

INTERFAZ Y COMUNICACIÓN: LA COMPLEJA RED DE LAS MULTIMEDIACIONES EN LA ERA DIGITAL

Jorge Alberto Hidalgo Toledo

Los nuevos medios no son nexos entre el hombre y la naturaleza: son la naturaleza.

M. MCLUHAN¹

La triple evangelización

En 1923 Harold Innis escribe su tesis doctoral “A History of the Canadian Pacific Railway”; en ella identifica la entrada de Canadá a la era moderna gracias a la implementación del ferrocarril transcontinental en 1885. Su tesis, posteriormente publicada como libro, deja ver no sólo la importancia del tren en la economía canadiense. En su análisis de las rutas comerciales y de transporte de las redes ferroviarias da cuenta de la tecnología como medio de comunicación; del poder del ferrocarril para in-

¹ M. McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Diana, 1989.

fluir en los procesos culturales, políticos, económicos y de organización social.

El ferrocarril, como toda interfaz y medio a su vez, expande y conecta; lleva materias primas y personas; transporta acero y el mundo industrial; incrementa las relaciones entre el centro y la periferia. Con el tren llegó la civilización europea a Canadá.²

El ferrocarril generó mensajeros y mensajes; transportó, por un lado, a los migrantes, sus objetos y costumbres; por el otro, los nativos les dejaron llevar sus lenguajes, artefactos y tradiciones.

A la luz de Innis, las innovaciones tecnológicas son la causa de los cambios en las instituciones culturales y sociales. Así, las tecnologías como medios de comunicación pueden determinar conocimiento y crear civilización.³

Hoy, al igual que con el ferrocarril, estamos viendo cómo los nuevos medios, particularmente internet, permiten que migrantes y nativos confronten y compartan sus civilizaciones, su mundo, sus lenguajes. Sin lugar a dudas, el sesgo de la comunicación digital es de una doble evangelización: la de los migrantes hacia los nativos digitales y viceversa.

En los hipermedios fluyen los lenguajes, se mezclan y surgen nuevos; se resignifica el mundo; se construyen nuevos mitos fundacionales; se adaptan artefactos; se construyen monumentos, templos... se alzan civilizaciones.

Estudiar las rutas de los medios e hipermedios permite identificar: 1) la grandeza del intercambio entre nativos y migrantes; 2) las migraciones robadas y obligadas; 3) el modo en que el mundo se ha expandido y los que perecieron montando los “durmientes”;

² H. Innis, *Empire and Communication*, Canadá, Dundurn Press, 2007.

³ C. Fernández Collado y R. Hernández Sampieri, *Marshall McLuhan, De la torre de marfil a la torre de control*, México, Instituto Politécnico Nacional, 2004.

4) a los sobrevivientes y a las resistencias digitales; 5) las materias primas que transportan los “viajeros”; 6) el desplazamiento del espacio; y 7) la conquista del tiempo.

Mediante una netnografía profunda se pueden establecer cartografías; identificar nuevas identidades (hipermediales); analizar el “control” que ejercen sobre las conciencias de los habitantes del continente digital las nuevas instituciones hegemónicas.

No hay que olvidar que los medios e hipermedios, al igual que la escritura, impregnaron los mensajes de un carácter de intemporalidad alentando, como señala Innis,⁴ la institucionalización y desarrollando el imperio.

En la sociedad digital también se teje un nuevo imperio (llámese Facebook, Twitter, MySpace, Google...) que, en su expansionismo, está llevando al dogmatismo y al monopolio. Extender su control del mundo físico al virtual conlleva, como señalaba Innis, la imposición de la uniformidad cultural bajo la ilusión de civilización, cultura cívica, solidaridad y democracia. Así, se pasa ya no sólo de una doble sino a una triple evangelización, lo que implica un gran desafío y una responsabilidad personal mayor.

Una identificación de las nuevas identidades y derivado de ello una alfabetización hipermedial podría dotar a los viajeros digitales de conciencia crítica y ayudarles a convertirse en productores de sentido, y hacer del intercambio entre nativos y migrantes un territorio de alumbramiento más pleno.

Los cambios tecnológicos seguirán afectando todos los aspectos de la existencia humana, como lo señalara en su momento Marshall McLuhan. Sin embargo, una formación de la conciencia crítica, activa y propositiva, permitiría eliminar todo punto de vista único, pues sólo un público sonámbulo podría aceptar que

⁴ H. Innis, *Empire and Communication*, op. cit.

de esa triple evangelización resultaran mensajes que destruyeran la dignidad humana.

En la década de 1960 Marshall McLuhan publicó el libro *La Galaxia de Gutenberg*,⁵ en el que muestra la transición del pensamiento lineal a una visión global producto de las imágenes de la televisión y otros dispositivos electrónicos como la aparición de la computadora. Ello implicaba, a su juicio, el declive de la alfabetización y la construcción del imperio de la imagen. Un imperio que requería construir a su alrededor nuevos templos, pero también nuevas escuelas, nuevos centros de socialización y alfabetización.

Según McLuhan, el concepto de alfabetización desbordaba al libro y la palabra impresa y se extendía a todos los medios. La comunicación escrita busca su equilibrio con la comunicación visual y ahora con la digital. La imagen transformó el entorno, la red hizo global y omnipresente el nuevo imperio mediático.

Umberto Eco profundizó en la visión mcluhiana en la conferencia impartida a la Academia Italiana para Estudios Avanzados en América,⁶ dejando ver que, producto de esta transición cultural (del texto hacia la imagen), brotan dos clases de ciudadanos: los que reciben las imágenes prefabricadas del mundo por medio de la televisión sin posibilidad alguna de elegir críticamente la información recibida, y los que a través de una computadora desarrollan habilidades para seleccionar, procesar y generar información. Sin embargo, habría que hacer notar que usar y apropiarse de un programa de cómputo, leer y escribir en la red no necesariamente significa volverse productores de sentido.

⁵ M. McLuhan, *La Galaxia Gutenberg*, Barcelona, Círculo de Lectores, 1998.

⁶ U. Eco, "De la internet a Gutenberg", en A.I. Avanzati (ed.), Conferencia pronunciada el 12 de noviembre de 1996 en la Academia Italiana degli Studi Avanzati, 1996.

Como señala Roxana Morduchowicz,⁷ hoy la cultura popular es entendida por los jóvenes como la cultura audiovisual y mediática. En la intersección entre el texto escrito, la imagen electrónica, la digitalización de contenidos y la cultura popular se construyen nuevas formas de percibir, sentir, escuchar, ver, dialogar, socializar, entender, nombrar, explorar y definir la propia existencia. Siendo los medios e hipermedios los que aportan elementos clave para dar sentido a la identidad de los jóvenes.

Sin lugar a dudas, los jóvenes son cada vez más *superusuarios* de los medios que consumen. La interacción con nuevos dispositivos y tecnologías de información y comunicación satisface su curiosidad y, en cierta medida, estimula las necesidades intelectuales de unos tantos. No obstante, hacer de cada “lector” un “autor” implica un proceso que va más allá de la simple interacción de los jóvenes con los medios. Las nuevas formas de recepción y las grandes transformaciones hipermediáticas obligan a establecer un diagnóstico profundo para identificar la manera en que la interacción jóvenes-medios-hipermedios impacta en la construcción de la identidad.

La comprensión de los nuevos usos, consumos y apropiaciones conlleva algo más que conocer los nuevos contextos mediáticos, de recepción y de las nuevas prácticas comunicativas; asimismo implica un análisis de las multimediaciones que se producen desde los medios e hipermedios en la cultura popular, en los contextos sociales y familiares y en la identidad de los mismos usuarios.

La era electrónica [...] angeliza al hombre, lo descarna. Lo convierte en *Software* (Marshall McLuhan).

⁷ R. Morduchowicz, *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós, 2008; *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad*, Buenos Aires, Gedisa, 2008.

El médium y el fantasma

En pleno siglo de la ciencia, un año antes de la explosión de la Revolución Industrial, en el corazón de un país que se sacudía al tenor del gigantismo industrial, en el seno de una granja americana de Hydesville, Nueva York, la familia Fox fue testigo del desplazamiento de objetos (sin que hayan tenido contacto con persona alguna) y de golpes misteriosos en muebles y paredes. La noche del 2 de diciembre de 1847, las hijas del pastor metodista John Fox escucharon por primera vez una serie de ruidos con cierta periodicidad y sin causa aparente. El 31 de marzo de 1848, treinta minutos antes de la media noche, los golpes se manifestaron con una intensidad tenebrosa prolongándose hasta las primeras horas de la madrugada. En medio del estruendo, Margaret y Kate Fox desafiaron a las fuerzas que provocaban el aterrador repiqueteo e irrumpieron una frontera hasta entonces infranqueable. Valiéndose de un código preciso (un golpe para el “Sí”, dos para el “No” y un golpe correspondiente a cada letra del alfabeto latino) entraron en comunicación con un mundo oscuro e intangible.

Con ese nuevo alfabeto de carácter telegráfico nació el espiritismo en Estados Unidos. Eran los grandes días del ferrocarril, el barco de vapor, el auge de las mentes científicas y el querer explicar el mundo ya no sólo con la razón sino con la ayuda de la lógica y el método. Esa tendencia, convertida en moda, fascinó al físico William Crookes, fundador de la revista de divulgación *Chemical News*, editor del *Quarterly Journal for Science*, miembro de la Royal Society, descubridor del elemento químico Talio (1861), inventor del radiómetro, investigador de los rayos catódicos –mismos que hicieron posible la televisión– y autor del artículo “Spiritualism Viewed by the Light of

Modern Science”.⁸ Los estudios de Crookes registran con particular pasión el caso de Florence Cook y la materialización del fantasma de Katie King,⁹ de quien obtuvo una estremecedora serie de fotografías que conmovieron a la comunidad científica de la época y trastornaron la imaginación popular.

Allan Kardec, fundador de *La Revue Spirite*, la Société Parisienne d’Etudes Spiritiques y autor de *Le Livre Des Esprits*,¹⁰ fue quien se encargó de teorizar sobre estos seres humanos despojados de su cuerpo físico. En su texto, Kardec da cuenta de un nuevo sujeto, el intermediario: el *médium*, “el ser, el individuo que sirve de lazo para que los espíritus puedan comunicarse con los hombres. Sin *médium* no hay comunicación tangible, mental y física [...] de ninguna clase”.¹¹

El hombre descarnado, la evocación de los ausentes, el contacto como un fin en sí, la necesidad de probar la existencia de un más allá en el que subsiste la personalidad, la búsqueda de un mundo en el que los espíritus conservan todos los rasgos de los humanos: el cuerpo, el sexo e incluso los vestidos. La encarnación de la imagen como reflejo de la sincera esperanza de obtener un contacto directo con los ausentes. La lógica de la imagen y los trabajos de Crookes, no eran otra cosa más que la demostración experimental de la esencia de la comunicación: hacer tangible, lo intangible; hacer presente a los ausentes.

⁸ Encyclopædia Britannica, *Florence Cook & The enigmatic Katie King*, 2011 [http://www.britannica.com/EBchecked/topic/143944/Sir-William-Crookes], fecha de consulta: 15 de abril de 2011.

⁹ T. Taylor, *Sir William Crookes* [http://www.prairieghosts.com/florence.html], fecha de consulta: 15 de abril de 2011.

¹⁰ Allan Kardec, *Le Livre Des Esprits*, París, 1857.

¹¹ S. Hutin, “El espiritismo y la sociedad teosófica”, en H.C. Puech, *Las religiones constituidas en Occidente y sus contracorrientes II*, Historia de las religiones, México, Siglo XXI Editores, 2001, p. 377.

La encarnación del sujeto en la palabra

Thot, dios de la escritura, de las bibliotecas y de la lengua, era reconocido como el escriba divino que tomaba nota del peso de las almas cuando entraban en los infiernos. Como dios de la escritura inventó todas las palabras y codificó las ceremonias que transforman a los muertos en espíritus. Él era el señor de las palabras, según el *Fedro* de Platón. Thot, buscaba hacer más sabios a los hombres; de extender su memoria, y es que la palabra ayuda a aprender y retener.

El nacimiento de la escritura está ligado a la necesidad de atrapar y retener el pensamiento; de tender una telaraña con los ojos y hacer comprensible el mundo. La escritura aceleró el proceso de la experiencia y la civilización. Sincronizó la vista, la voz, el oído y la imaginación. La escritura re-semantizó los procesos de socialización, pluralizó la continuidad de la cultura. La palabra hizo presente al mundo, dio nombre a la existencia, concretizó la individuación. La escritura encarnó al significado, le dio forma y articulación. El significante, al igual que el fantasma, requirió de un *médium* para dar señales de vida, después de la vida sígnica. Esa es la lógica seriada de la mediación y la interfaz según Pierre Lévy: la pluma-el alfabeto-el papel; hoy día, la mente-el ordenador-y la mano.

El progreso de la alfabetización y la educación escolar, afirma Alain Corbin,¹² tejió una nueva relación entre el individuo, su nombre propio y su patronímico. Así, el hombre grabó su nombre en servilletas, cuadernos, en bordados, en las actas matrimoniales. La escritura favoreció al individualismo y el retrato satisfizo el

¹² A. Corbin, "Entre bastidores", en P. Riès y G. Duby, *Historia de la vida privada: 4. De la Revolución Francesa a la Primera Guerra Mundial*, España, Taurus Minor, 2001.

anhelo de igualdad. La imagen de uno mismo como instrumento de presencia, de poder.

La fotografía como la nueva escritura, como concreción de la fijación, de la posesión, del poder comunicar la propia imagen y avivar el sentimiento de la importancia de uno mismo. Representación y posesión, teatralización, extensión de la memoria.

William Crookes aisló las señas de la memoria y posibilitó algo más que la posesión simbólica del otro. Al emplear la imagen como testigo mediático de la acción del *médium*, canalizó los flujos sentimentales, resignificó la esencia orgánica de la persona, modificó “las condiciones psicológicas de la ausencia”¹³ y “dio permanencia a los sentimientos cotidianos”.¹⁴

Angustia, remordimiento, pérdida, desaparición, deseo, invocación, permanencia y recuerdo. El *médium*, como el medio, manifiesta la voluntad de perpetuar, de imprimir en el mundo la propia huella. Ya lo decía Marshall McLuhan, la fotografía fue decisiva para el paso del *Hombre Tipográfico* al *Hombre Gráfico*.

Imagen frente a palabra, ambas ilusión y fantasía: usurpadoras del corazón, del núcleo y la sustancia de los seres; registro de gestos y sonidos, de experiencias reveladoras de secretos.

El *médium* delinea y afirma; declara, verbaliza, hace presente el mundo interior. Ante la metáfora de las hermanas Fox y la invasión del panorama interior se afirma una nueva sintaxis: la del intermediario, de la interfaz; la de la mente que hace presente los gestos y posturas de los ausentes.

La convergencia de la escritura y la imagen han detonado lenguajes inimaginables. El *médium*, el fantasma y la fotografía convergieron, los nuevos medios se contaminaron con las viejas

¹³ *Ibid.*, p. 403.

¹⁴ M. McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, op. cit., p. 238.

prácticas. Así como nos recuerda Carlos Scolari¹⁵ al más puro estilo McLuhaniano, un medio se representó dentro de otro. He ahí la remedación (*remediation*) de Bolter y Grusin: la transparencia del fantasma y la opacidad de la imagen fotográfica; la nueva realidad ocultando su dispositivo.¹⁶ Unos que se quedan con la experiencia fantasmal y otros con la fascinación mediática de la fotografía. El *médium* como interfaz desaparece y la interacción espectral se vuelve un proceso natural. El *médium* como constructor de significados, como articulador de complejos signos y significaciones.

La interacción digital de los fantasmas

El *médium* como interfaz ha establecido una compleja red de interacciones simbólicas. Hoy, dichas interacciones fluyen entre hombre y hombre, entre el hombre y las máquinas digitales. Cada conexión de interacciones reconfigura semánticamente el contexto donde se da la recepción. La interfaz, el *médium* de la era digital, es una prótesis metacomunicacional, una extensión artificial del cuerpo y el intelecto¹⁷ diseñada para satisfacer en modo transparente la necesidad de percepción, conexión, socialización, reconocimiento, representación, cognición e interpretación entre el enunciador y el enunciatario; entre el diseñador y el usuario.

La interfaz busca la empatía semántica y discursiva entre el emisor y el receptor. Su naturaleza perceptiva, conversacional e interpretativa expande los códigos de transmisión y comunicación,

¹⁵ C. Scolari, *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, España, Gedisa, 2008.

¹⁶ J.D. Bolter y R. Grusin, *Remediation: understanding New media*, Estados Unidos, MIT Press, 2000.

¹⁷ C. Scolari, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, España, Gedisa, 2004.

contrae la distancia entre los interlocutores y establece nuevas conexiones, nuevas redes de comunicación.

El intercambio al que apela la interfaz no se limita a la conexión conversacional del *hardware*; por el contrario, poner en sintonía a los interactuantes es la síntesis simbólica de procesos, reglas, convenciones, identidades y valores en común. Ello la convierte, como señala Pierre Lévy,¹⁸ en una dinámica y compleja red cognitiva de interacciones capaz de modelar nuestra percepción, pensamientos y acciones.

Existen pues, diversas categorías para la comprensión de las interfaces:¹⁹

1. *Orgánicas o instrumentales*. De naturaleza adaptativa, evolutiva y que operan como extensión del hombre y sus sentidos.²⁰ Ejemplo, el lápiz como extensión de la mente; la radio como extensión de la voz. Esta antropomorfización emplea códigos afines al sujeto volviendo el proceso totalmente transparente actuando como prótesis simbólica.

¹⁸ P. Lévy, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona/México, Antrophos/UAM, 2007.

¹⁹ Carlos Scolari identifica cuatro: "1) la interfaz como diálogo persona-ordenador (*metáfora conversacional*); 2) interfaz como extensión o prótesis del cuerpo del usuario (*metáfora instrumental*); 3) interfaz como superficie osmótica que separa/permite el intercambio hombre-computadora (*metáfora superficial*); 4) interfaz como entorno de interacción hombre-computadora (*metáfora espacial*)" (C. Scolari, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, op. cit., p. 83); mientras que Lev Manovich agrega la noción de *interfaz cultural* y la interfaz entre el hombre y el ordenador o *interfaz de usuario*. L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005.

²⁰ M. McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, op. cit.

2. *Sociocultural o conversacionales*. Que expanden las prácticas sociales y culturales de comunicación y significación. La interacción misma es diálogo e intercambio simbólico. Ejemplo: el libro como amplificador de la cultura; la imagen como práctica expansiva de la religión en la Edad Media. Estas interfaces multiplican los medios y borran cualquier evidencia de mediación.²¹
3. *Espaciales u objetuales*. Referidas como espacio y soporte de la interacción. La interfaz traduce e interconecta al sujeto enunciador y al sujeto enunciatario. Ejemplo: el teléfono celular o el ordenador. Este tipo de interfaz son un programa de relación comunicativa; el lugar de los encuentros.²²

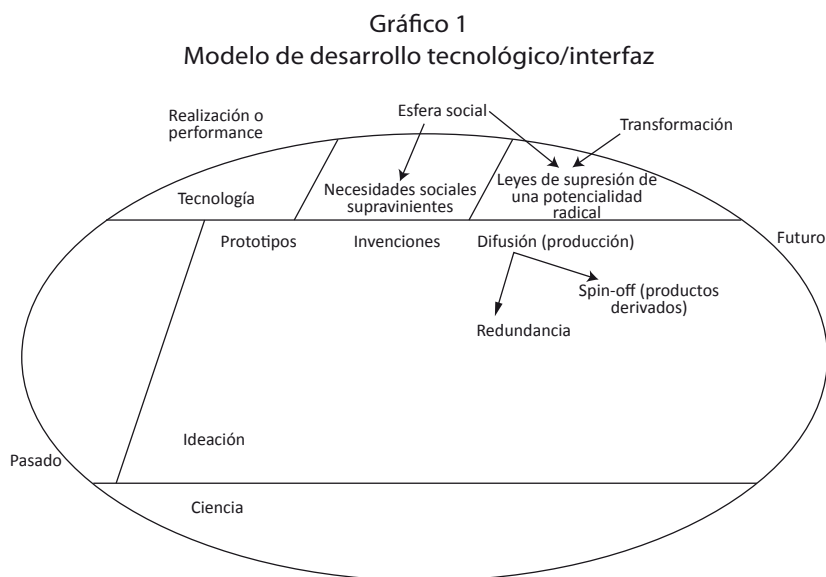
La interfaz es el eje de la producción simbólica de la era digital. Es el modo de extensión de nuestros órganos sensoriales; de nuestros modos de captar el mundo, interpretarlo y semantizarlo. El usuario (emisor y receptor) se vuelve parte de la interfaz al usarla. Esa es la condición del *médium*.

Particularmente, los nuevos medios intentan conjugar la triada ontológica de la interfaz: son un espacio instrumental de conversación y significación. Y es que toda interfaz se ha convertido en la síntesis de: 1) las competencias científicas de su tiempo; 2) los valores, tradiciones y preocupaciones de la esfera social; 3) las ideaciones o fuerzas mentales (creatividad, intuición, imaginación, voluntad); 4) las fuerzas o coacciones que impulsan o inhiben el desarrollo de las tecnologías; 5) los prototipos; 6) los aceleradores o necesidades sociales supervenientes; 7)

²¹ J.D. Bolter y R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, op. cit.

²² B. Winston, *Media technology and Society: a history: from the telegraph to the internet*, Estados Unidos, Routledge, 1998.

las invenciones; 8) los frenos o leyes de supresión de una potencialidad radical; 9) la adopción de la interfaz como desarrollo tecnológico²³ (Gráfico 1).



Fuente: B. Winston, *Media technology and Society: a history...* op. cit.

Bajo esta óptica, la interfaz como herramienta de comunicación constituye distintas facetas de un mismo modo de relación con la realidad de nuestra cultura. Codifica y materializa; representa simbólicamente el cosmos contextual entre los interactuantes. La interfaz simboliza un programa a través del cual vemos y decodificamos el mundo.²⁴ Es el instrumento que

²³ *Idem.*

²⁴ L. González Flores, *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*, Barcelona, Gustavo Gili, 2005.

hace cognoscible lo simbólico y permite controlarlo; que facilita la correspondencia simbólica.

La interacción con la interfaz, al darse en el terreno de lo simbólico, impulsa relaciones existenciales en las que se implican nuestras creencias y nuestro destino. El espacio en el que se da la interacción hace evidente la noción heideggeriana de *estar en el mundo*, por permitir la experiencia del mundo. Vivimos y entendemos el mundo desde la mediación que permite la interfaz.

La interfaz da la impresión de establecer relaciones encarnadas con aquello que nos vincula; amplifica el camino de percepción; extiende la experiencia y reduce las presencias. La interfaz posibilita la relación hermenéutica en la que toda interacción se vuelve sujeta de interpretaciones.²⁵

¿Existen experiencias sin mediación? Don Ihde diría que no, que en la tecnosfera en la que nos encontramos, toda experiencia y vía de autoexpresión está mediada. Esos son los terrenos de la interacción, pues la interfaz, parafraseando a Emmanuel Mounier,²⁶ más que una extensión de nuestro cuerpo es la evolución de nuestro lenguaje. Y si el lenguaje, como decía Heidegger, es un modo de *ser y estar en el mundo*, las nuevas generaciones viven y están en el mundo desde la realidad mediatizada.

Así pues, las imágenes de Crookes dejaron entrever a la interfaz como un metaprograma que hizo transparente, nítido, exacto y objetivo lo representado; en pocas palabras, exorcizó lo imaginado. Lo trajo a la luz, lo automatizó, le dio noción de reproductibilidad, control, fiabilidad y racionalidad. La mecanicidad de la interfaz, como señala Laura González Flores más que dejar huella de la realidad, es testimonio de un concepto.²⁷

²⁵ D. Ihde, *Technics and praxis*, Boston, Palla, 1979.

²⁶ Citado en *Idem*.

²⁷ L. González Flores, *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*, op. cit.

En síntesis, la interfaz es un metacódigo, una superficie significativa que hace que “algo” se vuelva fenómeno y conceptos imaginables para nosotros; lo registra, lo abstrae, lo reduce, lo vuelve susceptible de interpretación. Su magia está en transformar nuestros conceptos respecto del mundo exterior.²⁸ Como prolongación de los órganos humanos, la interfaz es una simulación que no sólo capta al mundo sino que pretende cambiar nuestro significado del mundo. Por ende, su intención es meramente simbólica.

La interfaz y las representaciones

La lógica de la interfaz es la mediación: el contar con una concepción previa a la mediación (premediación);²⁹ el establecer un punto de contacto entre lo que se percibe y lo representado (inmediación);³⁰ el transferir la experiencia de una persona a otra (mediación); la actualización de un mensaje previamente mediado

²⁸ V. Flusser, *Hacia una filosofía de la fotografía*, México, Trillas, 1990.

²⁹ Entiéndase por *pre-mediación* la construcción mental previa con la que el sujeto se aproxima a una realidad, objeto o concepto que habrá de ser mediado.

³⁰ Léase el proceso de *inmediación* como la ilusión de representación realista; de sentido de presencia. Esta percepción se logra por la sincronía de los sentidos que de modo automático, interactivo y transparente eliminan el acto de representación. Bolter y Grusin la definen como “la familia de creencias y prácticas que se expresan de manera diferente en distintos momentos entre los diversos grupos y nuestra rápida percepción que no puede hacer justicia a esta variedad” (J.D. Bolter y R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, op. cit., p. 30.) La *inmediación* implica llenar el campo de visión del receptor de forma natural sin generar ruptura; tal como ocurre en la experiencia visual diaria.

soportes son, a su vez, instrumentos semantizadores expresivos, conversacionales explicativos y expansivos. La interfaz como *metamédium*, prótesis simbólica actúa en modo transparente, bajo la ilusión perceptiva, con autonomía, autosuficiencia, extensionismo y narcosis (Gráfico 2).

El hombre en su vital necesidad de comunicarse ha establecido mediaciones múltiples para la representación de la realidad. Los medios han cumplido con esa necesidad por transferir las experiencias psicosensoriales a los otros. Las interfaces han encarnado ese deseo de mediación. Las actuales tecnologías de información y comunicación han extendido esa condición de poder y ubicuidad. Entre más pueda dotar de sentido y de realidad una interfaz, más potente será su grado de adopción. Su grado de verosimilitud y eficacia está en teletransportar al usuario ante lo representado y desvanecerse en el acto de representación.

Los nuevos medios no sólo han venido a re-actualizar y remodelar los mensajes previamente mediados, sino que además ofrecen la posibilidad de que un mismo sujeto receptor se torne en emisor a través de soportes múltiples empleando códigos diversos modificando en sí mismo el proceso de la comunicación. Este acto de hipermediación se torna en sí mismo un desafío perceptivo/cognitivo y en una redefinición del proceso de mediación producto del poder inmersivo de estos nuevos medios. Señalan Bolter y Grusin:

[...] lo que realmente es nuevo en los nuevos medios son los modos particulares con los que remodelan los viejos medios y el modo en que los viejos medios se remodelan a sí mismos para responder al desafío de los nuevos medios.³³

Los hipermedios no buscan en sí mismos imitar la realidad sino la experiencia creada por los antiguos medios. Buscan dar la

³³ J.D. Bolter y R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, op. cit., p. 15.

sensación de inmersión e interacción no con el objeto sino con el sujeto dialógico. Entre el *médium* y lo representado se establece una nueva lógica discursiva. El sujeto busca como el *médium* disolver por completo la interfaz y ser él quien resignifique la realidad. La interacción hipermediada articula los espacios múltiples entre múltiples usuarios y múltiples plataformas. Así, las nuevas interfaces, traducen, transforman, articulan varios sistemas narrativos, estéticos y transfieren permitiendo un intercambio multidireccional de cualquier tipo de mensajes.

La interfaz deja entrever que el fin último de los interactuantes no es la puesta en escena sino la hiperconexión y, como señala Lev Manovich, vivir el “presente permanente”.³⁴ El meta-objetivo es la interacción. El saberse nodos para la comprensión de la realidad. En esa realidad los usuarios perciben, actúan, responden, crean nuevas experiencias, cohabitan. La interfaz permite, como el lenguaje, habitar dentro de él. Es el *no lugar* por excelencia en la era digital. Es el espacio simbólico en el que se realizan las interacciones del hombre con el hombre y no con la máquina como se creía. “Las interfaces son formas diferenciadas de registrar la memoria y la experiencia humana, mecanismos para el intercambio cultural y social de información”.³⁵

El contenido, la interfaz y el individuo se funden en una sola entidad.³⁶ La interfaz permite vivir las experiencias como si se estuviera en el mundo real; expande la experiencia de realidad y multiplica la acción comunicativa. Como señala Carlos Scolari: “La interfaz es simultáneamente lugar, prótesis y comunicación”.³⁷

³⁴ L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, op. cit., p. III.

³⁵ *Ibid.*, p. 123

³⁶ *Ibid.*, p. 116.

³⁷ C. Scolari, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, op. cit., p. 81.

La interfaz como procesador de símbolos, permite hoy la manipulación de múltiples formatos, pero sobre todo filtra la cultura y mediatiza toda producción artística, comunicativa y cultural. La interfaz actúa como “código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes”;³⁸ por tanto no es neutral, afecta todo mensaje que en ella se transmite suministrando un modelo del mundo, un sistema lógico e ideología. La interfaz es transparente pero su código no. Un triple código se oculta en la interfaz: el del que desarrolla la interfaz, el que la usa para emitir y el que decodifica lo que recibe. Los nuevos medios son máquinas mediáticas universales que almacenan, distribuyen y permiten acceder a todos los medios; interactuar con ellos es “interactuar con la cultura codificada en forma digital”.³⁹

¿Es el *médium* el mensaje?

La red hoy transporta átomos y los vuelve bits, píxeles, fantasmas, representaciones digitales de personas, mundos, sentimientos y palabras. El ser físico hoy se reproduce en el ser digital;⁴⁰ nace de la tierra, se extiende por el éter, intercambia de lugares y se traslada por la red. ¿El *médium* es el mensaje? Es el que condensa la información, redefine la presentación, la vuelve concreta, la muestra a los ojos y la expande por la cabeza. Sin embargo, la red como un conjunto de *médiums* interconectados, reordena los fragmentos del fantasma.

Nicholas Negroponte afirma: “en un mundo digital el medio no es el mensaje, sino una encarnación de éste”.⁴¹ El *médium* es

³⁸ L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, op. cit., p. 113.

³⁹ *Ibid.*, p. 120.

⁴⁰ N. Negroponte, *El mundo digital*, España, Ediciones B, 1997.

⁴¹ *Ibid.*, p. 93.

el fantasma, el *médium* es el espectador. El *médium* es *hardware* y el fantasma simple *software*.

Facebook como interfaz vuelve redundante al *médium* y al fantasma. Como las fotografías de Crookes. En esa ouija digital interactúan los espectros y los mediadores. En ese tablero digitalizador todo se vuelve presente. Uno invoca y ante el llamado alguien en concreto se hace presente: frases de mensaje se encuentran con frases de respuesta. Viajeros perdidos regresan con los años, los recuerdos de la infancia de pronto aparecen y se tornan fotografía que nadie recuerda haber tomado pero que materializan la memoria. De la nada regresan los desaparecidos. La arquitectura de lo real pareciera no tener cabida; de pronto, de la nada la interfaz nos pone en comunicación con los incomunicados, con los ausentes, con los que el tiempo había desaparecido, incluso de la memoria.

En la red todos son descarnados y la comunicación se vuelve extrasensorial; banquete de la memoria. Facebook ha hecho que parezcan tan reales los propios fantasmas, o incluso más que la propia realidad. Así como la materialización del fantasma de Katie King, Facebook provoca la sensación de estar ahí: telepresencia humana digital en tiempo real; invocación y posibilidad de dar forma real, de manifestar a los desencarnados.

En Facebook la simbiosis imagen-palabra; sujeto-interactores; *médium*-fantasma, deja ver que la vieja gramática está muriendo,⁴² que el amigo imaginario es producto de la batalla de los sentidos tecnológicamente prolongados, que la supuesta percepción extrasensorial es producto de la articulación de la vista y la voz.

Facebook es hoy la síntesis de las interfaces; en ella se concretizan las múltiples mediaciones, las vías de organización de

⁴² P. Levinson, *New new media*, Estados Unidos, Penguin Academics, 2010.

la información, presentarla al usuario, relacionarla en tiempo, espacio y estructura con otras experiencias humanas; con variadas formas de acceder a la información; con complejos procesos de socialización; con sistemas de control; con tradiciones culturales y mecanismos para el intercambio cultural y social de información. Permite, como el *médium*, tener contacto con el fantasma y comunicar todo lo que parecía estar destinado a callarse.

Melville Bell, padre de Alexander Graham Bell, pasó toda su vida tratando de hacer visible el habla, Facebook sacó a la luz a los que estaban ocultos y nos puso en sintonía con los desconocidos. En ese espacio virtual se ha hecho visible el habla. Mirar y casi tocar es posible. El protocolo de la invocación es tan sencillo como dar un *click* con los nudillos digitales en el muro y escribir “estoy aquí”. El fantasma como parásito del *médium* exige de su relación una nueva mediación. Una hipermediación que en Facebook se ha materializado como co-evolución entre usuario y tecnología, como simbiosis entre lo interior y lo exterior; entre lo real y lo ficticio, entre el tiempo y el espacio, entre la proximidad y la presencia, entre el habla y el hablante, entre la creación y lo creado, entre lo comunicable y lo comunicado, entre el *médium* y el fantasma.

El terreno de las apariciones ya no es el cementerio, el sepulcrero se ha ido; el fantasma fluye por la red en busca de su *médium*.

Bibliografía

- Morduchowicz, R., “The Meanings of Television for Underprivileged Children in Argentina”, en Cecilia von Feilitzen y Ulla Carlsson (eds.), *Children, Young People and Media Globalisation*, Yearbook 2002, Gothenburg, Nordicom, 2002.
- Russell Neuman, W., “Theories of media evolution”, en Russell Neuman, W. (ed.), *Media, technology and society: theories of media evolution*, Draft Manuscript, Michigan, University of Michigan Press, 2010.