

## The Thirteenth Annual Convention of the Media Ecology Association

### PRELIMINARY PROGRAM

"THE CROSSROADS OF THE WORD"  
 MANHATTAN COLLEGE  
 JUNE 7-10, 2012

[ [Thursday](#) ] [ [Friday](#) ] [ [Saturday](#) ] [ [Sunday](#) ]

Thursday, June 7

10:00 a.m.-12:00 p.m.

Registration/Coffee

12:00-12:30 p.m.

Opening ceremony

#### Welcoming remarks from:

Thom Gencarelli, MEA Vice President and Convention Coordinator  
 Brennan O'Donnell, Ph.D., President of Manhattan College  
 Richard Emmerson, Ph.D., Dean, School of Arts, Manhattan College  
 James C. Morrison, MEA President

12:45-2:00 p.m.

Session 1.1

#### 1.1.1

##### Crossing into Crosswords: Experiencing the Ludic Turn and the Gamification of Everyday Life

Chair: Liel Leibovitz, New York University

#### Panelists:

James Hodges, New York University  
 Holly Robbins, New York University  
 Kimberly Thompson-Almanzor, New York University  
 Maxwell Foxman, New York University  
 Michelle C Forelle, New York University

This roundtable discussion explores how games and play elements have been increasingly incorporated into the daily activities and practices of American life. While play has become not only a new means of advertising, but also of education, science, technological innovation, and countless other subjects, this roundtable hopes to show not only the prevalence of these game elements, but also the effects of game elements, for both good and ill, as we cross into a new age defined by play.

#### 1.1.2

##### The Ecology of Social Media

Chair: TBA

"Status Update: Neil Postman on the Amusements of Facebook"  
 Jill Baszczynski, Medaille College  
 "First Person Paparazzi: Why Social Media Should be Studied More Like Video Games"  
 Angela M. Cirucci, Temple University

"The Emerging Importance of the E-book and Its Impact on Publishing"

Judith Dyck, University of Alberta  
 Teresa Sturgess, University of Alberta

"The Network is the Narcotic: The Application of Marshall McLuhan's Narcissus Narcosis to Social Networking Websites"  
 Abby Selden, Belmont University

#### 1.1.3

##### Media Ecology and Consumer Culture: Extensions into Cultural Studies

Chair: TBA

"Buying the Best of Times: Banana Republic and Remembering the 1960s"  
 Rebecca Kern, Manhattan College  
 "The Expanding Christian Marketplace: If You Can Name it or Make it the Christian Marketplace Probably Sells It"  
 Peter A. Maresco, Sacred Heart University  
 "Gold Bricks: Dirt, Mud, and Excrement in the Great Chainstore of Being"  
 Read M. Schuchardt, Wheaton College  
 "Electronic Media and the American Consumer"  
 Alexandra Wells, New York University

Preliminary Program of the Thirteenth Annual Convention of the Media Ecology Association

The Thirteenth Annual Convention of the Media Ecology Association

Dominique Scheffel-Dunand, University of Toronto/York University

"Marshall McLuhan's Mosaic: Probing the Literary Origin of Media Studies"

Elena Lamberti, University of Bologna

"The Trick of Media Ideology: A Cultural Reading of Dalillo's *Libra*"

Zhou Min, Shanghai International Studies University

2.3.2

**The Social Media Ecology**

Chair: Fernando Gutiérrez, Tecnológico de Monterrey

Panelists:

Octavio Islas, Tecnológico de Monterrey

Jorge Alberto Hidalgo, Universidad Anahuac

Jerónimo Rivera, Universidad de la Sabana

Daniel López, Universidad de los Hemisferios

Fernando Gutiérrez, Tecnológico de Monterrey

Social media tools on the Internet are shaping our environment and changing again human habits and perceptions. There are thousands of social networks and hundreds of millions of people who use social media tools every day to create, disseminate, and consume all kinds of content. This panel will examine the social, cultural, political, and economic impact of these technologies.

2.3.3

**Television through the Lens of Media Ecology**

Chair: Joe Cutbirth, Manhattan College

"A Bigger Screen for a Narrower View?"

Jack Barwind, Walden University

Philip J. Salem, Texas State University-San Marcos

Robert D. Gratz, Texas State University-San Marcos

"The Trouble with Jon"

Joe Cutbirth, Manhattan College

"Revisiting Anti-Television Television: Neil Postman, Jon Stewart, and *The Daily Show*"

Gerald J. Erion, Medaille College

"Homecasting: The Case of Yessica Perez and Grandma's Recipe,"

Adriana Marcela Moreno Acosta, Universidad Nacional de Colombia

2.3.4

**Frontiers and Boundaries of Media Ecology**

Chair: TBA

"Who Made Who? Technological Determinism as Mainstream Discourse"

Miguel Barroso, Universidad de Autónoma de Coahuila

"Neurophysiological Correlates of Perception within Symbolic Environments"

Michael Grabowski, Manhattan College

"The Depths of Nicholas Carr's *The Shallows*"

James C. Morrison, Babson College

"Media Ecology Studies in More Practical Terms"

Valery Terin, Moscow State Institute of International Relations

5:30-6:45 p.m.

Session 2.4

2.4.1

**Facts, Context and Media Ecology: Understanding the Web 2.0 Information Environment**

Chair: Robert MacDougall, Cury College

"A Bigger Screen for a Narrower View?"

Jack A. Barwind, Walden University, Philip J. Salem, Texas State University, and Robert D. Gratz, Texas

State University

"Mining the Media in Search of Reader Engagement"

Jeff Lemberg, Cury College

"Stormtracking: The Socio-politics of 'Catastrophe' on the Web"

Chani Marchiselli, New England College

"Electronic Media and the Social Deconstruction of the News"

James C. Morrison, Babson College

"Voices in My Head: On the Nature of News/Information Morphology and its Effect on the Contemporary Mind"

Edward E. Tywniak, Saint Mary's College of California

Confusion, potential collusion, or just a broad array of interpretations, surround recent socio-political events in North Africa and the Middle East, the earthquake and tsunami in Japan, the BP oil spill, the impact of Hurricane Katrina six years ago, and a host of other natural and human-induced phenomena. This prompts us to consider the means by which people obtain news and information and learn of the "facts" related to their world. Both media producers and consumers are confronted with unprecedented amounts of information regarding what has occurred, how those occurrences can be explained, and how they might impact things and people elsewhere. Official "on the ground" reporting now includes textual, audio, and visual uploads of professionals, amateurs, and citizen journalists alike. Much of this suggests that a more grounded, contextualized presentation is part and parcel to 21st Century news reporting. However, with Twitter, Facebook, YouTube, Wikipedia and the blogosphere now being incorporated into both online and offline news feeds, the

**Ponencia:** Interfaz y comunicación: La compleja red de intermediaciones significativas en la era digital

**Línea de investigación:** Interfaz y sociedad

**Autor:** Jorge Alberto Hidalgo Toledo. [jhidalgo@anahuac.mx](mailto:jhidalgo@anahuac.mx)

**Adscripción:** Universidad Anáhuac, Huixquilucan, Estado de México, México.

**Resumen:** Pre-mediación, mediación, remediación, hipermediación. La interfaz es el eje de la producción simbólica de la era digital. Es la clave de la compleja red de interacciones simbólicas que establece el usuario con la realidad, con otros usuarios, con el diseñador y el programador. Es una prótesis metacomunicacional, una extensión artificial del cuerpo y el intelecto. Ha sido 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, contrae la distancia entre los interlocutores y establece nuevas conexiones, nuevas redes de comunicación. 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. 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 presente texto retoma la metáfora del *médium* y explora: 1) la ontología de la interfaz, proponiendo una triada categórica (Orgánicas o instrumentales, Sociales o conversacionales y Espaciales u objetuales); 2) el rol desempeñado en el proceso de mediación simbólica de la realidad en la era digital; 3) se analizan las condiciones de interacción entre el usuario y la interfaz; y 4) los modos en que se establecen las relaciones y procesos de reconocimiento en las redes sociales como Facebook.

**Palabras clave:** Interfaz, Interacción digital, Nuevas tecnologías, Nuevos medios, Facebook.

**Interfaz y comunicación:  
La compleja red de intermediaciones significativas en la era digital**  
Jorge Alberto Hidalgo Toledo\*

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

***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 *boom* 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

---

\* Jorge Alberto Hidalgo Toledo. Lic. En Comunicación, Maestro en Humanidades, Estudiante del Doctorado en Comunicación Aplicada por la Universidad Anáhuac. Titular de la Cátedra Televisa en Innovación en Contenidos y Titular de la Cátedra FISAC-Anáhuac en comunicación para la responsabilidad ante el consumo. Investigador Titular del Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada (CICA), de la Escuela de Comunicación de la Universidad Anáhuac. Director de Medios de Global Content. Actualmente es Coordinador de la Licenciatura en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la Universidad Anáhuac. Es Coautor de los libros: *Signo Vital: Comunicación estratégica para la promoción de la salud* (2011) y *Comunicación Masiva en Hispanoamérica: Cultura y literatura mediática* (2005). [jhidalgo@anahuac.mx](mailto:jhidalgo@anahuac.mx)

la televisión- y autor del artículo "Spiritualism Viewed by the Light of Modern Science"<sup>1</sup>. Los estudios de Crookes registran con particular pasión el caso de Florence Cook y la materialización del fantasma de Katie King<sup>2</sup>, 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 del *Libro de los espíritus* (1857), 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" (Hutin, 2001: 377).

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.

### **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.

<sup>1</sup> Britannica (2011) *Florence Cook & The enigmatic Katie King*, recuperado el 15 de abril de 2011 en <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/143944/Sir-William-Crookes>

<sup>2</sup> Taylor, T (2011) *Sir William Crookes*, recuperado el 15 de abril de 2011 en <http://www.prairieghosts.com/florence.html>

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 (2001), 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 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” (Corbin, 2001: 403) y “dio permanencia a los sentimientos cotidianos” (McLuhan, 1989: 238).

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 versus 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 prácticas. Así como nos recuerda Carlos Scolari (2008) 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 (Bolter y Grusin, 2000). 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 intelecto (Scolari, 2004) 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, 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, el 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, 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<sup>3</sup>:

1. *Orgánicas o instrumentales*. De naturaleza adaptativa, evolutiva y que operan como extensión del hombre y sus sentidos (McLuhan, 1989). 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.
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

---

<sup>3</sup> 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*)" (Scolari, 2004: 83); mientras que Lev Manovich agrega la noción de *interfaz cultural* y la interfaz entre el hombre y el ordenador o *interfaz de usuario*.

práctica expansiva de la religión en la Edad Media. Estas interfaces multiplican los medios y borran cualquier evidencia de mediación (Bolter y Grusin, 2000)

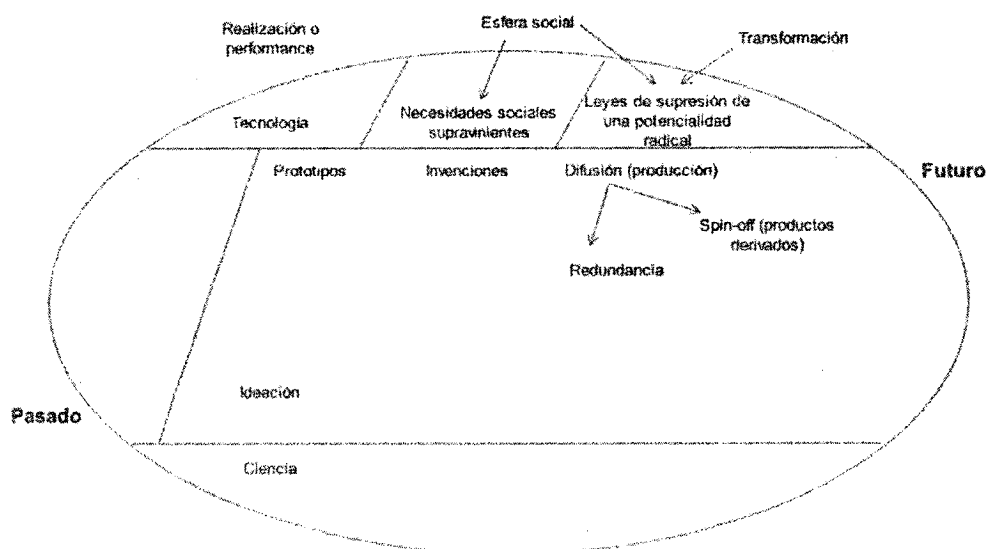
3. *Espaciales u objetuales*. Referidas como espacio y soporte de la interacción. La interfaz traduce e interconecta al sujeto enunciador y al sujeto enunciatario. Ejemplo: el teléfono celular o el ordenador. Este tipo de interfaz son un programa de relación comunicativa; el lugar de los encuentros (Winston, 1998).

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; 5) los aceleradores o necesidades sociales supervenientes; 6) las invenciones; 7) los frenos o leyes de supresión de una potencialidad radical; 8) la adopción de la interfaz como desarrollo tecnológico (Winston, 1998) (Gráfico 1).

**Gráfico 1**

**Modelo de desarrollo tecnológico/interfaz**





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 (González, 2005). Es el instrumento que 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 (Ihde, 1979).

¿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 Emanuel Monier, más que una extensión de nuestro cuerpo es la evolución de nuestro lenguaje (Citado en Ihde, 1979). 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 (González, 2005).

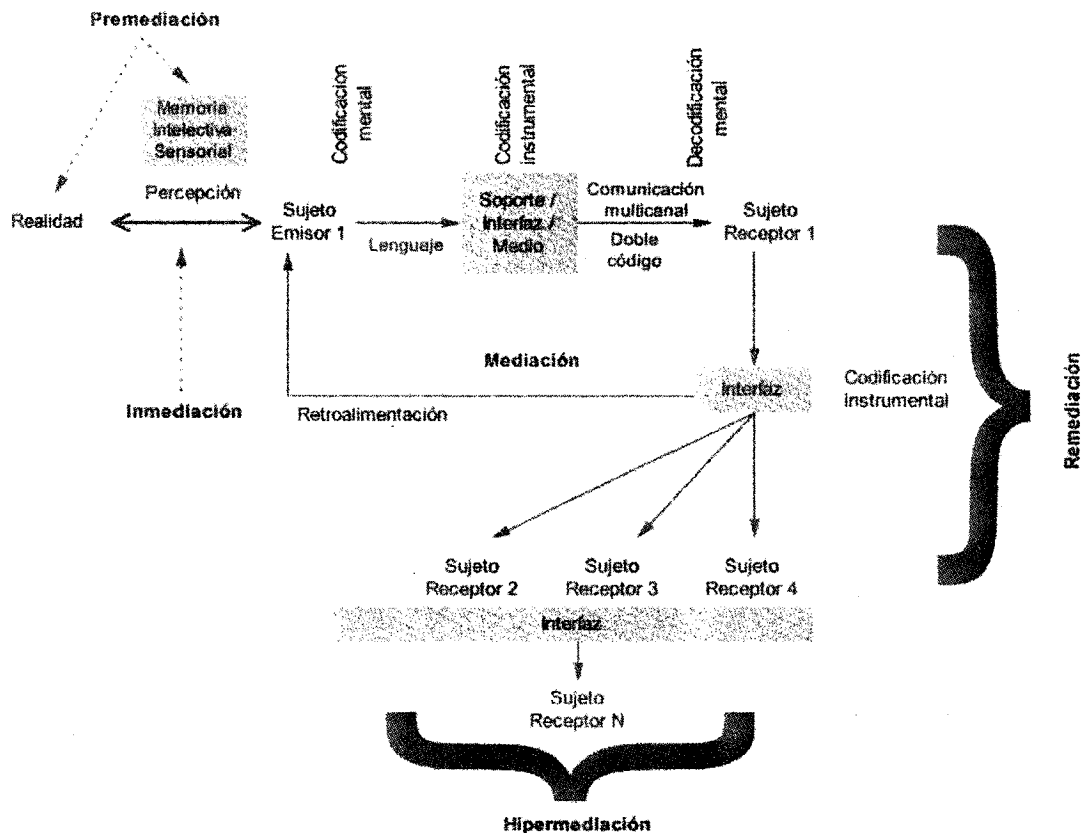
En síntesis, la interfaz es un metacódigo, una superficie significativa que hace que “algo” se vuelva fenómeno y conceptos imaginables para nosotros; lo registra, lo abstrae, lo reduce, lo vuelve susceptible de interpretación. Su magia está en transformar nuestros conceptos respecto del mundo exterior (Fleusser, 1990). 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<sup>4</sup>); el establecer un punto de contacto entre lo que se percibe y lo representado (inmediación<sup>5</sup>); el transferir la experiencia de una persona a otra (mediación); la actualización de un mensaje previamente mediado (re-mediación<sup>6</sup>); la fragmentación de un mensaje mediado y su multirepresentación (hipermediación<sup>7</sup>). (Gráfico 2).

Gráfico 2

### La multimediación o mediaciones múltiples



Fuente: Propia

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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 (2000: 30) 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". La *inmediación* implica llenar el campo de visión del receptor de forma natural sin generar ruptura; tal como ocurre en la experiencia visual diaria.

<sup>6</sup> Se retoma la noción de *re-mediación* como la actualización de una representación; el objeto percibido se revitaliza, se refresca, se remodela, se re-embellece. Se busca completar el proceso de mediación generando nuevos nodos de continuidad.

<sup>7</sup> Se entiende por *hipermediación* la multirepresentación de textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos... dentro de una misma interfaz en modo fragmentado, indeterminado, heterogéneo y dando mayor énfasis al proceso o a la acción más que al objeto terminado.

La interfaz en la era digital opera en una lógica de las multimediasiones estableciendo una red cognitiva de interacciones simbólicas con agentes axiológicos perceptivos, semantizadores y socializadores (Sujetos). Los sentidos, el lenguaje y los nuevos 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 (Ver 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 psicosenoriales 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 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. Dijeran 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”. (2000: 15).

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

(2005: 111). 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” (Manovich, 2005: 123).

El contenido, la interfaz y el individuo se funden en una sola entidad (Manovich, 2005: 116). La interfaz permite vivir las experiencias como si se estuviera en el mundo real; expande la experiencia de realidad y multiplica la acción comunicativa. Dijera Carlos Scolari, “La interfaz es simultáneamente lugar, prótesis y comunicación” (2004: 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” (Manovich, 2005: 113); 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” (Manovich, 2005: 120).

### **¿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 (Negroponte, 1997); 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” (1997: 93). El *médium* es 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 real, 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 (Levinson, 2010), 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 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 sepulturero se ha ido; el fantasma fluye por la red en busca de su *médium*.

### Referencias

- Bolter, J. D. y Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding New media* EUA: MIT Press.
- Corbin, A. (2001). "Entre Bastidores" en Riès, P., Duby, G. *Historia de la vida privada: 4. De la Revolución Francesa a la Primera Guerra Mundial*. España: Taurus Minor
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas
- González Flores, L. (2005). *Fotografía y pintura: ¿Dos medios diferentes?* Barcelona: Gustavo Gili
- Hutin, S. (2001). "El espiritismo y la sociedad teosófica" en Puech, H. C., *Las religiones constituidas en occidente y sus contracorrientes II*. Historia de las religiones. México: Siglo XXI
- Ihde, D. (1979). *Technics and praxis*. Boston, EUA: Palla
- Levinson, P. (2010). *New New Media*. USA: Penguin Academics.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona y México: Antrophos Editorial y Universidad Autónoma Metropolitana.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- McLuhan, M. (1989). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana
- Negroponte, N. (1997). *El mundo digital*. España: Ediciones B
- Russell Neuman, W. (2010) "Theories of media evolution" en Russell Neuman, W. (Ed.). *Media, Technology and society: theories of media evolution*. Draft Manuscript, Michigan: University of Michigan Press
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic: Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. España: Gedisa
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. España: Gedisa
- Winston, B. (1998), *Media technology and Society: a history: from the telegraph to the internet*. EUA: Routledge.