de la ciudad se inundaban de vendedores de video y fotografías 'exclusivas' del siniestro. Nada que decir de Internet, pues en esa semana los portales de las cadenas de noticias más grandes de Norteamérica se saturaron de visitantes con sed de imagen. Todo mundo vio por los medios tradicionales como se estrellaron los aviones contra los edificios y como terminaron hechos polvo; tal fue la efectividad de las interfaces gráficas que incluso quedó en páginas de la historia el 11 de septiembre como el día en que el mundo vio que la nación más poderosa del planeta tierra era vulnerada.

También, el mundo fue testigo de la guerra que inició Estados Unidos contra el gobierno de Sadam Hussein, pues como en el anterior ejemplo, varias cadenas de televisión y portales de Internet se encargaron de transmitir cada vez que caía una bomba en Bagdad (Irak). Una vez más la imagen se constituye en piedra angular para establecer juicios y responsabilidades.

Lo artístico / comercial

Es claro que la imagen se ha comportado como la hija consentida de los nuevos medios, en donde el hipertexto juega dinámicamente con las estructuras mentales para montar retazos de ideas que a su vez, forman nuevas líneas de aprendizaje. Ese hipertexto hoy



viaja por la red vestido de imagen y con alma de ella; pequeños clicks sobre la pantalla serán las llaves que abren puertas y dejan espacios incompletos. Aunque en varias sesiones de clase hemos llegado a la conclusión de que en nuestra sociedad lo más importante son las *culturas híbridas*, como las denomina Canclini, "generadas por las nuevas tecnologías comunicacionales, por el reordenamiento de lo público y lo privado en el espacio urbano, y por la desterritorialización de los procesos simbólicos"³; la *industria cultural*, que redistribuye en forma masiva los bienes simbólicos y culturales, generando interacciones más fluidas entre lo culto y lo popular, lo tradicional - moderno y la *industria cultural*, en el sentido de que cada vez más bienes culturales dejan de ser generados artesanal o individualmente, para fabricarse con procedimientos técnicos, máquinas y relaciones laborales equivalentes a los que engendran otros productos en la industria, hoy con plena confianza se puede afirmar que todos estos procesos son dependientes entre si por una irradiada mezcla de medios y una dedicada aculturación de la imagen cultural.

Fácilmente podríamos llamar información gráfica a un proceso que pide inmediatez e imágenes; este desenvolvimiento ha generado su propia camada de teorías al respecto. Tomás Maldonado hace un análisis desde varios puntos entre los cuales se puede mencionar lo que otros han llamado *desmaterialización*, y aunque para él no es lo más importante, sí vale la pena destacarlo como un término acuñado por todos aquellos que quieren explicar el porqué de las conductas humanas y sociales tienden a reducir e implementar otras formas de ver la realidad. En nuestro contexto la idea

y *salir de la modernidad*" Ed. Grijalbo, México, 1989. Pág. 24.

⁴ Ojos claros, cabellos dorados y largos, barba bien poblada y en

de 'digitalizar' el mundo y poner el presente a navegar en redes, es una posible explicación. De otra parte se hacen múltiples diferenciaciones entre la permanencia y lo individual en donde todo tiene un fin por entrar en un periodo de obsolencia.

Nuevamente se abre un estadio para que se enfrenten lo que se designa como intangible y lo que se entiende como físico, sesgado sistemáticamente por la imagen, dando como resultado referencias de desmaterialización obligantes como las creaciones multimediales, dispositivos móviles y el mundo de www, sólo por citar pocos.

Aunque el problema de definir la imagen dentro de un contexto particular y su permanencia en el tiempo como inspectora histórica ha sido tema para largos debates filosóficos y estéticos, es conveniente establecer un paralelo entre los análisis de uso y la misma creación de imagen antes, y lo que puede suceder hoy.

Desde hace tiempo el asunto de definir un criterio de historia del arte como imagen se ha sumergido en varios mares; para algunos el asunto está en definir la vida del autor, fotógrafo, director, pintor o cualquier otro artista gráfico. Para otros, lo importante es su obra y análisis de la misma; para muchos, las consecuencias socio-políticas y culturales que han derivado de la creación artística es el punto que hay que colocar cuando preguntan por la historia de la imagen. Hoy lo que prevalece es su pasajero significado casi dejando de lado a quien hizo posible la obra.

En los últimos años las campañas publicitarias de las empresas de telecomunicaciones giran en torno a la necesidad de interconectar redes; En un acto post-modernista, se ha desactivado un logocentrismo que premia un pensamiento a futuro, para abrir diferentes puntos neurálgicos y por ahí, pensar que la cantidad de

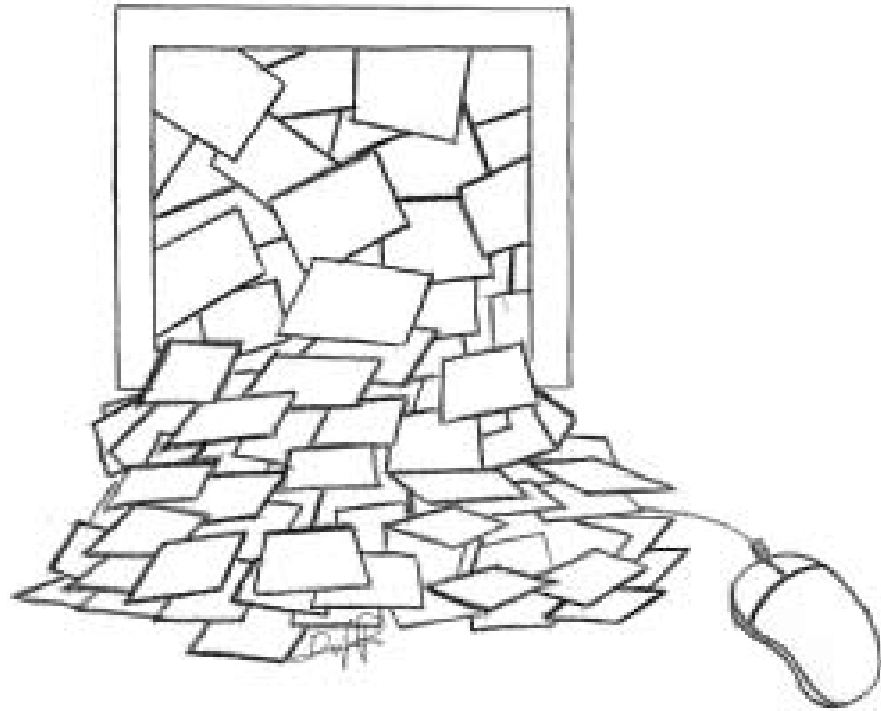


Cibersociedad

información en el presente hace el nivel de conocimiento. Esa información ha resultado más efectiva en la medida que se vale de la imagen, pues para el caso de los celulares hoy 'se debe' mirar en la pantalla a quien se le habla, ya no hay tiempo para imaginar un receptor. Debo aclarar que no estoy emitiendo juicios de valor, pues el uso de los nuevos medios que se valen de la imagen han traído como consecuencia un acercamiento más notorio de comunidades alejadas a la sociedad que gira en torno de las nuevas tecnologías.

Pero sucede algo paradójico con el paso de las horas. La gente termina asimilando esos datos pictográficos como otro punto de información pasajero e inmediatamente se exige una nueva imagen que registre la realidad sin importar que sea del mismo tema. Es tan cotidiano el uso de la imagen para transmitir datos que ya la ráfaga informativa ha dormido la sensibilidad de sus observadores y como en un extremo caso de adicción, se debe complacer la necesidad de gráfica, la imagen se inyecta en el subconsciente social como un sedante alfabeta. ¿Cuántas veces el mismo noticiero repite sin cesar, desde una docena de ángulos la escena en que el jugador anota un gol sin importar su aporte histórico?

Los tecnólogos multimillonarios parecen poseer la totalidad de las copias digitales de las obras de arte que valen la pena. Aparentemente, cada vez se observa más preocupación en las bibliotecas y los archivos por



el hecho de que si no nos estamos digitalizando, siendo digitales, o soñando con la digitalización, entonces nos estamos relegando a nosotros mismos al gran museo del papel. Para Mattelart (2003) el asunto aunque no es una pugna entre tecnófilos y tecnófobos, si se establece una brecha de conocimiento digital entre zonas del mundo. Sin embargo, quizás nuestro desafío más preponderante no radique en abrazar la tecnología digital, sino más bien en elaborar un lenguaje común para describir las transformaciones que están causando ese impacto fenomenal en nuestra vida diaria. Un vocabulario común representa el elemento clave en el desarrollo de una comunidad de prácticas y una visión compartida del futuro entre aquellos de nosotros que

somos responsables de conducir los recursos culturales de la nación. Jim Taylor y Watts Wacker observan que: "Mirando hacia atrás, el verdadero legado de *Mega-trends* [Megatendencias] de Naisbitt o *Third Wave* [La Tercera Ola] de Toffler tal vez esté referido más a las palabras que a las visiones del mundo". Nunca han revestido tanta importancia las imágenes como en nuestra visión del lugar que ocupa la preservación en el mundo digital que habitamos.

En otro ejemplo, Maldonado además de restarle importancia a la desmaterialización (para muchos entendida como la presencia de una dimensión digital intangible), cita otra figura llamada la fantasmagoría o



la "difundida y cada vez más obsesiva manía por los mundos evanescentes (...)". En este caso el autor hace una invitación a definir lo real con todas sus posibles significaciones con los simulacros o metáforas de la vida misma que en muchos casos han servido para crear nuevas rutas históricas. Precisamente esas metáforas son las expresiones reclamadas por la comunicación gráfica como elementos inherentes a la expresión del hombre, hombre que en la actualidad, le apuesta a convertir las en datos para ser guardados en dispositivos portátiles.

Las películas de ciencia ficción como creaciones artísticas, han servido para imaginar otras dimensiones casi obligando al mundo a crearlas. Aquí es conveniente preguntar si en el caso de los relatos bíblicos y todo lo que ha confrontado la ciencia y la historia, ¿esa fantasmagoría no fue creada o mejor, reafirmada por el que los libros llaman Jesús⁴?. De nuevo, se pone de manifiesto la importancia de vender una astuta imagen estandarizada para iconizarla con algún significado que el común reconozca como único.

En nuestro contexto ya es muy normal escuchar palabras como "chatear", "atachamenar", "cibernauta" y "google", entre otras, términos que se han prendido a nuestro discurso como ejemplos claros de una deuda gráfica, pues han sido las interfaces quienes se han convertido en profesores y maestros de una buena cantidad

general, un perfil de modelo añorado por el mundo católico.

⁵No solamente los que realmente carecen de la posibilidad de la luz



Cibersociedad

de ciudadanos haciendo que cada vez más se acentúe una ciber – dependencia gráfica, pues se reconoce el *attachment* no como la opción de adherir archivos a un mensaje enviado, sino como la imagen que sirve de hipervínculo / hipertexto para adherir archivos a una bandeja de salida de un correo electrónico.

¿Perdone señora, usted sabe leer y escribir?

En los manuales de cualquier artefacto, las ilustraciones siempre se han caracterizado por ayudar a comprender e identificar instrucciones, pero a partir de las utilidades de elementos interactivos digitales y multimediales, es más práctico contar con escenas del cómo se opera el nuevo aparato, dando una vez más preponderancia a la imagen y casi desplazando la explicación en texto, así se entreguen ambas.

En su nivel más significativo, las tecnologías digitales en los últimos diez años expresadas en imagen son una prolongación de la extensa historia del modo en que nos comunicamos entre nosotros. La imagen le dio el poder a las grandes empresas multinacionales que se han metido en la vida de todos en el planeta. El mundo de la marca no sería el mismo sin su fiel vasalla la imagen. El mundo de la Internet no tendría tantos adeptos como hoy de no ser por el lenguaje visual. Hoy día a causa de esa necesidad, las personas con discapacidad visual⁶ ya no piden una interpretación de qué dice tal imagen, porque existe un software (alguien) que les cuenta con palabras sonoras lo que se ve en la pantalla.

En alguna clase de Tecnología en Comunicación Grá-

de sus ojos, sino todos los que aún no ven la imagen

⁶ Léase: todos. No importa de donde vengan; que hagan; como se

fica se discutía sobre las características del lenguaje visual y particularmente pienso que llegamos a la conclusión de que estamos inmersos dentro de una piscina de analfabetismo audiovisual y sobre todo, saturados de elementos compositivos de imagen pero sin tener la más remota idea de qué nos muestran los medios que estratégicamente se basan en la imagen para vender. Casos como los retoques digitales, efectos especiales en cualquier cosa que los soporte, son un escenario ficticio que poco a poco se convierte en un reclamo de quienes estamos metidos de cabeza en la imagen, haciéndola más real.⁶ Casualmente un teléfono móvil además de satisfacer la necesidad de comunicación instantánea, tiene la posibilidad de conexión en red, mensajes en otros formatos (texto, imagen y música, entre otros) y la novedosa capacidad de tomar fotografías, hecho que señala una integración (mezcla) real de medios intentando una solución total a las posibles necesidades humanas.

El deseo de comunicarse proporciona la razón última del desarrollo de tecnologías de todo tipo. El mundo digital de hoy se vuelca entero hacia crear, compartir y usar información digital, la cual consta de datos que se estructuran y manipulan, se almacenan y ponen en red, se subsidian y venden. La información adquiere variados perfiles. Un modo de pensar en ellos consiste en distinguir entre información simbólica e información codificada, pero todos volcados a un proceso de comunicación gráfica que todos los días crece.

Mundo de quimeras

vistan. Absolutamente todo entra por los ojos y si está concebido de una manera digital, el asunto del reino del silicio apunta a preguntarnos: ¿What is the Matrix?

Según Gómez Isla “Las nuevas tecnologías han servido para dar un vuelco radical a la estética de la última década. Hasta ese momento la fotografía había sido el medio por excelencia para representar fielmente la realidad. Sin embargo, ahora que la imagen puede ser manipulada electrónicamente, se está comenzando a cuestionar ese criterio de autenticidad otorgado al medio fotográfico, como prueba testimonial de la realidad existente al otro lado de la cámara. La tecnología digital despoja a la fotografía de su legado de verdad y rompe definitivamente esa conexión existencial, hasta ahora indisoluble con su referente. Muchos estudiosos vaticinan ya la muerte de la fotografía tal y como la conocemos hoy, para dar paso a una era post-fotográfica, en la que la imagen se vuelve cada vez más maleable y manipulable; una era donde lo real y lo irreal (nunca mejor que ahora definido por su categoría virtual) comienzan a mezclarse indisolublemente. Las nuevas imágenes sintéticas parecen haberse centrado especialmente en la idea de la ‘pérdida de lo real’, puesto que la propia realidad ha comenzado a ser reemplazada por el mundo de la simulación digital.”

Desde luego esta nueva dimensión trae consigo varias alternativas de clasificación. Para muchos, la flexibilidad que arroja el píxel a la hora de transmitir los datos gráficos desde cualquier parte del mundo utilizando un protocolo de correo electrónico, supera en tiempo y calidad las humildes bondades que puede ofrecer un fax a color, una fotocopia y en el peor de los casos, un envío por correo certificado. Además es claro que el periodo de vida de un archivo es mucho mayor que el de una fotografía en papel. En el primer caso, las copias pueden ser infinitas, mientras que en el tradicional revelado y ampliado, las partes pueden presentar un desgaste severo por el exceso de manipulación.

El sistema digital utiliza números para representar un objeto concreto o una idea abstracta. La digitalización es el proceso de convertir el objeto o la idea en un código numérico. La base de la tecnología digital es un sistema de codificación binario –ceros y unos–. Cada lugar numérico en el sistema es un bit. En el mundo digital los bits son cosas; ocupan espacio; tardan tiempo en moverse de un lugar a otro. Una colección de bits puede describirse y contarse, casi igual que todas las cosas. El modo más común de contar los bits de un sistema es por “byte”, o conjuntos de ocho bits, aunque la tecnología computacional abandonó (en países desarrollados) el byte como objeto hace varias décadas. Una imagen de mapa de bits es un cuadro digital realizado con fila tras fila de bits en una cuadrícula. En una imagen digital, un bit comúnmente se denomina píxel, abreviatura de “elemento de cuadro” (*picture element*). Como objetos, las imágenes digitales se describen en términos de tres características: resolución, rango dinámico y tamaño de píxel. Desde hace poco se ha estado aplicando un cuarto término, el valor tonal, para describir las características de una “imagen digital”, confundiendo así la terminología relativa a la representación digital de una imagen, como una fotografía. Un mapa de bits es un patrón codificado en forma digital, no un símbolo codificado digitalmente tal como el texto que reconocemos mediante un alfabeto. La resolución es el número de píxeles (o puntos) utilizados para codificar una pulgada lineal de superficie, horizontal o verticalmente.

En casos como el cine, la resolución de la pantalla la da el grano del negativo y la cantidad de fotogramas por segundo que la imagen en movimiento ilustre, no obstante, las nuevas tecnologías del píxel han traído consigo la posibilidad de efectos en dimensiones y alteraciones gráficas a la película original, logrando una hibridación casi ‘exagerada’ del medio.



Cibersociedad

A este particular (como narración tradicional sin importar el medio en el cual desde luego está incluido el digital), Jerome Brunner expresa su preocupación por la forma como son recibidos por parte del observador los mensajes de cualquier obra; habla de una gran sombra que cubre la respuesta de cómo un mensaje puede afectar a un lector y lo que es aún más interesante, a qué se deben los efectos que producen. De otra parte, hace un llamado a las disciplinas que por años han intentado describir el fenómeno entre emisor y receptor: lingüística, mecanismos psicológicos y la multiplicidad de formas de entender un mismo relato. Puede decirse que la experiencia de leer un libro es individual, el lector crea una serie de imágenes conceptuales propias a partir del texto, pero precisamente ese libro puede y debe ser leído por otras personas (otras formas de ver imágenes propias), quienes a su vez, arman todo un escenario de nuevas significaciones y narrativas autónomas. Brunner apunta que este fenómeno está mediado por la multiplicidad de géneros de narración, es decir, varía la significación de una historia que pertenezca a un género literario como la épica porque la estructura y trama pueden diferir severamente de otras tendencias artísticas como la lírica.

Por su parte, Guillermo Orozco inserta el término de micromediaciones trabajado desde el mensaje emitido por cualquier medio y la experiencia individual de cada receptor. A este tratado hay que agregar que hoy también juegan dentro de las estrategias de percepción el medio en donde se publique el relato, pues aunque el libro se ha mantenido como el medio de imaginación por excelencia, el lenguaje de los nuevos medios entrega otras herramientas como la no linealidad, la interactividad y la ventaja de construir libremente las rutas de navegación de un texto, ventaja que conocen perfectamente quienes manipulan la imagen y que en la última década han sacado bastante provecho de

su bondad perceptiva.

Sólo llevamos unos pocos años del tercer milenio; acabamos de salir de una etapa marcada por la falacia y la utopía de la globalización de McLuhan y hoy empezamos con palabras de F. Braudel, en un nuevo tiempo largo que utiliza la imagen para asegurarse del intercambio de datos que viajan por redes inalámbricas y que posiblemente ya usan artefactos portátiles con dispositivos que proyectan imágenes, intentando emular una telepatía que con seguridad, es el inicio de una ciberpatía, pues es un excelente espacio para enviar pautas y comerciales vía mente directa.

Seguramente quedaron varias estaciones sin visitar, pero con respeto al lector, no será difícil entender por qué hoy somos víctimas de la imagen en tiempos de pensamiento digital.

Bibliografía

- ALBERS, Josef, **Interaction of color**, Yale University Press, 1963.
- BREA, José Luis, **Un ruido secreto, El arte en la era póstuma de la Cultura**, Ed. Mestizo, A.C., Murcia, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean, **L'autre par lui-même**, Editions Gallilée, París, 1987.
- BERENGUER, Xavier, **El medio es el programa**, en: <http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/programa/principal.htm>
- BRUNNER, Jerome, **Actos de significado**, en: http://www.aq.upm.es/Departamentos/Ideacion/Resumenes-%20de%20libros.htm#_Toc61786808
- GÓMEZ Isla, José, **Imagen digital: lecturas híbridas**, en: <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>
- HAYTEN, PETER J., **El color en las artes**, Ediciones LEDA Barcelona, 1986.
- HEIDEGGER, Martin, **Introducción a la filosofía**. Traducción de José Manuel Redonodo. 2a. edición. Frónesis Cátedra, Universitat de Valencia. pp. 77- 93.
- HENNING, Michel, **Encuentros digitales: pasados míticos y presencia electrónica**, en *La imagen fotográfica en la cultura digital*, 1ª edición, Compilador: Martín Lister, Ed. Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, 1997, pág. 286.
- KANDINSKY, Wassily, **Punto y línea sobre el plano**, Edit. Labor. P. Omega, 1988.
- LAFERLA Jorge (Compilador), **De la pantalla al arte transgénico**, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000.
- MACHADO Arlindo, **Ensayos en forma de hipermedia**, en: *El Paisaje mediático, Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000, 360 págs.
- MACHADO Arlindo, **El advenimiento de los medios**, en *El medio es el diseño*, Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas, Bs. As. 2000.
- MALDONADO, Tomás, **'Lo real y lo virtual'**. En: *El futuro de la modernidad*. Madrid : Júcar Universidad, 1990 . — p. p. 11 - 105
- MANOVICH Lev, **The Language of new media**, Mit press, Cambridge 2001, 354 págs.
- MUNARI, Bruno, **Diseño y comunicación visual**, Edit. GG., 1977.
- PALACIO ARRANZ, M, **La imagen Sublime**, Centro Arte Reina Sofía, M. Cultura. Madrid 87.
- PÉREZ ORNIA, J.R., **El arte del vídeo**, Ed. RTVE/SERBAL. Madrid, 1991.
- SANTAELA Lucia, **El arte del Silicio**, Revista Cybercultura del Centro Cultural del Banco Itaú, San Pablo, Brasil. 2000.
- http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2014&cd_materia=458