

Núria Gómez Cerdà. 2007. *Lección, espectadores e interacción*. Barcelona: Gedisa, 136 pp. (Nadie. Sezao).

Este libro va en la búsqueda de caminos que permitan construir una óptica de lecto a las relaciones entre lector, espectador e interactor, en la era de la digitalización y conectividad informática. Lo anterior implica un desarrollo dinámico en la medida en que los recorridos y acercamientos a estas cuestiones nos impulsan tramas y desplazamientos en distintos escenarios. Por lo tanto, el horizonte a alcanzar es muy amplio, diríamos por el contrario la posibilidad está en acordar a las múltiples resignificaciones que estos dinámicos entrelazos tienen entre sí.

El texto está constituido por breves artículos, relacionados entre sí, respondiendo nuevas fricciones y espacios, en donde los libros y consumos culturales tienen lugar.

El primero, Apertura, plantea las transformaciones, novedades, discontinuidades, que el lector vive cuando lee. Se trae a la discusión el pensamiento de Italo Calvino: "Cada libro nace en presencia de otros libros, en relación y cotejo con otros libros", apelando con esto a la interactividad. Ahora, ¿qué ocurre con estos interrelacionados en una época de cultura individualizada?, es una cuestión que goberna estos reflexos. El segundo, Asombro, resultaba de las estrategias de los autores para atraer al público móvil. Las corrientes vanguardistas, ahora cederán el paso a las fórmulas del mercado. Sin embargo, es necesario establecer que ante la masiva y abundante información que recorre el ciberspaço, no se construyen puentes que permitan hacer el tránsito en un mundo altamente fragmentado. El problema está, por tanto, en que a través de esta arquitectura digital nos alejamos con la proliferación de textos e imágenes, lo cual nos impide ver la esencia de otros universos de significados. En Aventurero el eje central lo constituye la formación de públicos, que dependen de diversos contextos. El medio crea complejos entornos en los que tanto un lector de libro como a un espectador y televidente, combinando lecturas y expectativas, a fin de asumir los efectos y conocimientos de la cultura digital. El cuarto, «Cinegos culturales o mercados», del campo artístico propicio de los siglos XVIII, XIX y XX, donde los museos, galerías y universidades modernas albergaban obras de arte cuyo valor se basaba más en las pretensiones de sectores políticas y religiosas, pasaron a una era donde observamos una nueva filosofía de la producción cultural, entretejiendo el arte y la literatura. Los paralelos y estribos se hacen en la sencillez económica por sobre el valor estético. En Cinefilos y videojóvenes surge la pregunta ¿cómo se forjan el saber fílmico de los cinefílos y videojóvenes? Quiere asistir a una sala de cine no existe el director de la película, ni tampoco se interesa en clasificar a los películas en el género correspondiente. En los videoclubes se da una coincidencia con los políticos de un presente sin memoria, en cuanto al destinatario, mediando por canales ambiguos. Los criterios de clasificación marcan una diferencia. Por un lado, en los salas de cine se organiza la información en fórmulas clásicas, en tanto en los videoclubes se organizan las cintas en géneros, que en su mayoría son de origen estadounidense y habladas en inglés. En Cineclubes se crece una que hace la misma expansión de los mercados culturales al ciudadano que vuelve inciso de intervenir tanto en la información, como en los referentes a los cuales asiste. La centralidad y organización de la información no cambia. Ante cada situación, se pide la defensa del interlocutor, a fin de promover competencias frente a las empresas, dar con habilidad a la información y sacar la lechuza digital. En Comunicadores se apela a la falta de diversidad de la oferta, lo cual crea condiciones más favorables para que el consumidor sea activo, volteándose incluso en muchos aspectos. El camino que se puede trazar es ejercer la ciudadanía y el acceso a búsquedas y tecnologías, siendo conscientes de lo que se quiere. La Convergencia digital se refiere a la fusión de radio, televisión, música, Internet, noticias, blogs, revistas. Tanto se digitalizan, redistribuyendo los medios de acceso a los bienes culturales y formas de comunicarse. En Cineclubes se establece que la cognición crítica, de las actividades está condicionada por las exigencias de los mercados artísticos. Los círculos empoderadores no estimulan la creatividad de la obra de arte, más bien buscan aumentar los recursos mediante la recuperación de las lenguajes en este mercado. En Cuerpo-pensamiento la incorporación del telón a los ordenadores y móviles representa una nueva relación con el tiempo y a las maneras de acceder a él. En Cuerpo la interrogante que se plantea aquí es ¿qué es un cuerpo del lector y otro del espectador? Los extraordinarios contenidos en torno a estas dos figuras tienen en común el aspecto refundario de la investigación. El interlocutor en esta esfera supone una acción y realiza múltiples funciones: lee, responde al teléfono, ve una película y consulta

Lectores, expectadores e internautas [artículo] Natalia Soazo.

Libros y documentos

AUTORÍA

Soazo, Natalia

FECHA DE PUBLICACIÓN

2009

FORMATO

Artículo

DATOS DE PUBLICACIÓN

Lectores, expectadores e internautas [artículo] Natalia Soazo.

FUENTE DE INFORMACIÓN

[Biblioteca Nacional Digital](#)

INSTITUCIÓN

[Biblioteca Nacional](#)

UBICACIÓN

[Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile](#)