

January 2007

## Del libro impreso al libro electrónico

Luis Enrique Quiroga Sichacá

*Universidad de La Salle, Bogotá, lquiroga@lasalle.edu.co*

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls>

---

### Citación recomendada

Quiroga Sichacá, L. E. (2007). Del libro impreso al libro electrónico. *Revista de la Universidad de La Salle*, (43), 39-44.

This Artículo de Revista is brought to you for free and open access by the Revistas de divulgación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in *Revista de la Universidad de La Salle* by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

# Del libro impreso al libro electrónico

Luis Enrique Quiroga Sichacá<sup>1</sup>

*Los mensajes del pasado se transmitían primero a través de las habilidades de la memoria, luego de la escritura y, finalmente, de modo explosivo, en los libros.  
Daniel Boorstin (Los Descubridores)*

Son muchas las problemáticas que se podrían desarrollar a partir del análisis del impacto social en la cultura del desarrollo tecnológico; entre ellas está la relacionada con las técnicas, instrumentos y herramientas usadas para la difusión de la misma. Pensar en ello lleva necesariamente a hablar de los orígenes mismos del lenguaje, la comunicación y la escritura de donde a su vez se derivan nuevas y variadas problemáticas de orden sociológico, filosófico, antropológico, estético, religioso, político e incluso económico, todos temas muy amplios. Por eso, lo que pretende el presente escrito no es, ni mucho menos, desarrollar a profundidad una problemática concreta derivada de la relación tecnología, comunicación y lenguaje, sino mostrar algunos de los aspectos que se relacionan cuando de comunicar la cultura se trata, con miras a generar pautas de reflexión.

Aquí entre otras cosas, hablando grosso modo de la memoria, el texto impreso y el libro electrónico como ejemplo de las estrategias que de cuando en cuando surgen en la historia de la humanidad para transmitir la cultura, se mostrarán algunos de los elementos heredados por la sociedad actual del mundo medieval. Más que ser un escrito definitivo es un anticipo para futuros desarrollos teóricos en torno a lo que se evidencia en la sociedad actual, y que de hecho ya está siendo trabajado por diversos pensadores, el cambio acelerado de estructuras, la ruptura de paradigmas, la resistencia al cambio y la negación de elementos tradicionales que se

preservan, tal vez con otra forma o nombre, en los nuevos sistemas culturales.

## MEMORIA, TEXTO Y MULTIMEDIA

Mucho antes de la aparición del texto impreso existía la memoria como vehículo de comunicación de la cultura, por medio de la tradición oral se pretendía perpetuar los saberes de la comunidad. Oídos atentos retenían el pasado y registraban el acontecer cotidiano. Desde la Grecia antigua hasta el medioevo no hubo nada más importante en la conformación de occidente que la memoria; el papel del historiador, del poeta, del filósofo, del sacerdote como transmisores de la cultura y/o perpetuadores de la tradición era fundamental.

---

<sup>1</sup> Licenciado en Filosofía y Maestría en Docencia (c). Correo electrónico: lqui-roga@lasalle.edu.co. Docente en el Departamento de Formación Lasallista de La Universidad de La Salle (Ética en las Profesiones y Desarrollo Humano Sustentable) y en el Centro Interdisciplinario de Estudios Humanísticos de la Universidad de San Buenaventura, Bogotá (Proyecto de vida, Humanismo y Sociedad de la Información, Educación y Sociedad).

Ejercitarse en el arte de la retórica<sup>2</sup> implicaba necesariamente el uso de la memoria.

Aunque la memoria tuvo un lugar privilegiado en los comienzos de la cultura occidental, valorándose en gran medida aquellos que la poseían (Cicerón, Séneca, Tomás de Aquino, Petrarca, entre otros), fue desplazada por el texto impreso por su practicidad, que permitía no sólo que perdurara la información allí contenida, sino también su rápida difusión sin depender de aquellos personajes considerados sabios en otras épocas. Es aquí donde se abre el camino para que los *nuevos escritores* se posesionen. Ya no se trata solamente de reproducir caracteres como lo hicieron en su momento los monjes amanuenses<sup>3</sup>, se trata de recrear con palabras el mundo vivido, lo cotidiano y lo supra e infra mundano<sup>4</sup>. Las obras de poetas y literatos en general -aunque el concepto es anacrónico- adquieren un valor incalculable para la cultura. Ellos expresan en sus obras la naturaleza humana, la sensación se hace signo y lenguaje en el texto impreso.

Con la aparición de la imprenta, *el arte que preserva todas las artes* (Ars artium omnium conservatrix) como lo cita Daniel Boorstin en su texto "Los Descubridores", los elementos más destacados de la tradición dejan de ser privilegio de unos pocos y el saber se hace público. Comienza la democratización del conocimiento con el texto impreso, proceso valorado<sup>5</sup> por algunos en un primer momento -S. XVI- "...el impreso sobre papel con caracteres móviles llamado incunable es, desde su nacimiento, lo que es el libro hoy en día: reproducible, intelectualmente duradero y estéticamente perfecto" (Checa, 1999: 11). Pero posteriormente rechaza por otros -S. XVII-

En 1501 el Papa Alejandro VI había recomendado a todos los países de fe católica establecer una censura de libros e incluso en 1559 por orden del Papa Paulo IV se produjo la quema de libros hebreos y en 1581 los manuscritos de la Divina Comedia fueron quemados en Lisboa. En 1599 el Papa Paulo IV inaugura el Index Librorum Prohibitorum. (Paredes, 2005:23)

Sin embargo, de la misma forma que el desarrollo de la tecnología en el siglo XV permitió nuevas técnicas para la escritura desplazando a los amanuenses y letrados, los cuales a su vez habían desplazado a los oradores; se vaticina, con el desarrollo tecnológico de la sociedad de la información<sup>6</sup> en el siglo XXI, que el libro en el formato de texto impreso puede ser reemplazado -ya ha habido intentos con los fonolibros<sup>7</sup>-. Los impresores en su momento "lograron en grado asombroso trasladar por completo la apariencia del código de pergamino medieval al libro impreso y producir obras que no desmerecen en belleza junto a los manuscritos iluminados" (Dahl, 1999: 100).

En la actualidad podríamos llegar a imaginar entonces para el futuro una especie de holograma, una transparencia en la cual se escribiera y dejara trasluz paisajes, personas o cosas; otro formato distinto al papel, más ecológico -dirán los teóricos del impacto ambiental-, pero tal vez menos atractivo al gusto del lector clásico, amante de la textura, forma, imagen e incluso olor de la encuadernación.

Aun no se ha desarrollado tecnológicamente un insumo de este tipo, más ergonómico, pero "se continúa experimentando, y por ende considerando que una alternativa inque-

<sup>2</sup> Desde autores clásicos como Aristóteles hasta modernos como Perelman "la retórica abarca una pluralidad de aspectos y no resiste que se la escinda sin que su núcleo esencial se pierda. Si pensamos, por ejemplo, en los tres elementos clásicos de la retórica que constituyen la base de todo discurso convincente (*ethos, pathos, logos*) éstos no pueden ser utilizados cada uno de por sí, excluyendo a los otros, sin que el objetivo se vea malogrado. La efectividad retórica se determina mediante la atención coordinada a esos tres elementos inseparables. Algo semejante sucede con las partes tradicionales de la retórica, conocidas desde Herenio: *inventio, dispositio, elocutio, memoria, pronuntiatio*. Si se toman en consideración como partes separadas e independientes, el discurso pierde su vigor y efecto. El orden del discurso o *dispositio* y su desarrollo práctico o *elocutio* exigen creatividad y genio (*inventio*), la inventiva no puede existir sin la memoria, y así sucesivamente. Esos elementos retóricos integrados en una totalidad no constituyen meras reglas sino que son llamadas de atención o sugerencias acerca de lo que es preciso tener en cuenta para analizar, entender o preparar situaciones de habla" (Ramírez, 1999: 10). Sin embargo, "la historia de la retórica es la historia de una dispersión. Una de las causas de su muerte consiste en que, al reducirse a una de sus partes, la retórica perdió el nexo que la unía a la filosofía a través de la dialéctica, con lo cual se convertía en una disciplina errática y fútil. La retórica murió cuando la afición a clasificar las figuras llegó a suplantarse completamente el sentido filosófico que animaba el vasto imperio de la retórica, mantenía unida sus partes y relacionaba el conjunto con el organon y la filosofía fundamental (Ricoeur, 2001: 16).

<sup>3</sup> Recluidos en monasterios, los monjes entre los oficios de la vida monástica tenían en gran estima la transcripción de obras originales. Su dedicación era tal que muchos de los libros copiados en los claustros eran considerados de gran valor, no sólo académico, sino económico. No cualquiera podía contar entre sus bienes más preciados un libro. "...los libros no se hacen para ser leídos, sino para engrosar los tesoros de las iglesias o de los particulares ricos, es decir constituyen un bien económico antes que un bien espiritual..." (Le Goff, 1965: 16). La labor de estos monjes fue tan importante que gracias a ellos es que podemos conocer las obras clásicas de la cultura greco romana, al igual que las producciones intelectuales de los comienzos y apogeo de la edad media, en ella no todo fue oscurantismo.

<sup>4</sup> En las obras de autores como Dante -La Divina Comedia, siglo XIV, antes de la invención de la imprenta- se observa, más allá de su estructura literaria, la mezcla entre lo real y lo sobrenatural destacando aquello que más le preocupa al ser humano cuando es sensible a su existencia, la inmortalidad y la nada.

<sup>5</sup> El valor concedido a la impresión era considerable, tan es así que ya en la China occidental, a finales del siglo X, después de la presentación de 130 volúmenes de los clásicos del confucianismo se afirmó: *nos encontramos ante la doctrina universal hecha eterna* (Boorstin, 2000). A diferencia de la Europa del renacimiento, la autenticidad y no la difusión era lo más importante para el pueblo chino, por ello sólo se podían imprimir obras oficialmente aprobadas. El arte de la impresión supuso la decadencia del arte de la memoria.

<sup>6</sup> Para profundizar se puede consultar la obra de Manuel Castells: *La Era de la Información*.

<sup>7</sup> El surgimiento de los fonolibros, aunque no han tenido mucha difusión en el mercado editorial, evidencia una transformación de los hábitos lectores, donde lo visual deja de ser el principal estímulo perceptivo de la lectura.

tante que puede sorprender a los lectores del libro electrónico es la del papel y tinta electrónica, mismos que a través de dispositivos como los Tablet PC de Microsoft, podrán replicar la sensación de los libros impresos” (Yáñez, 2004: 51); por ahora sólo podemos acceder al texto digital<sup>8</sup> por medio del computador y uno de sus dispositivos de salida, el monitor -el cual en la mayoría de los casos es rechazado para ejercicios de lectura porque produce fotosensibilidad-. Aunque en la actualidad se ha desarrollado la pantalla líquida<sup>9</sup> para evitar el cansancio visual, aun el computador, como mediador entre el texto escrito y el entendimiento, se rechaza por diferentes razones, todas alusivas al gusto por el texto impreso en papel, paginado y encuadernado.

Ahora bien, en la sociedad de la información no todo es reemplazo, de hecho se pueden retomar conceptos usados hoy en día que no son propiamente emergentes, ya existían y habían sido usados en otros contextos. Conceptos tales como cibernauta, navegación, ventana, red, portal, virtualidad, icono<sup>10</sup>, fueron empleados para designar representaciones y acciones humanas relacionadas con oficios y artes<sup>11</sup>. Dichos conceptos relacionados con términos propios de la revolución tecnológica como hipermedia, ciberespacio, brecha digital, internet, conectividad, realidad virtual<sup>12</sup>, hipervínculo, se hacen fundamentales en los procesos de comunicación mediados por la tecnología, aunque muchos tenían ya orígenes tempranos en otras épocas.

Por ejemplo, el concepto actual de hipervínculo hace referencia a la relación de elementos en una red de conocimiento, de un lugar en el ciberespacio<sup>13</sup> puedo ir otro enlazando imágenes con texto, texto con imágenes, imágenes con sonido, sonido con texto. Pero esto mismo se hacía ya en la edad media cuando los grandes maestros de retórica, como Quintiliano por ejemplo, describían la “técnica arquitectónica para imprimir en la memoria una serie de lugares” (Boorstin, 2000: 465), en dicha técnica eran fundamentales dos elementos el lugar (locus, i) y la imagen (imago, imaginis). Se pensaba en un lugar, un casa por ejemplo, con múltiples habitaciones; luego se asociaba cada idea que se quería recordar con una imagen y al recorrer imaginariamente la casa en cada habitación se depositaba, ordenadamente, la imagen correspondiente: “si mentalmente depositáis una lanza en la sala de estar y una ancla en el comedor, después recordaréis que debéis primero hablar de la guerra, luego de la marina, etc” (Boorstin, 1986: 465); en este ejercicio mental de metacognición<sup>14</sup> hay mas que relación de conceptos, ya que cada imagen representa metafóricamente no solo un objeto, sino que remite al tema de un discurso, en términos actuales equivaldría a los *hipervínculos medievales*. En ningún momento se va a hablar del ancla y la lanza, sino de su sentido y significado.

Ya desde esa época se hacía distinción entre memoria natural y memoria artificial, tomando esta última como aquella

que se desarrolla usando diversas técnicas; con los avances tecnológicos algunas de ellas fueron olvidadas y otras perfeccionadas al ser susceptibles de representación gráfica en productos multimedia -con la ayuda de programas de diseño y desarrollo como Corel Draw, Flash, ToolBook, entre otros-; sin embargo, de la misma forma que la retórica pierde valor cuando se empieza a usar de manera superficial, dándole importancia únicamente a la relación entre imágenes olvidando el sentido de las mismas, la memoria se desvirtúa cuando se emplea de forma meramente práctica para recordar *datos*, nombres de personas, lugares o cosas, fechas, relaciones numéricas, etc<sup>15</sup>. En la retórica se ha perdido también la metáfora, su lugar literario. Usada con mucha frecuencia para

<sup>8</sup> El texto digital evidencia ventajas con relación al texto impreso y de allí su atractivo para cierto público. “Hay personas que aman los libros electrónicos; les gusta la funcionalidad que permite sus modos de búsqueda, que se puedan hacer más grandes los caracteres o cambiar la tipografía, que pueda invertirse la iluminación de la pantalla para resaltar el texto, que se pueda marcar en diferente color y hacer anotaciones y no sólo subrayar” (Kuchmet, 2002: 323)

<sup>9</sup> Todas las pantallas están divididas en pixels. Si se fija la vista en cualquier pantalla, aun en el monitor de un computador, se verán unos diminutos puntitos iesos son los píxel!. Las pantallas de televisión y los monitores convencionales están alimentados por un rayo catódico. Pero en la pantalla líquida cada pixel consiste en dos moléculas de benceno que se encuentran en un estado semi líquido y sólido. La pantalla líquida es segura, duradera y no contamina -afirman sus fabricantes-, además no emite los rayos x de las pantallas convencionales que dañan la vista.

<sup>10</sup> Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de un ordenador con el fin de representar ya sea una determinada acción a realizar por el usuario (ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, un documento, un dispositivo, un estado del sistema, etc).

<sup>11</sup> Se debe recordar que de la palabra griega *téchne* se derivarán conceptos como técnica y tecnología, los cuales a partir de la revolución industrial se convierten en un binomio inseparable, cuando de hablar de desarrollo se trata. “Los griegos usaban el término para designar una habilidad mediante la cual se hace algo, (generalmente se transforma una realidad natural en una realidad artificial)”. (Ferrater, 2002: 3450)

<sup>12</sup> En 1965 surge el concepto de Realidad Virtual, cuando Ivan Sutherland (hoy miembro de Sun Microsystems Laboratories) publicó un artículo titulado “The Ultimate Display”, en el cual describía el concepto básico de la Realidad Virtual. Aunque no existe una definición totalmente aceptada de realidad virtual se puede decir que consiste en *la simulación de medios ambientes y de los mecanismos sensoriales del hombre por computadora, de tal manera que se busca proporcionar al usuario la sensación de inmersión y la capacidad de interacción con medios ambientes artificiales*.

<sup>13</sup> “...el ciberespacio, término acuñado por William Gibson en su clásica obra *Neuromancer*; *ciberespacio* es el modo en que muchos pensadores y autores denominan al espacio libre donde nos movemos y nos moveremos cada día más a través de las redes de telecomunicaciones (hoy, esencialmente *Internet*)...” (Joyanes, 1997: 5).

<sup>14</sup> Al respecto profesores de la Universidad Pedagógica citan en la investigación *Metacognición y razonamiento espacial en juegos de computadora* Metcalfe y Shimamura (1994): “La metacognición es un área de investigación en ciencia cognitiva que puede describirse como aquella que toma como objeto de estudio el conocimiento que el ser humano desarrolla sobre la manera como aprende, percibe, recuerda, piensa o actúa” (Maldonado, 1999:11).

<sup>15</sup> Es así que la memoria en los procesos educativos de la pedagogía tradicional, desde Comenio hasta nuestros días, juega un papel fundamental para el desarrollo del intelecto y el ejercicio de la virtud; lo memorizado es incuestionable, se asume que es verdadero *per se* y que indica lo que representa y ya, convirtiéndose el aprendizaje en reproducción de saber sin construcción de conocimiento.

ilustrar, a manera de ejemplo, dejó de significar, se toma en la mayoría de situaciones no como significante sino como significado. Es por eso que cuando usamos la metáfora como ejemplo se toma literal y no como figura, no quedarse en el ejemplo implica un ir más allá. Igualmente en los productos multimedia, páginas web o libros electrónicos (e-books), son fundamentales, como metáforas, los íconos y links, ya que ellos permiten leer y navegar, pero deben interpretarse, encontrar -en el caso de los íconos- su significado, es decir, qué representan, configurando poco a poco una nueva cultura:

Las nuevas tecnologías, esencialmente informática y telecomunicaciones, y sus variantes más avanzadas como *multimedia* y *realidad virtual*, al igual que ya sucedió con otras tecnologías, transforman la sociedad e imponen una nueva cultura. La cultura informática y su máximo exponente, la cultura *cibernética*, constituyen una nueva cultura, que puede resultar radicalmente distinta a la que había antes. (Joyanes, 1997: 6)

En esta *nueva cultura* el libro electrónico (e-book) no desplaza el libro impreso, lo complementa materializando no sólo el grafo, la letra, sino la imagen y el sonido (hipermedia). Lo que antes únicamente estaba registrado en la mente y se podía recrear en un acto introspectivo, ahora se exterioriza en el monitor de la máquina. No han pasado a un segundo plano los sentidos, por el contrario la acción mediática de la tecnología recalca su valor. Es así que los estímulos sensoriales son la base de las producciones multimedia desarrollando a su vez nuevas formas de lectura:

... la comprensión tradicional del proceso de lectura se ve afectado, ya que en un fenómeno *hipermedial* ésta deja de ser un acto eminentemente pasivo, para re-configurarse en uno creativo que permite al lector *hipermedial* navegar a su gusto por el texto, profundizando en lo que le interesa, interactuando con el entorno digital por medio de los recursos (el texto mismo, las imágenes, los sonidos, las animaciones, etc.), se abren múltiples horizontes de sentido que están mediados por lo audiovisual (Barragán, 2006: 83).

Si en otro tiempo el abogado, el médico y el sacerdote, al igual que el poeta y el músico, eran tenidos en muy alta estima por su habilidad para memorizar y comunicar por medio de la palabra, hoy día se valora al diseñador gráfico y al programador por su capacidad para integrar elementos. Incluso los artistas de antaño son nutridos por la creatividad de hoy, de la escultura y la pintura en lienzo se ha pasado a las instalaciones, convirtiendo el mundo mágico y privado de la mente en algo público en el mundo virtual del ciberespacio:

En efecto, la imaginación como fundamento de toda actividad creadora se manifiesta decididamente en

todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido hecho por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y la creación humana basada en esa imaginación (Vigotsky, 1987: 6).

En la edad media dibujar sonidos, escribir, cobró gran importancia, la mediación de la escritura permitía superar las barreras de tiempo y espacio, y si además se estimulaba el oído por medio del canto, se abría fácilmente camino a la memoria. Es por ello que en la actualidad además del texto, la imagen y el sonido en la multimedia son tan importantes porque permiten superar además del tiempo y el espacio las barreras de la personalidad -una persona introvertida se comunica mejor haciendo uso de dispositivos multimedia<sup>16</sup>-

Continuando con las analogías, de la misma forma que en el medioevo se depositaba el conocimiento en las bibliotecas hoy se deposita en el ciberespacio, por su gran capacidad para almacenar información y recurrir a ella en *tiempo real*, es decir, de forma inmediata -aunque no hayan desaparecido aun los grandes recintos con anaqueles y gran variedad de libros contenidos en ellos-. En la actualidad existen muchas páginas en Internet en donde se pueden descargar gratuitamente versiones de obras contemporáneas e incluso clásicas de la literatura, se puede resaltar la circulación del saber como un beneficio directo de las tecnologías, aunque existan algunas restricciones con los derechos de autor. "Resulta muy inquietante ver como se debaten: el derecho a la información y los derechos de autor, pues mientras el primero es visto como un privilegio inalienable, el segundo parece tener sólo fines lucrativos" (Yáñez, 2004: 49). Es por ello que algunos autores han liberado voluntariamente sus obras para ser reproducidas, ya sea por medio de la fotocopia<sup>17</sup> o de la electrónica<sup>18</sup>, y así difundir la cultura; como en su momento lo

<sup>16</sup> "Los foros directos o en línea (*On-line*) permitirán que las personas interactúen con computadoras sin usar palabras, mediante iconos (pequeños dibujos, gráficos, logotipos, etc.). Los entornos de realidad virtual y las nuevas tecnologías multimedia, han traído nuevos mensajes" (Joyanes, 1997: 6).

<sup>17</sup> Que aunque es condenada por algunos es enaltecida por otros como un instrumento más de la democratización de la cultura (Cataño, 1995)

<sup>18</sup> Muchos de los e-books que hoy circulan en la red o se difunden en CD-ROM surgen de la digitalización de textos impresos, pero cada vez con más frecuencia se crean libros electrónicos desde su origen. Como el libro impreso el libro electrónico ha ido evolucionando, en un primer momento solo hacia referencia al cambio de formato, es decir, del papel a la pantalla (Gama, 2002); pero después con la distinción entre escribir y digitar -que se empezó a hacer evidente con la máquina de escribir en donde la impresión era simultánea a la acción de oprimir teclas- la mediación entre dispositivo de entrada y dispositivo de salida -teclado, mouse, pantalla, impresora- se hace importante. El digitar -preferimos este concepto para no confundirlo con el de escritor que hace más referencia hoy en día a literato- puede ingresar y editar simultáneamente un texto, elegir por ejemplo un tipo determinado de fuente, tamaño y color, acompañándolo incluso si quiere de imágenes o sonido.

hizo Carlo Magno cuando al contratar al Monje Alcuino buscaba apoyar, enaltecer e incentivar la labor de los copistas.

Así, la acción de duplicar no siempre fue sancionada, de hecho no sólo en Occidente, también en Oriente dicha labor era tenida en gran mérito, para los monjes budistas y devotos en general, por ejemplo, multiplicar las imágenes de buda y los textos sagrados era convertirse en un réplica del mismo buda (Boorstin, 2000).

No se puede desconocer que lo que motivó en un primer momento tanto en occidente como en oriente la copia de manuscritos y la impresión en un segundo momento, fue el deseo de difundir la doctrina religiosa imperante, por eso lo primero en multiplicarse culturalmente fueron los libros considerados sagrados. En el proceso de transcripción no siempre se comprendía plenamente el sentido del texto -no todo el que era capaz de escribir necesariamente era un gran hermenéuta, porque no cualquiera tenía la autoridad para interpretar textos sagrados, es más muchos de los copistas ni siquiera sabían leer-, lo que si se puede afirmar es que se hacía con mucha devoción y respeto, aunque existiera una intencionalidad de fondo, el perdón de las faltas o pecados, por ejemplo.

Dicha práctica de antaño se diferencia en mucho del Copy-Paste de hoy, en donde, en la mayoría de ocasiones, ni siquiera se selecciona con criterio claro la información, simplemente *se toma se pega y listo*, sin comprensión ni mucho menos respeto por el conocimiento. Por eso, más grave que la copia en sí, como acto voluntario que busca cumplir con un requisito académico o ganar un determinado reconocimiento sin mayor esfuerzo o atribuyéndose la autoría de un texto producido por alguien más -por lo cual se le considera delito y se le da el nombre de plagio-, es el hecho de creerse incapaz de expresar con letras lo que de hecho expresamos frecuentemente con palabras<sup>19</sup>, el pensamiento.

Sin embargo, como se constata cada vez con más frecuencia en algunos sectores de la sociedad actual, no todo lo que hablamos tiene contenido, dice algo. Esa es una de las paradojas del mundo tecnologizado, entre más "aparatos" -tómense estos como herramientas o instrumentos- existen para hablar o transmitir información, menos nos comunicamos. Tal vez estemos presenciando la irrupción de una nueva manifestación del lenguaje, ya no gestual, verbal, gráfico o literal, sino, posiblemente, una mezcla difusa de los tres, la multimedia.

En la última década del siglo XX se desarrolló el concepto de multimedia, haciendo referencia a la integración de medios: imágenes, sonido y texto. Lo que inicialmente se transmitía por diferentes canales de comunicación -la palabra, la escritura o las imágenes-, hoy día se transmite, gracias al de-

sarrollo tecnológico, por un único medio, el electrónico. La prensa, la radio y la televisión fueron pioneros en la utilización de los diferentes canales, sin embargo, es la interactividad<sup>20</sup> lo que hace diferente la comunicación de hoy, gracias al tratamiento informático del saber:

El hombre actual y naturalmente el hombre del futuro, acceden por un sólo canal de comunicación a los bancos de datos, voz y sonido, e imágenes, al mismo tiempo. Pero, la computadora, el disco compacto CD-ROM, un módem, una línea de comunicaciones y últimamente una macrored de comunicaciones como internet, han creado la *cultura multimedia*: el ocio, el estudio, la cultura, la ciencia, etc., son algunos de los muchos campos que se están viendo afectados por la tecnología del CD-ROM, y por ende de la *multimedia*. (Joyanes, 1997: 7).

Por último, y dejando espacio para continuar la exploración teórica, aunque la afirmación cause polémica y escozor -sobre todos a los defensores y crédulos de las promesas de la modernidad-: *no se hubieran dado los grandes adelantos de época moderna si no la hubiera antecedido el medioevo*. Paradójicamente, aunque es en la modernidad cuando con el desarrollo industrial se le da gran importancia a la ciencia y a la invención de máquinas, podría plantearse para discusión que *es con la revolución tecnológica y la posmodernidad que se retoman elementos para la difusión de la cultura de la edad media*<sup>21</sup>, porque no todo en ella fue oscurantismo.

Así pues, el ser humano de hoy experimenta la necesidad imperante de buscar canales de expresión, creación y comunicación de la cultura. Esto puede ser el resultado de la resignificación de su relación como sujeto con el mundo

<sup>19</sup> Aunque no siempre lo que se dice tiene sentido. Es decir, no todos los sonidos que emitimos son palabras, se debe hacer distinción entre voz y palabra, porque no siempre la voz expresa palabras, como lo afirmaba Agustín de Hipona en uno de sus sermones: "La palabra, si no tiene como finalidad significar no es una palabra. La voz, aunque resuena -y resuena irracionalmente cuando un hombre se lamenta sin hablar-, puede llamarse voz, pero no puede llamarse palabra. Alguien gime: es una voz; alguien se queja: es una voz. Es un ruido informe que produce estrépito en los oídos sin ninguna finalidad de significación. Ahora bien, la palabra, si no significa nada, si no comunica una sensación a los oídos y otra a la mente, no es una palabra... La palabra tiene, aun sin la voz, el mayor valor; pero la voz sin la palabra es vacía" (San Agustín. Sermones 288, PL t. 38, c. 1304).

<sup>20</sup> La interactividad implica interconexión multidireccional, y se produce fundamentalmente por la irrupción de los nuevos sistemas multimedia. Esta interconexión multidireccional, en teoría, ofrece la posibilidad de que aparezcan tantas fuentes y motores de información como posibilidades, como polos o como nodos pueda haber en las redes, que son teóricamente infinitos, desde el momento en que cada individuo, dueño de un equipo multimedia conectado a una red, ahora Internet, puede convertirse en emisor y difusor de información, además de, naturalmente, ser receptor (Joyanes, 1997: 17).

<sup>21</sup> El *mail*, *Chat*, foro *on-line*, son ejemplos de técnicas empleadas en el inicio mismo de la *universidad* como cuerpo colegiado en torno al saber.

lingüísticamente dado e interpretado, por ello, y como nada ni nadie nos puede garantizar plenamente que el libro en su formato impreso no desaparecerá, hay que disfrutarlo ahora mientras existe.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Aguirre Romero, Joaquín. *El futuro del libro*. Madrid: Departamento de Filología Española - Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

<https://www.ucm.es/info/especulo/numero5/futlibro.htm>

Barbero, Jesús Martín. *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. México: GG MassMedia, 1991.

Barragán, D. *Hipermedia e Implicaciones Socioculturales: posibilidades narrativas de la subjetividad*. En: *Revista universidad de la Salle*, No. 42 (julio-diciembre de 2006)

Boorstin, Daniel. *Los Descubridores*. Traducción de Susana Litjmaer. Barcelona: Crítica, 1986.

Castells, Manuel. *La Era de la Información*. Buenos Aires: Siglo XXI editores, 2002. Vol. 1: La sociedad red Vol. 2: El poder de la Identidad, Vol. 3: Fin de milenio.

Cataño, Gonzalo. *La artesanía intelectual*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Palza y Janés, 1995.

Checa Cremales, José Luis. *El libro antiguo*. Madrid: Acento Editorial, 1999.

Dahl, Svend. *Historia del libro*. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

Ferrater Mora, José. *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Ariel, 2002.

Gama Ramírez, Miguel. *El libro electrónico: del papel a la pantalla*. En: *Revista de la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM, Nueva Época*, Vol. 5, No. 1, (enero-junio 2002).

Joyanes Aguilar, Luis. *Cibersociedad: Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill, 1997.

Kuchment, Anna. *Not Ready for the Prime Time*. *Newseek* vol. 139 (23), 2002, p. 323

Le Goff, Jacques. *Los intelectuales de la Edad Media*. Buenos Aires: EUDEBA, 1965.

Maldonado, Luis et al. *Metacognición y razonamiento espacial en juegos de computador: incidencia de juicios de metacognición y sugerencia de estrategias en el aprendizaje autónomo*. Santafé de Bogotá IDEP, 1999.

Paredes, Jorge. *Libro y lectura en la era digital: el gran desafío de la educación actual* [Versión electrónica]. En: *Ediciones Simbióticas* [Revista Virtual], 2005. Consultado: Enero de 2007. [http://www.edicionessimbioticas.info/articulo.php?id\\_article=402](http://www.edicionessimbioticas.info/articulo.php?id_article=402)

Perelman, Chaim. *El imperio retórico: retórica y argumentación*. Traducción de Adolfo León Goómez giraldo. Santafé de Bogotá: Norma, 1997.

Ramírez, José Luis. *Arte de hablar y arte de decir. Una excursión botánica en la pradera de la retórica*. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Facultad de Ciencias Económicas y sociales., 1999.

Ricoeur, Paul. *La metáfora viva*. Madrid: Ediciones Cristiandad, 2001.

San Agustín. Sermones 288, PL t. 38, c. 1304 citado por: Rincón González, Alfonso. *Signo y lenguaje en San Agustín*. Bogotá: Universidad Nacional, 1992.

Vigotsky, Lev. *Imaginación y creación en la edad infantil*. Traducción de Francisco Martínez. La Habana: Pueblo y Educación, 1987.

Yáñez, José. *El libro electrónico, nueva herramienta para el aprendizaje (estado actual y perspectiva)*. En: *Revista de la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM, Nueva Época*, Vol. 7, No. 1, (enero-junio 2004).