



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario
Argentina

Camusso, Mariángelos
Algunas pantallas. Recorrido por interfaces y dispositivos
La Trama de la Comunicación, vol. 13, 2008, pp. 27-35
Universidad Nacional de Rosario
Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927063002>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Algunas pantallas

Recorrido por interfaces y dispositivos

Por Mariángel Camusso

Docente de la Licenciatura en Comunicación Social. Facultad de Ciencia Política y RR. II. UNR

SUMARIO:

Pretender realizar un análisis sociosemiótico de pantallas nos obliga a realizar un derrotero por textos de varios autores a fin de lograr delimitar un instrumental de conceptos operativos que nos permitan definir un corpus e intentar un abordaje analítico del mismo. Pantallas, dispositivos, interfaz son conceptos que aparecen en profusión de textos, a veces como términos intercambiables, otras veces en relaciones jerárquicas o inclusivas. Paralelamente al recorrido teórico en torno a estos términos, este artículo presenta una taxonomía de paquetes significantes pausibles de ser analizados. La unidad, límites y recortes de cada uno de ellos interpela a su vez, las concepciones que establezcamos sobre los primeros. En este ida y vuelta entre corpus y marco teórico reflexiona sobre la posible utilidad de la incorporación del concepto de género para la tarea de establecer tipologías discursivas.

DESCRIPTORES:

dispositivo, interfaz, pantallas, estéticas, géneros

SUMMARY:

To try to conduct a socio-semiotic analysis of screens forces us to revise texts from several authors in order to be able to delimit a set of operational concepts that enable us to define a corpus and attempt to approach it analytically. Screens, devices, interface are concepts that appear in numerous texts, sometimes as interchangeable terms, sometimes in hierarchical or inclusive relationships. In parallel with the theoretical walkthrough of these terms, this article features a taxonomy of signifying packages fit to be analyzed. The unity, limits and delimitations of each of them question, in turn, the conceptions we establish as regards the first ones. In this comings and goings between corpus and theoretical framework, the article reflects upon the probable usefulness of adding the concept of genre to the task of setting up discursive typologies.

DESCRIBERS:

device, interface, screens, aesthetics, genres

El presente artículo intenta reflexionar sobre las dificultades que se presentan a la hora de intentar una descripción -en producción- de "las modalidades estilísticas, retóricas y enunciativas de la puesta en pantalla".¹

Dificultades que se manifiestan al momento de decidir cuáles son las categorías que nos permiten definir un corpus sobre el cual utilizar operativamente esas mismas categorías. Esto es, el recorte de un corpus – paquete significante- exige definir cuáles son los conceptos a partir de los cuales puedo decir esto corresponde al corpus y esto no; pero al momento de diseccionar este "tipo de corpus", las herramientas se vuelven difusas, imprecisas y nos reenvían a la indagación acerca de las múltiples acepciones de terminologías por demás de utilizadas tales como pantallas, dispositivo, interfaz.

Pensar las estéticas de las pantallas es pensar el idioma analítico de John Wilkins es pensar la arbitrariedad imprescindible para establecer categorías dentro de una vastedad en la que todo cabe: desde los animales pertenecientes al Emperador hasta los dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello.²

Ante esta profusión, un primer recorte consistió en diferenciar tipos de pantallas: la pantalla TV, la pantalla del celular, la pantalla de la PC,³ descartando así otro tipo de pantallas que hacen a nuestra vida cotidiana como las de los cajeros automáticos. Ahora bien, ¿cuál es la variable que nos permite diferenciar –y elegir como objeto de análisis- entre los tres tipos de pantallas descriptas si en las tres (pero especialmente en dos de ellas –PC y celular- pueden realizarse operaciones similares como navegar por la web y establecer conversaciones telefónicas?

Recortar sólo una pantalla entre las tres, no simplifica la investigación, porque nos obliga a preguntarnos sobre la propia definición del término pantalla. ¿Qué es en definitiva una pantalla? ¿Es el objeto que la soporta y su modo físico de existir y ponerla a nuestro

alcance? ¿Es, por ejemplo, la PC una pantalla? ¿O es un crisol -¿un dispositivo?- donde deambulan monitores de pantallas. ¿O es cada pantalla, aludiendo ahora a cada nueva configuración topográfica, -cada interfaz?- un dispositivo?

POSIBLES OBJETOS DE INVESTIGACIÓN

Investigar las estéticas de las pantallas, acudiendo a otra analogía borgeana, es investigar un camino de bifurcaciones infinitas. Siempre hay otra pantalla para ver, otro vínculo para visitar, otra ventana para abrir. Delimitar dentro de esa diversidad un cuerpo "consistente" que permitiera establecer algún tipo de tipología parece una tarea metodológicamente imposible.

Una breve, incompleta e inexacta lista de puestas en pantalla factibles de analizar podría incluir:

- **El escritorio y sus metáforas:** El diseño de ese espacio de pantalla que hemos popularizado en llamar escritorio, con su sistema de analogías oficinas y su codificación icónica que, estabilizado, aceptado y reproducido parece haberse vaciado de su contenido metafórico para transformarse en una realidad que opera sobre la organización y administración de la vida cotidiana.⁴ Dentro de este fenómeno de metáforas des-metaforizadas⁵ (y por ende convertidas en símbolo, dado que su razón de ser así ya no tiene que ver con la capacidad de representar para los usuarios una realidad conocida por ellos previamente y permitirles operar a través de esta relación de semejanza sino que pareciera ser un conjunto arbitrario de pictogramas) podrían incluirse elementos estéticos que, aparentemente decorativos, podrían dar cuenta de maneras de concebir y de usar la superficie de las pantallas.
- Me refiero puntualmente a las imágenes forman la biblioteca de imágenes de Windows para elegir fondo de pantalla. Cualquiera que tenga una PC en su casa, o su trabajo sabe que abundan los paisajes y

diferentes formas de bodegones. Paisajes que van desde lo bucólico a lo exótico, ventanas abiertas al espacio –ideal- del no trabajo, pero también de un sentido del ocio instalado en un imaginario “antiguo”. La foto del paisaje (exótico o bucólico) pareciera ser la contracara del espacio oficinesco, pero complementaría su metáfora. Si el mito de la oficina es quererirse y la ventana al mostrar la calle acerca al sujeto oficinista a la vida que pasa allá afuera, el escritorio de la PC ofrece su propio ventanal al vacío: espacios de desconexión (la isla perdida, la playa), tiempos de desconexión (las piedras celtas), lo no tecnológico (el campo, el establo).

- Dentro de estas configuraciones otro corpus a analizar podría ser el de los fenómenos de personalización del escritorio a través de las imágenes. Es cierto que este tipo de análisis nos sitúa más cerca de un tipo de investigación de orden etnográfica, más vinculada a los usos y apropiaciones que a la descripción estética, en tanto la variabilidad estética puede ser inabarcable. Pero tal vez, la tipología discursiva de lo colocado en la pantalla (lo puesto en pantalla en el sentido más literal de la expresión) permita comprender la supervivencia de la metáfora organizativa –la oficina-. Cuando el usuario ejerce su derecho a la personalización, a la diferenciación y por ende a la apropiación de ese espacio virtual y elige no elegir una imagen de esta biblioteca y la suplanta por la foto familiar, el ídolo personal o la “figurita difícil”, ¿no continúa trasladando cierta lógica oficinesca que establece como prerrogativa de la personalización del espacio de trabajo la instalación de portarretratos familiares en el escritorio?
- Los infinitos (finitos) diseños de los sitios web, especialmente de los web sites corporativos. Infinitos por su extensión, amplitud, variedad. Finitos porque las convenciones sobre navegabilidad, liviandad o accesibilidad han cristalizado una macro distribución de menús laterales o superiores y submenús

desplegables que determina ciertas maneras de organización de la información que parecieran estar llegado a un índice de saturación. Preguntarnos en este marco si la diáspora de configuraciones de recursos visuales – color, textura, tipografías, composición- permite aunar, agrupar, encontrar regularidades según rubros, proveniencia, tamaño o tipología de empresa, etc. Yendo más allá, tal vez podrían aventurarse si los mapas de sites pueden leerse como planos o mapas de las estructuras organizacionales de las instituciones representadas o si, por el contrario, éstas se reorganizan para acomodarse a la estructura normativa de estos mapas.

- El diseño de banners y de otras formas publicitarias en Internet.
- La narrativa Power Point: Una estética del efecto y de la profusión que constituye una narrativa hecha de movimientos, de cortes y sucesiones que no parecen remitir a las lógicas de operaciones tradicionales –devenidas de la narrativa cinematográfica o televisiva – para establecer relaciones de temporalidad, especialidad o jerarquías. La denominación elegida en esta oportunidad -narrativa Power Point- refiere a su modo popular de difusión, pero podría aludir a todo tipo de presentaciones que se estructuren en torno a una sucesión de planos mediados por efectos diversos. Los banners publicitarios encontrarían aquí ciertos parentescos.
- Los diseños de plantillas: ya sean Power Point, Blogspot, Wordpress, que facilitan la tarea abriendo un abanico acotado de posibilidades estilísticas y suponen en ese autodefinirse como “bibliotecas de estilos” una colección en su estado de completud, pero invitan a la vez, al ejercicio combinatorio de recursos que habilita a los usuarios a construir su estilo propio, único y diferenciado.
- El diseño de la interfaz gráfica de diferentes paquetes de softwares que habilitan preguntas sobre las similitudes y diferencias en sus planteos visuales

y las hipótesis subyacentes en cada uno de ellos acerca del usuario modelo en torno al cual fueron configuradas.⁶ Cabe preguntarse en este sentido qué relaciones pueden establecerse entre las configuraciones de estos paquetes y las delimitaciones de campos profesionales y por ende de sujetos profesionales que cada uno de ellos realiza.

- La estética de los diarios, revistas y otros medios “tradicionales” en su versión digital.
- La estética minimalista, sin estética, despojada, y “funcional”-heredera de la tradición moderna constituida sobre las premisas “la forma sigue a la función” y “menos es más”- de espacios populares como el paquete Google en comparación con otros paquetes de servicios como Hotmail, Yahoo, etc.

La lista podría continuar ad-infinitum, podría combinarse, subdividirse, triangularse. Lo que evidencia en su diversidad es la necesidad de buscar metodológicamente variables que permitan definir por qué recorremos a los fines analíticos un conjunto de ellas por entre otros muchos.

ACERCA DEL CONCEPTO PANTALLA

Si seguimos el razonamiento de Oscar Traversa y definimos pantalla como “superficies que se modifican a intervalos variables, según distintos modelamientos de la luz y comportan diferentes relaciones de los que se encuentran frente a ella”⁷ y sostenemos que “cada régimen de pantalla comporta un posicionamiento del cuerpo”, la distinción realizada entre las tres pantallas mencionadas se asienta básicamente en la diferencia en las modalidades de vinculación.

Ahora bien, una distinción asentada en la “corporeidad y socialidad”⁸ que cada una de ellas implica, no pareciera ser congruente con el objetivo de describir modalidades estéticas. Quiero decir, la diferente proximidad entre cuerpo y pantalla, puede no tener relación alguna con la selección de recursos estilísticos.

ticos.

Planteado así, tal vez la segmentación es sólo una cuestión de gusto. Pero elegir una pantalla entre varias –teniendo en cuenta que cuando decimos una pantalla estamos diciendo todas las pantallas PC, o todas las pantallas de celulares- no simplifica la tarea de delimitar el corpus en modo alguno. Porque lo complejo de las pantallas, es que esa modelización temporal de la luz es en sí misma, tal vez semióticamente inaprensible. Lo analizable son las modelizaciones particulares y éstas se multiplican y desparraman en cada clic.

ACERCA DEL CONCEPTO DISPOSITIVO

En el transcurso de la investigación hemos indagado el concepto de dispositivo⁹ y su genealogía en busca de una conceptualización teórica que nos permita delimitar precisiones conceptuales.

En este recorrido nos preguntamos acerca de la potencialidad englobadora o delimitante del término. En otras palabras, nos preguntamos si el concepto dispositivo nos resulta de utilidad para delimitar un tipo de puesta en pantalla o es un término de orden general que sólo puede utilizarse para definir al conglomerado complejo de cada una de estas configuraciones mediático-tecnológicas. Más directamente aún nos preguntamos si el concepto de dispositivo nos permite establecer cada uno de estas puestas en pantalla como un dispositivo diferente o, por el contrario es un término generalizante que alude a toda la Pantalla PC o a toda la Internet.

Si retomamos la versión foucoultiana del término y sostenemos que un dispositivo se define por la relación entre una estructura de elementos heterogéneos que pertenecen tanto al campo de lo discursivo como de lo no discursivo, la naturaleza del vínculo que existe entre esos elementos heterogéneos y su inscripción en un juego de poder, podemos definir como dispositivo tanto la totalidad como la parcialidad. La pantalla PC se inscribe en una estructura que además

de sus configuraciones estético discursivas "internas" se relaciona con elementos heterogéneos como ser las relaciones laborales, los régimenes de ocio, de consumo, de entramados familiares, de legalidades, etc. Y en esta inscripción participa de juegos de poder - saber.

Pero esta misma concepción nos puede permitir recortar sólo una de esas puestas en pantalla. Así el objeto de análisis "Presentaciones Power Points" por ejemplo, puede pensarse como un dispositivo que estructura elementos heterogéneos (una narrativa, un espacio de difusión, una manera de ser profesional, trabajador, estudiante) con naturalezas vinculares diversas (legales, pedagógicas) y una inscripción determinada en un juego de poder - saber.

Siguiendo este razonamiento por demás simplificado, cada uno de los posibles problemas enumerados más arriba podría analizarse como un dispositivo en sí mismo, inscripto a la manera de muñecas rusas en un dispositivo mayor.

Algo similar resulta si acudimos a la noción de Deleuze acerca del dispositivo, articulada en torno a las dimensiones curvas de visibilidad, curvas de enunciación, líneas de fuerza y líneas de objetivación. Sin embargo, pareciera que la utilización de estos parámetros para definir los dispositivos podría habilitar una visión más descentrada, más atomizada de los dispositivos pantalla, en tanto cada una de las puestas en pantalla podría convocar o definirse a partir de una articulación radicalmente diferente de las cuatro dimensiones descriptas. Siguiendo este razonamiento cada puesta en pantalla implicaría un dispositivo particular y diferente.

Esta noción se relacionaría con la que propone Giorgio Agamben cuando propone llamar dispositivo a "cualquier cosa que tenga de algún modo, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes";¹⁰

sosteniendo que la proliferación actual de dispositivos es paralela a una inmensa proliferación de procesos de subjetivación.

Pero asentarse en estas nociones trae aparejado otro peligro, el de deambular demasiado imprevistamente entre la descripción en producción (atendiendo por ejemplo al análisis de las líneas de enunciación) y la exploración de modalidades de consumo y procesos de reconocimiento¹¹ (atendiendo a las líneas de subjetivación)

ACERCA DEL CONCEPTO INTERFAZ

Otro de los conceptos diseccionados e indagados a fin de establecer precisiones conceptuales y metodológicas es el concepto de interfaz. En este sentido un recorrido interesante es realizado por Gui Bonsiepe¹² cuando describe las múltiples concepciones acerca del mismo en un recorrido que va desde cierta concepción utilitarista para la cual la interfaz se define como un "utensilio a través del cual hombres y computadoras se comunican entre sí" hasta una postura radical que sostiene que la interfaz, lejos de ser una instancia de mediación "es" la realidad del programa.

Distinciones similares realiza Carlos Scolari en "Hacer clic", partiendo de la definición de interfaz "como término especializado del universo discursivo informático, (que) designa un dispositivo capaz de asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas (o entre un sistema informático y una red de comunicación)".¹³ Desde esta concepción de cierto corte instrumental, Scolari avanza articulando nociones devenidas de la semiótica por un lado y de las ciencias cognitivas por otro, intentando desmontar "el mito de la transparencia de las interfaces".

Contrariando este mito, el autor sostiene que detrás de cualquier interacción entre máquina y usuario, por más simple que ésta sea, se articulan procesos semióticos y cognitivos, que se esconden detrás de la aparente transparencia y automatidad de las inte-

racciones con las máquinas digitales.

Avanzando en su propuesta metodológica de analizar su objeto de estudio a través de un modelo semiótico cognitivo, basado entre otras nociones en la analogía con cierto modelo conversacional, Scolari finalmente define a la interfaz como "el lugar donde se desarrolla el 'duelo' entre la estrategia del diseñador y la estrategia del usuario, el entorno donde el simulacro del usuario 'conversa' con el simulacro del diseñador o el espacio de encuentro entre una gramática del diseño y una gramática del uso. Durante el proceso de interacción, todas estas figuras virtuales (...) entran en una dinámica de choques y mutaciones recíprocas. Estos cambios y colisiones semiótico-cognitivas obligan a una redefinición constante del dispositivo y su usuario".¹⁴

Retomando nociones de Scolari, por su parte, desde una perspectiva filosófica, la Dra. Sandra Valdettaro sostiene "La interfaz define, de manera general, el tipo de relación que se establece con el usuario. La página digital, por ejemplo, se visualiza como un complejo conglomerado de códigos y lenguajes donde se articulan lo cromático, lo sonoro, lo interactivo, lo topológico. La interfaz es un "entre-dos", su función de "cópula" produce el modo del vínculo enunciativo".¹⁵

El recorrido, breve, realizado por el concepto reafirma algunas hipótesis referidas en otros trabajos anteriores ya publicados: la mayoría de los abordajes sobre la interfaz refieren a problematizar la "esencia" de la relación entre usuario y máquina (tal vez podríamos aventurar entre usuario y dispositivo) pero muy escasamente apelan a una descripción interpretativa de la "superficie" de la interfaz, de la manera en que estos códigos mencionados por Valdettaro se articulan en una puesta en página particular entre muchas puestas en páginas particulares. La alusión al modo del vínculo enunciativo es sin embargo una alusión no menor. Tal vez en la adecuación de herramientas provenientes de la teoría de la enunciación, en las

maneras de configurar la deixis, en las modalidades enunciativas, encontramos un instrumento apropiado para la disección de nuestro cuerpo de análisis.

LAS PREGUNTAS QUE SIGUEN.

Como dijimos al comienzo, el recorrido por estos conceptos intenta buscar un justificativo a una decisión caprichosa: la de elegir, porque sí, por gusto con toda la carga de subjetividad y arbitrariedad que encierra el término, un objeto de análisis cualquiera sea este, recortándolo de la vastedad de interrelaciones en la que se encuentra inmerso.

El recorrido por los conceptos de pantallas, dispositivo e interfaz requiere ahora que definamos las relaciones jerárquicas, de equivalencia o sinonimia, de inclusión- que podrían plantearse entre ellos. Definir, por ejemplo, si cada pantalla en un sentido categórico del término (cada tipo de pantalla) constituye un dispositivo con diferentes interfaces, o si, por el contrario, cada interfaz define un dispositivo diferente. Si, por otra parte, cada pantalla en un sentido particular (de existente concreto) configura una interfaz como manera individual de habitar el dispositivo.

En la búsqueda de precisiones conceptuales se abren nuevas genealogías a investigar. Una de ellas es la concepción de género. Si cuando decimos género nos referimos a una serie de enunciados relativamente estables que articulan de manera particular contenido, estilo y composición, tal vez podríamos intentar definir una variedad de géneros "interactivos", "digitales" o "hipermediales".

La referencia a estos términos abre una puerta a una nueva necesidad de precisión que por obvia, tal vez ha sido pasada por alto: cuando nos referimos a las estéticas de las pantallas, como cuando nos referimos al diseño de interfaces deberíamos definir que esto tiene la puesta en pantalla on-line en oposición a, cuanto menos en relación, a la puesta en pantalla off-line. Esto es ni más ni menos que diferenciar entre

el diseño de pantallas puestas en la red, en la web, del diseño de pantallas plasmado "al interior" de la propia PC y preguntarnos, obviamente, si esa diferenciación es pertinente para establecer algún tipo de hipótesis sobre las modalidades vinculares que manifiestan.

Pasada por este cedazo, grueso y ordinario, la amorfía lista de objetos posibles puede comenzar a organizarse. De un lado de la raya la metáfora del escritorio, el diseño individual de los espacios de trabajos, las interfaces de ciertos paquetes de software; del otro las estéticas de diversos sitios o de mega dispositivos como Google.

La apelación a las nociones de género y de modelos enunciativos nos abre un nuevo abanico de preguntas posibles. Entre ellos las modelizaciones que adquiere la relación realidad - ficción en este nuevo tipo de relatos.

NOTAS

1. Este objetivo forma parte del planteo original del Proyecto de Investigación "Interfaces en Pantalla: Mapas y Territorios" SECyT - UNR, período 2007-2010. Directora Sandra Valdettaro. Co-Director: Rubén Biselli, Mariana Maestri y Nora Moscoloni. Investigadores: Ricardo Diviani, Sebastián Castro Rojas, Natalia Raimondo Anselmino, Mariángel Camusso, Viviana Marchetti, Carina Menéndez. Auxiliar: Natalia Bernasconi y otros.

2. Alusión al texto de Borges "El idioma analítico de John Wilkins" en BORGES, Jorge Luis, *Otras inquisiciones*, Alianza Editorial, Madrid, 1999.

3. Este recorte está establecido en la descripción del Proyecto de Investigación "Interfaces y Pantallas. Mapas y Territorios" dirigido por la Dra. Sandra Valdettaro, op. cit. "Los objetos bajo análisis en esta investigación, las "interfaces", refieren, concretamente, a aquellas que se ponen en acción a través de tres tipos específicos de pantallas: las de los teléfonos celulares, las de los televisores y las de la PC".

4. Quiero decir: la metáfora de la oficina parece haberse convertido en un organizador de nuestros espacios cotidianos aún cuando muchos de nosotros jamás hayamos interactuado con los sistemas administrativos de una oficina. Así, la memoria familiar se organiza en carpetas, las cartas familiares se escriben en formularios.

5. Al respecto señala, Gui Bonsiepe: "Las llamadas interfaces gráficas están construidas sobre elementos visuales en formas de ventanas, íconos, menús y pulsadores. Estos elementos son considerados dispositivos metafóricos de una realidad familiar para el usuario. Sin embargo estos objetos metafóricos, más que representar una realidad, constituyen una realidad. Parece más apropiado afirmar que los elementos figurativos en el monitor no representan nada sino que proponen un espacio de acción". BONSIEPE, Gui. *Del Objeto a la interfaz. Mutaciones del diseño*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1999. p.43.

6. Aspectos de este problema también fueron descriptos por Gui Bonsiepe. El texto el autor sostiene que habitualmente se considera que "que el objetivo central de la interfase consiste en ayudar al usuario a construirse un modelo mental que reproduce los conocimientos del programador, quien posee una visión más amplia de los detalles operativos del programa". Bonsiepe pone en duda cuáles son los supuestos cognitivos que subyacen en estos tipos de afirmaciones, preguntándose si en realidad, lo que un usuario pretende al usar un programa no es realizar eficazmente ciertas tareas. La consideración particular que hacemos en esta descripción de problemas a investigar refiere a las características estéticas de diferentes paquetes de soft, especialmente las diferencias entre aquellos que suelen reconocerse como más profesionales (el paquete Adobe, por ejemplo) y aquellos que suelen aparecer como más "amateurs" (el paquete Office, especialmente Word, Excel y Power Point) BONSIEPE, Gui, op.cit.

7. TRAVERSA, Oscar. "Regreso a pantallas" en *Dossier de Estudios Semióticos, La Trama de la Comunicación* Vol. 12, Anuario del Dpto. de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y RRHH, Universidad Nacional de Rosario, UNR Editora, Rosario, 2007. p. 38.

8. Ibíd. p. 39.

9. PAOLONI, Andrea; POLETTI, Marisol; RIGAT, Leticia; VICECONTE, Ezequiel. "Sobre la utilización del concepto de Dispositivo", Ponencia presentada en Congreso Internacional de Semiótica, Rosario, 2007. Puede leerse en <http://www.interfacesypantallas.wordpress.com.ar/>

10. AGAMBEN, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Rivages poche, 2007. Puede leerse una traducción en <http://www.interfacesypantallas.wordpress.com.ar/>

11. Esta posibilidad / necesidad de múltiples abordajes para la comprensión de la complejidad de la problemática está expuesta en los fundamentos del proyecto de investigación que nos convoca: (Proyecto de Investigación "Interfaces en Pantalla: Mapas y Territorios", op. citado) Allí sostendemos: "También se analizarán las modalidades estilísticas, retóricas y enunciativas de la puesta en pantalla, y se explorarán distintas modalidades de consumos y procesos de reconocimiento ligados a prácticas y usos de diversas interfaces en pantallas." En esta instancia particular de avance del proyecto advertimos como la complejidad del fenómeno se vuelve –complicadamente- sobre las maneras proyectadas para abordarlos, situándonos frecuentemente en un terreno de indefinición.

12. BONSIEPE, Gui. op.cit.

13. SCOLARI, Carlos. *Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Editorial Gedisa, España, 2004. p. 39.

14. Ibíd., p.163

15. VALDETTARO, Sandra. "Notas sobre la 'diferencia': aproximaciones a la 'interfaz'" en *Dossier de Estudios Semióticos*. op.cit.

Registro Bibliográfico

CAMUSO, Mariángelos

"Algunas pantallas, Recorrido por interfaces y dispositivos" en *La Trama de la Comunicación, Volumen 13, Anuario del Departamento de Comunicación*. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, 2008.