

LIBROS

▼ Tomás Pedroso Herrera



Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages; Divina Frau-Meigs; París, Presses Sorbonne Nouvelle, 2011; 138 páginas

ya que con los avances en nanociencia y en neurología cognitiva, será posible utilizar las pantallas con fines médicos o científicos. Pero, para que se puedan utilizar las pantallas de manera correcta, es precisa una educación (visual literacy) que se centrará tanto en los aspectos físicos de la imagen (color, forma, textura y profundidad), como en su intención y su carga significativa. D. Frau-Meigs habla del salto del ciudadano (citoyen) al ciudadano internauta (netoyen): mediante el uso de Internet el ciudadano varía sus cauces de participación social y hace que se pueda hablar del poder del individuo que participa en una democracia directa. Las pantallas están incluso cambiando la forma de trabajar y la figura del trabajador de la segunda revolución industrial ya está obsoleta. El hogar ha devenido en lugar de trabajo debido a los servicios en línea y a la deslocalización de las oficinas y centros de atención al público. Las pantallas también han modificado los usos sociales referidos al entretenimiento: los juegos sociales se han desplazado hacia el videojuego, que ha convertido la pantalla en una consola. Esta potentísima industria, que ya ha superado al cine y a la música es conocida con el nombre de «Hollyweb». Pero el futuro aún no está escrito y las pantallas nos depararán sorpresas que hoy nos parecen propias de la ciencia ficción: en algunos ámbitos, sobre todo militares, la pantalla se funde con el organismo del hombre. Así aparece la idea del «cyborg» que resulta de una combinación entre el cuerpo y la tecnología. Y un paso más: el «avatar» será posible cuando el hombre tenga una existencia virtual, que solo será posible, nuevamente, por medio de las pantallas. Este interesantísimo libro, que por momentos resulta de gran intensidad conceptual, repasa, de manera exhaustiva el pasado, el presente y el futuro de las pantallas en las que se basan todas las innovaciones tecnológicas.

La Universidad de la Sorbona publica en su colección «Les fondamentaux de la Sorbonne Nouvelle» un título que reflexiona sobre el peso de las pantallas en la sociedad actual. Según indica el subtítulo, el libro se centra en los dispositivos y en los usos de esta innovación tecnológica que está cambiando nuestra comprensión del mundo. Dividido en cinco capítulos y una conclusión, además de unas interesantes páginas de bibliografía y de «sitographie» (índice de sitios web), el libro de la Dra. Frau-Meigs explica la evolución tecnológica de la pantalla y el uso y valor que se les otorga en nuestros días. Desde la invención de la primera pantalla hasta las pantallas de LCD contemporáneas, se ha puesto de manifiesto que se trata de uno de los objetos tecnológicos más evidentes y, hoy, casi omnipresente. Se trata de un artilugio que tiene la doble función de dar a conocer y enseñar la realidad que nos circunda: lo que no está en las pantallas simplemente no existe. La evolución ha sido fulgurante: del cine a la televisión, y de esta al ordenador, para llegar más tarde el teléfono móvil, las consolas y los reproductores de música y vídeo. El éxito de la pantalla estriba en que une la visión y la memoria, dos de las cualidades que han favorecido el desarrollo de los seres humanos. Las pantallas son un espacio en el que conviven diferentes tipos de signos, lo que favorece su implantación en todos los estratos sociales y en todos los lugares del mundo. Una pantalla, según concluye la autora del estudio, es un artefacto, es decir, es

un soporte técnico que permite que quien la usa vea aspectos de la realidad a los que no alcanzaría de otra manera; además, es un dispositivo que se acopla a otros aparatos para poder ser utilizados; también es un interfaz que permite intercambios de información a distancia y, por último, llegará a ser una prótesis,