

Diseño web: El problema de crear imágenes para ser escritas.

Rafael Buitrago Osorio

Contenido

Diseño web: El problema de crear imágenes para ser escritas.	3
Sistemas de transformación imagen - texto: De Egipto a Internet.	16
Procesos de Maquetación:	24
Las herramientas de transformación imagen - texto	24
<i>Codificación Semantica (XHTML Coding)</i>	26
<i>Escritura de estilos (CSS Coding)</i>	28
La transformación Imagen-Texto:	31
¿Traducción, transliteración o interpretación?	31
<i>Negociación</i>	33
<i>Fidelidad</i>	36
<i>¿Traducción o Interpretación?</i>	38
Notas finales	42
Bibliography	44

Diseño web: El problema de crear imágenes para ser escritas.

La relación imagen - texto sin lugar a dudas es una dicotomía ineludible en la práctica del diseño, ya sea por composición, por ilustración o por que se considere a la tipografía como imagen, encontramos ejemplos de una relación que a *priori* aparece como unidireccional. Desde el diseño editorial hasta la publicidad o desde los libros iluminados hasta el diseño web, pareciera que el diseño está en una etapa posterior al texto y este último fuera tan solo la base o el insumo de las prácticas de diseño que producen imágenes¹. Ésta relación entre imagen y texto pero circunscrita al diseño web, será objeto de análisis durante los próximos capítulos, mostrando sus particularidades, sustentando una nueva dirección en esta relación al evidenciar a la escritura como una tecnología utilizada por el diseño web para garantizar su reproductibilidad y por sobre todo intentando caracterizar las transformaciones allí presentes. La elección de la susodicha circunscripción, obedece a que las características del marco en el cual se encuentra el diseño web son particularmente interesantes ya que, por un lado, hace parte del diseño digital y por ende de los nuevos medios, pero por el otro, lo encontramos dentro de la lógica de lo que necesariamente es su principal soporte: el hipertexto; en otras palabras, el diseño web se ubica entre lo visual que es susceptible a ser representado numéricamente y lo verbal o el Lenguaje de marcado de hipertexto que debe ser escrito y que es condición indispensable para su circulación y reproducción en la web.

Ahora bien, antes de comenzar el desarrollo del análisis propuesto, es importante hacer una serie de precisiones conceptuales que servirán como fundamento, delimitación y guía; porque al formular que el diseño web se encuentra en medio de dos lógicas que obedecen a tecnologías distintas -Los nuevos medios y la escritura-, inmediatamente se crean preguntas en nuestra cabeza como, ¿qué son los nuevos medios y por que el diseño web hace parte de ellos?

¹ Todo producto del diseño visual lo entenderemos como imagen, ya sea éste la página de un libro, una página web, una animación, un vídeo o una ilustración.

¿Cuál es el papel de la escritura en el diseño web? ¿es la escritura una tecnología?; preguntas que necesariamente debemos responder antes de profundizar y/o cuestionar la relación o la direccionalidad entre imagen y texto en este campo.

Cuando decimos que el diseño web hace parte del diseño digital y que por este motivo puede considerarse como un nuevo medio aludiendo solamente a lo que el lector entienda por estos conceptos, estamos entrando en un terreno que raya con la argumentación desde el sentido común, porque lo que llamamos *digital* y *nuevos medios* son términos utilizados frecuentemente de una manera transparente o naturalizada, como si se entendiera claramente a qué hacen referencia, cuando precisamente ocurre lo contrario, son términos tan ambiguos que se adjudican indiscriminadamente sin temor a equivocarse, con la seguridad de que alguna definición se encontrará dentro del contexto deseado, y eso es precisamente lo que queremos evitar.

Definiciones que van desde “cualquier cosa relativa a los dedos”², hasta “información [...] representada mediante signos abstractos (números, letras, fonemas...) que no tienen ninguna similitud con la realidad que representan”³, hacen necesaria la precisión de lo que llamamos *digital*. Este tipo de ambigüedades son precisamente la razón por la cual Lev Manovich en su libro “*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*” evita al máximo su utilización – aunque el subtítulo del libro traducido al español sea: “La imagen en la era digital”–. Manovich muestra que el término digital actúa como una idea global que involucra tres conceptos distintos: la digitalización (conversión de analógico a digital), un código de representación y la representación numérica, haciendo especial hincapié en este último y proponiéndolo como el único que bajo el contexto de los nuevos medios resulta crucial, porque es el encargado de cambiar radicalmente la naturaleza de los medios en tanto que al convertirlos en datos informáticos los vuelve programables (2006: 99).

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Digital>

³ <http://www.catedu.es/documenta/glosario.html> (Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación)

De esta definición de lo digital en términos de lo que es susceptible a ser representado numéricamente y su relación con la naturaleza de los medios, podemos concluir que lo digital es una condición necesaria de los nuevos medios, en tanto que, todos los objetos de los nuevos medios se componen de código digital. Manovich propone muy claramente cinco principios que pueden considerarse como un excelente punto de partida para la caracterización de esto que llamamos nuevos medios⁴, a saber, *representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación* (2006: 72-95).

Sobre el primero de ellos, la *representación numérica*, Manovich lo define a partir de tres cualidades: La capacidad de los nuevos medios para ser descritos en términos formales (matemáticos); la utilización de datos discretos en su composición –en oposición a los datos continuos, propios de lo analógico– y por último a la posibilidad de manipular su configuración mediante algoritmos.

La *modularidad* la propone como una característica fractal de los nuevos medios, es decir, como la capacidad de los objetos por recombinar su configuración al agruparse o desagruparse entre sí pero sin perder su identidad individual, en otras palabras, es el dinamismo o mutabilidad posible que se obtiene al reunir o separar varias de estas «partículas elementales»⁵ que componen el universo digital y que pueden llegar a crear otros nuevos medios sin que necesariamente pierdan su identidad. A este respecto el mejor ejemplo que podemos encontrar es precisamente una página *web*, en donde se agrupan imágenes, vídeos, animaciones, texto y demás elementos bajo un mismo «techo», un código HTML.

Ahora bien, los siguientes principios, Manovich los formula en relación con los dos anteriores, veamos el caso de la *automatización*. El hecho mismo de que un objeto de los nuevos medios sea una representación numérica y pueda ser manipulado algorítmicamente supone la posibilidad de efectuar tareas de forma automática; lo interesante del asunto, tiene

⁴ Manovich no pretende con esta caracterización establecer parámetros rígidos ni leyes absolutas en cuanto a qué es y qué no puede clasificarse como nuevo medio, simplemente pone en evidencia ciertas propiedades de los nuevos medios que permiten diferenciarlos de otros medios o medios tradicionales.

⁵ Píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o *scripts*.

que ver con que además de poder cambiar la configuración del objeto mismo -gracias al principio de modularidad: sumando, restando o reemplazando «partículas»-, los objetos de los nuevos medios permiten automatizar otras operaciones como la creación y el acceso. Nuevamente haciendo referencia a nuestro contexto del diseño web, encontramos excelentes ejemplos a este respecto cuando visitamos un sitio del tipo auto configurable como *Amazon.com* en donde la gran mayoría de la información que se nos presenta se construye automáticamente y sobre la marcha, ensamblando información que extraen de bases de datos de acuerdo a nuestros intereses o a las secciones que visitamos. Otro ejemplo, más claro aún, lo hallamos en los motores de búsqueda como proceso automático de acceso a los nuevos medios: introducimos una palabra clave y por medio de diversos algoritmos se nos presenta un listado coherente de respuestas relacionadas.

Sobre el cuarto principio, la *variabilidad*, está construido de la misma manera que la *automatización*, es decir, sobre los principios de representación numérica y modularidad. Este principio está estrictamente ligado a la capacidad de los nuevos medios para mutar o cambiarse ellos mismos, en oposición a los medios tradicionales en donde se produce un objeto cuyas características formales se preservan indefinidamente; en los nuevos medios, estos objetos o creaciones son susceptibles a ser modificadas o cambiadas en cualquier momento, incluso por agentes automatizados como se señalo antes. Manovich relaciona a este respecto -muy convenientemente para nuestro análisis-, la separación entre presentación y contenido existente en Internet -práctica que se lleva a cabo en una de las etapas del diseño web- destacando la posibilidad de generar varias interfaces completamente distintas de un mismo contenido, simplemente cambiando las hojas de estilo que el documento de hipertexto esta usando.

Por último, encontramos, el principio de *transcodificación (cultural)*, que Manovich considera como el más importante, ya que como los nuevos medios se crean, se distribuyen, se guardan y se archivan con ordenadores, es posible esperar que la tradicional lógica cultural sea influenciada sensiblemente por la lógica del ordenador, de esta forma cabe pensar que la capa informática afecte a la capa cultural. Las maneras en que el ordenador modela el mundo, representa los datos y permite trabajarlos, las operaciones fundamentales que hay detrás de

todo programa informático y las convenciones de su interfaz, influyen en la capa cultural de los nuevos medios, en su organización, en sus géneros emergentes y en sus contenidos. Mas adelante cuando intentemos caracterizar las transformaciones entre texto e imagen en el diseño web, retomaremos este concepto de transcodificación que Manovich de una forma un tanto mas literal define de la siguiente manera: “En el argot de los nuevos medios, *transcodificar* algo es traducirlo a otro formato” (2006: 92).

Expuestos de una forma muy concisa los principios que Lev Manovich propone para identificar a los nuevos medios y esclarecida la relación con lo digital, podemos sin lugar a ninguna duda afirmar que los productos del diseño web y por ende el diseño web mismo, hacen parte de los nuevos medios. Lo que todavía no podemos hacer, es hablar con propiedad sobre la relación entre la escritura y el diseño web, que tímidamente se ha comenzado a mostrar cuando hablamos del hipertexto como la base de su reproducción y circulación.

El diseño web o para la web, a diferencia del diseño gráfico “tradicional”⁶ incluye aspectos como navegabilidad, interactividad, usabilidad, hipertextualidad y multimedialidad, que influyen directa y determinadamente tanto en su proceso creativo como en el de su producción. Los proyectos inmersos en este campo han heredado y mutado algunas metodologías del diseño de software clásico -en parte los *websites* son también aplicaciones de software⁷- identificando de esta manera cinco grandes etapas en el desarrollo de un proyecto de este tipo: Conceptualización, Arquitectura (IA)⁸, Diseño de interfaz, Maquetación e implementación. Analizaremos ligeramente la segunda y tercera etapa, para entender el proceso en su totalidad, pero haremos un especial énfasis en la Maquetación por sus implicaciones en la relación entre texto e imagen.

⁶ Cómo diseño gráfico tradicional se entiende a todo diseño gráfico cuyo producto final no se produzca para su funcionamiento en nuevos medios o no contemple la posibilidad de cambiar en función de la interacción de un usuario.

⁷ Todo *website* tiene dos grandes capas, *front-end* y *back-end*, el primero mucho mas cercano al diseño visual y el segundo al procesamiento y sistematización de datos.

⁸ IA por las iniciales en inglés de *Information Architecture*, algunos autores llaman a esta etapa *Prototyping*.

La arquitectura de información es una disciplina relativamente nueva que nace tras la definición que hace Richard Saul Wurman en 1975, en su libro titulado “Information Architects”⁹ pero que Louis Rosenfeld y Peter Morville ampliaron y precisaron de la siguiente forma: “[la arquitectura de la información] *clarifica la misión y visión del sitio, equilibrando las necesidades del patrocinador y las necesidades de la audiencia. Determina el contenido y funcionalidad que el sitio va a tener. Especifica cómo los usuarios van a encontrar la información al definir su organización, navegación, etiquetado y sistemas de búsqueda. Mapea cómo el sitio se va a acomodar al cambio y crecimiento en el tiempo*” (Morville 2001). En palabras de Juan C. Camus, “la Arquitectura de Información es el conjunto de prácticas que entendiendo el objetivo de un sitio web, organiza el contenido en subconjuntos de nombres comprensibles para el usuario final, facilitando las operaciones de búsqueda y uso de la información que contienen”¹⁰. Dentro de los entregables que arroja esta etapa encontramos al *sitemap* (mapa del sitio), y a los *wireframes*¹¹, materia prima indispensable para continuar con el diseño de interfaz (Fig. 1).

⁹ Define al arquitecto de información como la persona que organiza los patrones inherentes a la información, haciendo entendible lo complejo” o también, que es “una persona que crea un mapa de información que permite a otros encontrar su vía personal hacia el conocimiento”.

¹⁰ Usando.info: blog dedicado a usabilidad, Arquitectura de Información y Contenidos Digitales. Extraído de http://www.usando.info/main_file.php/us_uw/8485/

¹¹ Un wireframe es una representación esquemática de una página web. Esto significa que muestra todos los elementos que deben incluirse en una página en particular, pero sin definir el *look and feel*. Simplemente muestra las funcionalidades, contenido y links que deben aparecer en una página para que los diseñadores de interface puedan hacer un *mock up* (también llamado “*comp*” – visual composition) y los programadores entiendan como funciona la página o que se supone que debe ocurrir allí. -<http://www.usability.gov/design/define.html>-.

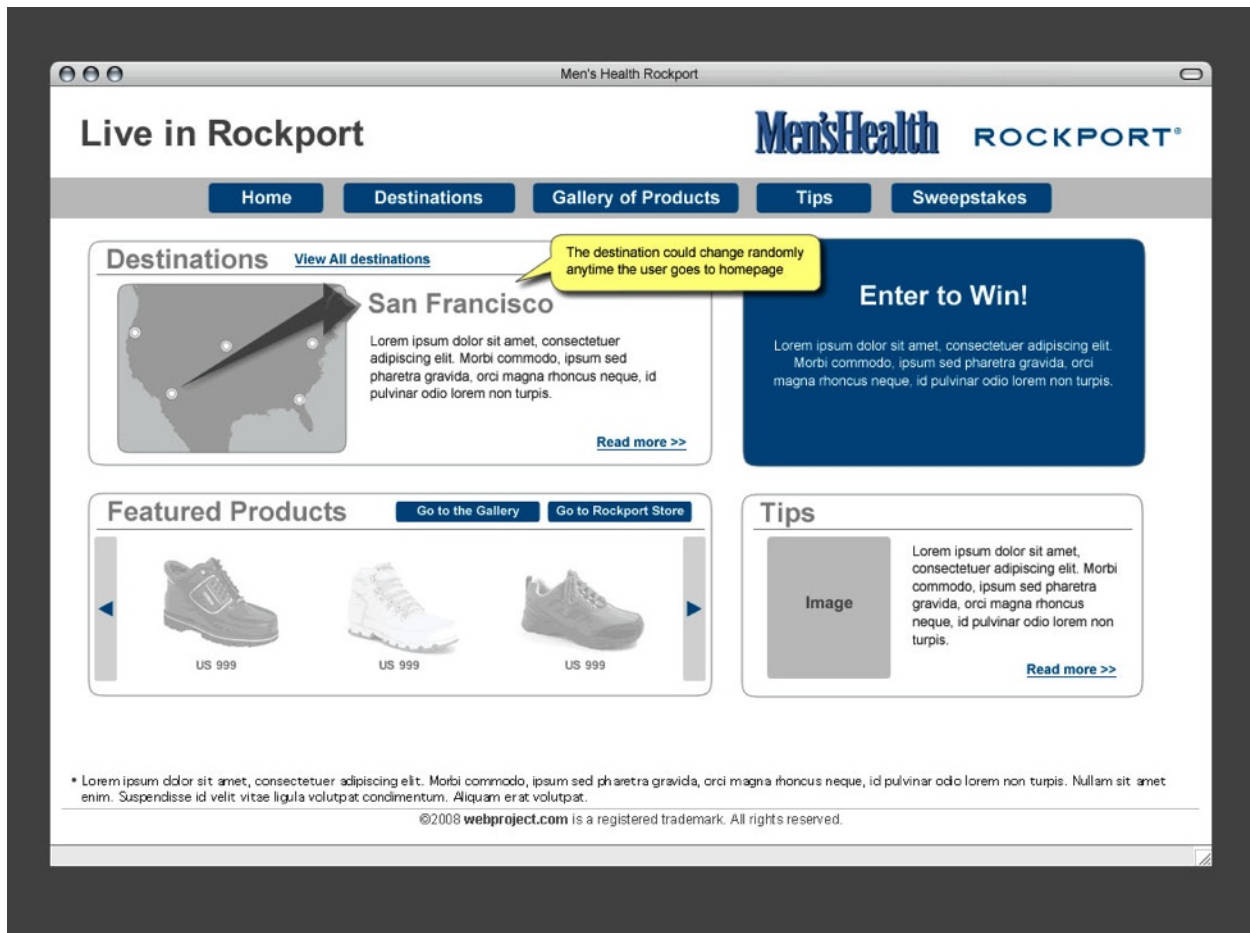


Fig. 1: Wireframe para el Homepage del Micrositio de la campaña "Live in Rockport" (Rockport y Men's Health) Diseñado por Zemoga S.A. en 2008.

El proceso continua en su etapa mas conocida (diseño de interfaz), teniendo como materia prima los entregables de la etapa anterior (*wireframes* y *sitemap*), es aquí en donde los requerimientos funcionales adquieren su carácter visual, se usan y se *re-crean* metáforas visuales¹² orientadas a posibilitar la interacción del sistema; en términos generales es donde se compone el *look and feel* del mismo¹³ y éste debe hacerse pensando en su forma de producción, o lo que es lo mismo, teniendo en cuenta las limitaciones y posibilidades de su codificación (Fig.2).

¹² Carlos Scolari en *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. (2004). Trata en detalle el tema de la interface y sus metáforas.

¹³ Es importante señalar que aunque la usabilidad (otro concepto crucial en el diseño web) normalmente se relaciona solo con esta etapa de diseño es un tema transversal a todas las demás, una interfaz usable es condición necesaria pero no suficiente para un sistema usable.

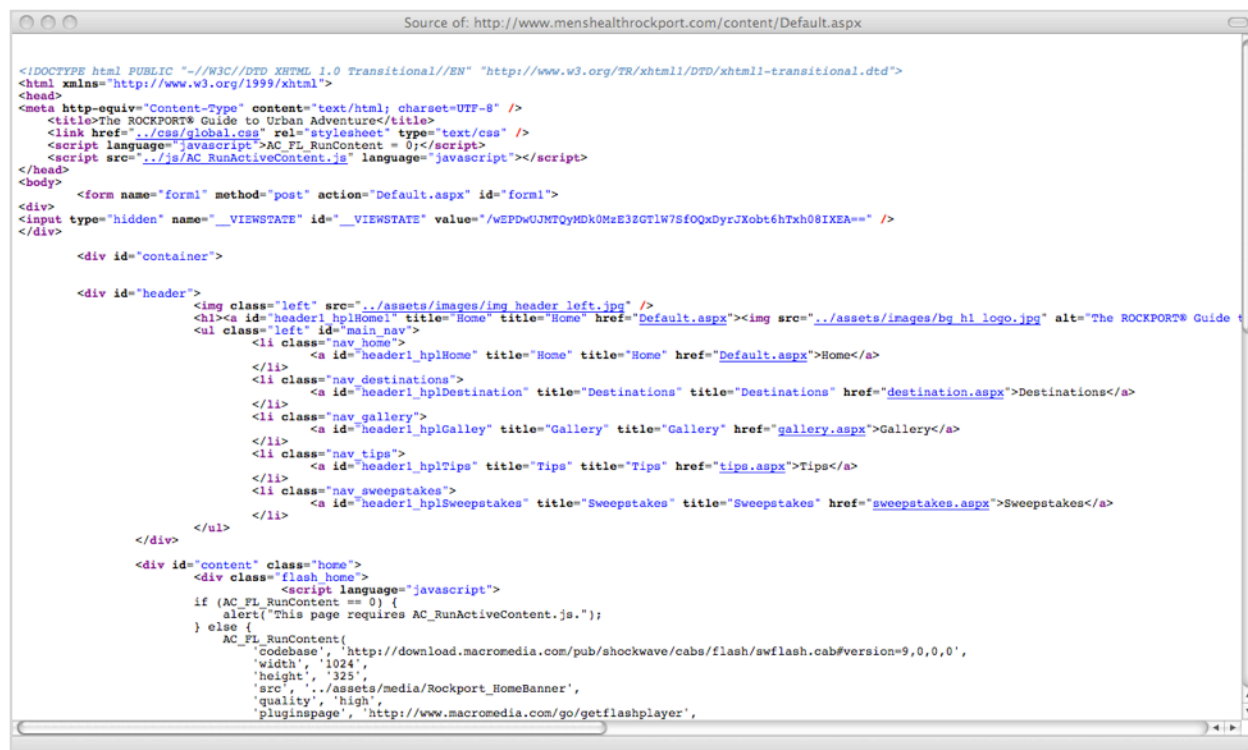


Fig. 2: Homepage del Micrositio de la campaña “Live in Rockport” (Rockport y Men’s Health) Diseñado por Zemoga S.A. en 2008.

En este punto es donde la dicotomía imagen - texto se cruza en el camino del diseño web y toma una notable relevancia, porque después de definir el *look and feel* del proyecto y finalizar los entregables de la etapa de diseño de interfaz (imágenes, usualmente en formato editable - photoshop o fireworks), éstos deben transformarse en hipertexto para poder circular en internet¹⁴. En otras palabras, el diseño web en la etapa de maquetación, debe transformar desde la escritura las imágenes que corresponden al diseño final de la interfaz, de tal forma que

¹⁴ Existe otro tipo de proyectos en donde esas transformaciones no son necesarias, los sitios desarrollados para ser distribuidos mediante el plugin de flash embeben todo su contenido dentro de un archivo precompilado y ponen este archivo dentro de una hoja de hipertexto por lo cual estos casos no serán relevantes en este texto.

el resultado de esta transformación sea una página en formato HTML (HyperText Markup Language)¹⁵ que pueda distribuirse por internet (Fig. 3).



```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
<title>The ROCKPORT® Guide to Urban Adventure</title>
<link href="../../css/global.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<script language="javascript">AC_FL_RunContent = 0;</script>
<script src="../../js/AC_RunActiveContent.js" language="javascript"></script>
</head>
<body>
<form name="form1" method="post" action="Default.aspx" id="form1">
<div>
<input type="hidden" name="__VIEWSTATE" id="__VIEWSTATE" value="/wEPDwUUMTQyMDk0MzE3ZG1W7SfOQxDyrJXobt6hTxh08IXEA==" />
</div>

<div id="container">

<div id="header">

<h1><a id="header1_hplHome" title="Home" title="Home" href="Default.aspx">
<ul class="left" id="main_nav">
<li class="nav_home">
<a id="header1_hplHome" title="Home" title="Home" href="Default.aspx">Home</a>
</li>
<li class="nav_destinations">
<a id="header1_hplDestination" title="Destinations" title="Destinations" href="destination.aspx">Destinations</a>
</li>
<li class="nav_gallery">
<a id="header1_hplGalley" title="Gallery" title="Gallery" href="gallery.aspx">Gallery</a>
</li>
<li class="nav_tips">
<a id="header1_hplTips" title="Tips" title="Tips" href="tips.aspx">Tips</a>
</li>
<li class="nav_sweepstakes">
<a id="header1_hplSweepstakes" title="Sweepstakes" title="Sweepstakes" href="sweepstakes.aspx">Sweepstakes</a>
</li>
</ul>
</div>

<div id="content" class="home">
<div class="flash_home">
<script language="javascript">
if (AC_FL_RunContent == 0) {
alert("This page requires AC_RunActiveContent.js.");
} else {
AC_FL_RunContent(
'codebase', 'http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0',
'width', '1024',
'height', '325',
'src', '../../assets/media/Rockport_HomeBanner',
'quality', 'high',
'pluginspage', 'http://www.macromedia.com/go/getflashplayer',
);
}
</script>
</div>
</div>
</div>
</div>
```

Fig. 3: Código HTML de “Live in Rockport” 2008. Fuente: <http://www.menshealthrockport.com/> (recuperado en septiembre de 2009)

“La web”, -entendida como un termino coloquial para hacer referencia a internet, pero no como sinónimo-, basa su funcionamiento en el protocolo de comunicación HTTP (HyperText Transfer Protocol) de donde se infiere que lo que transfiriere son documentos de Hipertexto, los que a su vez están enlazados entre si por links y pueden contener diferentes tipos de contenido en formatos binarios y textuales. Los formatos binarios son aquellos precompilados o creados directamente por algún proceso interno de un software específico, en donde hay porciones de

¹⁵ Acá es necesaria una acotación conceptual de los términos HTML e Hipertexto, porque aunque muy cercanos no pueden considerarse como sinónimos. Hipertexto, en palabras de Landow, se refiere a un texto compuesto por bloques de palabras –para Barthes *lexías*- electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *enlace*, *nodo*, *red*, *trama* y *trayecto* (Landow 2009:24,25). Por otra parte el HTML es un lenguaje de markup que permite la creación del hipertexto, es decir, todo HTML es un hipertexto, pero no todos los hipertextos son HTML.

datos representadas por valores numéricos, apuntadores y datos comprimidos¹⁶, algunos ejemplos podrían ser: imágenes (PNG, JPG, GIF, etc), animaciones y vídeos (SWF, MOV, etc), sonidos (MP3, WAV, MIDI, etc) y también documentos que normalmente reconocemos como de texto pero cuyo formato es binario (DOC, PDF). En cuanto a los textuales, son aquellos que – haciendo una definición muy sencilla- su contenido es alfanumérico, por tal razón si abrimos directamente estos archivos en un programa del tipo *notepad*, *textEdit* o similar, podremos ver la totalidad de su contenido sin ningún problema, algunos ejemplos podrían ser: HTML (HyperText Markup Language), XML o TXT.

Ahora bien, con lo anterior y en términos simples, dimos cuenta de que lo que vemos en internet tiene que estar necesariamente dentro de una pagina HTML, pero no de que las imágenes -los *comps*- deban ser verbalizadas. Los argumentos que sustentan esta necesidad, pasan por la naturaleza misma del medio, es decir, un sitio construido a partir de solamente imágenes puestas sobre una estructura básica de HTML -sería lo máximo a lo que podríamos aspirar si obviáramos la etapa de maquetación- no sería usable¹⁷, su contenido sería estático, no administrable, de descarga y visualización lenta, en terminos generales no sería funcional¹⁸. Sin embargo, a este respecto nos encontramos con un dato no menor y tiene que ver con que esta necesidad de verbalizar las imágenes no aplica para todos los sitios en internet, aquellos sitios que utilizan el plugin de flash como columna vertebral, embeben completamente su contenido en él generando un gran archivo precompilado que es insertado en un HTML y de esta manera evita la transformación y garantiza su distribución. Por otro lado, encontramos a los sitios desarrollados con hojas de estilos (HTML/CSS) en donde sí es necesaria la transformación imagen/texto y que según un estudio llevado a cabo por Opera en 2008¹⁹, es la principal tecnología para desarrollar sitios en internet, su uso alcanza el 80,39% de las páginas, seguida

¹⁶ <http://www.w3.org/TR/webarch/>

¹⁷ Para una descripción detallada de los problemas de usabilidad que esto generaría, véase el trabajo llevado a cabo por la W3C > Web Accessibility Initiative en: <http://www.w3.org/WAI/eval/Overview.html>

¹⁸ La maquetación se considerará en detalle en el capítulo 3: Procesos de Maquetación: Las herramientas de transformación imagen - texto

¹⁹ El estudio “MAMA: Key findings”, fue realizado por Opera –Compañía desarrolladora del navegador que lleva su mismo nombre- el 15 de octubre de 2008 y fue publicado en el sitio de su comunidad de desarrolladores (<http://dev.opera.com/articles/view/mama-key-findings>).

con un 37,5% de las páginas que hacen uso del plugin flash²⁰, razón por la cual, pese a que este tipo de transformaciones no este presente en la totalidad de los casos del diseño web, es relevante y significativo su estudio y caracterización.

En este momento, estamos cerca de contestar las preguntas con las que comenzamos y dar cuenta del contexto en el cual se enmarca este análisis, a saber, el diseño web, los nuevos medios, el hipertexto y la escritura; hasta ahora, hemos evidenciado la naturaleza del diseño web como parte de los nuevos medios y esclarecido la relación entre la escritura y el diseño web, así como el rol de la dicotomía imagen - texto en este mismo campo, pero todavía no es claro el papel que juega la escritura como tecnología dentro de todo esto.

Desde hace muy poco tiempo, hemos podido ver a la escritura como algo no natural y comenzado a percibirla como tecnología. Toda lectura y escritura de un texto supone reproducciones en términos de codificación y decodificación de información; por lo que cualquier texto escrito, guarda información, almacena datos a través de un procedimiento técnico e incluye -como práctica tecnológica doble- procedimientos de registro y recuperación, es decir de escritura y lectura (Longinotti).

Ahora bien, la escritura, la imprenta y los libros, son tan tecnológicos como cualquier otra cosa, después de todo, los libros son máquinas de enseñanza y de comunicación (Landow 2009: 80). Pero es interesante evaluar esta dimensión de la escritura como tecnología desde otro lugar que no sea solamente por ser objetos o productos de procesos técnicos complejos, es decir, desde los sistemas mismos que de algún modo están presentes en estos objetos y que son los que proponen una relación tecnológica de interacción (Longinotti).

La definición de tecnología -histórica y etimológicamente- hace referencias tanto a la utilización de maquinas como al uso de habilidades, de hecho, la raíz griega de tecnología es *techne* y para los griegos un *techne* podía ser un arte u oficio, en otras palabras, un conjunto de reglas, un sistema o un método para hacer algo (Bolter 2001: 15). A este respecto, Longinotti en su texto *Tecnologías del texto y de la imagen. Libros antiguos, máquinas virtuales*, trae a colación el

²⁰ <http://www.thuer.com.ar/blog/2008/> (Sebastián Thüer: Tecnología, diseño y tendencias en Internet)

trabajo de Walter Ong en donde afirma que la escritura alfabética o alfanumérica es una tecnología y que como tal, necesita ciertas herramientas particulares que hacen posible su codificación y decodificación (estilos, pinceles, plumas, superficies preparadas para su intervención como papeles, pieles, tablas, etc.), pero que no solo es una colección de recursos externos, es además, un conjunto de transformaciones interiores del usuario que realiza las operaciones de registro y recuperación en contacto con el dispositivo (Longinotti); de lo anterior podemos concluir que no solo la escritura industrial es una tecnología, los manuscritos medievales y los antiguos rollos en papiro representan tecnologías de escritura antes de la mecanización, porque esas tecnologías preindustriales también requerían dispositivos (Bolter 2001), el problema es entonces, que el desarrollo de la imprenta y las nuevas formas de escribir impuestas por la computadora, han afectado nuestra forma de ver esas técnicas previas de escritura y como bien lo sustenta Ong, la escritura se ha «interiorizado» y ese proceso de interiorización nos dificulta reconocer a la escritura misma como tecnología (Ong 1996: 81-83).

Ahora bien, reconocer a la escritura como tecnología nos garantizará considerarla no solo como un insumo o un punto de partida -que fue lo que señalamos en un comienzo como la aparente unidireccionalidad de la relación escritura y diseño-, sino como un complejo conjunto de reglas, procedimientos, normas y actividades que se llevan a cabo mediante la utilización de una colección de recursos externos y habilidades específicas, elevando automáticamente su status dentro del proceso creativo y de producción del diseño web. De la misma manera podemos identificar dos elementos importantes en los argumentos de Longinotti y Ong, que modifican sensiblemente el resultado de un proyecto de este tipo, en primer lugar, la estrecha relación existente entre la utilización de la colección de recursos externos, herramientas o medios y las características formales del dispositivo mismo (sea este un libro impreso, un hipertexto o una imagen) así como de su reproductibilidad. El segundo elemento, tiene que ver con el condicionamiento que llevan a cabo estos medios en las prácticas de registro y recuperación, codificación y decodificación, lectura y escritura.

En los siguientes capítulos analizaremos en detalle los susodichos elementos, evidenciando cambios en las prácticas de registro y recuperación -que por ende cambian los comportamientos de lectura y escritura- así como algunos de los principales sistemas de

transformación imagen-texto utilizados en la antigüedad que nos servirán como antecedentes para lograr entender y caracterizar las verbalizaciones presentes y necesarias en el diseño web.

Sistemas de transformación imagen - texto: De Egipto a Internet.

Diego Levis, considera la escritura como la primera mediación técnica en el proceso de comunicación verbal, porque es “en principio, representación y prolongación (incompleta) de la palabra hablada”, además permite al mismo tiempo el surgimiento de una nueva memoria externa y fija, un registro del saber humano (Levis 2009: 57). Por otra parte, la escritura en sus primeras etapas fue un factor determinante para la construcción de la visión del mundo de las civilizaciones de la Antigüedad y se le asociaba directamente con las clases dominantes, relación que perduró hasta bien entrada la Edad Media.

Hace cuatro mil años, los sumerios y los egipcios encontraron formas diferentes para producir textos históricos, religiosos, jurídicos y en menor cantidad académicos y literarios; los primeros, con la escritura cuneiforme y los segundos con la invención del papiro, un producto de manufactura mucho más sofisticada que utilizaba como herramientas el pincel y el tintero, y que además era más práctico y versátil que la arcilla, el marfil, la corteza vegetal o el cuero.

En ese entonces florecieron las escuelas de escribas, porque eran ellos -los altos funcionarios que dominaban el arte de la lectura y la escritura que incluso podían llegar a pertenecer a la clase social mas alta después de la familia real-, los que terminaban siendo depositarios del saber religioso y científico, además de ser responsables de la transmisión del mismo (Panyella 2005: 22).

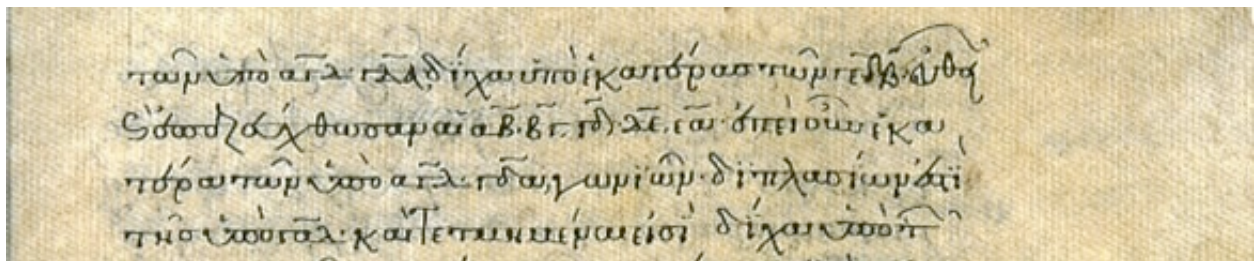


Fig.4: Detalle del manuscrito griego de siglos XI-XII de los Elementos de Euclides.

Fuente: Álvarez, R. (s.f.). *euler.us.es*. Recuperado en Mayo de 2009, de *El legado de las matemáticas. De Euclides a Newton: Los genios a través de sus libros*: <http://euler.us.es/~libros/images/euclides33.jpg>

En esta cultura del manuscrito daremos cuenta de que la transformación de imagen a texto era una constante que afectaba directamente las características formales de los manuscritos y las de los procesos de recuperación allí presentes. Por ejemplo, en la época de Platón, Virgilio o San Agustín, los textos no tenían espaciado entre palabras, no había mayúsculas ni puntuación, se constituían como una serie ininterrumpida de caracteres alfanuméricos (fig.4) que condicionaban directamente los procesos de recuperación ya que requerían una habilidad importante para poderlos dominar fonéticamente y esto porque la lectura en voz alta era la mejor alternativa para su decodificación, haciendo de esta manera, que la lectura de los textos se convirtiera en algo así como una actuación en público (Landow 2009: 137)

Dadas las características formales de los manuscritos, uno de los trabajos más importantes - además de su escritura y reproducción- era la conservación misma, porque no solamente el tiempo, los insectos y la humedad los deterioraban, cada lectura implicaba una degradación significativa, comparable en una muy menor escala con el libro impreso y en completa oposición al hipertexto.

En cuanto a los procesos de registro que llevaba a cabo el escriba, suponían la tenencia por su parte de grandes habilidades receptivas, en tanto que, para producir varias copias simultáneas de un mismo texto, éste se dictaba (oralizaba) para que varios escribas o amanuenses lo copiaran al mismo tiempo. El gran desafío de este sistema, se encontraba al intentar reproducir imágenes que reflejaban datos o información que su autor incluía en la obra y que dadas las características del sistema de reproducción debían verbalizarse u oralizarse para poderse reproducir (Longinotti), lo que implicaba al mismo tiempo, una destreza especial por parte de quien dictaba el original; ésta práctica de descripción de imágenes o de verbalización de las mismas o aún mejor, de transformación de imagen a texto, Mario Carpo la propone como un método *ecphrástico* (Carpo 2001: 19).

La ecphrasis, concepto que se presenta un tanto ambiguo, es considerado frecuentemente como “la descripción de la experiencia de la visión” (Anaya 2005: 11), definición que no es del todo precisa como para lograr una aplicación juiciosa dentro de este contexto, por lo que tratando de encontrar una definición más exacta, Danilo Alberio²¹ al citar las tres que ofrece Guideon Burton²² nos permite consolidar una sola definición en los siguientes términos: “exponer con detalles, describir detallada y vívidamente un objeto, persona o evento (en este caso particular, una imagen) que incluso puede suponer una narración”. Claramente ésta es la función de quién realiza la «lectura» del texto en el caso de la reproducción de imágenes en la cultura del manuscrito.

Por otro lado, ecphrasis, etimológicamente es el resultado de la unión de la preposición griega *ek* y del verbo *frasso*, en cuanto implica acción propia de «des-obstruir», de «abrir», de «hacer comunicable» o de «facilitar el acceso y el acercamiento» a algo. Concretamente, la ecphrasis se toma como «descripción que hace accesible», o sea como «descripción estimulante», es decir que se trata tanto, en el contexto de la mediación de la palabra frente a la imagen, de una especie de «descripción narrativa» como de una «narración preponderantemente descriptiva» (de la Calle 2005: 63).

A este respecto, Mario Carpo después de analizar el problema de las imágenes del tratado de Vitrubio, asegura que al rededor de 150 años mas tarde, la labor en el scriptorium (un area dentro del monasterio donde libros y documentos eran escritos, copiados e iluminados) era mucho mas eficiente. Un texto era dictado a un salón lleno de escribas y aunque existía el riesgo de que se cometieran equivocaciones por parte, tanto de quien leía-dictaba como de quien

²¹ Alberio, Danilo, La écfrasis como una de las múltiples posibilidades de la mimesis en <http://www.boletindeestetica.com.ar/investigacion/posgrado/Alberio.pdf>

²² Ekphrasis según Guideon Burton:

- 1) Vivid description; using details to place an object, person, or event before the listeners' eyes (=hypotyposis or eidentia). See also enargia.
- 2) The Greek term for the progymnasmata exercise, description.
- 3) Ecphrasis has another more restricted definition: the literary description of a work of art. Philostratus Lemnius helped to fix this more restricted sense of this term in the second century in his *Imagines*.

escribía, al final del proceso se contaban con unas veinte copias similares del mismo texto; ahora bien, cada una de estas copias eran diferentes entre sí dadas las técnicas caligráficas utilizadas y en esta medida adquirirían cierta individualidad o identidad, pero que a la larga no afectaban la recuperación o reconocimiento del texto alfabético. El problema, como ya lo mencionamos, tenía que ver con la reproductibilidad de las imágenes y en esta misma línea de ideas, encontramos que las limitaciones que presentaba el sistema de reproducción escribano, condicionaba directamente las características formales de la escritura e incluso su contenido, en tanto que, como bien lo señala Longinotti al citar a Carpo, las imágenes no tenían utilidad científica porque un discurso científico debía ser transmisible y aquellas imágenes no lo eran; “en una cultura que carece de imágenes reproducibles y dadas las limitaciones de la mediación *ecphrástica*, el discurso teórico tiende inevitablemente a formalizar sus argumentos”. Un ejemplo claro de ello eran los textos botánicos que se limitaban a las descripciones verbales de las plantas, listando sus nombres y características pero sin imágenes, incluso cuando existían rollos de papiros ilustrados, estas imágenes no eran destinadas para reproducirse a gran escala, por lo cual Carpo concluye que “la comunicación de datos visuales complejos no podía tener lugar a través de los medios visuales”, y la mayor parte de estos datos eran “traducidos” - término utilizado por Carpo para referirse a la transformación- a un discurso verbal que normalmente era escrito.

En realidad, estos entrecruzamientos imagen - texto, eran normales en ambos sentidos, por que no solamente las imágenes se transformaban a un discurso verbal, también es cierto que la producción de pinturas buscaba y retomaba sus temas y asuntos directamente de la literatura, era en ese entonces, un habitual pasaje de ida y vuelta: del texto a la imagen y de las imágenes a los textos.

Ahora bien, si ya hemos caracterizado a este «pasaje de ida», entendido como la transformación de imagen a texto en términos de la *ecphrasis*, podemos hablar de *hypotiposis* cuando nos referimos al proceso contrario, es decir, a aquellos que van del texto a la imagen. Se trata puntualmente de «hacer ver el contenido del texto» al lector, a través de la detallada y minuciosa fuerza expresiva de las palabras; etimológicamente proviene de la preposición griega *hypo* –debajo de- y del verbo *tipein* –modelar-, guardando relación con el sustantivo *tipos* y su

significado de “imagen”. La *hypothipsis*, entonces, recorre el camino inverso a la *ekphrasis* y aunque también se basa en la descripción, lleva a imágenes el contenido del texto o, lo que es lo mismo, conforma el icono a partir de las palabras (Noguerol 2007).

Esta distinción entre *ekphrasis* e *hypothipsis* nos es muy útil para comenzar a entender el funcionamiento de los sistemas de transformación entre imagen y palabra, por que incluso - como lo veremos en detalle más adelante- en el diseño web podemos identificar estos mismos procesos. Por ahora es relevante destacar la relación que mantienen con los actores que involucran: por un lado, encontramos dos actores fundamentales en la *ekphrasis* como proceso de registro: quién lee-dicta las imágenes -que es el encargado de realizar la transformación de la imagen a un discurso verbal- y el escriba, quien se encarga de anclar este discurso verbal a un código escrito, en palabras de Walter Ong, quien utiliza la maquina alfabética para registrar físicamente dicha transformación.

Por el otro lado, identificamos a un solo actor fundamental, que es el encargado de llevar a imagen el texto que registra el escriba, es decir, el lector que al basarse en la descripción que lee, construye una imagen mental de eso. A este respecto nos podemos dar cuenta de que la «fidelidad» de este sistema de reproducción no es muy alta, cada lector recreaba la imagen según sus propias experiencias y siempre de una manera diferente, incluso, como vimos anteriormente en el ejemplo de los textos botánicos, quien que no conociera las partes de una planta estaba automáticamente incapacitado para reproducir mentalmente dichas imágenes, es decir la fidelidad de la imagen recreada mentalmente era directamente proporcional al conocimiento previo que se tenía en relación con el objeto descrito, por lo cual este sistema de reproducción de datos visuales presentaba serios problemas al ser utilizado como transmisor de nuevo conocimiento.

Como alternativa a este sistema de reproducción *ekphrástico* y enfrentado al problema de reproducir imágenes cartográficas, Ptolomeo perfecciona un sistema de trazado de coordenadas geométricas en donde cada punto de un mapa es descrito por una dupla de

números (longitud y latitud)²³ , con esto logró obtener un mejor nivel de «fidelidad» en la transmisión o reproducción de imágenes, aunque aparentemente esta no fue su propósito original.

Este nuevo sistema de reproducción Mario Carpo lo llama «maquina generadora de imágenes», porque con base en la información de las coordenadas que Ptolomeo escribió y tabuló, cualquiera que recuperara esta información, estaba en condiciones de recrear los mapas (imágenes) allí codificados. Este sistema de reproducción de imágenes cartográficas implicaba ciertas habilidades que iban más allá del conocimiento de las técnicas de escritura y/o lectura, por lo cual fue tal vez el primer caso en donde se realizó una *metacodificación* o codificación de la codificación. En primera instancia -la codificación en términos de Ong-, el registro de información verbal mediante la invención alfabética o la *máquina alfabeto* mencionada por Longinotti y otro al transformar una imagen en un archivo de letras y cifras, de esta forma, además de garantizar una reproducción fiel del original, abre el camino para que podamos entender el funcionamiento de la producción y reproducción de la imagen en el hipertexto, porque a diferencia del sistema *ecphrástico* en donde se verbaliza la imagen y esta verbalización es la que se transfiere, Ptolomeo propuso nuevas reglas para los procesos de recuperación (*hypotipicos*) y de registro (*ecphrasticos*): uno para codificar -las reglas para pasar de la imagen al sistema textual alfanumérico- y otro para decodificar -regresar a la imagen a partir de esta metacodificación o metaescritura alfanumérica-. Importante señalar en este punto que lo que se “transmite” es este nuevo código, haciendo necesaria la inclusión de nuevas practicas y competencias para su recuperación, ya que en este sistema, quién no conozca el método de Ptolomeo, o no tenga acceso a las instrucciones, simplemente no podrá reconocer o reconstruir la imagen transmitida, notable diferencia que veremos con mas detalle cuando analicemos lo que sucede en el hipertexto.

Una vez descritas las características de los sistemas de reproducción de imágenes en los manuscritos, así como el sistema de reproducción cartográfica de Ptolomeo y evidenciada la

²³ según Carpo, el asunto de las ilustraciones de la cartografía de Ptolomeo no es menos complicado que el de las imágenes de Vitrubio y siguen siendo ampliamente debatidas en la actualidad. Carpo, M. (2001). Architecture in the Age of Printing. Massachusetts, MIT - Massachusetts Institute of Technology.

relación que sostienen los dos en términos de los procesos de registro y recuperación, podemos llevar este mismo análisis al contexto del presente discurso, es decir, compararlos con los procesos de codificación que se llevan a cabo dentro de la producción del diseño web.

En la etapa de maquetación dentro del diseño web, podemos identificar los mismos procesos *ecphrasticos* e *hypothiposicos* que ya vimos en los sistemas de reproducción anteriores. Estos procesos *ecphrasticos* los identificamos claramente cuando se escriben los *comps* en lenguaje HTML/CSS, porque es allí en donde se desarrolla la verbalización de las imágenes, es decir, donde por medio de la «maquina alfabeto» -al igual que el escriba y que Ptolomeo- un codificador²⁴ transforma las imágenes en texto mediante la escritura. Por otro lado, tocante a los procesos *hypothiposicos*, es decir aquellos procesos relacionados con la reconstrucción de la imagen a partir del texto, encontramos que a diferencia del lector del manuscrito o del recuperador de la «maquina generadora de imágenes», en el hipertexto la naturaleza del encargado de esta «decodificación» cambia sustancialmente.

Como ya se expuso, en el sistema de Ptolomeo el lector del mapa debía ser un conocedor de las reglas con las cuales fue escrito para que pudiera realizar el proceso inverso, con el hipertexto el funcionamiento no es el mismo. La gran mayoría de lectores de hipertexto no son letrados en cuanto a maquetación web, difícilmente saben cual es la sintaxis o cómo escribir código HTML, por lo cual necesitan que algo lo interprete y lo presente tal cual como fue diseñado desde un comienzo. Este algo es precisamente el *browser* y su función la de un *interprete*²⁵. Esta deshumanización o automatización de los procesos *hypothiposicos* puede considerarse *a priori* como un intento por perfeccionar y asegurar un nivel mucho mas elevado

²⁴ La denominación del trabajo de escribir el hipertexto recibe varios nombres, entre los cuales «codificador» o «maquetador» son los más utilizados.

²⁵ El uso del término interprete hace alusión al proceso mediante el cual el software *pinta* los elementos escritos en las páginas HTML. No es una casualidad que este tipo de lenguajes se les llame lenguajes interpretados -o script-, precisamente por la necesidad de un *interprete* a diferencia de los lenguajes compilados que se crean por medio de un programa informático cuyo resultado será un archivo en código máquina. Las implicaciones de la doble mediación (imagen > interficie/browser > usuario) en la visibilidad de la imagen en internet se analizan más profundamente en el siguiente capítulo.

de «fidelidad» de la imagen reproducida, en el siguiente capítulo, al analizar en detalle las practicas de maquetación nos daremos cuenta de que no es así.

A continuación centraremos nuestras energías en develar «eso» que utiliza el maquetador para convertir la imagen en texto y que hasta ahora parece un «*add-on*» mágico que le pone a la «maquina alfabeto» de Ong; veremos cuales son las practicas que se llevan a cabo dentro de la etapa de maquetación, su regulación, sus problemas, sus ventajas y su clasificación, sin dejar a un lado algunas precisiones y diferencias conceptuales sobre el lenguaje natural y el lenguaje artificial revisando estos conceptos en el trabajo de David Bolter.

Procesos de Maquetación: Las herramientas de transformación imagen - texto

El objetivo general de esta etapa del diseño web -también llamada codificación o armado- tiene que ver, como ya lo hemos señalado un par de veces, con la transformación que se lleva a cabo desde la escritura, a las imágenes correspondientes al diseño de la interfaz, de tal forma que el resultado de esta transformación es un hipertexto; dicha transformación esta compuesta por dos procesos distintos: la codificación semántica que da cuenta de la estructura y la escritura de estilos que es la encargada de modificar la apariencia de dicha estructura²⁶.

Antes de entrar en detalle sobre estos dos tipos de codificación, debemos hacer un par de precisiones conceptuales sobre la escritura, porque nos encontramos ante un proceso de verbalización de imágenes que, a diferencia de lo que ocurría en la *ekphrasis*, se hace mediante la escritura de un lenguaje artificial siendo éste un factor de no menor importancia dentro de nuestro análisis, razón por la cual tomaremos un momento para rescatar algunos puntos del paralelo que realiza David Bolter entre lenguajes naturales y artificiales²⁷.

David Bolter en su texto: *El Lenguaje Electrónico*, sustenta la diferencia entre estos dos tipos de lenguajes en tres argumentos fundamentales. El primero de ellos esta relacionado con las prácticas de recuperación, en tanto que -como vimos al comienzo citando a Longinotti- todo texto escrito incluye procedimientos de escritura y lectura, pero que en este caso particular y dadas las características propias de estos lenguajes, no pueden ser oralizadas, o lo que es lo mismo, los lenguajes artificiales no son lenguajes hablados porque “la relación que estos códigos establecen entre sus símbolos solo se puede captar cuando se presenta espacialmente y es examinada con la vista. El ojo puede examinar un renglón varias veces para desentrañar su

²⁶ La codificación entendida dentro de este contexto específico, es una operación que mediante la escritura convierte los elementos de un mensaje visual en elementos verbales susceptibles a ser interpretados por el dispositivo en donde se reproduzca el hipertexto.

²⁷ Al utilizar el término «natural», Bolter no esta afirmando que la escritura o el lenguaje no sea una construcción del hombre, por el contrario estos lenguajes los reconoce como un producto de artificio y asocia esta «naturalidad» a la intención con la que fueron creados.

significado o saltarse diez renglones para comprobar la definición o el uso de un símbolo.” (Bolter 1999: 9). A este mismo respecto podemos hacer especial mención de una característica particular de la escritura del lenguaje artificial y tiene que ver con que todo texto escrito en estos lenguajes tiene dos clases muy distintas de lectores, por una parte, el codificador -que es el sujeto que los escribe, o aquellos que lo modifican- y mas importante aún encontramos que hay interpretes automatizados, es decir, no necesariamente quien lleva a cabo las tareas de recuperación es una persona.

La segunda diferencia propuesta por Bolter tiene que ver con la intencionalidad con la que los lenguajes artificiales son creados y modificados, por que si hablamos de lenguajes naturales como el inglés o el español, nos daremos cuenta de que su construcción y definición se ha realizado a lo largo de siglos y son lenguajes que están en un flujo constante porque al mismo tiempo que algunas palabras caen en desuso, otras se vuelven populares y de moda, la gramática cambia y la pronunciación varía de una región a otra, de un grupo de hablantes a otro y con el transcurso del tiempo; la mayoría de estos cambios no son planeados y aquellos que tienen que ver especialmente con la pronunciación, son inconscientes en la mayoría de los hablantes, por lo cual podemos identificar cierto nivel de democracia en dichos procesos, que en palabras de Bolter, son un cambio colectivo constituido por la suma de millones de idiosincrasias. Por otra parte, los lenguajes artificiales son creados de una forma completamente racional, consciente y autocrática, porque solo ciertos grupos elite son los encargados de crear y determinar los cambios que todos aquellos que usan estos lenguajes deberán asumir y poner en práctica.

Por último, Bolter muestra que los usos de los lenguajes artificiales son mucho mas restringidos, no pueden expresar sentimientos ni mucho menos percepciones razonadas, su estructura, sintaxis y función, hace que todo lo que allí se pueda escribir siga una lógica matemática impecable, por lo que sólo se podrán expresar una estrecha gama de problemas definidos lógicamente y carecerán de las redundancias habituales de los lenguajes naturales (Bolter 1999: 9-11).

Es claro que el lenguaje utilizado en este proceso de maquetación es artificial y como tal, está dirigido a dos públicos de distinta naturaleza (el codificador y el dispositivo mismo), lo que supone una serie de intentos por estandarizar las practicas de codificación para garantizar y facilitar los procesos de recuperación (de ambos públicos), en las siguientes páginas profundizaremos en esta idea, por ahora veamos en detalle los dos tipos de codificación que mencionamos al comienzo de esta sección.

Codificación Semantica (XHTML Coding)

Este proceso de codificación tiene que ver con la creación estructural del hipertexto. Todo hipertexto está escrito sobre HTML que es un lenguaje -artificial- de etiquetas de hipertexto (de las siglas en inglés de HyperText Markup Language) y cuya función es «decirle» al dispositivo qué es lo que está «pintando», si es un título, un párrafo, un contenedor, una tabla de datos o cualquier otra cosa. Ahora bien, una codificación semántica es aquella en donde todas las etiquetas son utilizadas para lo que fueron hechas, ¿Pero realmente importa que un documento HTML se escriba «semanticamente»?.

Cuando un documento HTML se escribe utilizando las etiquetas indiscriminadamente el resultado será una página que solo se verá coherentemente al visualizarla con los estilos, por lo que Google y otros motores de búsqueda que «ven» las páginas sin estilos, no «entenderán» y los resultados que arrojen no serán muy buenos, en otras palabras, una escritura no semántica del hipertexto afecta directamente la visibilidad de la misma en los motores de búsqueda. Por ejemplo, si el nombre del negocio esta en un <p> o *paragraph tag*, no tendrá la misma importancia que si estuviera en un <h1> o *header* principal, por lo cual, cuando un motor de búsqueda pase por allí evaluando si muestra o no esta pagina, catalogará mucho mas abajo en los resultados una palabra clave encontrada en un párrafo que no en el titulo principal (Dolson 2009).

Otras ventajas del HTML Semántico tienen que ver con la facilidad de escribir, aplicar y mantener los estilos, tema que ahondaremos en el siguiente apartado. Por otra parte y no

menos importante, encontramos el tema de la accesibilidad, un hipertexto semántico es un documento accesible, esto por que muchos navegadores para ciegos o para personas con visión reducida basan su funcionamiento en el reconocimiento de la estructura del html; pero también una correcta escritura del HTML ayuda significativamente a que el documento pueda ser visualizado desde otro tipo de dispositivos, no necesariamente una pantalla de un ordenador.

Podemos concluir entonces, que el «HTML Semántico» es importante por cinco razones fundamentales: Garantiza un mejor *search engine ranking*, consolida un código administrable y de fácil mantenimiento, facilita la escritura y aplicación de estilos (CSS), hace accesible el documento a personas ciegas o con problemas de visión y por último se utilizan las herramientas adecuadas para realizar el trabajo de escritura (Shed 2007).

Ahora bien, entrando un poco mas en detalle sobre este tipo de escritura, pero sin llegar a convertir este texto en un manual ni en una compilación de «buenas prácticas»²⁸ podemos analizar por un momento la labor de quien realiza esta codificación mas allá de la especificidad o de las normas que debe seguir. Cuando un maquetador se enfrenta a la codificación de una pagina, debe encarar como cualquier otro escritor, a la mítica y aveces intimidante página en blanco y es justo allí, antes de comenzar a escribir este lenguaje artificial, donde tiene que hacerse un par de preguntas que guiarán y definirán la forma en que deberá escribir; estas preguntas son: ¿Cuál es el *layout* de la página? ¿es liquido²⁹? ¿Que debo escribir en HTML y que debo dejar como imagen o como animación?. Las primeras preguntas tienen que ver con la elección de la mejor estructura para el diseño, pero prestemos especial atención a la última pregunta, porque de allí podemos concluir que no todo se escribe, es decir, cuando se hace la transformación de imagen a texto no todo se convierte a texto, ciertas partes permanecen como imagen y lo que se escribe son referencias a éstas. La razón de este comportamiento normalmente tiene que ver con las limitaciones que supone la escritura del HTML, por ejemplo,

²⁸ A este respecto es recomendable visitar los documentos de la *World Wide Consortium (w3c)* en su apartado “*Best Practices for Authoring HTML Current Status*” en: <http://www.w3.org/standards/techs/htmlbp>, o el excelente blog “A List Apart” en su sección code: <http://www.alistapart.com/topics/code/>

²⁹ Las estructuras liquidas son aquellas que cambian de acuerdo al tamaño de la pantalla.

cuando en la imagen que se va a codificar hay tipografías que no son de sistema³⁰ automáticamente obliga a «cortar» estas secciones de la imagen y exportarlas como pequeñas imágenes que serán enlazadas desde el HTML, otro caso a este respecto tiene que ver con la dirección de la escritura, cualquier texto que aparezca en una orientación distinta a horizontal deberá ser cortado y exportado como imagen de apoyo, de la misma forma ocurre cuando, así se trate de fuentes de sistema, el texto presente efectos como sombras, desenfoces o brillos.

El problema de decidir qué es imagen y qué debe codificarse depende más del maquetador que de un estricto manual que defina este asunto en cualquier proyecto, en todo caso es una decisión importante y que condiciona el funcionamiento del documento, muchas veces deben tenerse en cuenta variables que tienen que ver con el contenido que se presentará en las secciones, si es administrable por medio de un CMS (Content Management System) o si será información estática, si es un espacio para *banners* publicitarios o si son imágenes decorativas.

Por todo lo anterior podemos concluir que la labor del maquetador no puede considerarse solo como una actividad mecánica que transforma mensajes visuales en mensajes verbales alejándose así de la labor del escriba de la edad media; en este nuevo rol, el maquetador toma partido en el mensaje, lo vuelve a escribir tomando sus propias decisiones, haciendo interpretaciones personales de la imagen y aunque al final deba verse igual al diseño original, es el maquetador quien le confiere la funcionalidad o por lo menos la indica.

Escritura de estilos (CSS Coding)

La escritura de estilos se fundamenta al igual que la codificación semántica, en un lenguaje artificial llamado CSS (de las siglas en inglés de Hojas de estilo en cascada - Cascading Style Sheets), éste es el lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML, por lo que su principal objetivo es separar la estructura de un documento

³⁰ Las tipografías o fuentes de sistema son aquellas que se instalan con el sistema operativo y por defecto se encuentran en cualquier computador, a saber: Verdana, Geneva, Sans-serif, Georgia, Courier New, Arial, Tahoma, Helvetica, Trebuchet MS, Times New Roman.

(labor realizada por la codificación semántica) y su presentación³¹, en otras palabras, la escritura de estilos es la encargada de «decirle» al dispositivo como debe «pintar» los elementos que esta interpretando, su color, posición, tamaño, etc. Por lo cual la escritura de estilos se hace con base en el documento HTML ya codificado, es decir, al crear una página web, se utiliza en primer lugar el lenguaje HTML/XHTML para marcar los contenidos y de esta forma designar la función de cada elemento dentro de la página (codificación semántica) y una vez creados los contenidos, se utiliza el lenguaje CSS para definir el aspecto de cada elemento.

Para entender un poco mejor el funcionamiento y algunas de las características fundamentales de este lenguaje, vamos a remitirnos a algunos de los principios de diseño que definió la organización W3C (World Wide Web Consortium) quien es la encargada de crear todos los estándares relacionados con la web.

En los primeros principios se define este lenguaje como un complemento a los documentos estructurados, pone de manifiesto que las hojas de estilo, al proveer la información de presentación o las reglas de cómo deben mostrarse los elementos que están dentro de los hipertextos, los complementan. En los subsiguientes principios resalta la Independencia tanto del distribuidor como de la plataforma y el dispositivo que tienen los documentos complementados con CSS; de igual manera, sostiene que el mantenimiento y administración es mucho mas fácil y rápido.³²

Resumiendo y poniendo en otros términos lo que hasta acá hemos dicho sobre la escritura de estilos, el maquetador cuando comienza esta segunda etapa en la escritura de las imágenes, lo que hace es enlazar la estructura que ya escribió en la codificación semántica (HTML) mediante una serie de selectores y define en una hoja de estilos cómo deben verse. Lo importante en este punto es que dependiendo de la forma en que el maquetador defina estas reglas de presentación, los distintos dispositivos pueden mostrar de maneras muy diferentes el contenido que esta escribiendo; a este proceso de «homogeneización» se le llama depuración

³¹ <http://www.w3.org/TR/2008/REC-CSS2-20080411/intro.html>

³² Para profundizar este tema puede remitirse a: <http://www.w3.org/TR/CSS2/intro.html#design-principles>

cross browser, es decir, probar la visualización en los diferentes dispositivos tratando de encontrar diferencias y solucionándolas en los estilos, en otras palabras, buscando un sintaxis del lenguaje artificial que todos los dispositivos «entiendan» de la misma manera.

Hemos descrito hasta ahora como el maquetador convierte imágenes en texto mediante los dos tipos de codificación (semántica y escritura de estilos) y hemos hecho especial mención de la participación activa en la producción de este nuevo mensaje, ahora el foco del análisis se centrará en la caracterización de esa transformación, si esta labor del maquetador puede considerarse como una traducción, una transliteración o una interpretación.

La transformación Imagen-Texto: ¿Traducción, transliteración o interpretación?

Para poder intentar caracterizar la transformación imagen - texto que hemos trabajado durante todo este análisis y así poder definirla en estos términos de traducción, transliteración o interpretación, debemos comenzar por definir en primera instancia, qué es traducir; y aunque lo podríamos hacer de una forma muy sencilla asegurando que es «decir lo mismo en otra lengua», Umberto Eco pone en cuestión dicha respuesta y sustenta ese escepticismo en tres argumentos: en primer lugar pone en duda la precisión de la expresión «decir lo mismo», ¿cuándo algo «dice lo mismo»? ¿cuando utiliza las mismas palabras pero en otra lengua? o ¿cuando aún utilizando palabras no tan «fieles» da a entender a quién las lee lo mismo?, es una cuestión que analizaremos detalladamente mas adelante. En segundo lugar y al igual que el argumento anterior, Eco encuentra serias dificultades para identificar el «lo» de aquello que queremos que diga «lo» mismo, es decir, aquello que se debe traducir. Por último menciona que en algunos casos es complicado, incluso saber que significa «decir». Pero mas allá de la necesidad de precisión conceptual que Eco evidencia en su análisis, propone que lo importante del proceso de traducción es intentar entender cómo, aun sabiendo que no se dice nunca lo mismo, se puede decir «casi» lo mismo, por lo cual el problema de la idea de «lo mismo» y de «decir» pasa a un segundo plano; ahora el problema es definir esta idea del «casi». ¿cuánta elasticidad debe tener ese casi? (Eco 2008)

Antes de continuar con el análisis de Umberto Eco sobre la traducción, e incorporar otros conceptos cruciales, es importante hacer un pequeño paralelo entre esta primera definición que encontramos y la transformación imagen - texto del diseño web, porque si estamos hablando de un proceso mediante el cual se dice casi lo mismo, en este caso particular podríamos estar hablando de un proceso mediante el cual se muestra casi lo mismo, de esta forma estaríamos encontrando algunos puntos en común, que tienen que ver con la definición del «decir» y del «lo» en tanto que cómo lo vimos en el capítulo anterior, cuando el maquetador comienza su labor, debe decidir qué escribe como HTML y qué no, en palabras propias de este contexto estaría decidiendo «lo» que traduce.

Podríamos pensar que un paralelo entre la transformación imagen - texto y el concepto de traducción entendido como aquel proceso que dice casi lo mismo, es un poco forzado en tanto que este último se lleva a cabo entre sistemas lingüísticos, pero no es así, por el contrario “la traducción y a estas alturas es un principio obvio en traductología, no se produce entre sistemas sino entre textos” (Eco 2008: 47) además Roman Jakobson, en su conocido ensayo “On the linguistic aspects of translation”, nos habla justamente de un tipo especial de traducción: “La traducción intersemiótica o transmutación (transmutation) es una interpretación de los signos verbales mediante los signos de un sistema no verbal.” Punto en el cual Eco no está muy de acuerdo al considerar que la interpretación no es traducción, pero ya volveremos sobre esta discusión cuando abordemos el tema de la interpretación, por ahora continuemos con el análisis de Eco sobre la traducción.

Retomando el tema del casi, y de la elasticidad o la flexibilidad que supone la traducción, la extensión de ese casi depende de una serie de criterios que hay que concertar previamente (Eco 2008: 15) y es acá donde Eco involucra un concepto importante a su análisis, la negociación; ¿pero que es lo que se negocia? Se negocia el significado que la traducción tiene que expresar, así pues, “traducir quiere decir entender tanto el sistema interno de una lengua como la estructura de un texto determinado en esa lengua, y construir un duplicado del sistema textual que, según una determinada descripción, pueda producir efectos análogos en el lector, ya sea en el plano semántico y sintáctico o en el estilístico, métrico, fonosimbólico, así como en lo que concierne a los efectos pasionales a los que el texto fuente tendía. «Según una determinada descripción», significa que toda traducción presenta unos márgenes de infidelidad con respecto a un núcleo de presunta fidelidad, pero la decisión sobre la posición del núcleo y la amplitud de los márgenes depende de las finalidades que se plantea el traductor. “ (Eco 2008: 23).

Ahora bien, esta definición mucho más precisa de lo que implica el proceso de traducción incluye un par de ideas que vale la pena destacar y analizar dentro de nuestro paralelo, la primera de ellas ya la mencionamos y tiene que ver con la negociación, la segunda con la fidelidad.

Negociación

Eco Introduce la noción de “negociación”, que es la medida operativa concreta del traductor, entendida como un contrato en que tanto el traductor como el lector establecen para aceptar como válida la traducción de un texto específico. Sobreentendiendo que es la que mejor da cuenta del sentido presente en el original, o bien, que produce el efecto como sentido de lo que se dice en el contexto narrativo, aunque ésta no sea la traducción literal o semánticamente más precisa (según el diccionario).

De hecho el traductor interpreta el sentido de la expresión determinando su valor narrativo o informativo, y decide darle ese sentido (y no otro), lo que a menudo lo obliga a seleccionar entre los significantes posibles de la lengua original, ya que no puede conservarlos todos de la misma manera. En la negociación se decide lo que se conserva, conjeturando qué se necesita para dar sentido y qué puede perderse entre los sentidos del texto originario, porque según Eco, para entender un texto -y con mayor razón para traducirlo- hay que formular una hipótesis sobre el mundo posible que representa, de esta manera el traductor debe elegir la acepción o el sentido que considere mas probable, razonable y relevante dentro de ese contexto específico o ese mundo posible (Eco 2008: 57). Esta decisión constituye una propuesta de mediación que el lector acepta, cuando en realidad se efectúa una doble negociación: entre el traductor y el autor (que acepta las variaciones interpretativas, con tal de tener un texto satisfactorio) y entre el traductor y el lector (que acepta las variaciones interpretativas por las mismas razones).

La negociación aparece entonces como una variación o una selección interpretativa necesaria para realizar la traducción; de hecho, se negocia para concordar de modo satisfactorio; se renuncia a una precisión perfecta e ideal de las definiciones de las cosas, para obtener un resultado aceptable. La negociación es el procedimiento que permite identificar la equivalencia funcional que volverá eficaz la traducción y Eco examina aquello que se puede perder cuando se lima un texto, distinguiendo los casos de pérdida absoluta (la imposibilidad de la traducción), de juegos de pérdidas y de compensaciones innovadoras, de pérdidas de partes irrelevantes por acuerdo consensual, de omisión de párrafos, de introducción exagerada de

innovaciones, de sustituciones locales más comprensibles, en otras palabras, de pérdidas y ganancias (Pellerey 2006: 217).

Este proceso de negociación es muy claro en los procesos de codificación semántica, Eco, subtítulo uno de sus apartes como: “Negociar: Rata o Ratón” haciendo alusión al problema al que se enfrentan los traductores de *Hamlet (III, 4)*, en donde Hamlet entra gritando “*How now! A rat!*” y las versiones italianas lo traducen como topo, es decir como ratón y no rata. Ahora bien nosotros podríamos titular este mismo aparte como: “Negociar: DIV o SPAN” aludiendo a nuestro contexto específico y reseñando que el maquetador también lleva a cabo un fino proceso de negociación al decidir que etiquetas utilizar según el caso. Este ejemplo también es útil para analizar el problema de la transliteración, ya que en el párrafo anterior hicimos mención de la *equivalencia funcional*, podemos traer a colación sin ningún problema este asunto. Así pues y por negación podemos encontrar algunas otras características de esta noción de negociación propuesta por Eco. ¿Que pasaría si en el proceso de traducción no existiera la negociación? Estaríamos ante un caso de perfecta equivalencia de significado, en donde dadas unas reglas de equivalencia absoluta, la traducción sería el resultado de un proceso maquínico o de transliteración, en donde no habrían selecciones contextuales y la equivalencia referencial coincidiría en todos los casos con la equivalencia connotativa, en tal caso *father, padre, père, papa o daddy* significarían lo mismo, por lo cual no habría diferencia alguna en decir *God is your daddy* y *God is your father* (Eco 2008: 35-36).

Ahora bien, si en la codificación semántica no existieran estos procesos de negociación, también nos encontraríamos frente a un caso claro de transliteración, es decir un caso en donde se representan los signos de un sistema de escritura con los signos de otro, pero esto claramente no sucede, el maquetador no puede identificar automáticamente que elementos corresponden a que etiquetas, sobre todo cuando está construyendo el layout o estructura base, en cuanto a los títulos, subtítulos, párrafos y demás sí podría establecerse una relación un tanto más directa, aún así, la decisión de utilizar estas o aquellas etiquetas y de aplicar estos o aquellos estilos obedece a una intención expresa del maquetador que intenta elegir aquellos que considera funcionarán mejor y que los dispositivos lo «entenderán» de la manera que el

espera, es decir, esta erigiendo un contrato entre traductor y lector, entendiéndose este último como el dispositivo que se encarga de leer e interpretar el documento.

Ahora bien, cuando Eco habla de pérdidas y de pérdidas consensuadas hace referencia a aquellas cosas que no pueden de una u otra forma traducirse, y por lo tanto deben ser reformuladas, compensadas o simplemente omitidas. Por ejemplo si una traducción adecuada resulta imposible, el autor puede autorizar al traductor saltarse la palabra o incluso toda la frase, claro está, si considera que en la economía general de la obra la pérdida es irrelevante. Un caso típico es la enumeración de términos extraños o desusados, si en una lista de diez elementos propuesta por el autor, uno o dos resultan intraducibles, poco importa si la lista se reduce a nueve u ocho elementos.

Este caso es muy particular en la labor del maquetador; cuando encuentra elementos que no pueden ser codificados, la solución en la mayoría de los casos es dejar este elemento como imagen -solución que se detalló al hablar de la codificación semántica- pero en muchas ocasiones, este problema no puede solucionarse de la misma manera y es allí donde se crea el otro contrato, la negociación entre el autor y el traductor. Por ejemplo, si en la imagen original aparece la descripción de un producto en una fuente que no es de sistema -este tipo de información normalmente se extrae de una base de datos-, representa un problema que en términos de Eco lo podríamos llamar de pérdida absoluta, un elemento que se carga dinámicamente no debe aparecer como una imagen, por lo cual el maquetador debe negociar estos aspectos con el autor, para reformular la presentación de dichos elementos. Otro caso en el cual es evidente esta idea de negociación, tiene que ver con la funcionalidad del documento. Es claro que siempre que se codifica una imagen, se le agrega directa o indirectamente la funcionalidad, por lo cual y a diferencia de la traducción entre textos lingüísticos siempre hay una ganancia en el proceso, pero al mismo tiempo esta funcionalidad puede representar pérdidas; en muchos casos el comportamiento o la utilización de ciertos componentes o frameworks limitan las posibilidades visuales de los documentos, de esta forma, si las imágenes originales no tienen en cuenta dichas limitaciones, al momento de codificar van a existir pérdidas y van a necesitar nuevamente la negociación y reformulación de los elementos.

Fidelidad

Cuando hablamos de negociación, pérdidas y ganancias, necesariamente debemos traer a colación la idea de fidelidad: ¿qué tan «fiel» es una traducción a su original, si mediante la negociación sufre pérdidas o ganancias?. Eco pone de manifiesto el concepto de fidelidad en relación con la convicción de que la traducción es una de las formas de la interpretación y que debe apuntar siempre, aun partiendo de la sensibilidad y de la cultura del lector, a reencontrarse no ya con la intención del autor, sino con la intención del texto, con lo que el texto dice o sugiere con relación a la lengua en que se expresa y al contexto cultural en que ha nacido, por lo cual la fidelidad no se define en términos de literalidad, o en palabras de Walter Benjamin, la fidelidad respecto a la palabra así como la libertad de la reproducción en su sentido literal no parecen servir para una teoría que busque en la traducción otra cosa distinta de la reproducción de sentido. “La fidelidad de la traducción de cada palabra aislada casi nunca puede reflejar por completo el sentido que tiene el original, ya que la significación literaria de este sentido, en relación con el original, no se encuentra en lo pensado, sino que es adquirida precisamente en la misma proporción en que lo pensado se halla vinculado con la manera de pensar en la palabra determinada” (Benjamin 1971: 138).

La fidelidad, entonces, podemos relacionarla con la calidad de la traducción en tanto que negocia, reencuentra y reproduce la intención del texto en el contexto cultural en el que ha sido creado. Eco, a este respecto propone la idea de reversibilidad -al menos en textos elementales- como un factor determinante y hasta cierto punto, cuantificador del «casi» decir lo mismo. Partiendo de la idea de traducción perfecta entre dos lenguas: “*el texto B en lengua Beta es la traducción del texto A a la lengua Alfa, si retraduciendo B a la lengua Alfa, el texto resultante A2 tiene de alguna manera el mismo sentido que el texto A*”, Eco formula el concepto de reversibilidad como validación de la fidelidad de la traducción (Eco 2008: 73). Aunque esto prácticamente nunca sucede, siempre existe un *continuum* de gradaciones entre reversibilidades, por lo cual podemos inferir que una traducción fiel siempre intenta obtener la mejor reversibilidad posible, en otras palabras, Eco propone la fidelidad como una variable directamente proporcional a la reversibilidad.

Podemos ver este mismo efecto de reversibilidad como validación de la traducción en la codificación que lleva a cabo el maquetador de diseño web, con el atenuante de que el *continuum* de gradaciones entre reversibilidades es mucho menor -o por lo menos debe serlo- que en la traducción lingüística. Veamos de nuevo este asunto. El objetivo general del maquetador es que el usuario final vea en su dispositivo una imagen tan parecida como sea posible a la imagen diseñada originalmente y para ello debe traducir esta imagen en un lenguaje artificial que entiendan los dispositivos; estos dispositivos realizan automáticamente la tarea de reversar la traducción, es decir, partiendo del texto escrito por el maquetador volver a la imagen y en esta medida se convierten en el factor determinante de validación.

Es importante señalar que la fidelidad de las traducciones no es un criterio que conduce a una única traducción aceptable, es más bien -dice Eco concluyendo-, “la tendencia a creer que la traducción es siempre posible si el texto fuente ha sido interpretado con apasionada complicidad, es el compromiso a identificar lo que para nosotros es el sentido profundo del texto, y la capacidad de negociar en todo momento la solución que nos parece más justa.” ¿Fidelidad? Después de todo, dice Eco, “si consultan cualquier diccionario, verán que entre los sinónimos de *fidelidad* no está la palabra *exactitud*. Están más bien, *lealtad, honradez, respeto, piedad*.”(Eco 2008: 472).

Ahora bien, el problema de la negociación y de la fidelidad de la traducción nos conduce a una discusión un poco más profunda y tiene que ver con los límites entre traducción e interpretación, porque si el traductor está en condiciones de alejarse de la literalidad y por ende guiarse por un criterio subjetivo en virtud de los múltiples sentidos posibles que ofrece el texto a la interpretación, está interpretando antes de traducir, lo cual nos lleva a preguntarnos, ¿la traducción es un tipo de interpretación? y aunque hayamos detectado varios puntos en común entre la codificación web y la traducción ¿podemos definirla como tal? ¿o sería mejor ponerla en términos de una interpretación intersemiótica? Intentaremos dar respuesta a estas preguntas en el siguiente apartado.

¿Traducción o Interpretación?

Peirce, al afirmar que el significado en su acepción primaria es una “traducción de un signo a otro sistema de signos” esta sosteniendo de hecho que toda traducción es una interpretación. De igual manera cuando Jakobson sugiere los tipos de traducción (*intralingüística, interlingüística e intersemiótica*), lo hace en términos de interpretación; así pues, define la *traducción intralingüística* como aquella que produce “una interpretación de los signos verbales mediante cualquier otra lengua”, es decir la traducción propiamente dicha; en cuanto a la *traducción interlingüística*, también llamada *reformulación*, la define como un proceso mediante el cual se interpretan los signos verbales a través de otros signos de la misma lengua; por ultimo, encontramos la *traducción intersemiótica* que la define como aquella en la que se produce “una interpretación de los signos verbales mediante los signos de un sistema no verbal”, como por ejemplo las adaptaciones o -según el propio Jakobson- *transmutaciones* llevadas a cabo entre novelas y películas³³. Esta fuerte concepción de la traducción como interpretación no podía ser de otro modo para un lingüista que, aun ubicándose desde la tradición estructuralista, fue precursor en el descubrimiento de la riqueza de los conceptos peircianos.

En esta misma línea de ideas podemos situar a Gadamer (en Eco 2008) cuando asevera de una manera muy cauta para Eco, que toda traducción por definición es una interpretación y que como tal llega como consumación de una interpretación que el traductor ha dado de la palabra que se le ofrece y donde Eco se muestra de acuerdo al afirmar que “para traducir hay que haber interpretado el texto previamente”, así mismo cobija ambos términos (traducción e interpretación) dentro de su idea de *negociación*. Gadamer es solo uno de los autores que podemos citar a este respecto, que según Eco, Ricoeur siguiendo el pensamiento de Steiner, así como Fabbri están de acuerdo con la postulación de la traducción como interpretación. Sin embargo Eco es muy enfático al resaltar que, pese a que la traducción sea un tipo de

³³ Haciendo una precisión conceptual a este respecto, encontramos que Jakobson sólo consideraba transmutaciones a aquellas transformaciones que involucraban sistemas verbales, por lo que no haremos alusión a nuestro caso de transformación imagen - texto en términos de una transmutación, sí como una traducción intersemiótica en tanto involucra sistemas no verbales.

interpretación, no puede establecerse una equivalencia bidireccional, es decir, no toda interpretación es una traducción, para Eco, el universo de la interpretación es mucho mas amplio que la traducción. Para entender mejor este punto de vista, Eco propone el siguiente esquema que incluye y complementa la clasificación hecha por Jakobson a la que hicimos referencia antes (Eco 2008: 306):

1. Interpretación por transcripción
2. Interpretación intrasistémica
 - a. Intrasemiótica (Dentro de otros sistemas semióticos)
 - b. Intralingüística (Dentro de la misma lengua natural)
 - c. Ejecución
3. Interpretación intersistémica
 - a. Con sensibles variaciones en la sustancia
 - i. Interpretación intersemiótica
 - ii. Interpretación interlingüística (Traducción entre lenguas naturales)
 - iii. Refundición
 - b. Con cambio de materia
 - i. Parasinonimia
 - ii. Adaptación o Transmutación

En esta clasificación, Eco distribuye las distintas formas de interpretación donde los infinitos tipos de traducción se reúnen dentro de una sola categoría, al igual que con las infinitas posibilidades de la traducción intersemiótica.

Hasta ahora hemos identificado algunos aspectos de la transformación imagen-texto del diseño web en términos de la traducción, pero nos resulta imposible definirla como tal y es por eso que abordamos el tema de la interpretación y la traducción intersemiótica; lugar en donde más puntos en común encontramos y en donde mejor podemos definir a este tipo de transformación, por lo tanto, estas últimas páginas centrarán su atención en el problema de la interpretación intersistémica y la subcategorización que allí hace Eco al diferenciar los cambios en sustancia y materia, para de esta forma tener los insumos necesarios para completar la caracterización que nos ha ocupado a lo largo de este trabajo.

La interpretación intersistémica es la transformación de un texto, de cualquier sustancia expresiva, por medio de signos de otro sistema expresivo, así pues, comprende los casos de «mutación de materia y sustancia», es decir de transformaciones del sistema original en otro sistema de diferente materia o sustancia expresiva. Estos cambios entre materia y sustancia conforman la base de la caracterización de la interpretación intersistémica y a continuación detallaremos el comportamiento de los que a nuestro modo de ver son los más relevantes dentro de este análisis en particular.

La interpretación “intersemiótica” es un tipo de interpretación intersistémica en donde se pueden identificar cambios sensibles en la sustancia, es decir, transformaciones de un texto no verbal en otra sustancia dentro de un *continuum* común del mismo orden, como por ejemplo el acorde musical transcrito en otra tonalidad, el cuadro transformado en incisión reproducible topográficamente, pero también el cuadro reproducido en una fotografía. importante a este respecto la necesidad de mantener el *continuum* común del mismo orden, sea este gráfico-pictórico, sonoro-auditivo, o cualquier otro; también es importante destacar que en estos casos de interpretación intersemiótica, el interpretante parece decir “menos” que la expresión interpretada, por ejemplo cuando se hace una reproducción impresa de una obra pictórica, donde la textura continua de la superficie pintada se traduce en términos de retícula tipográfica,

allí se pierden algunos elementos propios de la sustancia como el color, la textura e incluso, frecuentemente el tamaño. Pero por otra parte, se podría decir incluso que de alguna manera, en ciertas litografías o grabados decimónicos, el interpretante *decía algo más* porque adaptaba la imagen original a los gustos propios de los destinatarios (Eco 2008: 331).

Por otro lado, encontramos aquel tipo de interpretación intersemiótica que tiene que ver con el cambio de materia: la transmutación -término acuñado del trabajo de Jakobson-, Definida por Eco como un proceso de interpretación mediante el cual se pasa no solo de un sistema semiótico a otro -como sucede en la traducción intralingüística, con todos los cambios de sustancia que conlleva-, sino también de un *continuum* o materia, a otro.

Ahora bien, si vemos nuestro problema de traducción entre imagen y texto en el diseño web, es claro que estamos hablando de un proceso de interpretación intersistémica, pero no cómo una interpretación intersemiótica en donde solo cambia la sustancia, por el contrario estamos frente a una *transmutación* en donde lo que cambia es la materia. Cuando el maquetador comienza su trabajo de interpretación y comienza a escribir la imagen esta cambiando sustancialmente el *continuum* de la materia, porque está pasando del pixel como unidad fundamental de expresión, al alfabeto y teniendo en cuenta que ni la forma ni la sustancia de la expresión verbal pueden mapearse una a una sobre otra materia, es claro que estamos ante un proceso de transmutación. En este paso de un lenguaje visual a uno verbal, “se confrontan dos formas de la expresión cuyas equivalencias no se pueden determinar de la misma forma en que, por ejemplo, se puede decir que el heptasílabo doble italiano es métricamente equivalente al alejandrino francés” (Eco 2008: 432). De lo anterior podemos concluir dos cosas fundamentales, la primera, que toda interpretación que cambia la materia de expresión cambia también la sustancia y segundo, que la transformación imagen-texto del diseño web, es una traducción entre sistemas semióticos visuales y verbales que definitivamente pueden caracterizarse como una transmutación.

Notas finales

Cuando comenzamos este análisis, nos propusimos caracterizar una transformación que está presente en la práctica del diseño web y que llamaba nuestra atención por las condiciones particulares de su contexto, por ubicarse en medio de dos mundos: los nuevos medios y la escritura. Rastreamos algunos referentes históricos importantes a este respecto y nos dimos cuenta de que incluso en los nuevos medios -específicamente en el diseño web- son fácilmente reconocibles procesos *hypothiposicos* y procesos *ecphrasticos* que de hecho condicionan la lógica con la que funcionan los nuevos medios y decididamente determinan la naturaleza de sus procesos de recuperación y registro.

Siguiendo esta misma línea de ideas y viendo el proceso de maquetación desde un marco amplio que abarca ambos tipos de procesos (*hypothiposicos* y *ecphrasticos*), podemos darnos cuenta de que dimos más protagonismo y centramos nuestro análisis en los segundos, es decir, en los procesos que llamamos *ecphrasticos*, por que los *hypothiposicos* están mucho más ligados a algo que podríamos llamar *transliteración compleja* en tanto que su *ejecución* esta en manos de software y se lleva a cabo de forma automática, por lo cual es una transformación mucho más cercana a la transliteración.

Ahora bien, intentamos caracterizar estos procesos *ecphrasticos* en términos de *traducción* a la luz del trabajo de Umberto Eco y pese a que encontramos puntos en común muy fuertes, como la negociación, la reversibilidad, la fidelidad, la forma de abordar el problema: la definición del «casi» y del «lo», hacía falta involucrar el concepto de interpretación, porque al ser estrictos con la aplicación del concepto de traducción, necesitaríamos que la transformación que estamos caracterizando sucediera entre sistemas lingüísticos, al no ser de esta manera, tuvimos que recurrir a algún concepto que diera cuenta e involucrara traducciones entre diferentes sistemas semióticos, es decir Interpretaciones intersistémicas. De esta manera llegamos al concepto de *transmutación*, que al ser un tipo de Interpretación intersistémica comparte los mismos puntos en común con la traducción lingüística que ya mencionamos pero amplía su espectro de acción a sistemas semióticos de diferentes naturalezas, en otras palabras,

logramos la caracterización de la transformación de imagen a texto del diseño web, que se lleva a cabo en la maquetación, en términos de traducción y transmutación, en otras palabras, esta transformación es una traducción entre sistemas semióticos visuales y verbales que definitivamente pueden caracterizarse como una transmutación. Al proponer esto, descartamos de tajo que se trate de una transliteración y a este respecto es importante destacar que la labor que lleva a cabo el maquetador es de suma importancia, en tanto que las decisiones que toma condicionan directamente el mensaje y determinan el «casi» de la traducción.

Por último, recapitulando sobre una de las ideas sobre las cuales trabajamos al comienzo del análisis y que tiene que ver con la importancia de la escritura como tecnología y siguiendo una línea de pensamiento propuesta por Walter Ong, cuando proponía que la era electrónica es la era de la “oralidad secundaria” en tanto que los teléfonos, la radio y la televisión dependen de la escritura y la impresión para su existencia, podríamos aventurarnos a decir que también estamos ante una “escritura secundaria” en tanto los nuevos medios dependen de ella para su reproducción, creación y distribución. Lo que nos hace pensar en la praxis misma del diseño para nuevos medios y su relación con la escritura, por que si de ella depende, deberíamos comprender su elevado estatus dentro de la cadena productiva y de distribución, es decir, debería tenerse cada vez más en cuenta al momento de diseñar, por que en últimas los diseñadores están creando imágenes para ser escritas.

Bibliography

Anaya, J. L. (2005). Arte argentino: cuatro siglos de historia (1600-2000). Buenos Aires, Emecé.

Benjamin, W. (1971). La tarea del traductor. Angelus Novus. Barcelona, Edhasa.

Bolter, J. D. (1999). El Lenguaje Electrónico. Calz. de San Lorenzo, Mexico, Fondo de Cultura Económica.

Bolter, J. D. (2001). Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print. Mahwah, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Carpó, M. (2001). Architecture in the Age of Printing. Massachusetts, MIT - Massachusetts Institute of Technology.

de la Calle, R. (2005). El espejo de la Ekphrasis: más acá de la imagen, más allá del texto : la crítica de arte como paideia, Fundación César Manrique.

Dolson, J. (2009). "Why use semantic HTML?", 2009, from <http://www.joedolson.com/articles/2008/04/why-use-semantic-html/>.

Eco, U. (2008). Decir casi lo mismo: La traducción como experiencia. Barcelona, Lumen.

Landow, G. P. (2009). Hipertexto 3.0: Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización. Barcelona, Paidós Iberica, S.A.

Levis, D. (2009). La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas. Buenos Aires, La Crujía.

Longinotti, E. Tecnologías del texto y de la imagen. Libros antiguos, máquinas virtuales. maestriadicom. **2009**.

Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires, Paidós.

Morville, P., & Rosenfeld, L. (2001). Arquitectura de la información para el WWW. México, McGraw Hill.

Noguerol, F. (2007) "Minificción e imagen: cuando la descripción gana la partida."

Ong, W. J. (1996). Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Panyella, I. (2005). El papiro egipcio: el primer libro de la historia. Revista TK. **17**: 17-23.

Pellerey, R. (2006) "La utopía de la traducción." deSignis: Publicación de la federación latinoamericana de semiología **10**, 215-226.

Shed, S. (2007). "The importance of semantic markup." Retrieved 01-09-09, 2009, from http://shapedshed.com/journal/the_importance_of_semantic_markup/.