



Dichano, María Eugenia

Recalculando : algunas reflexiones sobre las nuevas pantallas



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Dichano, M. E. (2019). *Recalculando: algunas reflexiones sobre las nuevas pantallas. Sociales y virtuales*, (6). Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/3745>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

Recalculando: algunas reflexiones sobre las nuevas pantallas

socialesyvirtuales.web.unq.edu.ar/archivo-4/syv-no6/articulos/recalculando-algunas-reflexiones-sobre-las-nuevas-pantallas/

por María Eugenia Dichano



Resumen

En este trabajo abordaremos los usos y apropiaciones que hacemos las personas de las nuevas pantallas bajo la premisa de que estas revolucionaron nuestra manera de consumir, vincularnos, vernos y mostrarnos, cambiando nuestras percepciones temporales y nuestras formas de comunicarnos.

Nos centraremos principalmente en los tiempos muertos, en los usos que de ellas se hacen en los ratos de ocio; de este modo, nos preguntaremos si los han modificado y cuál ha sido la influencia de las nuevas tecnologías en épocas de modernidad líquida (Bauman, 2009).

Para este trabajo se llevó a cabo una encuesta a un total de 120 personas de entre 15 y 80 años. Las preguntas se focalizaron en las actividades que realizan lxs encuestadxs en las nuevas pantallas: en qué lugares se vinculan con ellas, en qué momentos del día y qué dispositivos utilizan (*smartphone*, *tablet*, *notebook*, etc.).

Palabras clave: nuevas pantallas, usos, apropiaciones, tiempos muertos.

Ya no es novedad que las llamadas nuevas pantallas comenzaron a ocupar un gran espacio en nuestras vidas cotidianas. Tanto que a muchxs de nosotrxs se nos hace imposible ubicarnos en tiempo y espacio si no tenemos un dispositivo móvil cerca de nuestro cuerpo. Tanto que no podríamos imaginar vivir sin ellas. Tanto que no entendemos cómo podíamos hacer hasta hace no mucho tiempo para no chequear las redes sociales cada pocos minutos. Ya ni siquiera nos preguntamos por el *scroll del mouse* que quedó limitado a un tiempo reducido en el que podemos sentarnos frente a una computadora de escritorio o una *notebook*. Estas últimas pasaron a ubicarse como equipamientos tecnológicos destinados al ámbito laboral o al académico y a circunscribirse al ámbito privado.

Hemos incorporado nuevas palabras como *scroll* (desplazamiento de arriba hacia abajo por la pantalla usando el *mouse* o el dedo), *swipe* (deslizamiento de derecha a izquierda o viceversa por la pantalla utilizando el dedo) y *pinch* (“pellizcar” una imagen con el dedo para hacerle *zoom*), y nuestros cuerpos se han ido adaptando a estas nuevas

tecnologías. Así, comenzamos a utilizar mucho más nuestros dedos pulgares (casi inutilizados hasta el momento) con la llegada del SMS a los teléfonos celulares, los fuimos agilizando cada vez más con el desarrollo de otras tecnologías que nos permitieron comenzar a incorporar aplicaciones de mensajería instantánea a nuestros móviles. Se hicieron tan imprescindibles que el teórico Michel Serres (2013) se atrevió a llamar “Pulgarcita” a la generación que nació en la llamada era de las nuevas tecnologías (¿acaso la imprenta no fue una nueva tecnología?, ¿solo las nuevas generaciones desarrollan estas “capacidades”?). Las pantallas táctiles sumaron más dedos a la aventura, más habilidades que tuvimos que incorporar.

Los *smartphone* y otros dispositivos móviles vinieron a revolucionar nuestra manera de consumir, vincularnos, vernos y mostrarnos. Han cambiado nuestras percepciones temporales y nuestras formas de comunicarnos. Ya no son (si es que alguna vez lo han sido) meros aparatos, sino que se constituyen como elementos usuales conductores del lenguaje.

Tal como sostiene Raymond Williams (2011) entendemos que las tecnologías deben ser leídas en los usos que de ellas se hacen en el seno de la sociedad. Es por eso que en estas páginas nos interesa analizar el uso de las nuevas pantallas centrándonos en los tiempos muertos, en los usos que de ellas se hacen en los ratos de ocio; de este modo, nos preguntaremos si los han modificado y cuál ha sido la influencia de las nuevas tecnologías en épocas de modernidad líquida (Bauman, 2009).

Todxs somos “Pulgarcita”

Vibra un celular arriba de una mesa, es una videollamada de WhatsApp.

Dos jóvenes *millennials* miran la pantalla, ríen y atienden.

“Hola chicas, toqué el dibujito de la cámara así las veía porque las extraño.

Mañana vienen a comer, ¿no?”

Zoila, de 80 años, es quien realizó la videollamada a sus nietas.

El *smartphone* que utilizó para acceder al servicio de mensajería se lo regaló su marido de 88 años para su último cumpleaños.^[1]

El concepto propuesto por Michel Serres (2013) nos permite empezar a pensar los términos positivistas que hablan de brecha digital y nativos digitales. Este autor sostiene que los encargados de reinventar la sociedad son los jóvenes y que a partir del advenimiento de las nuevas tecnologías ha nacido un nuevo ser humano.

Serres (2013) plantea un antes y un después a partir de las TIC y argumenta:

“ Estos niños viven, pues, en lo virtual. Las ciencias cognitivas muestran que el uso de la Red, la lectura o la escritura de mensajes con los pulgares, la consulta a Wikipedia o Facebook no estimulan las mismas neuronas ni las mismas zonas corticales que el uso del libro, de la tiza o del cuaderno. Pueden manipular varias informaciones a la vez. No conocen ni integran, ni sintetizan como nosotros, sus ascendientes. [...] Por el teléfono celular, acceden a cualquier persona; por el GPS, a cualquier lugar; por la red, a cualquier saber. [...] Ya no habitan el mismo espacio. [...] Sin que nos diéramos cuenta, nació un nuevo humano (p. 21).

Pero... ¿acaso solo las nuevas generaciones son nuevos seres humanos o todxs estamos en un proceso continuo de cambio y transformación a partir del momento y lugar en que nos toca vivir y las elecciones que hacemos?

Leonardo Murolo (2018) plantea una definición de nativos digitales para luego poder ponerla en discusión y dar cuenta de cómo este concepto ha quedado obsoleto y no representa a las juventudes: “Los «nativos digitales» serían pues quienes poseen competencias casi innatas para el uso de las tecnologías de la información, comunicación y el entretenimiento” (p. 8).

Siguiendo la línea que plantea el autor, el acceso y uso de las pantallas no tiene que ver con un rango etario definido o un nivel de alfabetización alcanzado (si fuera así, la abuela del comienzo de este apartado no existiría), sino más bien con la creatividad de los usuarios que son sujetos sociales que van apropiándose de diferentes prácticas.

Para hablar de brecha digital se pueden tomar múltiples factores como nivel de educación alcanzado, tecnologías disponibles, género, diferencias económicas, generacionales, zona geográfica... y aun así no serían suficientes para definir parámetros y establecer la existencia de esta “brecha” (Rodríguez Gallardo, 2006).

El uso que se hace de las tecnologías de la información y comunicación tiene que ver con la apropiación tanto social como individual de estas y las capacidades, habilidades y aptitudes que desarrollen las personas para vincularse con ellas.

Lo que es innegable, como dijimos al comienzo, es que las tecnologías han cambiado nuestras subjetividades, percepción sensorial y las maneras de entender las temporalidades. Los tiempos muertos o de ocio muchas veces se convierten en momentos de sumersión en burbujas de superinformación por el vínculo que establecemos con estas nuevas pantallas.

Lo que nos interesa analizar aquí es qué lugar ocupan las TIC en estos tiempos muertos y en qué momentos y lugares se interactúa con ellas.

Nuevas pantallas en la vida cotidiana

Le mandaste un *e-mail* al *personal trainer*
que conociste en la web para invitarlo al *pub*
Compraste cigarrillos en el ¡*drugstore!*
Encargaste una pizza en el ¡*delivery!*

¡Una hora chateaste en *ciberbar*!
Y a tu Playstation le compraste un *joystick*
(Cada vez más *yanquis* de Resistencia Suburbana)

Para este trabajo se realizó una encuesta a una muestra de 120 personas de entre 15 y 80 años. La herramienta metodológica fue construida a través de la aplicación Google Form. El cuestionario constó de seis preguntas de elección múltiple y respuesta obligatoria. Las preguntas se centraron en las actividades que realizan lxs encuestadxs en las nuevas pantallas: en qué lugares se vinculan con ellas, en qué momentos del día y qué dispositivos utilizan (*smartphone, tablet, notebook, etc.*).

Ante la pregunta: ¿Qué actividades realizas mientras haces otra actividad (desayunar, cenar, esperar en un consultorio médico, viajar en transporte público, etc.)?, la respuesta mayoritaria fue “mirar redes sociales”, seguida por “mirar series, programas de TV, noticieros, videos, películas, etc.”; en tercer lugar, “contestar mensajes pendientes”; y, en el cuarto y quinto puesto quedaron las opciones “leer noticias” y “chequear el correo electrónico”, respectivamente.

Solo 13 personas eligieron la opción “otra” y, consecuentemente, detallaron la actividad que realizaban. De ese número, 5 respondieron “escuchar Spotify, jugar con alguna aplicación del celular, ver videos en YouTube o ver fútbol en la televisión”. Con estas respuestas podemos ver la naturalización de las pantallas por las que vivimos rodeados ya que varias de las actividades elegidas por estxs últimxs encuestadxs podrían haber sido señaladas en las opciones predeterminadas de la encuesta.

Vale aclarar que esta última fue diseñada con la posibilidad de que se elijan múltiples respuestas y que absolutamente todxs lxs consultadxs respondieron más de una opción ante la pregunta señalada. Esto quiere decir que 120 personas eligen diferentes momentos del día para realizar estas actividades y que muchas veces las hacen en simultáneo. Se mira el noticiero mientras se chequea la casilla de correo electrónico en la *notebook* al mismo tiempo que se unta la tostada con mermelada antes de salir de casa para ir al trabajo...

Con relación a los momentos del día en que lxs encuestadxs prefieren hacer las actividades mencionadas podemos decir que el consumo de series y programas de TV de una amplia mayoría suele realizarse a la hora de la cena, mientras que las noticias son leídas por la mañana durante el desayuno.

Si bien la mayor parte de personas manifestó “mirar redes sociales” en el momento de la cena, no quedan muy por detrás las opciones “en el almuerzo” y “en el desayuno”.

La casilla de correo suele chequearse por la mayoría durante el desayuno, los mensajes pendientes se contestan en la cena (luego en el almuerzo, después en el desayuno) y las otras actividades posibles como escuchar música también se ubican en el horario de la cena.

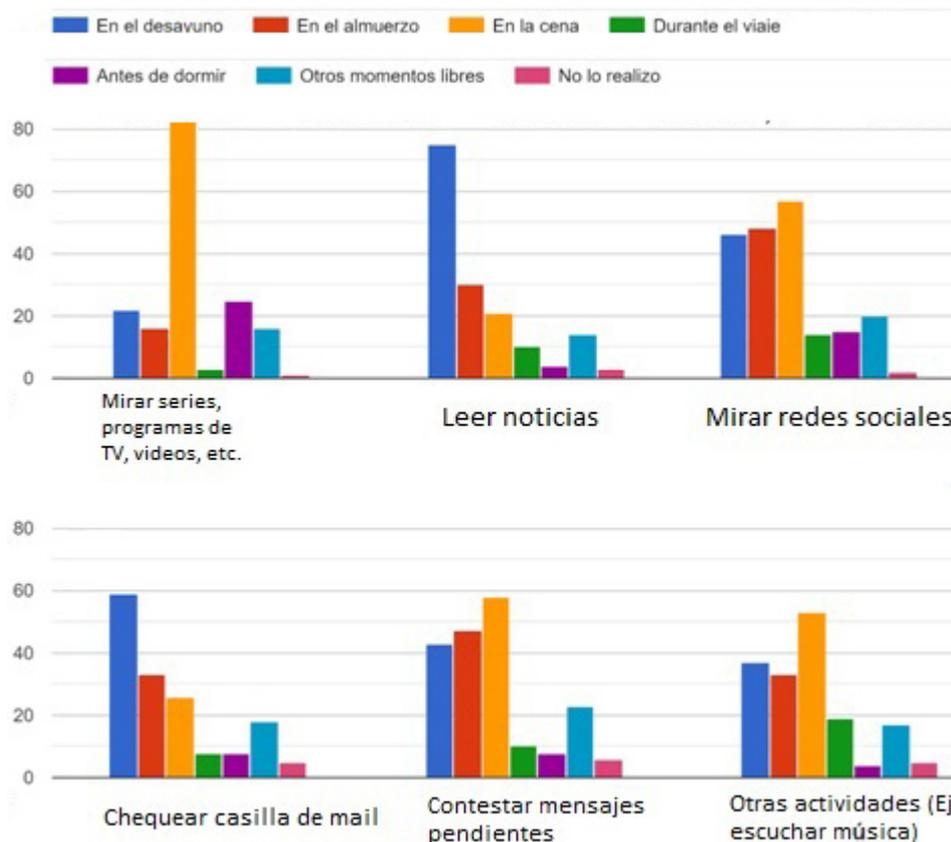


Gráfico de elaboración propia que corresponde a la pregunta: ¿Qué momentos del día preferís para realizar estas actividades mencionadas?

Ante la pregunta: ¿Qué dispositivos utilizas para realizar estas actividades?, el 84 % de lxs encuestadxs utiliza su *smartphone*, el 46 % el *smart TV*, el 30 % la *notebook* o *netbook* y el 9 % la *tablet*. Trece personas señalaron la opción “otro”, de las cuales cinco señalaron “PC de escritorio” como dispositivo elegido y cuatro de ellas el libro en su versión impresa/análogica.

Conclusiones: la pantalla omnipresente

“Si existiese un móvil que se pudiese recargar únicamente renunciando a diez minutos de nuestra vida, habría gente que sin duda lo haría. Total, qué son diez minutos, tengo que pasarme el siguiente nivel de Angry Birds”.

(Charlie Brooker (2013), creador de *Black Mirror*, en una entrevista para el diario *El País*).

Con esta muestra damos cuenta de que las nuevas tecnologías han modificado nuestra relación con el espacio que habitamos y las actividades que realizamos. Como sostiene McLuhan (1964): “Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia” (p. 39).

Esa percepción del mundo que va mutando producto de nuestros vínculos con las nuevas tecnologías crea nuevas prácticas sociales que están condicionadas históricamente. La canción *Cada vez más yanquis* de Resistencia Suburbana nombra dispositivos que nos resultan casi prehistóricos y que hoy fueron reemplazados por pantallas.

Las pantallas hoy son omnipresentes. Articulan cada una de las actividades que realizamos (o la mayoría de ellas), funcionan como configuradores de conciencia y experiencias, al igual que los medios de comunicación tradicionales.

La amplitud en nuestro rango etario de la encuesta, sin realizar un análisis puntual sobre alguno de ellos en particular, se debe a que las pantallas no son un objeto de consumo del cual se pueda prescindir en la era de la modernidad líquida (Bauman, 2009). Si bien “las mercancías del lenguaje multimedial son costosas [...] en pocas ocasiones podemos huirles” (Murolo, 2018, p. 5).

Es preciso señalar que la realización de las actividades mencionadas en la encuesta suelen hacerse de forma individual, pero de todos modos no dejan de tener una significación funcional entre miembros individuales de la sociedad ya que proporcionan lazos que van más allá de ese consumo particular, tal como sostiene Silverstone (1996).

Este consumo individual y las respuestas con relación al dispositivo elegido para realizarlo nos permiten pensar también que el teléfono móvil se está convirtiendo en el dispositivo convergente por excelencia capaz de cumplir todas las funciones necesarias para los individuos.

La temporalidad se ha modificado significativamente. La espera ante la bajada de una página web o la respuesta de un mensaje se ha vuelto una molestia difícil de sobrellevar. Michel Serres (2013) sostiene que “[...] la velocidad electrónica evita la lentitud del transporte real y la transparencia de lo virtual anula los choques en las intersecciones, y en consecuencia, las violencias que implican” (p. 85).

Esto es lo que Walter Benjamin (1936) llamó nuevo *sensorium* y que hoy en día se ve modificado por estas nuevas tecnologías que han convertido la percepción de la cotidianeidad, modificando la noción del tiempo y el espacio. “La temporalidad de las pantallas plantea una lógica propia, que a la vez se expande hacia otros espacios sociales” (Murolo, 2018, p. 8).

Este nuevo *sensorium* ha creado prácticas que han sido naturalizadas y que se van manteniendo o modificando en el tiempo como la hiperconexión del teléfono móvil y la superinmediatez de las comunicaciones.

Los tiempos muertos son revividos por el uso de estas pantallas. En el mientras tanto de nuestro devenir diario hacemos otra cosa. Así, “la información, el dato constante en las pantallas, debe revivir esos momentos de «innecesaria» reflexión y cargar esos lugares de un sentido de existencia” (Murolo, 2018, p. 10).

La convergencia mediática, entendida como el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas” (Jenkins, 2006, p. 14), conduce hoy en día a través de las pantallas el lenguaje multimedial donde la imagen es la protagonista.

Marshall McLuhan sentenció hace tiempo a las tecnologías como extensiones de nuestros cuerpos, pero mucho antes de que existieran los dispositivos móviles en nuestros bolsillos y mochilas.

Hoy en día y tomando los ejemplos de este trabajo, ya podemos observar y reconocer la cultura de la imagen, velocidad y temporalidad cambiante en la que estamos inmersxs y pensar a estas nuevas tecnologías como configuradoras de formación social. ■

Nota

[1] Este minirrelato surge de una experiencia personal.

Referencias bibliográficas

Bauman, Z. (2009). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Brooker, C. (4 de diciembre de 2013). Si recargar un iPhone nos quitase 10 minutos de vida, lo haríamos. [Entrevista de Begoña Gómez Urzaiz]. *El país*. Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2013/12/04/icon/1386194137_786585.html

Jenkins, H. (2010) *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.

Murolo, L. (2018). *De las tecnologías en general a las pantallas en particular*. [Material de clase Nuevas Pantallas]. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Murolo, L. (2018). *Conceptos para interpretar el cruce entre digitalización y sociedad*. [Material de clase Nuevas Pantallas]. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Rodríguez Gallardo, A. (2006). ¿Qué es la brecha digital? En *La brecha digital y sus determinantes* (pp. 21-33). México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Silverstone, R.; Hirsch, E. y Morley, D. (1996). Tecnologías de la información y de la comunicación y la economía moral de la familia. En Silverstone, R. y Hirsch, E. (Eds.) *Los efectos de la nueva comunicación. El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia* (p. 45). Barcelona: Bosch.

Williams, R. (2011) *Televisión. Tecnología y forma cultural*. Buenos Aires: Paidós.

¿Cómo citar este artículo?

Dichano, M. E. (2019). Recalculando: algunas reflexiones sobre las nuevas pantallas. *Sociales y Virtuales*, 6(6). Recuperado de <http://socialesyvirtuales.web.unq.edu.ar/articulos/recalculando-algunas-reflexiones-sobre-las-nuevas-pantallas/>

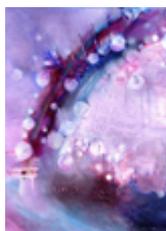


Ilustración de esta página: Valdivia, A. (2019). *Un portal (fragmento)*. [Técnica mixta sobre tela]. En Programa de Cultura (Coord.) “Exposición 30 años, 30 obras”. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes. *Clic en la imagen para visualizar la obra completa*