MCL

DIBUJAR A MCLUHAN
Visualsonointerficialidades

COORDINADORES: *Diego Lizarazo Arias / José Alberto Sánchez Martínez*

ISSN 0188-8242

versión
ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y POLÍTICA
NÚMERO ESPECIAL 2012

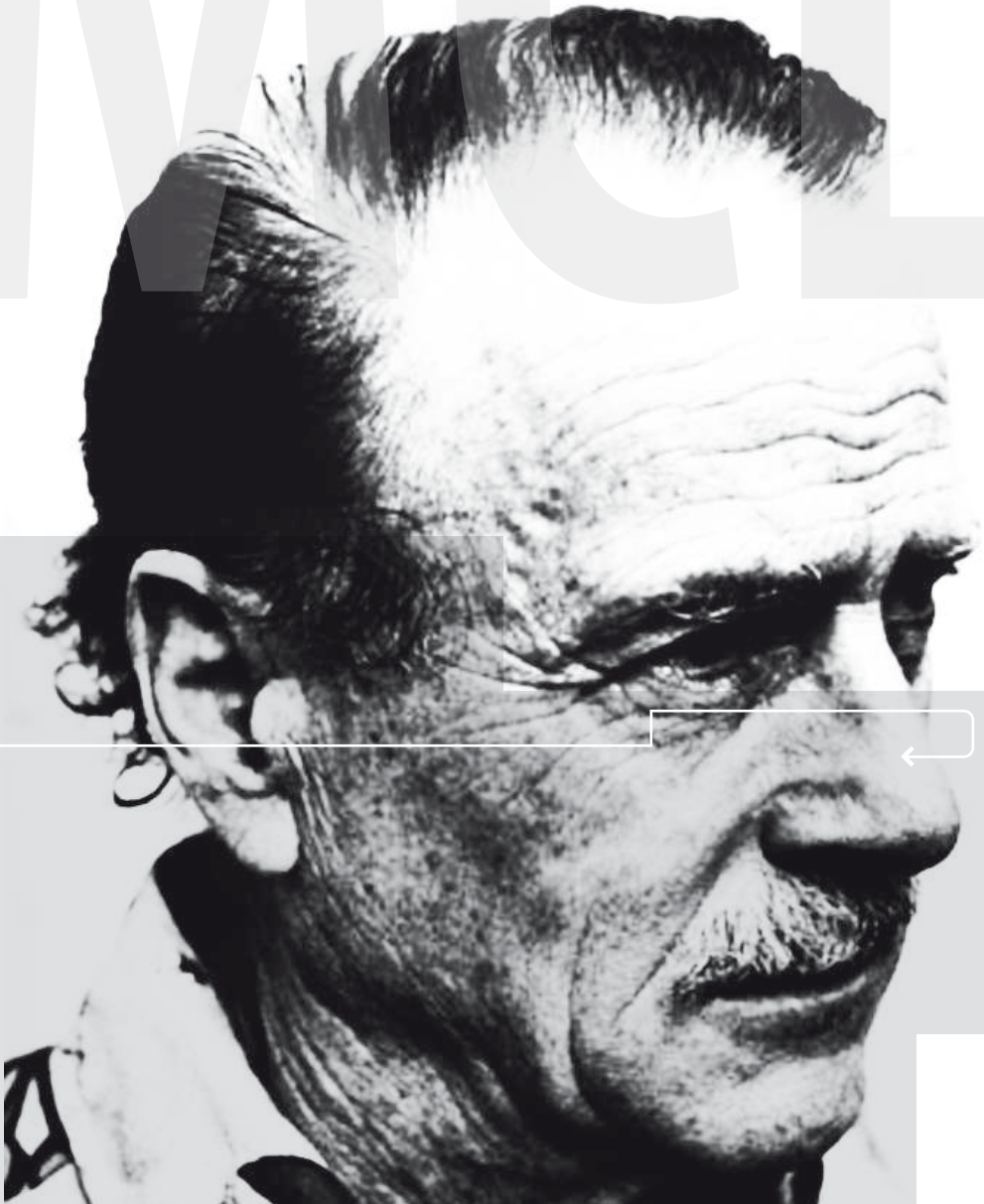
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades
Departamento de Educación y Comunicación

Coda en inverso

Versión. Estudios de Comunicación y Política es una hiperrevista, es decir, una ecología mediática que articula superficies diversas en términos de tipos de información, lenguajes, soportes y dispositivos de relación con sus usuarios. Es, simultáneamente, revista académica, programa de radio y serie de televisión. Al cumplir 20 años como revista impresa, se transformó en publicación electrónica, lo que le permitió adquirir mayor ductilidad y diversificar los registros de su producción de contenidos. En web se articulan dos dimensiones: *Versión académica*, arbitrada e indexada, provee artículos de investigación en la intersección de la comunicación, la cultura y la política; *Versión media*, por su parte, es un proyecto orientado a la esfera de las artes y las humanidades que publica ensayos, artículos y materiales icónicos (videoarte, fotografía-postfotografía, ilustración, infoimagen), así como materiales sonoros (radio y arte acústico) e hipertextos. La hiperrevista se despliega en un diálogo complejo entre la mirada académica, argumentativa y analítica de las ciencias sociales, y la mirada heurística, poética y sensible que proveen las artes y las humanidades. Al mismo tiempo, *Versión* es también un proyecto mediático en dos superficies: radio y televisión. *Versión radio* es un programa semanal que se transmite los jueves de 9 a 10 a.m. por UAM Radio en el 94.1 de FM y cuyos podcast pueden bajarse de la página electrónica; *Versión televisión* es un programa de 30 minutos en un formato innovador que desarrolla a partir de la perspectiva de especialistas de alto nivel los temas ejes de los números temáticos de la revista académica.

versión
ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y POLÍTICA

MCL



DIBUJAR A **MCLUHAN**
Visualsonointerficialidades

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades
Departamento de Educación y Comunicación

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Rector general, Enrique Pablo Alfonso Fernández Fassnacht
Secretaria general, Iris Edith Santacruz Fabila

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO
Rector, Salvador Vega y León
Secretaria de la Unidad, Patricia E. Alfaro Moctezuma

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
Director, Jorge Alsina Valdés y Capote
Secretario académico, Carlos Alfonso Hernández Gómez
Jefe del Departamento de Educación y Comunicación, Guillermo Joaquín Jiménez Mercado
Producción editorial, Virginia Méndez Aldana

Director, Diego Lizarazo Arias

Comité editorial
Rafael Castro Lluria, Josefa Erreguerena Albaitero, Javier Esteinou Madrid
Elías Barón Levín Rojo, Beatriz Solís Leree, Gabriel Sosa Plata, Rosalía Winocur Iparraguirre

Comité internacional de asesores
Birgit Scharlau (Alemania); Noé Jitrik, Héctor Schmucler (Argentina); Robert Hodge (Australia); Teun A. van Dijk (Barcelona); Jesús Martín Barbero (Colombia); Armand Mattelard, Michèle Mattelard (Francia); Amalia Signorelli (Italia); Néstor García Canclini (México); Graham Murdock (Reino Unido)

Coordinadores edición especial 2012, Diego Lizarazo Arias y José Alberto Sánchez Martínez

Versión, Estudios de Comunicación y Política, año 22, número especial 2012, diciembre de 2012, es una publicación anual editada por la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Educación y Comunicación, Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col. Ex Hacienda San Juan de Dios, Delegación Tlalpan, C.P. 14387, México, D.F., y Calzada del Hueso 1100, Edificio de Profesores, Primer Piso, Sala 3 (Producción Editorial), Col. Villa Quietud, Delegación Coyoacán, C.P. 04960, México, D.F., Tel. 54837444. Página electrónica de la revista: http://version.xoc.uam.mx y dirección electrónica: version@correo.xoc.uam.mx . Editor Responsable: Lic. José Joaquín Jiménez Mercado. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2000-041112415100-102, ISSN: 0188-8242, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor, Certificado de Licitud de Título No. 6618 y Certificado de Licitud de Contenido No. 6927, ambos otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Distribuida por la Librería de la UAM-Xochimilco, Edificio Central, planta baja, Tel. 54837328 y 29. Edición e impresión: *mc editores,* Selva 53-204, Col. Insurgentes Cuicuilco, Delegación Coyoacán, C.P. 04530, México, D.F., Tel. 56657163, mceditores@hotmail.com. Este número se terminó de imprimir el 3 de abril de 2013, con un tiraje de 1,000 ejemplares.

Versión. Estudios de Comunicación y Política aparece en el índice del Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (Latindex).

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana. Las imágenes y fotografías que aparecen en este volumen son utilizadas con fines educativos.

ÍNDICE

Proemio 7

Devaneos en torno a McLuhan, o formas para proseguir un festejo
Tanius Karam 9

Espacio acústico y territorios transfronterizos: el arte como herramienta que salva vidas
Jesús O. Elizondo, Carolyn Guertin 37

Interfaz y comunicación: la compleja red de las multimediaciones en la era digital
Jorge Alberto Hidalgo Toledo 63

McLuhan noche
Giovanni Nieto Juárez 85

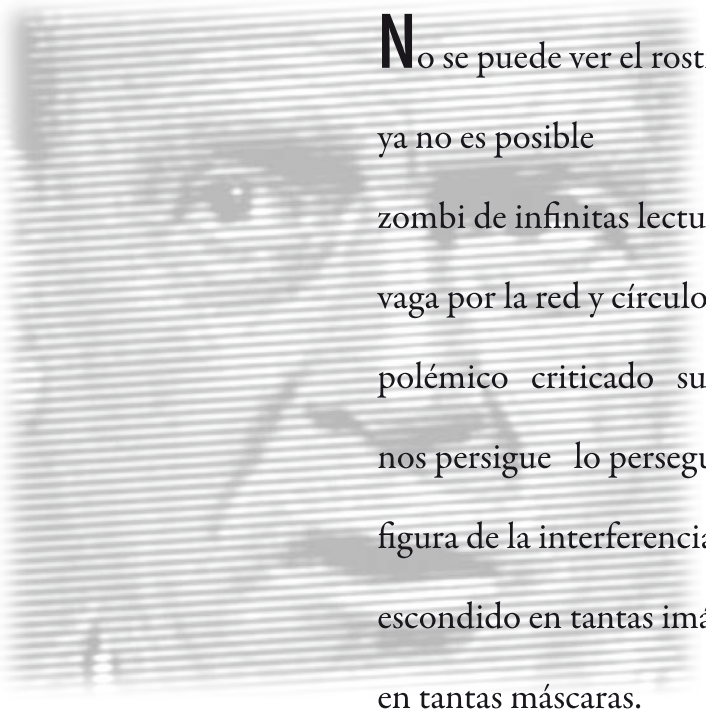
McLuhan y traslapamientos tecnológicos
Tatiana Sorókina 87

Televisión fría, video táctil. La pantalla translúcida de McLuhan
Pablo Gaytán Santiago 115

McLuhan performance
José Alberto Sánchez Martínez 131

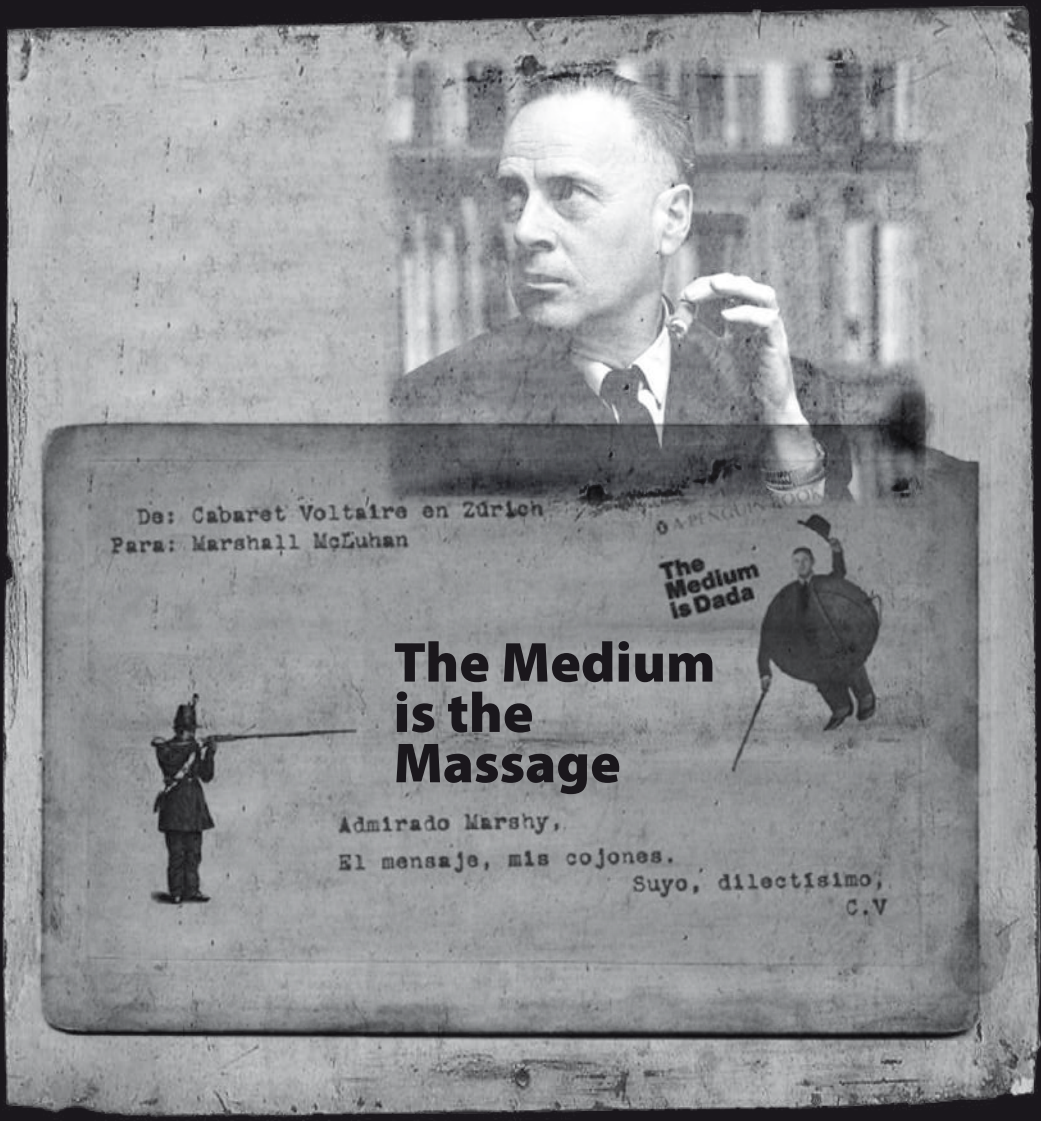
Los autores 149

PROEMIO



No se puede ver el rostro de McLuhan
ya no es posible
zombi de infinitas lecturas
vaga por la red y círculos de estudio
polémico criticado superado amado
nos persigue lo perseguimos
figura de la interferencia electrónica
escondido en tantas imágenes
en tantas máscaras.

José Alberto Sánchez Martínez


De: Cabaret Voltaire en Zürich
Para: Marshall McLuhan
The Medium is Dada
The Medium is the Massage
Admirado Marshy,
El mensaje, mis cojones.
Suyo, dilectísimo,
C.V

DEVANEOS EN TORNO A MCLUHAN, O FORMAS PARA PROSEGUIR UN FESTEJO

Tanius Karam

Polémica sobre el sentido de McLuhan como clásico de la comunicación académica

Los festejos por el centenario de McLuhan a partir de 2011 justifican el debate sobre varios aspectos: en primer lugar lo que concita la idea de "clásico" dentro de los estudios académicos de la comunicación. En ese sentido, es importante diferenciar lo que para Fuentes Navarro es esta comunidad, a la que gusta llamar –desde su labor como cronista de un campo académico, el mexicano– "apercibida", una de cuyas características es su desorganización conceptual. No es el propósito de esta entrada analizar los porqués y las razones de dicho rasgo, incluso en su relación con McLuhan, lo cual ya hemos abordado en otro trabajo. Lo que ahora nos interesa es subrayar algunos indicadores que nos permitan aquilatar –en la medida, dentro de ese justo medio que tiene de un extremo el anatema y del otro la idolatría– el valor que McLuhan tiene como clásico de ese mismo pensamiento académico que sólo recientemente comienza a estudiarlo de una manera un poco más objetiva, lo que siempre supone tomar en

cuenta el contexto y sobre todo una lectura acuciosa del autor, que no estamos seguros se haya hecho en el pasado.

Otra discusión vinculada a lo anterior, es reflexionar sobre la dificultad implícita para marcar o reconocer el valor de "clásico" (comillas, más que obligadas) a autores dentro de los estudios académicos de la comunicación, y aquí es importante subrayar que lo clásico remite sobre todo a una tradición universitaria, académica que dista por ejemplo del valor que ese término puede tener en otros espacios de producción de conocimiento en comunicación (pensamos en áreas específicas, publicidad, relaciones públicas). Una primera razón de esta dificultad radica, entre otras, a la parcial juventud de los estudios de comunicación, a la relativa desorganización de la comunidad académica para decidir –aun en el ámbito preciso de los estudios sobre medios– dichos autores, esquemas, modelos o premisas fundamentales que faciliten el establecimiento de esos saberes compartidos en manuales, programas, currículo, etcétera. Una manera de comprobar este efecto, es preguntar a cualquier estudiante de licenciatura en comunicación (o afines, porque hay varias decenas para denominar al profesional de esta "área") por los autores, libros que determinan eso que regula los saberes comunes dentro de la comunicación. Pensemos en oposición lo que podría responder cualquier estudiante de ciencia política o sociología, que quizá no tendría duda alguna en señalarlo. Ahora bien, no significa que no existan en comunicación o estudios académicos de medios, sino que su valor como saber compartido es muy distinto al que por ejemplo puede concitar *El capital* de Marx, *El suicidio* de Durkheim para un sociólogo; o el *Leviatán* de Hobbes, *El Príncipe* de Maquiavelo, para un politólogo.

En un primer momento, la idea de "clásico" en comunicación puede parecer problemática que podríamos incluir –de acuerdo con el referente de comunicación que se tenga– algún texto de Walter Lippman sobre la opinión pública o de Georg

Simmel sobre la socialización. Más cercano al campo de estudio de los medios en Estados Unidos y América Latina, podemos reconocer la teoría de la información de Shannon y Weaver, que las célebres investigaciones –de quien es sin duda uno de los indiscutibles *founding fathers* de los estudios de medios– de Paul Lazarsfeld. Por otra parte, libros que podrían ser clásicos como *Cibernética* de Wiener, o *Pasos hacia una ecología de la mente* de Bateson, no lo son, y ni siquiera son vistos en parte en las bibliografías de nuestros cursos de teoría en licenciatura.

En cuanto al tipo de libros, también podemos introducir una discusión. Si bien la acepción de "clásicos" no operaría para divulgadores, como el caso de los manuales de De Fleur y Ball-Rokeach[1] y Dennis McQuail[2] que a tantas generaciones de estudiantes han formado, son manuales cercanos a la difusión, porque sus propios autores han introducido visiones propias y particulares. En el caso de Iberoamérica, sin duda un texto en esta dirección son los recuentos que hizo Miquel de Moragas, como manual y en su revisión historiográfica.

En lo que se refiere a los objetos, si bien esa idea de clásico se construye principalmente desde la *comunicación de masas*, hay que señalar las diferencias entre los campos académicos: por ejemplo el anglosajón del hispanoamericano, el primero integró a la comunicación interpersonal (*speech communication*), en ese sentido la pertinencia de la Escuela de Palo Alto es central. Ahora bien, dónde ubicar obras por ejemplo como la de Régis Debray[3] –no muy alejada de la obra de McLuhan, aunque él no lo cite– como

[1] M.L. De Fleur y S.J. Ball-Rokeach, *Teorías de la comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, 1985.

[2] Dennis McQuail, *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, 2001.

[3] Régis Debray, *Introducción a la mediología*, Barcelona, Paidós, 2001.

obra teórica importante dentro del campo europeo, la única que conocemos que propone pensar la historia desde la *mediología*, una disciplina que nos parece importante como fuente posible, aún por desarrollar, de la comunicología. No aparece referido ni mencionado. Entre otras razones porque sólo recientemente se ha introducido esta postura que analiza las implicaciones socioculturales, históricas en los procesos de transmisión-difusión en lo que refiere al "medio" mismo en tanto vector que modela las dinámicas de comunicación.

Finalmente, un criterio más para discutir la cuestión de los clásicos, es por fuente de pensamiento. Si bien reconocemos que es casi imposible establecer una genealogía rígida como la única detentadora de la verdad en comunicación, podemos reconocer varias fuentes del pensamiento, cada una con su propia constelación de autores clásicos, fundantes del pensamiento o formuladoras en cada tradición o genealogía; es el caso del valor que podrían tener los *Ensayos de lingüística general* de Jakobson o *La estructura ausente* de Eco para la fuente semiolingüística; o bien *La gente elige* de Lazarsfeld o *Los medios de comunicación* de Wright, para el caso de la sociología funcionalista. Aquí por cierto cabe subrayar la originalidad de McLuhan, en cuanto que resiste una clasificación acartonada, y llevó en la historia de la difusión de su pensamiento dentro de las escuelas de comunicación en absurdos apenas concebibles, como la de alguien que ubicaría al autor canadiense dentro de cierta interpretación del funcionalismo norteamericano en comunicación, seguramente porque escribía en inglés y sobre tecnologías, en una época en la que imperaba dicha interpretación en la naciente academia latinoamericana.

No resulta descabellado proponer a McLuhan, si en cuanto criterio de originalidad refiere, como un clásico, ya que al menos dentro de las siete fuentes del pensamiento que propuso en su

momento el grupo de Comunicación Posible[4] no aparece una donde claramente podamos incluir a McLuhan. Ello no significa que sea inclasificable, sino que resiste a estereotipos o caracterizaciones fáciles. Pensamos que nadie puede restar méritos al autor canadiense para considerarlo un clásico en comunicación, al menos en sus dos libros más emblemáticos editados a principios de la década de 1960,[5] que revisten fenómenos en sí mismos de una originalidad irrenunciables y que quizá por ello fueron objeto de vituperios, burlas y parodias como se puede leer en las innumerables críticas que recibió. No significa que no existieran en sí mismos aspectos criticables o cuestionables, ni tampoco que todo lo escrito tenga el mismo valor admonitorio o profético, pero no puede restársele originalidad y anticipación, a lo que se suma el carácter de McLuhan como gran polemista, acaso más que infalibilidad como gurú tecnológico. El autor fue un ensayista y conferencista con una gran sensibilidad para describir los nuevos fenómenos de medios y tecnologías en estilos y formas infrecuentes dentro de su década, cuando de hecho el discurso dominante en las comunidades académicas –al menos en las latinoamericanas– era de corte sociocrítico y una perspectiva después bautizada de "apocalíptico", con fuerte sentido crítico de las consecuencias sociales hacia las tecnologías, acaso mejor sentenciada por Herbert Marcuse en su célebre *Ensayo sobre la emancipación,* donde anatemiza contra la tecnología por considerarla alienante, muy distante de las disquisiciones macluhianas sobre

[4] *Cf.* Jesús Galindo, Tanius Karam y Marta Rizo, *100 libros. Hacia una comunicología posible,* México, UACM, 2005.

[5] Marshall McLuhan: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man,* Toronto, University of Toronto Press, 1962; *Understanding Media: The Extensions of Man,* Nueva York, McGraw-Hill, 1964.

el espacio, el tiempo, la cognición y la manera en que las tecnologías modelan nuestro sentido de la percepción y las relaciones sociales, con las implicaciones que ello tiene para la economía y el trabajo, la política y la vida cultural.

McLuhan es un clásico de los estudios de comunicación, en muchos sentidos. En los primeros años de su difusión y presencia, mucho más criticado y estereotipado que leído o analizado, a lo cual sin duda contribuía su polémica personalidad, su forma provocadora de hablar y poner ejemplos con tono categórico y enfático. Neil Postman dice en un testimonio, que con McLuhan no se podía conversar, sino solamente escucharlo. Por ello, como lo compartiremos en el siguiente apartado, las formas de acercamiento me parece que salvo excepciones pasaban primero por un aprendizaje tardío, por una recepción paulatina que podía llegar a tener (o no) momentos de fascinación cuando no idolatría, para luego regresar a un punto medio donde quizá muchos nos encontramos. Esta trayectoria, que al menos con no pocos colegas hemos compartido, lo cual refleja un rasgo de la obra y la persona, del complejo acoplamiento entre la personalidad, los supuestos y la puesta en escena por lo general radical y polémica.

Por más que el término "clásico" es una entidad, como hemos mostrado, sujeta a varias interpretaciones a partir de los criterios que se sigan, queremos subrayar algunos aspectos que se aplican al pensamiento del autor canadiense: en primer lugar abre un espacio conceptual o tiene la habilidad de reformular aspectos procedentes de la literatura y la ingeniería, de la poesía y la física al estudio cultural de las tecnologías. No es el primero en señalar los aspectos y consecuencias cognitivas de las tecnologías y cómo éstas impactan el desarrollo de las culturas, pero sí es el primero en hacerlo mediante aforismos, y quien busca relaciones que fuera de contexto pueden parecer extravagantes. De la misma manera tiene un estilo que frecuentemente puede ser críptico: leamos por ejemplo las primeras decenas de páginas de

La Galaxia Gutenberg, donde fácilmente podemos caer en la tentación de abandonar un libro que parece ofrecernos algo distinto al título, un ensayo que nos da la impresión de un foco alejado, extraño, poco centrado al estudio de lo literario o propiamente lo comunicativo. El resultado es una obra que parece extraña en el sentido que dista del ensayo literario o filosófico, y no podemos concederle siquiera un atisbo antropológico. Así, McLuhan también heredó no solamente unos conceptos, sino un estilo particular en su escritura y en su "puesta en escena" como conferencia, curso, entrevista periodística en diversos espacios públicos. Difícil decir "única", pero no podemos restarle ese carácter provocador que ha funcionado como arma de doble filo: mientras ha alejado a muchos de su obra y figura; para otros ha sido un elemento encantador de atracción y clarividencia al grado que frecuentemente se le confieren atributos que no tuvo. McLuhan fue un autor de su tiempo en tanto que supo hablar de cosas sabidas en nuevos odres, y aventurar algunas de sus implicaciones. Si algo podemos festejar, dentro de los posfestejos a cien años de su nacimiento, es justamente esa posibilidad de encontrarnos con McLuhan como quizá nadie pudo hacerlo mientras vivía, de releerlo a la luz de ese mundo fascinante aunque no carente de perturbación; ahí radica quizá el interés de McLuhan, que es capaz de ofrecernos una mirada actual, aforismos y metáforas para reflexionar sobre los medios.

A guisa de confesión y formas de un arribo

Muchos llegamos "tarde" a McLuhan, además después de un proceso no carente de altibajos y prejuicios. Resulta, en algún sentido, entendible cómo en las décadas de 1960 y 1970 el pensamiento de este autor fuera el campeón de la "mala reputación" prácticamente en todo el campo académico de la comunicación

de nuestra región, al grado que salvo algunos círculos, no es posible encontrar visos laudatorios o reconocimientos anticipados a su contribución. Desde mis primeras clases en la licenciatura en la década de 1980, me llamó la atención la referencia a McLuhan como esa especie de "malo-de-la-película", que muchos aprendimos a citar como una especie de vacuna, y también para ubicarnos dentro de los discursos funcionales de la academia; siempre su nombre se introducía en medio de guiños irónicos o sarcásticos para resaltar algún otro aspecto de los medios. También algunos de mis profesores lo citaban como una especie de moda –aunque no vi a alguien que lo dominara o citara correctamente–, pero sin ningún tipo de vínculo. McLuhan representaba una especie de anti-pensamiento, algo así como el ejemplo de las consecuencias de un imperialismo que le daba un valor en sí mismo a la tecnología y que en sí mismas representaban –según querían reflejar estos dilectos divulgadores o aletargados académicos–, las formas erróneas para concebir a la comunicación y los medios.

Por lo anterior, podemos suponer que prácticamente hasta la muerte de McLuhan, la crítica del pensamiento académico latinoamericano fue total. El listado de críticas abarca de hecho varios campos y áreas, e incluye por ejemplo a nuestro Nobel Octavio Paz, quien en su ensayo sobre Lévi-Strauss en pleno auge del estructuralismo francófono, no limita juicios contra McLuhan: "la idea de Marshall McLuhan, que atribuye a la imprenta la transformación de Occidente, es infantil";[6] o Carlos Monsiváis, quien desde su primer libro de crónicas-ensayos[7] parodia a McLuhan

[6] Octavio Paz, "Claude Lévi-Strauss o el nuevo festín de Esopo", en *Ideas y costumbres II. Usos y símbolos. Obras completas,* edición del autor, tomo 10, México, Fondo de Cultura Económica, 1996, p. 541 [primera edición: Barcelona, Seix Barral, 1967].

[7] Carlos Monsiváis, *Días de guardar,* México, Era, 1970.

y su estilo fragmentado; o incluso el gran columnista mexicano Manuel Buendía,[8] quien más que su pensamiento, relata una anécdota un tanto incómoda al señalar cómo McLuhan habría repetido una conferencia, "refrito a su vez de otra presentación y por la que habría cobrado diez mil dólares".

Quizá la primera imagen no necesariamente peyorativa, es la de un viejo video –mucho tiempo después de haber cursado la licenciatura– que, luego sólo de manera casual y sin estar preparado (como para grabarlo), he visto en la televisión, en la que se muestra la participación del autor canadiense (en 1974), dialogando con otros *highligths* internacionales de la comunicación en el "Primer Seminario Internacional de Comunicología", realizado en el puerto de Acapulco, organizado por Miguel Sabido y Eulalio Ferrer, y producido por Televisa. En ese debate aparecen Umberto Eco, Abraham Moles y otros, y siempre se le observa combativo y polémico, en extensas explicaciones. Ahora que podemos ver varias entrevistas (imposible encontrar la referida de Acapulco por más que hemos invertido tiempo en el fascinante YouTube) podemos entender esa cierta animadversión de una figura original y sin parangón tanto en su época como muchos años después.

Otro video, o más propiamente fragmento de película, también asociado a 1977, lo muestra en la película *Annie Hall* de Woody Allen, donde el director neoyorquino lo usa para debatir con un académico petulante que impresiona a su acompañante sobre aspectos de la televisión. En una fila del cine para ver una película de Bergman, el personaje que interpreta Allen comienza a

[8] Citado por Octavio Islas, "Marshall McLuhan: 40 años después", *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación,* núm. 86, Quito, 2004 [http://chasqui.comunica.org/content/view/105/59/], fecha de consulta: marzo de 2011.

quejarse del académico, Keaton le pide no prestar atención. Después de un rato, y para callar finalmente al autoelogioso profesor, Allen saca de una mampara al propio McLuhan quien denuesta contra el académico autocomplacido en su interpretación del autor canadiense. La escena es impecable, de lo que es sin duda una de las mejores películas de Allen, donde vemos la doble autoridad de McLuhan como la figura central para referir las cuestiones sobre televisión, y para corregir a quien por otra parte citaba al autor canadiense presumiendo conocerlo. McLuhan aparece aquí como una personificación del estado anímico del personaje de la cinta (actuado por Allen) quien, por otra parte y en algo, constituye también lo deseable de la vida.

Con el tiempo se fue mostrando otro lado del péndulo. En mi caso arribó no sé cuántos años después la lectura y análisis real de las obras mcluhanianas, ya fuera del fervor o fobia, lo han ubicado en un autor ciertamente visionario, pero pensador de su tiempo, con sus propias limitaciones en medio de sus increíbles intuiciones. En algún sentido, estamos viviendo la mejor época para releer al autor, y en ese sentido su centenario ayudó. No podemos atribuirle todo lo que pasa en las tecnologías, ni pensar que lo predijo todo. Con frecuencia autores como él, necesitan del tiempo y la distancia para apreciar su contribución. Por ello, leerlo hoy confiere un placer particular, como el que me imagino ha tenido cada generación para denostarlo o alabarlo, como se hizo a partir de la popularización de la internet.

McLuhan, entre sus influencias e interlocutores

Una de las estrategias para conocer a nuestro autor, es indagar en sus influencias y en sus interlocuciones. Imposible hacer juicio sobre autor alguno, sin antes –al margen de interpretaciones ya hechas– revisar con cierto cuidado eso que Foucault llamaría

"condiciones de posibilidad" que permiten entender el discurso que vehicula, algo sobre sus interlocutores y trifulcas propias que restan inteligiblidad a un discurso.

McLuhan había comenzado estudios de ingeniería y luego ingresó a la Universidad de Manitoba para estudiar literatura inglesa, antes de obtener una beca que le permitiera continuar sus estudios en la prestigiada Universidad de Cambridge en el Reino Unido. En su tesis doctoral analizó la obra del dramaturgo inglés Thomas Nashe, miembro del famoso grupo de escritores ingleses del siglo XVI conocido como "University Wits". De este grupo cabe recordar un ilimitado entusiasmo por los aforismos y juegos de palabras que influiría en la generación de tantos eslóganes del tipo "el medio es el mensaje" o "el medio es el masaje". La lectura de Nashe le hizo interesarse por la retórica, por figuras como la hipérbole y paradoja y lo citará de hecho en varios aforismos de *La Galaxia Gutenberg*, como "la polifonía de la prosa de Nashe peca contra el decoro lineal y literario".

En el Reino Unido prosiguió el estudio de autores como William Butler Yeats, T.S. Eliot y Ezra Pound –a quien visitó en el manicomio de St. Elizabeth–, y especialmente James Joyce, a quien de hecho aplicaba en sus estudios sobre medios. Junto con el autor de *Ulyses*, su otro gran autor favorito fue el también católico, Chesterton, creador del lúcido personaje el padre Brown, y fue a este autor a quien dedicó su primer texto académico en 1936. Para Lozano[9] fue quizá Joyce quien más fascinaría a McLuhan, sobre todo por su capacidad de crear mundo llenos de visiones y sonidos discontinuos que requerían del lector una participación

[9] Jorge Lozano, "¿Quién teme a Marshall McLuhan?", *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, núm. 18, julio-octubre, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2001 [http://www.ucm.es/info/ especulo/numero18/mcluhan.html], fecha de consulta: marzo de 2011.

activa; de esa consideración –sigue Lozano– surgiría probablemente su constante recurso a los aforismos, siempre incompletos y que requieren por ello una particular participación del lector. Así, en sus escritos son frecuentes los saltos de un parágrafo al sucesivo sin un nexo lógico evidente; deja un espacio, un intervalo que permite al lector completar el razonamiento por su propia cuenta.

La paradoja inunda el estilo de McLuhan así como los aspectos aforísticos en medio de referencias cruzadas entre el mundo literario, el ingenieril y el propiamente cultural mediados –estos campos del saber– por la preocupación de la tecnología como sentido múltiple, y de manera particular como esa metáfora –tomada de la antropología– de verla como extensión de los sentidos, para que luego afirme que dependiendo del tipo de tecnología de comunicación que se utilice con mayor difusión, o en mejores términos, variarán las culturas. El aparato filosófico y argumentativo es particular, muy distinto a lo que frecuentaba el ensayo dentro de las humanidades y ciencias sociales, por eso Jordi Berrio[10] señala que resulta inútil querer evaluar los textos de McLuhan desde los estándares convencionales que usan estas disciplinas, así como dar coherencia textual y lógica a una obra como la del autor que nos ocupa. McLuhan jugaba así con la definición literaria del ensayo al decir que él no explicaba nada, sino simplemente exploraba, es decir, una decantación más cercana al ensayo literario que a la indagación "científica", todo ello en una época dominada por los enfoques conductistas en psicología, cibernéticos o informacionales en la comunicación, que aunque

[10] Jordi Berrio, "La obra de McLuhan o el trabajo intelectual como provocación", *Aula abierta. Lección del Portal*, Barcelona, INCOM-Universidad Autónoma de Barcelona [http://www.portalcomunicacio.es/download/19.pdf], fecha de consulta: abril de 2011.

no le eran lejanos, los consideraba incompletos. A todas luces es así McLuhan un escritor incómodo, efigie que él mismo reforzaba en sus presentaciones, en su construcción como "gurú" y a tono con expresiones colocadas en las solapas o contraportadas de algunas ediciones que lo declaraban como el más importante autor desde Newton, Darwin, Pavlov y Einstein.

Con toda la originalidad que puede reconocérsele, McLuhan es también deudor de sus interlocuciones y cercanías intelectuales; una de las más notables y evidentes fue la que recibió del economista canadiense Harold Adams Innis (1894-1952), de quien siempre aceptó sus tesis centrales sobre los cambios aparejados existentes en la cultura, la sociedad y la civilización, vinculados a los cambios de los medios de comunicación. Innis deja ver tanto en *Empire and communication* como en *The bias of communication*[11] que el sistema de comunicación dominante en una civilización determina su organización política. En su obra, este economista hace un recorrido histórico desde el antiguo Egipto hasta nuestros días para conocer la relación existente entre poder, expansión económico-política y el desarrollo de las vías y sistemas de comunicación e información, incluida la lengua como elemento vertebrador y de fijación de las marcas expansivas. Innis establece una doble división de los medios: los que están ligados al tiempo (manuscritos, comunicación oral) y al espacio, esto es, a la diseminación espacial que proporcionan los soportes tecnológicos (desde la imprenta a los medios electrónicos). En *The bias of communication*, Innis relaciona la forma de comunicación con la organización política, interacción que le autorizaba a sugerir, por ejemplo, que si la invención del alfabeto fónico –y por tanto el

[11] Harold Adams Innis: *Empire and communication*, Toronto, Universidad de Toronto, Clásicos Voyageur, 1950; *The bias of communication*, Universidad de Toronto, 1951.

uso de la imprenta y del papel– había permitido el desarrollo de los imperios, la cultura oral, como en la antigua Grecia, favorecía un tipo de sociedad con un alto grado de participación e imaginación. La influencia de este autor en la división tripartida de las etapas de evolución cultural con base en las tecnologías de información (pre-alfabética o sociedad oral; alfabética o cultura escrita; era electrónica o aldea global) es clara.

McLuhan refería con frecuencia a Innis como su maestro. Si bien fueron contemporáneos en la Universidad de Toronto, apenas se conocieron personalmente. Por ejemplo en una carta de finales de 1948, McLuhan escribe de manera incorrecta el nombre de Innis y es hasta 1951 que comienza a leer su trabajo, al dar cuenta que Innis había incluido la ficha bibliográfica de *The Mechanical Bride* en su libro. McLuhan reconoció que debía saber más sobre Innis, por lo que leyó el artículo "Minerva's Owl", el cual le impresionó tanto que en *La Galaxia Gutenberg* diría que todo su libro es una nota al pie de página de las observaciones de Innis. A McLuhan siempre le llamó la atención el estilo de Innis, lo vio como una especie de artista exponiendo sus ideas –aforismos que formaban patrones– del tal modo que parecían conformar un mosaico en el que el lector hilaba descubrimientos a partir de la exploración y la meditación; de la misma manera, le llamó mucho la atención su método: desde el punto de vista de Innis no estudiaba el contenido de las estructuras –por ejemplo, los tipos de libros en las viejas bibliotecas–, sino más bien la existencia de bibliotecas. Babe sugiere incluso que el célebre aforismo "el medio es el mensaje" se formuló mientras McLuhan leía la introducción de *Empire and communication*. En ese sentido queda pendiente explorar, aún más, los nexos e intertextualidades en el pensamiento y en el estilo: al parecer McLuhan apreció invaluablemente los catálogos que Innis trazaba donde extrae conclusiones basadas en la repentina realización de una estructura, de aquí que más adelante McLuhan recomiende un "patrón

de reconocimiento" como estrategia para abrirse camino en una era saturada de información.[12]

Junto con Innis, es quizá Eric Alfred Havelock (1903-1988) otro interlocutor que abordaba preocupaciones muy cercanas. Este autor de origen inglés, quien pasó la mayor parte de su vida en Canadá y Estados Unidos, rompió con sus maestros y propuso un método nuevo en la comprensión del mundo clásico, basado en la división entre la literatura de los siglos VI y V a.C., por un lado y la del siglo IV a.C. por el otro. Su libro más conocido, y que de hecho el propio McLuhan consideraba como el más importante del autor, era *Preface to Plato*[13] –publicado un año después de *La Galaxia Gutenberg*–, donde analiza los cuestionamientos del filósofo contra la poesía; McLuhan consideraba que éste había sido el primer estudio de letras clásicas en realizar una investigación cuidadosa sobre la manera en que el alfabeto fonético había creado un desequilibrio en el mundo antiguo.[14] Para Elizondo, la mayor parte del trabajo de Havelock consiste en desarrollar una sola tesis: el pensamiento occidental nace gracias a un profundo cambio en la forma de organizar las ideas por parte de la mente humana al transformarse la filosofía griega, desde un punto inicial oral, a ser escrita y leída. Por su parte, Havelock explicaba su vínculo con McLuhan de la siguiente manera: si el autor de *La Galaxia Gutenberg* había llamado la atención sobre los

[12] *Cf.* Robert E. Babe, *Canadian communication thought*, citado por Jesús Octavio Elizondo Martínez, *La Escuela de Comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos de los cambios tecnológicos*, México, Siglo XXI Editores (Col. Diseño y Comunicación), 2009, p. 36.

[13] Eric A. Havelock, *Preface to Plato*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts / Londres, 1963.

[14] Robert E. Babe, citado por Jesús Octavio Elizondo Martínez, *La Escuela de Comunicación de Toronto...*, *op. cit.*, p. 29.

efectos psicológicos e intelectuales de la imprenta, él se estaba preparando para seguir el hilo hacia atrás.[15]

A Havelock, Innis y McLuhan les preocupó centralmente la evolución de las transiciones tecnológicas desde la Antigüedad, pasando por la industrialización hasta llegar a los medios electrónicos, es por ello que sus afirmaciones son pioneras en la manera como hoy concebimos las llamadas nuevas tecnologías. Havelock definía este enfoque (conocido como "mediológico" o "ecológico") a partir de la insuficiencia de la historia griega y lo necesario de incorporar a la comunicación como un componente que permita comprender la naturaleza de los cambios culturales, de manera particular en las grandes transformaciones que son mucho más una cuestión de ideas, y atraviesan formas de sensibilidad y percepción, reforzadas inequívocamente por las tecnologías de información, que determinan las características de esa percepción y sensibilidad. Havelock comenzó en ese sentido abordando el problema de la oralidad desde varios puntos de vista; en su dimensión histórica se pregunta acerca del significado del pasado y sus relaciones culturales para las sociedades, cómo transitaron de medios de comunicación orales hacia varias modalidades de medios escritos.

Aparte de estos autores, distintos estudios han querido añadir otras influencias centrales al pensamiento mcluhiano, por ejemplo Robert Babe suma a los mencionados la influencia que habría tenido en primer lugar la obra de Lewis Mumford (1895-1990),[16] quien inició como arquitecto y más tarde se introdujo a la "cultura de las máquinas"; su trabajo, abundante y exhaustivo, es vasto en información histórica y pone en relación a diversas

[15] *Cf.* Eric A. Havelock, *La musa aprende a escribir...*, citado por Jesús Octavio Elizondo Martínez, *ibid*., p. 33.

[16] Lewis Mumford, *La ciudad en la historia: sus orígenes, transformaciones y perspectivas*, Nueva York, Harcourt, Brace & World, 1961.

civilizaciones; de manera particular se ocupó de cómo determinadas invenciones transformaron a la sociedad (el caso del reloj y el sentido del tiempo); su trabajo *Technics and Civilization*[17] propone la que es quizá su noción más célebre, la "mega-máquina", en la que describe cómo en el antiguo Egipto la construcción de las grandes pirámides supuso poner en marcha aparte de las habilidades constructivas, una completa burocracia organizativa; al final de su trabajo, Mumford tiene una visión un poco pesimista de las máquinas, con respecto a la imposibilidad del control total sobre ellas. Junto con Mumford, Babe menciona también a Sigfried Giedion (1888-1968), historiador de la arquitectura, profesor de la Universidad de Zúrich hasta poco antes del inicio de la guerra mundial; las conferencias impartidas durante 1938 y 1939 serían la base de su libro *Space, time & architecture: the growth of a new tradition*,[18] donde elabora una historia canónica de la arquitectura moderna, otra obra central; regresó a Europa en 1947, y un año después publicó *Mechanization takes command*,[19] con el que inauguró un nuevo género historiográfico sobre la técnica.

A nivel de sus contemporáneos, y de esa agrupación que suele hacerse de la "Escuela de Toronto",[20] hay que subrayar la obra de Walter Ong, creador del famoso *Oralidad y escritura*,[21] sobre quien

[17] Lewis Mumford, *Technics and Civilization*, Nueva York, Harcourt, Brace & Company, Inc., 1934.

[18] Sigfried Giedion, *Space, time & architecture: the growth of a new tradition*, Harvard University Press, 1941.

[19] Sigfried Giedion, *Mechanization takes command: a contribution to anonymous history*, Oxford University Press, 1948.

[20] *Cf.* Jesús Octavio Elizondo Martínez, *La Escuela de Comunicación de Toronto…*, *op. cit.*

[21] Walter J. Ong, *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* (primera edición en inglés, 1982; título original: *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. Primera edición en español, Fondo de Cultura Económica, México, 1987).

ejerció reconocida influencia. No tenemos espacio para detallar los vínculos entre estos autores, sirva sólo la mención que tanto en los libros del jesuita Ong como en los de McLuhan hay referencias al otro. Lozano[22] nos recuerda que Ong le dedicó un libro a McLuhan sobre Ramus[23] en el que aborda el papel de la visualización en la lógica y la filosofía del Alto Medioevo, mismo que fue utilizado por McLuhan en *La Galaxia Gutenberg*.

¿McLuhan como *medio frío o caliente*?

El estilo de McLuhan muestra aspectos particulares que facilitaron la "ideologización" y por otra parte una marginación fortalecida por su tendencia aforística, y por ello fácilmente reduccionista de su pensamiento. Releer *La Galaxia Gutenberg* y *La comprensión de los medios...* desde esos rasgos de estilo y sus procedimientos retóricos nos permite identificar una formación particular, casi oscura, de presentar algunas ideas. Leamos por ejemplo las primeras diez páginas de *La Galaxia Gutenberg*; resulta difícil a un lector poco o nada familiarizado con la idea general del libro, decodificar la idea precisa de este ensayo, con esa extensa explicación de la obra de Shakespeare (*Lear King*), donde el autor desde la literatura ejemplifica las transformaciones de la subjetividad, las tensiones existentes de la Edad Media al Renacimiento europeo. Leer en lo general el índice de *La Galaxia Gutenberg*, muestra un principio de agrupación particular que se infiere por los más de cien extensísimos subtítulos, organizados más como epígrafes y que paradójicamente nos ofrece más información sobre lo que de forma convencional un título suele ofrecer. La sola revisión del

[22] Jorge Lozano, "¿Quién teme a Marshall McLuhan?", *op. cit*.

[23] Walter J. Ong (1958), *Ramus: Method and the decay of dialogue. From the art of discourse to the art of reason*, Chicago, The University of Chicago Press, 2004.

índice supone un amplio repertorio de lo que se leerá en el texto. A simple vista, no queda claro si el texto es un ensayo literario, antropológico o sociológico, además con una extrema fragmentación en agrupaciones donde intercala afirmaciones procedentes de distintos campos, o más precisamente relación percepción, ingeniería, antropología y literatura, extraña combinación, si tomamos en cuenta, al menos dentro de los estudios sociológicos y literarios en Estados Unidos, lo aparentemente distante al *mainstream* de las ideas angloamericanas en medio de la efervescencia de los movimientos de emancipación, la revolución cultural en Estados Unidos.

Por su parte, en *La comprensión de los medios...* observamos un conjunto de varios artículos, con un índice que parece menos fragmentado: 33 textos en dos grandes unidades, de la cual la segunda es orgánicamente menos compleja: se pasa revista a observaciones de McLuhan a varios medios de información o actividades comunicativas, pero al mismo tiempo se incorpora un punto de vista que podríamos llamar *mediológico* sobre la ropa, el número, el dinero, los relojes, los cómics, el coche y hasta el armamento.

Finalmente, ¿es posible con un ejercicio lúdico y literario al mismo tiempo meta-caracterizar al propio McLuhan como un *vector* informativo e inscribirlo dentro de sus propias categorías de *hot medium* y *cold medium*? Recordemos rápidamente esta celebérrima dicotomía mediológica y hagámoslo en los términos del propio autor. En el capítulo 2 de *La comprensión de los medios* señala: el medio caliente es aquel que extiende en "alta definición" un único sentido. Una fotografía es de alta definición; la historieta es de baja definición simplemente porque aporta poca información visual; el teléfono es "frío" o de baja definición, porque el oído sólo recibe una pequeña cantidad de información; el habla también, debido a la poca cantidad de información que da y por lo mucho que debe completar el oyente. Un medio caliente, en cambio, no deja que su público complete tanto. Esto lleva a que

los medios calientes sean bajos en participación y los fríos, altos en ésta. Para el usuario de un medio caliente, como la radio, tiene efectos diferentes de un medio frío como el teléfono.

Concluyamos nuestro trabajo con este devaneo. Aceptemos la hipótesis de ver en un escritor como McLuhan una modalidad de *medium* que establece tipos de vínculo entre sus preocupaciones y el efecto que ha tenido en sus comunidades de lectores u oyentes. Escritor con frecuencia "oscuro", interlocutor polémico y figura por lo general ataviada de su traje, que lo mismo repetía una conferencia –como la anécdota de Buendía– que ensaya intuiciones originales, podemos hablar entonces de una especie de "escritura fría" que demanda particulares competencias en sus lectores; empero su concepto y al parecer su orientación general, era proclive a una visión participativa ("cálida") en donde de hecho podemos clasificar a uno de sus conceptos más celebrados *global village*.

Al cerrar el texto, quedan pocas semanas antes del esperado centenario. Como todo autor controvertido, que incluso en sus época de difusión genera una lectura dominante, creemos hay espacios abiertos aún para la crítica, como profundizar en las formas estilísticas, el estudio comparado –que ya se realiza– y la relectura de algunas de sus categorías a la luz de lo que obviamente no podíamos pedirle al autor en la década de 1960 pero, en cambio, nos ha dado con creces en una obra que no renuncia a lo polémico de su dimensión cálida, así como la provocación del vector más frío, devaneos propios de un autor cuyo propósito explícito era explorar, no explicar.

Para completar el devaneo: McLuhan en YouTube

Esa gran vitrina de la *video-esfera* en la que se ha convertido YouTube, nos presenta la posibilidad de iniciar un flaneo por los materiales accesibles que permiten reconocer la multiplasticidad de

nuestro polémico autor. YouTube es una especie de enciclopedia audiovisual, que permite también las funciones de "redes sociales" (*networking media*). Es sin duda la *Red* más consultada, de acuerdo con algunas encuestas de consumo, porque permite una modalidad de autoacceso a una dinámica particular de entretenimiento donde *video-blogger,* aficionados, o profesores-en-línea, suben lo mismo tutoriales de autoaprendizaje, que periódicas referencias a cualquier tema de actualidad. YouTube no es un canal de televisión, pero cumplir esas funciones, igualmente una especie de red, donde principalmente sus usuarios intercambian opiniones sobre los videos que suben, generando una especie de microcomunidad interpretativa que hace un nuevo flujo e interpreta por lo general mediante algún comentario breve lo que la imagen –que varía en calidad, duración y formato– muestra. Es cierto que esas microcomunidades se expanden a la manera de un rizoma, en varios laberintos, lo que de alguna forma imposibilita –como falsa aspiración de cualquier investigador analógico– el acceso a la totalidad, más aún cuando ésta se abre en temas, géneros y espacios muy distintos entre sí.

Cualquiera puede hacer el siguiente ejercicio. Digitemos en una búsqueda en YouTube la entrada "Marshall McLuhan" y veamos las primeras cinco entradas. Este nuevo devaneo tiene un valor exploratorio, o quizá sintomático de lo que se refleja inicialmene en esta red social sobre nuestro autor. En primer lugar aparece una animación de PPT,[24] sorprendentemente para nosotros en español, en la que una voz explica el concepto de "aldea global", lo que es sin duda uno de los grandes condensadores para referir a McLuhan, y también lo fue, como lo hemos señalado,

[24] "La aldea global-Marshall McLuhan" [http://www.youtube.com/watch?v=jSV81e4AEus], fecha de consulta: 5 de enero de 2012.

centro de sus críticos. Más interesante: viene una entrevista titulada "El medio es el mensaje",[25] grabada por la *ABC Radio National Network* el 27 de junio de 1979 en Australia, pero subida por un usuario hasta 2011; dentro de las cualidades que nos permite YouTube es identificar una primera reacción rápida como esquiva de a quién "le gusta" o "disgusta" mediante un icono tan gráfico como confuso (pulgar arriba = me gusta; pulgar abajo = no me gusta); la síntesis tiene su costo: de 353 usuarios de los más de 40 mil que han visto este video, a 350 les agrada y solamente tres señalan el pulgar hacia abajo. Imposible darle un valor a este indicador, más allá de su mismidad. En esta entrevista, hecha tres años antes de su muerte (1980), el presentador realiza una buena introducción, que resume parte de lo que hemos mencionado; señala que si bien en apariencia la formulación de algunas de sus ideas es simple, su pensamiento es siempre provocador. Ahí podemos reconocer el carácter siempre polémico de su autor, la habilidad de responder en extenso, salir del paso, u orientar sus fuerzas contra su interlocutor.

Como tercera entrada de nuestro ejercicio encontramos un fragmento de la película de Woody Allen que ya hemos comentado. Luego encontramos un nuevo video,[26] que se trata del programa de televisión *Explorations*, transmitido el 18 de mayo de 1960, que tiene como invitado a McLuhan y sus presentadores son Alan Millar y John O'Leary. El presentador hace una introducción a todas luces "optimista" de la tecnología no sólo de los medios; atrás del mismo no aparece una cámara de televisión,

[25] "Marshall McLuhan Full lecture: The medium is the message" (1977 part 1 v 3) [http://www.youtube.com/watch?v=ImaH51F4HBw], fecha de consulta: 5 de enero de 2013.

[26] "Marshall McLuhan - The World is a Global Village (CBC TV)" [http://www.youtube.com/watch?v=HeDnPP6ntic].

sino un teléfono, lo que quizá le lleva a decir que el mundo está más disponible, más "a la mano". Este video ha sido visto por más de 50 mil personas, y nuevamente la abrumadora mayoría (264 contra 13) han marcado que les gusta, un video que lleva un poco más de tiempo en esta Red, subido en 2009. Aparece una vez como concepto central *Global Village*, Aldea Global, como si esta metáfora pudiera concentrar un conjunto de ilusiones sobre los medios mismos, que al menos en el discurso referido de periodistas y presentadores es central para caracterizar a McLuhan; en la primera mitad de la entrevista McLuhan distingue entre el ser humano de la "Galaxia Gutenberg", de hombre inmerso en los medios electrónicos, ese hombre tribu (*tribal man*) creado por los medios que lo distingue de ese sentido de lo privado y lo propio generado por los medios impresos (básicamente, el libro); por eso el autor habla de una especie de re-tribalización involuntaria. No deja de llamar la atención que se hable en el contexto de la entrevista de "nuevos medios" a la televisión, justo lo que ahora estamos haciendo con internet no más de 50 años después. Detrás de este concepto había el prejuicio sobre el hecho de que los medios pueden generar sensaciones, representaciones compartidas que permiten más fácilmente la construcción de un conocimiento, un gusto y una sensibilidad compartida. McLuhan menciona cómo el papel de los libros, sin dejar de ser importante, cambia, porque su papel configurador en la cultura será otro. Los "nuevos medios" (televisión), los llama *teaching machine*, pero naturalmente no en el sentido de una formación escolarizada sino muchos tipos de saberes. Claramente señala el autor, que lo primero que afectan los medios son los sentidos, con todo lo que eso supone: nuevas formas de escuchar, ver, sentir, etcétera.

La quinta entrada, un video cuyo título es sugerente ("Marshall McLuhan on YouTube"), da la impresión de un ejercicio realizado por los usuarios. Como todos los anteriores –salvo el primero– es en inglés; también es el que más visitas tiene (más de

130 mil). Nuestro último video, subido en 2007, es otra entrevista hecha por Tom Brokaw y Edwin Newman la mañana siguiente al debate entre los candidatos Carter y Ford en septiembre de 1976. El video tiene más de 82 mil visitas, nuevamente con una abrumadora marca "I like". En la presentación, se señala que McLuhan llega a Toronto (donde vivía) después de haber visto este debate, no desde lo político, sino "desde el punto de vista televisivo"; así lo que marca inicialmente es la diferencia que al autor ha encontrado entre las dos cadenas que lo transmitieron (ABC y NBC). Entre sus primeros conceptos sobre la televisión, señala cómo este medio no es para debates (*debated media*), de hecho señala que lo que vio la gente fueron imágenes y sonidos, y no tanto lo que los candidatos dijeron en realidad; esta entrevista puede revestir el interés de una aplicación a la comunicación política,[27] donde justamente hace una crítica feroz contra ese debate por acartonado y ficticio, que no tiene que ver con el lenguaje propio de la televisión.

Conforme uno prosigue viendo videos sobre McLuhan (con entradas diversas que pueden ir variando) aparecen otro tipo de materiales. Este primer vistazo nos ha mostrado cómo el nombre del autor se asocia a "entrevistas", principalmente en inglés, hechas para la televisión angloparlante en su conjunto. También reconocemos la aceptación que entre los usuarios tienen los videos, y si bien no son cientos de miles las visitas, tenemos un conjunto amplio. Para otro devaneo queda el análisis de flujo

[27] Sin duda una de las referencias clásicas para el tema de imagen, televisión y política fue el texto escrito por Giovanni Sartori (*Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Taurus, primera edición en italiano y español 1997; segunda edición revisada, 2001), quien polemiza el concepto de aldea global de McLuhan, básicamente por decir que esta supuesta idea de apertura es muy reducida en países sin libertades.

lineal de comentarios y reacciones, a su vez también marcas sobre "gustar/no gustar", y que ofrecen la posibilidad de un primer ejercicio sobre la recepción de esos materiales, que hoy día podemos ver y que, seguramente, de haber podido verlos en la década de 1980, nuestra percepción de las tecnologías sería otra; pero tuvieron que llegar los ahora re-bautizados nuevos medios, a la luz de lo cual –sin que siempre se esté de acuerdo con McLuhan, y no creemos que cualquier honesto lo estuviera– es fascinante visitar o revisitar materiales que muchos vemos por primera vez. Si bien algunos de estos materiales se repiten, o presentan otros aspectos (por ejemplo el caso de la ya mencionada escena de *Annie Hall* de la que es posible encontrar varias versiones, con distinta duración), hay otras joyas que debemos estudiar detenidamente, como por ejemplo un sugerente debate que sostiene McLuhan con el escritor Norman Mailer en 1968[28] sobre el tema de la violencia y la envoltura que esconden los medios; o bien una conferencia de Paul Levinson, a cien años de McLuhan,[29] donde al inicio de su conferencia hace mención a la escena de Allen que hemos señalado, porque aunque lo que dice el profesor petulante es cierto, la escena es encantadora.

Hemos querido mostrar la pertinencia de ver a McLuhan con ojos nuevos, desestereotiparlo por segunda vez, si antes se le vio con los ojos del "integrado" y visión acrítica de las tecnologías, no

[28] "Norman Mailer and Marshall McLuhan expound on violence, alienation and the electronic envelope. The clash of two great minds", publicado el 16 de junio de 2012 [http://www.youtube.com/watch?v=PtzxWR-j1xY], fecha de consulta: 5 de enero de 2013.

[29] "Marshall McLuhan at 100: Media Expert Paul Levinson", conferencia del 23 de febrero de 2011 en St. Francis College's [http://www.youtube.com/watch?v=FVX5m7PoZsg], fecha de consulta; 5 de enero de 2013.

quererlo recuperar como la panacea. McLuhan no predijo todo, pero su estilo y forma de hablar hacían creer esa disposición, en el origen de la televisión, para repensarlo todo y estar abierto a reconocer las más fascinantes de las transformaciones tecnológicas y culturales. Es cierto que no podemos conceder aplicación de lo dicho, en nuestros países, siempre más complejos por las variables a considerar en sus procesos de poscolonización, y donde por ejemplo la retribalización que McLuhan veía en el habitante promedio de la sociedad altamente industrializada, tiene que matizarse a la hora de referir nuestras culturas regionales, o reconocer esa especie de impacto contrahecho que tuvo la televisión, al menos en el caso de la cultura mexicana.

Bibliografía

Andrade, Gabriel, "La estética en Marshall McLuhan: percepción y tecnología", *Enl@ce. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, año 2, núm 2, mayo-agosto, 2005, pp. 11-26 [http://www.portalcomunicacio.es/download/19.pdf], fecha de consulta: abril de 2011.

Galindo, Jesús, "La generación McLuhan en el campo académico de la comunicación en México: una historia con antecedentes y consecuentes", *Hacia una comunicología posible,* San Luis Potosí, México, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, 2005, pp. 119-126.

Elizondo Martínez, Jesús Octavio, *La Escuela de Comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos de los cambios tecnológicos*, México, Siglo XXI Editores (Col. Diseño y Comunicación), 2009.

Islas, Octavio, "La era McLuhan", *Revista Mexicana de Comunicación,* núm. 88, México, Fundación Manuel Buendía, 2004, pp. 50-52 [http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/ Tables/RMC/rmc88/era.html], fecha de consulta: diciembre de 2004.

Islas, Octavio, "Mc Luhan es el mensaje", *Global Media Journal. Edición Iberoamericana,* vol. 2 núm. 3, primavera, Monterrey, ITESM-Monterrey, 2005 [http://gmje. mty.itesm.mx/articulos3/articulo_8.html], fecha de consulta: marzo de 2011.

Mcluhan, Marshall y Eric McLuhan, *Laws of Media: The New Science,* Toronto, University of Toronto Press, 1988.

Paz, Octavio, *Hombres en su siglo y otros ensayos,* Barcelona, Seix Barral, 1984.

24

ESPACIO ACÚSTICO Y TERRITORIOS TRANSFRONTERIZOS: EL ARTE COMO HERRAMIENTA QUE SALVA VIDAS

Jesús O. Elizondo
Carolyn Guertin

Introducción

Uno de los acercamientos más innovadores y coherentes propuestos recientemente en el estudio de la obra de McLuhan tiene que ver con el concepto de espacio, el cual aparece en el pensamiento de McLuhan desde el comienzo de su obra y evoluciona mientras que su trabajo se amplía en temas y complejidad, superando los límites naturales de la literatura por un lado y la teoría de la comunicación por el otro. El concepto establece un puente entre la teoría del espacio visual, que caracteriza la primera etapa de su investigación y la teoría del espacio auditivo (*audio-táctil*) de su última fase. Representa una de las contribuciones menos analizadas, aun cuando se encuentra entre los aspectos más reveladores del trabajo del profesor canadiense.

Nuestro punto de partida es la hipótesis de que el espacio es la categoría conceptual más consistente en el trabajo de McLuhan y que es el espacio, la noción que enlaza una multiplicidad de elementos propuestos a lo largo de su pensamiento. El interés inicial de McLuhan por el alfabeto –concebido como una tecnología que

entre otros efectos tuvo el de haber transformado la concepción de espacio– fue complementado por el hallazgo de la idea de espacio abierto –como en arquitectura– y espacio acústico –como lo usan los invidentes–, así como por los conceptos de tendencias o *sesgos* espaciales y temporales propuestos por el economista canadiense Harold Adams Innis (1894-1952) para el estudio de los medios de comunicación. Esto deja ver el interés que el canadiense mostró por los problemas espaciales –manifestado incluso durante eventos traumáticos de su vida– y en su carrera intelectual. En cuanto a la naturaleza del espacio acústico en particular, es esencial entender que estamos tratando aquí con un concepto híbrido, resultado de lo oral y literario –modos de ser alfabéticos–, y además que la noción es más material que abstracta. Esta visión materialista es resultado de la influencia que Innis tuvo sobre McLuhan. No obstante, veremos una separación entre las dos, originada desde la naturaleza misma de la relación entre espacio y tiempo. Sin embargo, si consideramos a McLuhan un "teórico del espacio", como lo hace Cavell,[1] puede ser éste un enfoque innovador, pero sobre todo creativo. Desde que McLuhan descubriera las ideas de Siegfried Giedion sobre arquitectura –como la distinción entre espacio abierto y cerrado–, asumiría que el espacio visual era sólo una de las múltiples formas del espacio; tal es el caso de la experiencia sensorial que una persona invidente experimenta en espacios abiertos. Tomando como ejemplo este caso, McLuhan desarrollaría más tarde el concepto de espacio acústico. Y es que había encontrado al fin la forma de incorporar el tiempo en un modo relacional, dentro de la configuración espacial a partir de las dinámicas de lo acústico. Si el espacio es considerado como "el mundo creado por el sonido", entonces

[1] R. Cavell, *McLuhan in Space. A Cultural Geography,* Toronto, University of Toronto Press, 2003, p. 4.

tenemos que ser conscientes de que sus características serán totalmente diferentes de aquellas del espacio visual. Este espacio no tendrá límites fijos o centro, ni un limitado sentido de la orientación. Además, estará más eficientemente conectado al sistema nervioso central que cualquier otro estímulo visual: la imagen nunca es tan fuerte como lo es la sensación espacial directa.

En una segunda etapa de este trabajo discutiremos acerca de la forma en que un proyecto artístico desarrollado en el espacio abierto –territorio y mapa– ayuda a la orientación espacial en contextos dramáticos de supervivencia. Abundaremos en el estudio de los efectos que las tecnologías locativas tienen en la construcción de nuevas concepciones culturales en el contexto de la frontera México-Estados Unidos. Nos referimos específicamente al caso de la llamada *Herramienta para el inmigrante transfronterizo (Transborder Immigrant Tool)* desarrollada por el profesor y artista Ricardo Domínguez y su equipo de la Universidad de California en San Diego, quienes habían trabajando ya sobre la idea de orientación en el territorio. Domínguez había encontrado inspiración en el proyecto de Brett Stalbaum llamado *Excursionista virtual (Virtual Hiker)*, mismo que consiste en un aparato portátil basado en tecnología GPS (*Geographic Positioning System*) del tamaño de un reloj de pulsera, que tiene la capacidad de "leer" el terreno para luego proponer una ruta a seguir sobre la topografía de la zona en cuestión. Considerando lo anterior, Domínguez se preguntó si podría adaptar esta herramienta GPS para ayudar a los migrantes a cruzar la frontera entre México y Estados Unidos. Así, desarrolló su propia versión. La herramienta debía ser lo más sencilla posible como para poder ser empleada por cualquier tipo de usuario (letrado o no, hablante de la lengua inglesa o no). La interface fue diseñada de tal manera que se parece a una brújula, pues la manera en que despliega la información en su pantalla es más pictórica o icónica que textual. La herramienta también funciona como detector de zonas de peligro (o elemento localizador), ya que se activa –vibra– cuando

el usuario se acerca a pozos de agua o carreteras. La orientación es ciertamente un problema real y un reto permanente para los sujetos que se encuentran en la frontera entre dos países, lugar donde las autoridades llevan a cabo un monitoreo constante de los movimientos y conductas de los individuos con videovigilancia y otras técnicas similares. La herramienta para inmigrantes transfronterizos deja ver algo importante: que conocer la propia ubicación dentro del espacio es de vital importancia, y también subraya la relevancia que adquiere la capacidad para elaborar un mapa mental de la propia ubicación y la ruta a seguir en el espacio abierto. Mientras Domínguez y su equipo definen y defienden el proyecto como una herramienta de carácter humanitario que ayuda a salvar vidas, no es de sorprender que la extrema derecha estadounidense lo haya interpretado como una declaración de guerra y haya gestionado acciones legales y mediática contra él. Por ello, su nombre saltó a los medios de comunicación cuando fuera nombrado como una de las personas "más interesantes" en 2009 por la cadena de noticias CNN. Como resultado del proyecto él no sólo ha tenido que enfrentar la amenaza de un juicio legal y ser objeto de investigación por parte del *Federal Bureau of Investigation* (FBI), sino que también ha sido víctima de amenazas contra su vida. Más adelante volveremos sobre este tema.

Estado del arte

El cuento de Jorge Luis Borges, *Sobre el rigor de la ciencia*, narra la historia de un mapa increíblemente detallado y de tamaño real que "eventualmente se rasgó en jirones a lo largo de todo del territorio que cubría". Corner –especialista en cartografía–, dice al respecto que esta historia es citada frecuentemente en ensayos científicos de cartografía y mapeo. El cuento no solamente captura bellamente la imaginación cartográfica, sino que va hasta el

corazón de la tensión que se establece entre realidad y representación. Esta premisa deja ver otro punto que Corner expone claramente en su ensayo *El quehacer de la cartografía*:

> La realidad, entonces, en conceptos tales como "paisaje" o "espacio", no es algo externo y "dado" para nuestra comprensión; más bien está constituido, o "formado", a través de nuestra participación con cosas: objetos materiales, imágenes, valores, códigos culturales, lugares, esquemas cognitivos, eventos o mapas.[2]

Esta *cosa* que ha sido "formada" constituye *el mapeo* y la cartografía. Desde el punto de vista de los estudios culturales podemos decir que estamos ante nuevas relaciones entre culturas y tecnologías; entre el concepto de lo nacional y lo trasnacional, territorios y migraciones. Este contexto demanda un nuevo acercamiento a nuevos fenómenos; son necesarias nuevas herramientas para pensar nuevos problemas. A menudo el problema de la migración aparece en discusiones políticas, económicas y artísticas. Como García Canclini lo expresa, "es difícil explicar lo que está pasando con migraciones o con naciones, sin tomar en cuenta los procesos culturales".[3] Ciencia, tecnologías, territorios, mapas, arte, gente: vivimos en medio de tensiones entre la concepción territorial de nación y otros conceptos de nación que no son ya territoriales. ¿Dónde están los nuevos límites?, ¿existe alguno entre arte y política? Por ejemplo, ¿cómo emergen estas tensiones cuando se crea arte usando realidad aumentada (*Augmented reality)* y la aplicación de la ley? Éstas son algunas de las preguntas que nos interesan.

[2] J. Corner, "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention", en Cosgrove, D. (ed.), *Mappings*, Londres, Reaktion Books, 1999.

[3] Néstor García Canclini, "El modo rizomático: cultura, sociedad y tecnología", en *Transitio_02*, Conaculta, Mexico, 2009.

Más allá de los límites: del espacio visual al espacio acústico

McLuhan y su trabajo han sido estudiados –y criticados implacablemente– desde muchas perspectivas, pero sólo algunos de sus críticos y estudiosos han puesto énfasis en la importancia que la noción del espacio ha tenido en la totalidad de su trabajo. Lo atractivo acerca de la idea del "espacio acústico" es que describe la dinámica del espacio abierto y, por lo tanto, permite discutir la cuestión de la medición y el movimiento a través de "espacio-tiempo" y la velocidad. La noción de espacio acústico desarrollada por McLuhan se deriva de la descripción del "espacio auditivo" de la psicología conductista de E.A. Bott en la Universidad de Toronto. La idea que Bott concibió deja ver un espacio auditivo que no tiene centro o márgenes, de manera similar a cuando escuchamos sonidos que provienen de todas direcciones al mismo tiempo. Esta idea atrajo inmediatamente la atención de McLuhan, quien estaba trabajando con las ideas de Sigfried Giedion sobre el tema. Como veremos más adelante, McLuhan desarrolló primero la idea de "espacio auditivo" hasta conformar la noción de "espacio acústico", con el fin de hacer su naturaleza abstracta más "dramática", tal como Theall[4] lo sugiere.

McLuhan in Space: A cultural Geography es el título del libro escrito por Richard Cavell,[5] en el que plantea la hipótesis de que el espacio es la categoría conceptual más consistente a lo largo de todo el trabajo de McLuhan y que es, además, la noción que mejor entrelaza una multiplicidad de elementos a lo largo de toda su obra. Nosotros estamos de acuerdo con esta idea y la usamos en este trabajo como premisa básica. Para comenzar la búsqueda de

4 D. Theall, "McLuhan and the Toronto School of Communications", en *Understanding 1984*, Occasional Paper 48, Ottawa, Canadian Commission for UNESCO, 1984.

5 R. Cavell, *McLuhan in Space..., op. cit.*

los orígenes de esta idea debemos echar un vistazo al influyente libro del escritor, artista y crítico cultural Wyndham Lewis, *Time and Western Man*.[6] Cabe mencionar que el pensamiento de Lewis estaba alejado de la filosofía analítica de la época con Alfred N. Whitehead y Bertrand Russell a la cabeza, así como del pragmatismo psicologista del estadounidense William James. Durante sus estudios de posgrado, McLuhan conoció las ideas poseinsteinianas acerca del espacio, el tiempo y la energía, que comenzaban a revolucionar la física moderna. También se familiarizó con el trabajo del historiador y arquitecto suizo Sigfried Giedion, particularmente con el concepto de "espacio cerrado".[7] El entusiasmo por estos estudios se vio reforzado con la lectura de la obra de Harold A. Innis, quien impulsó la idea de "tendencias" o sesgos tanto espaciales como temporales en los medios de comunicación, atrayendo así la atención de McLuhan al campo del transporte y las tecnologías de la comunicación.

Cavell sugiere que se llevó a cabo algún tipo de colaboración entre McLuhan y Edmund Carpenter –quien entonces estudiaba el sentido de espacio en comunidades inuit de Canadá. Theall señala la importancia de esta colaboración para las artes, la poesía, la geometría y la física:

> Carpenter contribuyó con las concepciones que los indígenas inuit tenían sobre el espacio acústico; McLuhan elaboró su visión sobre la relación de las artes contemporáneas y la poesía, con la geometría cuatridimensional y la nueva física.[8]

[6] Wyndham Lewis, *Time and Western Man*, Boston, Beacon Press, 1957/1927.

[7] Véase J.O. Elizondo, *La escuela de comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos del cambio tecnológico*, México, Siglo XXI Editores, 2009.

[8] D. Theall, "McLuhan and the Toronto School of Communications", *op. cit.*

Creemos que la colaboración con Carpenter fue esencial para McLuhan, pues lo puso en contacto con grupos indígenas y su modo de vida –en donde el espacio acústico adquiere una dimensión esencial– y detonó la visión idealizada de la vida tribal (oral), que se convirtió en una referencia constante en toda su obra.

Sobre la naturaleza del espacio acústico, Cavell enfatiza que se trata de un concepto híbrido entre los modos orales y letrados –o literarios–, y que es una noción más material que abstracta.[9] Este argumento difiere de la percepción general que eruditos tienen sobre este tema. El punto de vista materialista de Cavell se debe a la influencia de Harold A. Innis. De cualquier modo, una ruptura entre los dos emerge debido a las diferencias en la naturaleza de espacio-tiempo. Incluso así, tratando las obras de McLuhan y considerándolo como un "teórico del espacio" como lo hace Cavell,[10] provee un acercamiento fresco y especialmente creativo, dado por el hecho de que el trabajo de McLuhan ha sido estudiado casi exclusivamente dentro del marco de las ciencias de la comunicación y los medios masivos, muy lejos del campo propio de la geografía. El interés inicial de McLuhan en el efecto del alfabeto como tecnología que transformó el concepto de espacio, vino a ser complementado con el descubrimiento de la noción de espacio acústico. Además, los conceptos de sesgos o tendencias a lo espacial o temporal expuestas por Innis, nos deja ver el amplio interés de McLuhan por los problemas del espacio en particular. Cavell dice:

> [...] la evolución de estos intereses hacia una preocupación más amplia por la *espacialización* [*sic*] es coherente con la trayectoria total de su carrera intelectual, así como con las más amplias corrientes culturales de su tiempo.[11]

9 Cavell, R., *McLuhan in Space...*, *op. cit.*, p. xiv.
10 *Ibid.*, p. 4.
11 *Idem*.

En el campo de la literatura, McLuhan puntualizó que el movimiento modernista representaba la transición desde una cultura orientada por lo visual y la palabra escrita, hacia una cultura electrónica con una tendencia a lo acústico. De manera similar, el Renacimiento significó el paso de transición entre la palabra hablada –característica de la sociedades tribales–, al nacimiento de una cultura alfabetizada en la que el ojo sería llamado a dominar. Ahí hay una tendencia a enfatizar la simultaneidad en textos lineales, como en las obras de James Joyce (*Ulysses*, 1922; *Finnegans Wake*, 1939) y Stéphane Mallarmé (*Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, 1897). Estos autores y sus escritos son una referencia constante en el trabajo de McLuhan.

De acuerdo con Cavell, McLuhan tuvo una "revelación" cuando entró en contacto con las ideas de Giedion en arquitectura, espacio abierto y el espacio cerrado. Después de esto, asumió que *el espacio visual es sólo una forma de espacio*. Por lo tanto, la experiencia sensorial experimentada por una persona invidente en espacios abiertos, como por ejemplo en estadios, es una en la que un espacio auditivo no tiene límites físicos y es además, multilineal. Desde esta idea, McLuhan desarrollará el concepto de espacio acústico, mismo que será después ajustado en *La aldea global* al concepto de *espacio audio-táctil*. Si observamos el espacio como "el mundo creado por el sonido", entonces debe quedar claro que sus características son completamente diferentes al espacio visual. Carece de límites fijos, no hay centro y hay un limitado sentido de dirección. Adicionalmente, el espacio visual está más directamente conectado con el sistema nervioso central que cualquier otro estímulo visual: la imagen no es tan poderosa como la directa sensación espacial. Cuando en el contexto de las tecnologías electrónicas McLuhan dice que la fuerza auditiva aniquila el espacio, en realidad se está refiriendo al espacio visual. Esta perspectiva se aproxima a la concepción poseinsteniana del espacio-tiempo (donde ambas colapsan). Para Cavell, la obra de McLuhan

Comprendiendo a los medios, es la afirmación de que tiempo y espacio desaparecen en la era electrónica de información instantánea. Así, "el espacio acústico encapsula al tiempo en una dinámica de flujo constante".[12]

Ambos, McLuhan e Innis, fueron críticos de la modernidad y para sostener esta crítica inventaron una versión particular de teoría crítica con un fuerte rasgo canadiense: la fusión de la política económica y algunos de los críticos racionales de la Escuela de Frankfurt. McLuhan, sin embargo, no abogó por el retorno de valores de la palabra hablada/temporalidad como Innis hubiese deseado. Al contrario, trató de difundir la idea *inniana* de que la característica de la sociedad contemporánea es el espacio; se trata entonces de reconfigurar el espacio (visual) en términos de lo acústico, el cual es el efecto de la tecnología electrónica en la cultura visual. De hecho, Cavell cita un enunciado de *Comprendiendo los medios* donde McLuhan dice que el efecto de la tecnología contemporánea es dejarnos sin habla, mudos.[13]

La crítica marxista a la teoría del espacio resalta el argumento de que el estudio del espacio deja el concepto de tiempo –que organiza el trabajo humano– en segundo plano, McLuhan estaría superponiendo el entorno material a la evolución histórica.

Este énfasis en el entorno material (espacial) es lo esencial para la producción social y cultural contemporáneas.[14] El entorno no es otra cosa más que el contexto creado por los medios electrónicos que aparentemente no percibimos. Parece que McLuhan fuese criticado porque su idea de espacio puede sonar estática y sólo el trabajo, el dinero y la acción social pueden ser procesos dinámicos. Pero esta crítica –argumenta Cavell– revela que la

[12] *Ibid*., p. 22.
[13] *Ibid*., p. 25.
[14] *Ibid*., p. 24.

naturaleza dinámica del espacio planteada por McLuhan no ha sido comprendida adecuadamente.

> Era espacio *visual*, por consiguiente, lo que McLuhan criticaba. Era el espacio visual el que era estático, no *per se* el espacial [...] él se vio a sí mismo trabajando *dentro* de las tendencias espaciales, pero *en contra* del espacio visual.[15]

McLuhan desarrolló su crítica desde las cualidades espaciales del sonido; un espacio que incorpora lo temporal como una de sus dimensiones. Para él, la aldea global estaba constituida por una paradoja fundamental: está situada en una dinámica simultánea y en un lugar espacial, lo que implica concebir un concepto cosificado y situado en un espacio y tiempo. De este modo, si el espacio en la modernidad era sincrónico, en el posmodernismo el espacio es diacrónico, debido a que la yuxtaposición de historias será su característica principal. A partir de aquí podemos decir que la naturaleza pasa a pertenecer a la cultura, por lo que ya no es posible hablar de ambas como fenómenos separados. Esta será la dinámica de la aldea global. McLuhan buscó analizar no sólo la forma en que la sociedad produce espacios sino también cómo las tecnologías espaciales producen a la sociedad misma.

Territorios y fronteras: arte como medio locativo que salva vidas

Si la pregunta básica que McLuhan hizo fue "¿qué efectos tiene cualquier medio, como tal, en nuestra vida sensorial?",[16] la respuesta se encuentra en los cambios que se generan en la percepción

[15] *Ibid*., p. 26.

[16] B. Nevitt y M. McLuhan, *Who Was Marshall McLuhan?,* Toronto, Stoddart, 1995, p. 143.

del espacio y en la idea de que el espacio es el medio en el que la comunicación se realiza. Las relaciones espaciales son más que simplemente relaciones perceptuales entre objetos, pues además implican la noción de perspectiva. McLuhan afirma que los efectos de la tecnología no se producen a un nivel de opiniones o conceptos, sino que "modifican las relaciones de sentido o patrones de percepción constantemente y sin ninguna resistencia".[17] Los artistas, a diferencia de otras personas, ven esto claramente. De acuerdo con él, ellos son la única gente que domina las transiciones tecnológicas porque tienen un entendimiento innato de la mecánica de la percepción sensorial.[18] Para McLuhan, fue la imprenta –no el contenido impreso– la que produjo una división entre el sentido auditivo y las experiencias visuales. Este medio produjo un sentido de individuación y un sentido de continuidad entre espacio y tiempo.[19] Para otra persona interesada en la teoría cultural sobre el espacio y el tiempo, la novelista Gertrude Stein, el único aspecto que ella creía que cambia de una generación a otra, es nuestra percepción sensorial, o lo que ella llamó nuestro "sentido del tiempo" (*time-sense*). Ella definió "visión" como lo dinámico en el sistema creativo que transformó nuestro sentido del tiempo y que produjo nuevas escuelas de pensamiento y arte.[20] McLuhan también atribuye un lugar especial al papel del artista en la transgresión y subversión del orden establecido: "Es posible relacionarnos con el entorno como una obra de arte", escribió. ¿Cómo es que la función del artista atenta contra el orden espacial? En el Renacimiento, el arte, la arquitectura y

[17] M. McLuhan, *Understanding Media: Extensions of Man*, Nueva York, Signet, 1964, p. 33.

[18] *Idem*.

[19] *Ibid*., pp. 86-87.

[20] Gertrude Stein, "Composition as Explanation", *Selections: Writings 1903-1932*, Nueva York, The Library of America, 1926, p. 513.

la horticultura usaron un punto focal único como medio para representar la perspectiva, pero este único punto de vista anula el movimiento. Las tecnologías más recientes tienen un efecto continuo en nuestras nociones de perspectiva como algo dinámico y a la vez localizado. La ciencia del cuerpo en movimiento en los espacios del mundo crea múltiples, cambiantes puntos de vista, y trayectorias del sujeto, el cual, por definición, no puede quedar fijo excepto en un lugar y un tiempo; ese lugar particular es "ahora". Por esto los nuevos medios no usan la perspectiva como elemento para la orientación, sino que eligen en su lugar la desorientación y la desvinculación. Un punto de vista, por definición, ha sido siempre fijado en un tiempo dado, pero la dinámica de la naturaleza de la desorientación implica dimensiones transformadoras espaciales a momentos ilimitados en el espacio. El movimiento es una forma de perspectiva desorientada en los nuevos medios de comunicación.

En un mundo rico en información, el dominio del espacio geográfico a través de sus datos es algo que damos por hecho y que incluso celebramos. La historia nos ha enseñado, sin embargo, que la "sistematización de la información geográfica resulta común en una centralización del control y en la pérdida de autodeterminación local".[21] Michel Foucault le dio en el clavo cuando propuso que el panóptico contemporáneo operaba desde dentro de nosotros. Vivimos ahora en la cada vez más omnipresente "cultura de la cámara de vigilancia", donde casi todo es observado, monitoreado, grabado, supervisado y controlado. Entre 1989 y 1993 militares estadounidenses lanzaron 24 satélites a órbita alrededor de la Tierra para establecer un sistema global

[21] Danny Butt, Jon Bywater y Nova Paul (eds.), *Place: Local Knowledge and New Media Practice*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2008, p. 30.

posicional o GPS; un sistema de mapeo ahora aparentemente considerado inocuo por la mayoría de las personas y felizmente abrazado por los nuevos nómadas –con tecnologías móviles– alrededor del mundo. En mayo de 2010 el primer sustituto de esa red fue enviado al espacio exterior. Si los satélites originales lograban una fidelidad cartográfica tridimensional exacta hasta 6 096 metros (20 pies), con las nuevas y mejoradas versiones se incrementará nuestra habilidad para ver de forma precisa hasta 0.091 metros (3 pies) (*Google Earth Blog*). No es fortuito que esta última tecnología cartográfica fuese un dispositivo militar. Las experiencias de "ser encontrado" o "ser seguido" son diferentes a la de orientarse uno mismo en el espacio geográfico.

The Transborder Immigrant Tool

El artista Ricardo Domínguez y su equipo en la ciudad de San Diego, California, se interesaban por el desplazamiento y la orientación como aspectos del trabajo artístico. Inspirado en el proyecto *Excursionista virtual* de Brett Stalbaum, que lee el terreno de un área –vía satélite– y genera una propuesta de camino a seguir en la topografía, Domínguez se preguntaba si podría adaptar esta herramienta móvil para ayudar a la los migrantes que cruzan diariamente la frontera que divide –y une– a México con Estados Unidos. Lo que crearon lo bautizaron con el nombre de *Herramienta para el inmigrante transfronterizo*. Domínguez seleccionó un teléfono celular barato que tuviera la función GPS sin una base de datos incluida. Adaptó el Motorola i455 y lo usó para interferir el sistema GPS. La herramienta debía ser tan universal que cualquier usuario –letrado o analfabeta, mexicano o chicano, hispanohablante o no– pudiera usarla. Tenía una interface icónica visual que se asemeja a una brújula desplegada en la pantalla. La herramienta también actúa como detector de agua, que vibra cuando se acerca

a recipientes con agua, riachuelos o a refugios, y alerta al usuario cuando está cerca de una carretera. El grupo contaba con fondos para ensamblar 500 unidades y estuvo trabajando con una conocida organización no gubernamental de apoyo a migrantes llamada Ángeles de la frontera (*Border Angels*) y otras organizaciones humanitarias que proveían de agua y otros enseres necesarios a los caminantes en el desierto, además de informarles de la existencia de esta herramienta de navegación.

La herramienta cuenta con múltiples usos y funciones que han sido desarrolladas una por una por el grupo de Domínguez. Ellos adquieren datos geográficos de la zona que les permitirá mapear la frontera mexicano-estadounidense para que el GPS los pueda usar; investigan la ubicación de las redes de apoyo e infraestructuras actuales de vigilancia transfronteriza; ubican los lugares con alimentos y pozos de agua comunitarios; escriben el código y prueban la precisión de los mapas y unidades; crean interfaces duales en inglés y en español; prueban la herramienta, y la distribuyen a las comunidades más susceptibles a cruzar la frontera.[22] Interfiriendo datos de satélites y robando esa información (*hacking*) y haciéndolos disponibles, la *Herramienta para el inmigrante transfronterizo*

> [...] añade una nueva capa de recursos a esta geografía virtual que permitirá a segmentos de la sociedad global, que habitualmente están fuera de este emergente enrejado de poder *híper-poder-geográfico de mapeo* alcanzar un rápido y simple acceso con el sistema GPS. [La] *Herramienta del inmigrante transfronterizo* no sólo ofrece acceso a este emergente segmento de la economía del mapeo sino que añadirá un nuevo elemento, un "algoritmo inteligente" que podrá analizar las mejores rutas y senderos de ese día y hora para

[22] S. Ho, "Locative Media As War", *post.thing.net*, 2008 [http://post.thing.net/node/2201], fecha de consulta: 27 de octubre de 2010.

> inmigrantes a cruzar este accidentado paisaje, de la forma más segura posible.[23]

La orientación, el movimiento en el espacio, es un problema permanente en esta zona fronteriza entre los dos países donde la vigilancia es el *modus operandi*. Todos los movimientos son vigilados y el movimiento es monitoreado. La *Herramienta para el inmigrante transfronterizo* revela que "simplemente conocer el lugar donde uno mismo se ubica es un privilegio" y demuestra lo realmente importante y peligroso que es hacerse cargo uno mismo de su ruta a seguir y de su ubicación. Mientras Domínguez y su equipo definen el aparato en específico y al proyecto en general como una herramienta humanitaria diseñada para ayudar a salvar vidas, no es de sorprender que ha sido interpretada por la extrema derecha como una afrenta a seguridad nacional. Domínguez, quien es profesor invitado de artes visuales en la Universidad de California, en San Diego, ha recibido amenazas de muerte y está en peligro de que su posición en la Universidad sea revocada debido a este asunto y a otros proyectos similares. Esta herramienta, no obstante, es completamente legal. Se basa en los siguientes argumentos y premisas:

> Una larga historia en el arte de caminar, disturbios fronterizos y medios locativos de comunicación. El tema aquí es un interesante vínculo formado entre valores humanitarios y valores artísticos. Mientras Domínguez declara que "Todos los inmigrantes que de algún modo pudieran participar en este proyecto, de cierta manera contribuirían a crear un vasto paisaje de naturaleza estética" dadas las múltiples capas de comunicación (icónicas, sonoras, vibratorias) y la forma en que el algoritmo de la herramienta puede ayudar al usuario a encontrar "una ruta más estética" [él dice], yo sugeriría que el valor artístico emergiera desde su más

[23] [http://www.thing.net/].

> profundo vínculo con el aspecto humanitario. La *Herramienta del inmigrante transfronterizo* subvierte los modismos habituales de los medios locativos e interactivos (tales como "realidad virtual") para revelar lo virtual virtual –en el sentido deleuziano (el cual es bastante diferente)– de los medios locativos de comunicación. Y lo virtual, aquí, es *guerra*.[24]

Actualmente en muchas ciudades, artistas de medios digitales investigan sobre el sentido del espacio (los lugares, sitios, espacio público y urbano, etcétera) y este entramado, constituido no solamente por los dispositivos que compran, reescriben, reinventan, acoplan, dividen y reasignan información sobre personas y su ubicación, desplazamientos y trayectos. Algunas ciudades tienen un pasado tan complejo que mapear su historia se ha vuelto el tema de obras de medios digitales, de medios locativos de comunicación y del arte *in situ*. Los medios digitales poseen habilidades únicas para "trascender los límites de tiempo, espacio y hasta de lenguaje... para mediar rupturas producidas históricamente que vinculan pasado y presente".[25]

Prácticas geo-espaciales

El estudio del espacio se está volviendo cada vez más importante para el arte, los negocios y el pensamiento contemporáneo. Conforme nuestro entorno urbano se vuelve cada vez más complejo, debido en parte a que nuevas capas de información se sobreponen en nuestro ambiente cotidiano, los medios locativos pueden servir como nuevas estrategias para nuestra reinserción

[24] S. Ho, "Locative Media As War", *op. cit.*

[25] Faye Ginsburg, citado en A. Meek, "Indigenous Virtualities", en *Place: Local Knowledge and New Media Practice*, Danny Butt, Jon Bywater y Nova Paul (eds.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2008, p. 21.

en el paisaje citadino. McLuhan sitúa el nacimiento de la ciudad a la par que la escritura;[26] Bruno Latour ve los mapas como una forma de anotar el mundo. No obstante, en el nuevo espacio de la información los mapas basados en texto e imagen se han fusionado ya para dar origen a un nuevo tipo de coordinación: un sujeto en movimiento que va escribiendo en el espacio. Si bien la cartografía buscó fijar la ciudad sobre un soporte físico, ahora mediante encuentros urbanos se explora más bien los flujos, su fluidez. Los movimientos contraculturales característicos de los espacios urbanos desde el graffiti hasta los juegos de "geocaching" y el movimiento contracultural a favor de los peatones llamado "psychogeographic wanderings" hasta el Parkour (arte de trepar por objetos y mobiliario urbano) han hecho del espacio público una forma radicalmente nueva para pensar la vinculación creativa y activa entre cuerpos, tecnologías y relaciones dinámicas.

A pesar de la mala reputación de los medios digitales como una forma que niega el cuerpo y valora la dispersión de la información en la Red, ahora hay "una tendencia hacia repensar la importancia del lugar y el hogar, ambos como parámetros geoimaginarios y socioculturales".[27] Los medios locativos de comunicación son la antítesis de la filosofía "Vive sin límites" –eslogan publicitario de LG– y otras compañías multinacionales que nos quieren hacer creer que deseamos. Los medios locativos se han erguido en la última década como una respuesta a la inmaterialidad del net.art basado en códigos y la desregulación del mundo bajo la globalización. Abundantes datos geo-espaciales y tecnologías móviles manufacturadas de forma barata han hecho de la información cartográfica un bien accesible de forma gratuita. Durante mucho tiempo,

[26] M. McLuhan, M., *Understanding Media...*, *op. cit.*, p. 99.

[27] Tristan Thielmann, "Locative Media and Mediated Localities: An Introduction to Media Geography", *Aether: The Journal of Media Geography,* vol. V.A., 2010, p. 5.

una de las palabras de moda era la llamada realidad virtual, de la cual la gente acuñó el concepto de simulación y de la creación de mundos alternativos. Ahora la moda es todo lo que tenga que ver con realidad aumentada (*augmented reality*); un mundo real pero con información adicional desplegada sobre la pantalla del dispositivo móvil de forma sincrónica. Este es un mundo en el que nos podemos inscribir nosotros mismos. De forma opuesta a la *World Wide Web*, el centro aquí está localizado espacialmente, y centrado en cada usuario individual; "una cartografía colaborativa del espacio y las mentes individuales, los lugares y las conexiones entre ellos".[28] De hecho, en algunos círculos, la red geoespacial ha sido anunciada como el próximo gran espacio tecnológico, espacio donde los artistas de medios locativos fungirán como los grandes detonadores de la nueva tercera ola de las tecnologías de internet.[29] Los medios locativos usan tres formas diferentes de mapeo: 1. La anotación, que añade algo al mundo. 2. La fenomenológica, que ubica algo en el espacio identificando el movimiento de un objeto o sujeto en el mundo. 3. El movimiento o desempeño en medios locativos puede ser claramente conectado a la práctica situacionista de vagar hasta perderse, un acto psicogeográfico. Marc Tuters y Kazys Varnelis equiparan los dos primeros tipos de mapeo –anotación y fenomenología– con las otras "prácticas situacionistas de *détournement* y la *derive*".[30] Los "situacionistas" fueron un grupo de artistas radicales y filósofos que vivieron en y cerca de París durante las décadas de 1950 y 1970. Su líder pensador Guy Debord definió el movimiento como "un proyecto efímero: antiestético, no-objeto, basado en lo no-artefacto, de creación colectiva con un nuevo énfasis en el *ego*. Su finalidad es la creación

[28] Marc Tuters y Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", *Leonardo*, vol. 39, Issue 4, 2006, p. 357.
[29] *Ibid*., p. 358.
[30] *Ibid*., p. 359.

de un nuevo 'tú' politizado".[31] En su manifiesto *Sociedad del espectáculo,* Debord llama a un arte participativo que liberará las masas del entumecimiento que los medios masivos de comunicación les han impuesto. Debido a que la meta del situacionismo era romper el *cuarto muro* (el público) de la cultura del espectáculo, sus ideas están en boga como cultura participativa y a la par de la cultura web 2.0 (*user-generated*).

Si bien estas tres prácticas geoespaciales no necesariamente se ajustan perfectamente a la definición de actividades *mediático-locativas,* al menos nos liberan de la lógica cartesiana (cartografía clásica) y permiten que nos familiaricemos más con la lógica que implica pensar en *mapas dinámicos*. Los mapas estáticos del pasado privilegiaron al espacio (visual) en detrimento del tiempo. Los nuevos mapas de datos, sin embargo, plantean también problemas específicos, como Coco Fusco ha observado en una crítica sobre los peligros de los medios locativos de comunicación, "el acto mismo de mirar el mundo como un mapa 'elimina el tiempo, se enfoca desproporcionalmente en el espacio y deshumaniza la vida"'.[32] Los medios locativos pueden permitirnos recorrer un camino donde podamos volver a poner la atención en su sito adecuado, es decir, en la información, los datos. De tal suerte que podamos abrir un intervalo temporal (*time-lag)* entre la geografía real y nuestras interacciones con el espacio de información; un intervalo donde podríamos insertar estrategias contraculturales en forma de "contramapeos" (*countermappings*) frente a las narraciones oficiales e historias fijas tradicionales. Es en este contexto de apertura que podríamos volvernos no sólo

[31] Guy Debord, *Society of the Spectacle,* Donald Nicholson-Smith, trans., Nueva York, Zone Books, 1995, p. 99.

[32] T. Mitew, "Repopulating the Map: Why Subjects and Things are Never Alone", *Fibreculture,* núm. 13, Caroline Bassett, Maren Hartmann, Kate O'Riordan (eds.), 2004, p. 5.

simples participantes, sino *autores de nuestro propio espacio*. Bruno Latour y otros teóricos dan un paso más allá al preguntarse si no será más bien que los mapas preceden al territorio que "representan" o bien ¿lo producen? Ellos argumentan que las tecnologías digitales han reconfigurado la experiencia del mapeo en una "plataforma de navegación". Todas las interfaces digitales, que incluyen bases de datos, pantallas táctiles y teléfonos móviles, actúan como "tablero[s] de mando" permitiéndonos *navegar* a través de grupos de información totalmente heterogéneos que son *actualizados* en tiempo real y *localizados* de acuerdo con nuestras consultas específicas. Algunos de estos argumentos resultan convincentes y hay que considerar que han sido elaborados para dar cuenta de los aspectos fuera de la web, demostrando esto la capacidad de funcionar como lo hace el viejo graffiti en espacios urbanos. Un tipo de arte público, contracultural, crudo, indisciplinado políticamente y situado:

> Los intercambios entre el graffiti contemporáneo y los nuevos medios de comunicación abarcan un amplio rango de tecnologías (fotografía digital y video, sitos web, teléfonos móviles, medios locativos, juegos digitales) [...] Como práctica cultural, el graffiti también permite una reasignación del espacio urbano, abasteciendo los nuevos medios de comunicación con fructíferos modelos para la negociación de los actuales espacios urbanos y redes de información descentralizadas.[33]

Conclusiones

Los días en que el arte público consistía en un monumento descuidado o en una fuente solitaria en una plaza se han ido desde hace tiempo. La escultura social, los medios locativos de comu-

[33] L. MacDowall, "The Graffiti Archive and the Digital City", *Place: Local Knowledge and New Media Practice,* Danny Butt, Jon Bywater y Nova Paul (eds.), 2008, p. 138.

nicación y el arte público, rompen los límites tradicionales entre el arte-objeto, su uso y sus nuevas propiedades, de modo tal que nacen nuevas estéticas relacionales. Es reconfortante saber lo que Domínguez publicó el 12 de noviembre de 2010 en la página de internet *laboratorio b.a.n.g* (Bits.Atoms.Neurons.Genes):

> Estimadas comunidades de apoyo, nosotros (EDT/b.a.n.g. lab/yo) nos complacemos en reportar que la Cyber-división del FBI ha terminado su "investigación" el 4 de marzo de 2010 *VR Sit-In performance* [...] Ciertamente [es] algo que nosotros en las comunidades de la UC [Universidad de California] debemos tomar en cuenta la próxima vez que creemos cualquier arte que haga una crítica al orden institucional en la forma de crítica-como-acción-directa (al menos en los mundos de las realidades aumentadas). Una vez más agradecemos a todas las comunidades por su apoyo en la UCSD/UC y alrededor del mundo. Muchas gracias, EDT/b.a.n.g. lab y yo. P.D. ¡La lucha sigue! [Ciertamente].

La información nos rodea todos los días en cada aspecto de nuestra vida de forma dinámica. La videovigilancia, los medios locativos o medios inalámbricos así como las pantallas de computadora y el video son ya fenómenos ubicuos. Al mismo tiempo que los entornos urbanos son cada vez más ricos en información, también están conectados en red, contienen múltiples historias que cruzan a lo largo de ámbitos identitarios: raciales, de género, geopolíticos y culturales. Estas son las redes de información que constituyen el espacio psicogeográfico. ¿Cómo puede esta riqueza informacional del espacio urbano relacionarse con el individuo urbanita para crear posibles estrategias para salvar vidas? Debord vio en las psicogeografías el potencial para la contra-acción de los efectos antiestéticos de los medios masivos de comunicación porque son "el punto en el que la psicología y la geografía colindan, [proveyendo] el instrumento para explorar el impacto que el espacio urbano tiene en la conducta

humana".[34] En términos contemporáneos, el compromiso psicogeográfico no es diferente a la cultura participativa –una cultura que elimina la noción y condición de audiencia (a la Alan Kaprow) y nos reinserta en los espacios de la historia como autores y sujetos interactuantes. En su obra de 1966 titulada "Notas sobre la eliminación de la audiencia", Kaprow explora su invención de los *happenings*, eventos artísticos en los que la audiencia participa.[35] Estos eventos fueron propuestos para crear una experiencia intensa, "incrementada", donde los interactuantes pudieran fusionarse con el espacio-tiempo del *performance*. Él abogaba porque todas las audiencias deberían ser completamente eliminadas y los individuos deberían volverse participantes. Para no confundirse con el teatro o el *performance*, los *happenings* de Kaprow eran improvisados en el momento, como los niños imaginativamente juegan al tiempo que siguen los parámetros de un guión predefinido. Las tecnologías digitales podrían permitir este tipo de vinculación con un lugar o evento de forma personal y virtual.

Las tecnologías móviles que han surgido desde 2008 están ahora posibilitando que los medios locativos, el mapeo de realidad aumentada así como las herramientas de las redes sociales queden al alcance de cada individuo conectado en red. Su potencial como un vehículo para navegación espacial es importante.

> [Los medios locativos nos dotan con la capacidad de] formar y organizar el mundo real y el espacio real [...] Las fronteras reales, los límites y el espacio se vuelven flexibles y maleables, la fuerza del Estado se vuelve fragmentada y global; la geografía se vuelve interesante [atractiva]; los teléfonos celulares tiene cada vez

[34] G. Debord, G., *Society of the Spectacle*, *op. cit*.

[35] A. Kaprow, "Untitled Guidelines for Happenings", *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Randall Packer y Ken Jordan (eds.), Nueva York, W.W. Norton & Co., 2001, pp. 307-314.

> mayor conexión a internet y a los sistemas localizadores; todo en el mundo real puede ser seguido, etiquetado, codificado en barras y asignado.[36]

El novelista Peter Ackroyd habla de la "resonancia cronológica" de las ciudades, el espacio donde lugar, historia e identidad convergen. Mediante la mezcla de información, la identificación de historias en lugares geo-etiquetados, la creación de diarios personales, la creación de historias interconectadas en espacio real continuará acumulándose en formas múltiples y podrá ser legible y a la vez reescrito para todo aquel que se proponga navegar en un espacio rico en información. "El artista es una persona experta en el entrenamiento de la percepción", escribió McLuhan. La definición es probablemente adecuada para Domínguez y Lozano-Hemmer y muchos otros quienes, como ellos, han transformado las formas en que concebimos el entorno, el territorio y las relaciones espaciales que los individuos construyen en su tránsito constante a través de diversas formas de fronteras y límites, físicas o culturales.

Bibliografía

Bourriaud, Nicolas, "Relational Aesthetics", en *Participation: Documents of Contemporary Art*, Claire Bishop (ed.), Londres / Nueva York, Whitechapel/MIT, 2006.

Cárdenas, M., R. Domíguez *et al.*, *The Transborder Immigrant Tool: Violence, Solidarity and Hope in Post-*NAFTA *Circuits of Bodies Electr(on)/ic,* Germany, University of Siegen, 2003.

Dominguez, R. y B. Stalbaum, "Transborder Immigrant Tool" [http://post.thing.net/node/1642], fecha de consulta: 11 de abril de 2011.

[36] Ben Russell citado en Marc Tuters y Kazys Varnelis, "Beyond Locative Media", *op. cit.*, p. 357.

Google Earth Blog [http://www.gearthblog.com/].

Guertin, C., "Beyond the Threshold: The Dynamic Interface as Permeable Technology", *Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen*, CCIS (Communications in Computer and Communication Science), Series, Randy Adams, Steve Gibson & Stefan Muller Arisona (eds.), Germany, Springer Publishers, 2008, pp. 313-325.

Latour, B., "From Realpolitik to Dingpolitik – or How to Make Things Public", *In Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, Cambridge, MIT Press, 2005 (From an excerpt published in Timen, Tjerk. "Dingpolitik and an internet of things" *Masters of Media: University of Amsterdam* [http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/09/11/dingpolitik-and-an-internet-of-things/], fecha de consulta: 20 de septiembre de 2010.

Lozano-Hammer, R. video [http://www.lozano-hemmer.com/video/body-movies.html].

Lozano-Hemmer, R., "Project Alpha: Alpha Blend", "Platforms for Alien Participation", 2011 [http://www.lozano-hemmer.com/].

Lozano-Hemmer, R., *Body Movies*, Rotterdam, Installation, 2001.

Massey, D., *For Space*, Londres, SAGE Publications, 2005.

Mumford, L., *Technics and Civilization*, Nueva York, Harcourt Brace, 1934.

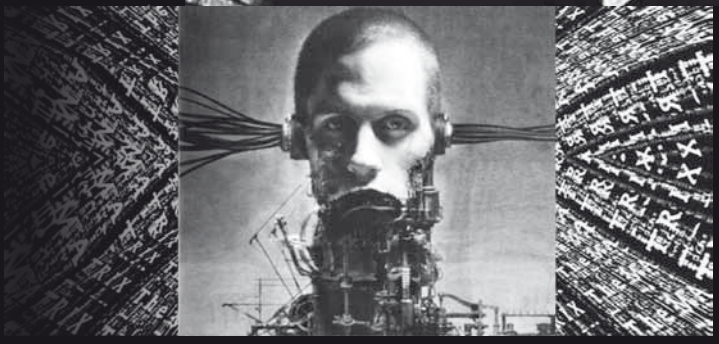
November, V., Camacho-Hübner, E. y Latou, B., "Entering A Risky Territory: Space in the Age of Digital Navigation" *Environment and Planning D* [http://www.bruno-latour.fr/articles/article/117-MAP-FINAL.pdf], fecha de consulta: 3 de agosto de 2010.

Peuquet, D.J., *Representations of Space and Time*, Nueva York, The Guilford Press, 2002.

Ramey, C., "Artivists and Mobile Phones: The Transborder Immigrant Project", 2007 [http://va-grad.ucsd.edu/~drupal/node/388], fecha de consulta: 14 de abril de 2011.

Stalbaum, B. "On the Edge of the Internal Fringe: Virtual Hiker Project" [http://video.google.com/videoplay?docid=-1909033690060374290&hl=en#], fecha de consulta: 14 de abril de 2011.

The Institute for Comparative Modernities, "Participants: Rafael Lozeno-Hemmer" [http://www.icm.arts.cornell.edu/conference_2011/participants.html#].



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. McLuhan[1]

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. Morduchowickz, *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 aterrorizante 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 cientificistas 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 Spirites 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 Scolari[15] 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 intelecto[17] 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*.

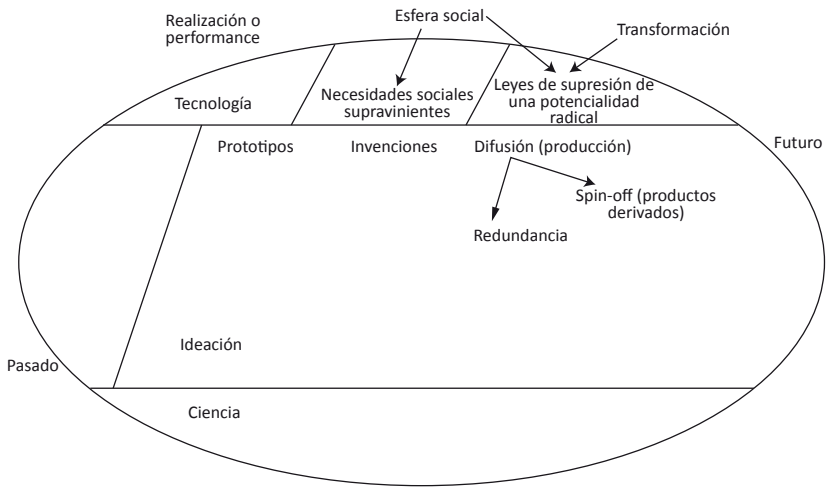
Particularmente, los nuevos medios intentan conjugar la triada ontológica de la interfaz: son un espacio instrumental de conversación y significación. Y es que toda interfaz se ha convertido en la síntesis de: 1) las competencias científicas de su tiempo; 2) los valores, tradiciones y preocupaciones 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 tecnológico[23] (Gráfico 1).

Gráfico 1
Modelo de desarrollo tecnológico/interfaz



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.

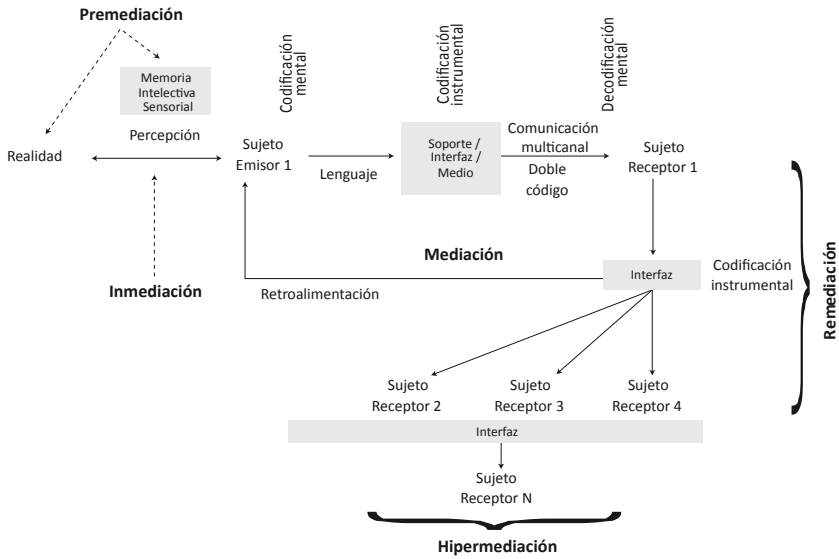
[29] Entiéndase por *pre-mediación* la construcción mental previa con la que el sujeto se aproxima a una realidad, objeto o concepto que habrá de ser mediado.

[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.

(re-mediación);[31] la fragmentación de un mensaje mediado y su multirepresentación (hipermediación)[32] (Gráfico 2).

La interfaz en la era digital opera en una lógica de las multimediaciones estableciendo una red cognitiva de interacciones simbólicas con agentes axiológicos perceptivos, semantizadores y socializadores (Sujetos). Los sentidos, el lenguaje y los nuevos

Gráfico 2
La multimediación o mediaciones múltiples



Fuente: elaboración propia.

[31] 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.

[32] Se entiende por *hipermediación* la multi-representación 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.

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 ubiquidad. 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. 111.

[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, pixeles, 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 *médium*s 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 sepulturero 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.

la noche cae

deseo **oscura soledad global** palabra

a palabra

entorno humano futuro

besarte en **la pantalla**

el rostro **es el mensaje**

eléctrica **oscuridad**

sueño hasta ser imagen eléctrizante

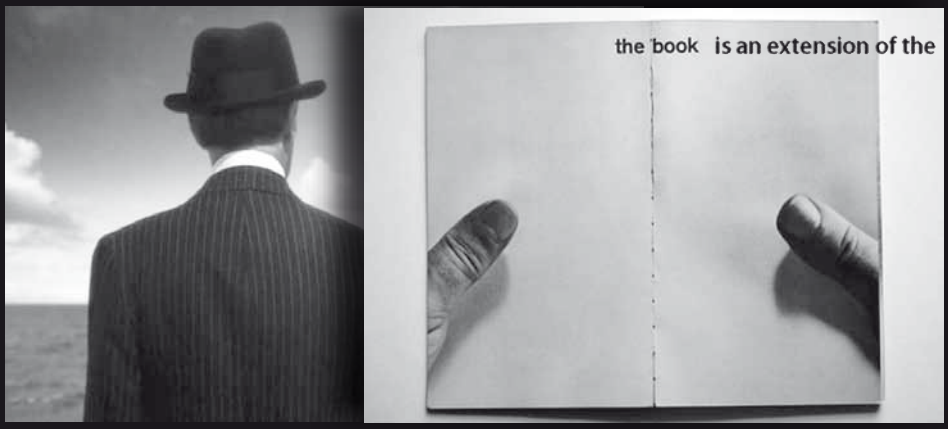
relámpago

de la televisión

imagen **nocturna** de los tiempos

M C L U H A N N O C H E

Giovanni Nieto Juárez


the book is an extension of the

is an extension of the eye...

... the medium is the massage?
The Medium is the Massage
With Marshall McLuhan
Written by Marshall McLuhan
Quentin Fiore
Jerome Agel

MCLUHAN Y TRASLAPAMIENTOS TECNOLÓGICOS

Tatiana Sorókina

Preámbulo

En estas páginas presento unas observaciones sobre algunos postulados de McLuhan y mi lectura de éstos. De forma paralela apunto mis propias reflexiones relacionadas con las permutaciones tecnológicas que se observan en distintas épocas. El propósito es concretar ciertos puntos relacionados con la escritura fonético-alfabética y, a partir de éstos, formular un par de preguntas en relación con la palabra escrita y el medio cibernético. Quiero dejar patente que en mis razonamientos me ajusté principalmente a *La Galaxia Gutenberg*, donde McLuhan se pronuncia con detalle sobre la problemática en torno al alfabeto, aunque también recurrí a otras tres obras importantes para el tema de este artículo: *Comprender los medios de comunicación*, *La aldea global* y *McLuhan. Escritos esenciales*.

McLuhan es conocido como fundador de la teoría de los medios o, más preciso, de la *ecología de los medios*. A los ojos del público en general, expertos en la materia o no, su objeto predilecto de investigación es la tecnología y, además, se asevera que McLuhan la convierte en una panacea de índole romántica. Su máxima "el medio es el mensaje" fue antepuesta a las demás (entre tantas que se hicieron del uso común), como si fuera su lema predilecto

o un símbolo de toda su teoría; asimismo, le trajo la reputación de ser un determinista tecnológico.

Sobre este último punto se ha escrito bastante, y el presente ensayo no se ocupará de ello. Sin embargo, me gustaría acentuar que el interés de McLuhan por la tecnología va en dirección de una compleja relación entre los sentidos y sus funciones, y no como una cosa *in se* ni *per se*. No es necesario ser determinista tecnológico para afirmar que la especie humana depende de su entorno tecnológico, el cual, a su vez, interviene en la vida intelectual y sensorial del hombre. McLuhan no fue el primero en declararlo (de hecho, lo desarrolla a partir de la noción de *noosfera* de T. de Chardin, quien recoge el concepto original de V.I. Vernadski). La tecnología no está separada del hombre, quien la inventa y la construye; no tiene existencia, autonomía, pero tampoco la tiene el hombre, quien utiliza y goza de la tecnología. Esta visión prescinde del problema de origen –latente en la mentalidad contemporánea– y se centra en la interrelación que se establece entre el hombre y la tecnología. Sin duda alguna, McLuhan adoptó precisamente este enfoque para su *ecología de los medios*.

El investigador canadiense vislumbra la idea de tecnología de manera extensa –diría, ambiciosamente extensa– implicando espacios que anteriormente eran vistos como sistemas divergentes y desarticulados. Reitera constantemente que su definición de la tecnología o de los medios es general e incluye cualquier tecnología que considera extensiones del cuerpo y de los sentidos humanos, desde la rueda hasta el ordenador. Probablemente, la formación como humanista y su predilección por la interacción entre campos y disciplinas diversas determinaron la proyección de su pensamiento, donde la tecnología se comprendió como espejo, pauta y criterio, mediante los cuales se registran, se analizan y se justiprecian los estados o periodos históricos de la humanidad.

Uno de los acontecimientos tecnológicos de gran trascendencia es la escritura fonético-alfabética, constituida por una

cantidad mínima de signos gráfico-visuales ordenados linealmente. McLuhan considera la creación del alfabeto (esta forma metonímica es más frecuentada que el término *escritura alfabética*) como el único camino hacia la libertad e independencia del hombre destribalizado o civilizado. Al mismo tiempo, la hegemonía que el alfabeto establece, le obliga a advertir sobre sus efectos de escisión respecto al equilibrio de los sentidos y de las emociones que el hombre requiere y aspira en cualquier situación tecnológica.

Me parece que hay que buscar la clave de la obra mcluhaniana en el propio ser humano, sus sentidos, sentimientos y la conciencia. La tecnología, ya sea ésta electricidad, *mass media* (con toda la rica combinación de palabras que surge en español), ropa, dinero, lenguaje hablado y escrito, juegos, arte o maquinaria electrónica, esta tecnología se encuentra en un movimiento constante y progresivo; sin embargo, el hombre debe salir de su entumecimiento causado por los narcotizantes fulgores tecnológicos. McLuhan se proyecta hacia el futuro electrónico, diciendo que –en lugar del sometimiento a la tecnología impresa que cultivó los valores de separación, fragmentación, individualismo y aislamiento– las nuevas tecnologías eléctricas impulsarán una necesidad de interdependencia humana a escala global y también inspirarán nuevas formas de sentir y percibir. Probablemente aquí el pensamiento complejo de McLuhan lo revela como un humanista romántico, pero ello definitivamente está muy lejos del determinismo tecnológico, todavía más con su reflexión:

> A medida que el hombre tecnológico corre hacia su totalidad y carácter inclusivo, en la primera época, ya no tendría una experiencia de la naturaleza, como "la naturaleza al natural". Habrá perdido el tacto y para entonces se habrá dado cuenta de que el tacto no es sólo una presión en la piel, sino la capacitación de todos los sentidos al mismo tiempo, una especie de "tactilidad". Cuando perdemos la naturaleza como una experiencia directa

perdemos una rueda de equilibrio, la piedra fundamental de la ley natural.[1]

Pensamiento lineal

La escritura alfabética (o fonética) es una de las escrituras relativamente recientes y hasta el momento se considera más eficiente hasta nuestros días. La etapa final de la constitución de su principio fundamental: sonido-letra,[2] la llegada que fue un proceso extendido en tiempo y con la participación de múltiples culturas, se considera la época clásica de la Antigüedad. Mientras Platón todavía se expresa enérgicamente en contra de la escritura, su discípulo Aristóteles se convierte en un verdadero escritor depositando sus ideas en el papiro de los *codex*.

Con la escritura alfabética, los griegos obtuvieron una forma de pensar lógica, es decir, lineal, ordenada y especulativa. Los romanos –sin seguir esta herencia griega pero sí explotando y aprovechando a su manera la escritura fonética– organizaron las instituciones civiles y militares también al mismo estilo. El mundo contemporáneo hereda la escritura lineal greco-romana, aunque se la tiene en una situación histórica muy distinta. Entre todas las maneras de fijación del lenguaje (verbal), la escritura alfabética obtuvo un valor especial para todas las culturas contemporáneas. Se trata de la palabra semántica y sintácticamente organizada y plasmada en un material, sea éste de papel o de pantalla, mediante los instrumentos elaborados precisamente para esta meta. Marshall McLuhan hizo un gran tributo

[1] Marshall McLuhan y B.R. Powers (1989), *La aldea global*, Barcelona, Gedisa, 1996, p. 101.

[2] No me refiero a los elementos gráficos que aparecen, desaparecen o se modifican constantemente, incluso en nuestros días junto con las reformas de escritura, sino al propio principio.

a este tema y lo puso en el centro de sus tesis y reflexiones fundamentales.

El gran aporte teórico de McLuhan reside en darle una dimensión conceptual totalmente nueva al acontecimiento alfabético y a la escritura lineal fonética en general. No descubrió la vinculación ni la influencia de la escritura sobre el pensamiento,[3] pero sí insertó la escritura –particularmente, alfabética– en el campo de la tecnología. Me parece de significado trascendental su postulado, donde afirma que la escritura y el pensamiento alfabético forman parte de la condición tecnológica del hombre y lo tomo prestado para revelar la lógica que pudo haber sostenido tal idea, que, a propósito, fue una de tantas otras que provocó mucha crítica sobre su supuesto determinismo tecnológico. Apropiándome de la postura de McLuhan, me gustaría presentar una interpretación de la tecnología alfabética o del pensamiento alfabetizado, dos nociones que considero equiparables.

McLuhan enlaza la tecnología con las extensiones (o los artefactos) del cuerpo humano (o de la naturaleza). No obstante, el pensamiento no puede ser una tecnología propiamente dicho, puesto que McLuhan habla sobre éstas aludiendo a los sentidos

[3] Es fácil evidenciar que McLuhan siempre fundamenta sus ideas en el conocimiento y los descubrimientos previos, además de autores de distintas áreas, algo que paradójicamente le incriminaron muchos críticos como apropiación. Pienso que la escritura de McLuhan es un ejemplo perfecto de la apropiación en términos de la interpretación, como "el parto de sentido en el texto" (Paul Ricœur, *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*, México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 147). McLuhan asumió el papel creador del lector: "hasta la imprenta, el lector o consumidor estaba literalmente implicado como productor" (M. McLuhan, *La Galaxia Gutenberg. Génesis del* homo typographicus, Barcelona, Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, 1998, p. 142).

corporales: el lenguaje ("como un almacén de percepción y como transmisor de las percepciones"),[4] las armas ("los dientes y el puño y termina en la bomba atómica"),[5] el vestido y la casa ("son extensiones del mecanismo biológico para la regulación de la temperatura")[6] o el coche ("una prenda de vestir sin la cual nos sentimos inseguros, desnudos e incompletos en el conjunto urbano").[7] El pensamiento no pertenece directamente a los sentidos, es un campo intelectual y no perceptivo.

Por el contrario, el alfabeto puede ser visto como una extensión tecnológica debido a que emerge como resultado *tangible* del pensamiento que es incorpóreo. La escritura exterioriza y materializa el pensamiento, lo transforma en una realidad sensorial (visual) prolongable y extensible siendo ella misma (la escritura alfabética) un artefacto, instrumento o una tecnología para la actividad mental. De esta manera, con la invención del instrumento escritural alfabético, el pensamiento empezó a disponer de una tecnología específica.

Aquí falta complementar el tema con unas conjeturas. La propia noción del pensamiento alfabetizado (lineal) presupone la existencia de otros tipos de pensar: prealfabético, o preescritural, o jeroglífico, entre otros. Asimismo, se puede afirmar que los modos de pensar se relacionan directamente con sus extensiones específicas, es decir, relativas a los medios escriturales. Este supuesto conduce a una inferencia. Me refiero al problema de la reciprocidad entre las formas de pensar y las formas discursivas (verbales, antes que nada), conceptualizadas todas como tecnologías específicas.

[4] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 155.

[5] M. McLuhan, *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 12.

[6] *Idem*.

[7] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 227.

A pesar de que esta inferencia tiene ciertas debilidades (¿la tecnología –alfabética o impresa– determina la sustancia?), me parece que vista desde el horizonte del pensamiento mcluhaniano, no provocaría críticas severas. De hecho, McLuhan se mostró un experto en ofrecer a su público muchas provocaciones intelectuales que fueron producidas por su *estilo*[8] de escritura. Pienso que quiso ser congruente consigo mismo y trató de *tribalizar* o quitar las tensiones entre los sentidos y sus funciones en su propia obra, la cual no pudo haber sido elaborada sino con la tecnología alfabético-impresa. Así, en el intento de acercarse a la cultura oral escribió como si narrara los mitos o pronunciara discursos llenos de aforismos, máximas, alusiones (aunque siempre con la mención de autores-fuente) y proverbios.

Todo indica que este estilo de su pensar artístico (literario) le permitió crear un espacio con menores tensiones y rupturas entre los sentidos y las funciones. La complejidad (de la que algunos lo acusan) de su lenguaje y de la estructura (aforística y proverbial) de sus obras aparentemente desconcertada y caótica, le permitió salir de la homogeneidad y la monotonía de la mente civilizada y ordenada linealmente, la que, parece, menospreciaba bastante.

Tiranía del oído y hegemonía del orden alfabético

La tecnología o, más bien, las tecnologías acompañan al hombre a lo largo de su historia, lo rodean e incluso influyen en su vida. ¿Cuál es la razón o qué finalidad tiene su existencia? En otras palabras: ¿por qué el hombre ha inventado una inmensa cantidad de instrumentos, de los cuales gran parte sirve como herramienta

[8] Muchos autores se refieren a un método mosaico, aunque considero que en realidad se trata de un estilo discursivo, puesto que su método se acerca mucho a la forma de pensar compleja, es decir, al pensamiento complejo.

para los siguientes instrumentos, es decir, resulta ser la tecnología para sí misma?

La respuesta más inmediata sería: la función de la tecnología es facilitar y simplificar el trabajo (de todo tipo), asimismo –y en consecuencia– hacer la existencia humana más confortable y placentera, sobre todo, en el sentido sensorial. De hecho, uno de los criterios más significativos del nivel de la vida es precisamente el hábito del uso de las tecnologías en la vida cotidiana; tal vez, McLuhan hablaría en este caso del grado de narcisismo o entumecimiento frente a los artefactos. El cometido de la tecnología, entonces, puede ser interpretado como elevación del nivel de dependencia, estimación o preferencia de las ejecuciones rápidas, fáciles y simples.

La tecnología produce el afecto y la devoción al ahorro del esfuerzo físico-mental y eficiencia en un nivel tan alto que la vida contemporánea no puede ser imaginada sin los soportes materiales de todo tipo. Dice McLuhan:

> Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales o pautas de percepción, regularmente sin encontrar resistencia.[9]

Sin embargo, el fenómeno tecnológico como tal no se asocia –y menos todavía, de manera directa– con los efectos que produce. La esencia pragmática de la tecnología puede ser traducida en sus dos cualidades: la uniformidad y la repetitividad. Es decir, los efectos de la satisfacción por la herramienta utilizada, de bienestar o de demanda son resultado de la organización uniforme y repetitiva lograda por la tecnología.

Las sociedades equilibradas –una imperiosa aspiración política, económica, social o cultural– residen en cofradías uniformadas

[9] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 39.

y repetidas. Las reglas, normas y leyes y los elementos homogeneizantes, al repetirse o clonarse una y otra vez, permiten la construcción de las formaciones estables, no conflictivas, armónicas. Es obvio que tal sueño es posible sólo en las mentes lineales y alfabéticamente tecnologizadas en cualquiera de los niveles de la sociedad, aunque no siempre sean conscientes de esto. Es el mundo ideal, iniciado por los griegos con su "estereotipado modelo del pensamiento repetitivo",[10] el mundo alfabético.

La escritura alfabética resultó ser una tecnología especial y, además, omnipresente. Lo que hizo fue igualar y uniformar las diversas maneras de expresarse y comunicarse (gesto, sonido verbal o musical, tacto, entre otros) confinándolas únicamente a un solo modelo semiótico, pero el más circulado después de la imprenta: a la codificación lingüística fonético-alfabética. Ésta resultó ser económica y por tanto fácilmente aplicable en diferentes espacios verbales. La reducción de los sonidos a una cantidad limitada de letras-grafías condujo a la expansión general de la escritura "occidental", ya que "el alfabeto fonético, con solamente una pocas letras, podía abarcar todos los lenguajes [...] Ningún otro sistema de escritura logró esta hazaña".[11] Pese a los impresionantes logros, la tecnología de alfabeto, sobre todo de la imprenta, produce un efecto indiscutible de "la repetición que es la hipnosis[12] u obsesión".[13]

[10] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 43.

[11] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, pp. 104-105.

[12] McLuhan recurre a la imagen de jardín muerto precisando la hipnosis. "Los psicólogos definen la hipnosis como el estado en el cual uno solo de los sentidos ocupa el campo de la atención. En tal momento el jardín se marchita. Esto es, el jardín significa la interacción de los sentidos en háptica [táctil] armonía" (Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 29).

[13] *Ibid.*, p. 55.

El estado hipnótico, o el entumecimiento, surge como reacción a un ritmo constante y monótono de la tecnología que "tiene el poder de entumecer la conciencia humana durante el periodo de su primera interiorización".[14] Pero este reflejo es inconsciente, porque la atención se presta a contenidos, dice McLuhan, y no a la elaboración ni a la realización de éstos:

> El evidente carácter de exactamente repetible, inherente a la tipografía, escapa al hombre civilizado. Concede escasa significación a este aspecto meramente tecnológico y se concentra en el contenido, como si estuviese escuchando al autor.[15]

La repetibilidad discursivo-verbal, extendida por la imprenta, se convierte en principio o método ("el aspecto meramente tecnológico"), el que permea y, de esta manera, interviene en todas las áreas configurando el pensamiento, la ciencia, las artes.

Por el contrario, la uniformidad repetitiva no es un rasgo característico para el mundo oral. El espacio hablado es tribal o, más bien, artesanal y no está apegado a la linealidad y exactitud; es diversificado e inestable. Los discursos mitológicos no se fijan y, pronunciados, varían de boca a boca. Las utilidades siempre son únicas como los manuscritos en los comienzos de la escritura fonética. Los estereotipos son locales y alrededor de éstos se organiza la vida tribal; son utilizados para modelar lo parecido, lo análogo y lo aproximado en vez de perseguir las formas y medidas precisas, afinaciones perfectas, armonías y asertos puntuales. A su vez, las concatenaciones del tiempo se extienden a periodos largos, lo que impide distinguir fácilmente los elementos repetidos. La sucesión de las cosas aparece trastornada y caótica, porque depende totalmente del compás (secreto) de la naturaleza con sus

[14] *Ibid*., p. 221.
[15] *Ibid*., p. 116.

periodos rítmicos extendidos. En la percepción del hombre tribal, que "vivía en una máquina cósmica mucho más tiránica que cualquiera que haya inventado el alfabetizado occidental",[16] su vida nunca es monótona, repetida ni uniformemente llana.

La tiranía cósmica provee otro tipo de dominación. Dice McLuhan que las culturas orales "sufren una tiranía tan abrumadora del oído sobre la vista".[17] Tal apreciación parece contradictoria a su estima por las mismas sociedades orales, donde existe "la relación directa e intuitiva entre los hombres y lo que los rodea".[18] A pesar de la *tiranía del oído*, las culturas tribales viven cierta armonía y donde la noción de identidad no se ha roto, porque la proporción entre los sentidos[19] compensa la fuerza predominante de uno solo de ellos.[20]

Aquí es importante subrayar que el espacio acústico,[21] en comparación con el visual, se vislumbra como un "espacio natural de la naturaleza desnuda",[22] por lo tanto, un espacio más complejo, ya que "el hablar es una exteriorización (expresión) de todos nuestros sentidos al mismo tiempo".[23] El medio sonoro presenta

[16] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 169.

[17] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 45.

[18] Eric McLuhan y Frank Zingrone (comps.) (1995), *McLuhan. Escritos esenciales*, Barcelona, Paidós, 1998, p. 367.

[19] McLuhan traza una equivalencia entre los sentidos, por un lado, y las facultades, personas y funciones, por otro (Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 23).

[20] *Ibid.*, p. 40.

[21] "El espacio acústico es una proyección del hemisferio derecho del cerebro humano, una postura mental que aborrece el dar prioridades y rótulos y enfatiza las cualidades tipo norma del pensamiento cualitativo" (Marshall McLuhan y B.R. Powers, *La aldea global*, *op. cit.*, p. 15).

[22] *Ibid.*, p. 58.

[23] *Ibid.*, p. 67.

una fuerza dinámica y alerta; mágica, resonante y emocional; con elementos personales y dirigidos;[24] como residente de la naturaleza y de relaciones simultáneas.[25] Asimismo, destaca que en las sociedades orales, la interdependencia de los medios de expresión "es la consecuencia de una interacción instantánea de causa y efecto en la estructura total",[26] y es lo distintivo de una aldea.

Hace más de medio siglo, el grabado y posteriormente la imprenta condicionaron la emergencia de un hombre escindido y regularizado por "un solo plano de conciencia narrativa": visual.[27] También perdió la capacidad mimética, porque la imprenta deterioró y suspendió su memoria. Igualmente, su lenguaje fue denudado[28] o desintegrado, mediante la gramaticalización –uniformadora– de la escritura alfabética, donde el orden lineal y las definiciones lingüísticas exigieron las operaciones exactamente repetibles; las palabras resultaron ser "una mera colección de abstracciones"[29] con su exagerado atributo conceptual y con una mínima presencia de la realidad. El lenguaje amplía y extiende al individuo, es una *herramienta* de acumulación y transmisión de la práctica humana,[30] pero ¿qué experiencias se guardan, se extienden o se comunican mediante la palabra impresa que proviene de "la tecnología de la repetibilidad exacta"?[31]

[24] *Ibid*., pp. 32-33.
[25] *Ibid*., p. 37.
[26] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit*., p. 35.
[27] *Ibid*., p. 346.
[28] *Idem*.
[29] *Ibid*., p. 107.
[30] Eric McLuhan y Frank Zingrone (comps.) (1995), *McLuhan. Escritos esenciales*, p. 128. La traducción de los fragmentos de *La Galaxia Gutenberg* (y del citado, en particular) que se encuentran en libro de E. McLuhan y F. Zingrone, me parece más cercana aquí al estilo de McLuhan.
[31] *Ibid*., p. 117.

Los medios eléctricos, asienta McLuhan, absorben la fábrica impresa visual trastornando el medio destribalizado, individualista y ordenado linealmente; el medio del hombre civilizado y ajustado a "un estereotipado modelo del pensamiento repetitivo",[32] del pensamiento verbal dotado de la razón y matemático que "se convirtió en la única verdad, y todo el mundo de los sentidos vino a ser considerado como ilusorio".[33] La tecnología electrónica regresa la noción de la aldea prealfabética bajo el nombre de la *aldea global*, que implica todos los sentidos. Los efectos de los nuevos medios inspiran a McLuhan a "colocar por primera vez todo el estudio de la tecnología y los artefactos sobre una base humanística y lingüística, con valor y no carente de él"[34] optando por la representación y no por la réplica.

Vista: el texto y la imagen

¿Se equivocó McLuhan cuando, hace 50 años, anunció que el mundo se convertiría en un mundo primordialmente acústico? El asunto es que en la actualidad –después de haber pasado estos 50 años– está muy popularizada una opinión totalmente contraria, principalmente cuando se trata de las generaciones más recientes. Se afirma que el hombre contemporáneo no sólo es mucho más visual que antes sino que *es* visual. En realidad, es un convencimiento típico del sentido común que –por ser voluble y volátil– resiste a las sutilezas de un saber difícil o más elaborado. Sin embargo, el sentir trivial de las cosas es muy eficaz, por lo que no se le puede pasar por alto. De este modo, tenemos una contraposición, ¿cuál afirmación está equivocada y cuál es verdadera?

[32] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 43.
[33] *Ibid.*, p. 44.
[34] Marshall McLuhan y B.R. Powers, *La aldea global*, *op. cit.*, p. 48.

Dudo mucho que el criterio de McLuhan y el juicio común generalizado realmente sean tan contrarios. Es cierto que en la superficie lingüístico-verbal aparece un dilema meramente léxico: el mundo es auditivo o visual. Sin embargo, el espacio discursivo, que es más dilatado y complejo, admite profundidades interpretativas. A nivel de discurso, es decir, puesta en acción la palabra, *esta* contraposición se disipa.

Cada una de estas enunciaciones responde a tareas disímiles y a realidades propias. Vistas desde la perspectiva pragmático-funcional, requieren comparaciones de fondo para que se revele el lugar de sus discordancias. En lugar de limitar el problema a la búsqueda de quién realmente tiene la razón, me parece más apropiado pensar en los conceptos y los valores que se encuentra detrás de los dos puntos de vista. De esta manera, es necesario reformularlos para encontrar los elementos enunciativos compartidos, ya que los elementos contarios se anuncian de antemano en la oposición entre lo acústico y visual.

En primer lugar hay que aclarar a qué se refiere McLuhan al afirmar que los nuevos medios convierten el mundo visual en un mundo acústico. La segunda interrogante, a su vez, podría ser presentada en la siguiente forma: ¿cómo se entiende la visualidad desde el sentido común y, en realidad, a qué se opone este último?

No será posible contestar la primera pregunta sin dilucidar varios momentos conceptuales de McLuhan. Uno es sobre las culturas visuales: ¿cómo las define? Otro es sobre las características particulares de la tecnología electrónica, las que le permiten tender un camino diferente para la cultura contemporánea. Además, estos momentos tampoco podrán ser aclarados si no comprendemos su tesis central sobre los cambios que experimentan las relaciones entre diferentes sentidos corporales; al respecto McLuhan es enfático: no se trata de los sentidos como tal, sino de las relaciones entre éstos.

Para desentrañar la dinámica de estos cambios, McLuhan distingue cuatro épocas[35] cruciales, sobre todo, los momentos de su encuentro y su paulatina transformación. La primera abarca la cultura oral, donde "la palabra hablada implica dramáticamente todos los sentidos"[36] y "no permite la extensión y amplificación del poder visual necesario para crear hábitos de individualismo e intimidad".[37]

La segunda etapa corresponde a la manufactura alfabética, que paulatinamente sustituyó la cultura sonora. "El dar al hombre un ojo por un oído con la alfabetización fonética es, social y políticamente, la explosión más radical que pueda darse en cualquier estructura social".[38]

Después viene el periodo de grabado –una repetición exacta de representaciones pictóricas– que "ha tenido efectos incalculables sobre el conocimiento y el pensamiento, sobre la ciencia y las tecnologías de toda clase".[39] Un poco posterior a la grabación pictórica, el libro impreso formó un tercer mundo, la modernidad, "al inducir la fusión [...] de los mundos antiguo y medieval".[40] El ojo fue sustituido por el oído, por lo que unas facultades fueron reemplazadas por otras:

> El mundo del oído es mucho más inclusivo y abarca mucho más que el del ojo. El oído es hipersensible. El ojo es frío y objetivo. El oído entrega al hombre al pánico universal mientras que el ojo,

[35] Probablemente no estaría conforme el propio McLuhan con el ordenamiento de épocas propuesto por presentárselo de una manera clasificatoria que siempre es reduccionista.

[36] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 96.

[37] *Ibid.*, p. 97.

[38] *Ibid.*, p. 70.

[39] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 116.

[40] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 184.

> extendido por la escritura y el tiempo mecánicos, deja huecos e islas exentos de presión y reverberación acústicas.[41]

Finalmente, deviene la fase de ingeniería electro-magnética que, a su vez, modifica la tipográfica y la convierte en la fase electrónica, donde "encontramos nuevas formas y estructuras de interdependencia humana y expresión '*oral*'",[42] es decir, donde se crean las condiciones para que la cultura visual, la del alfabeto y del libro impreso, torne de nuevo la cultura fónica, de la voz o del sonido.

Las épocas son inconfundibles y son representadas, desde la perspectiva que propone McLuhan, por las relaciones o jerarquías entre los sentidos corporales. McLuhan hace que estas épocas, tan disímiles, se articulen entre sí: "Debido a que el presente es siempre un periodo de penoso cambio, cada generación tiene una visión del mundo del pasado".[43] La tensión entre los cinco sentidos (visual, táctil, acústico, olfativo y gustativo) en la que el hombre siempre se encuentra sumergido, se desplaza de un escenario tecnológico a otro con supremacías sensoriales cambiantes. Sin embargo, el cambio tecnológico –es el que está en la mira– se hace tangible sólo cuando éstas se establecen definitivamente y el presente (el periodo de cambios) se avista como pasado (ahora *ayer* se siente diferente, aunque sigue siendo *ahora*).

Es normal que la matriz intelectual, cultural, religiosa u otra siga aferrada al medio anterior durante tiempo incalculable. "La gente se pasa la vida imitando en forma razonable lo que se hizo en la era anterior".[44] La naturaleza humana es compleja, y el hombre creador e innovador al mismo tiempo es conservador o, en términos menos negativos, tradicionalista. El *animal que construye instrumentos* nuevos y remodela perfeccionando los

[41] *Ibid*., p. 169.
[42] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit*., p. 9.
[43] Marshall McLuhan y B.R. Powers, *La aldea global*, *op. cit*., p. 14.
[44] *Idem*.

viejos, al mismo tiempo se apega fuertemente a su pasado, inmediato o lejano. Sospecho que si está consciente de ello, su apego se tiñe de lo simbólico y repercute en su actuar moral, político o profesional. Si no se repara en este arraigo suyo, su proceder en la vida se asemeja con el *copy-paste*, pero de los patrones y moldes del pasado, reciente o remoto.[45] ¿Será esto semejante a lo que sucedió con Platón quien "pasó su vida como un amanuense de Sócrates, convirtiendo la oralidad en una forma de arte como para poder arreglárselas con el nuevo alfabetismo escrito"?[46] Sin duda alguna, el caso del genio griego es típico para muchas personas de todas las épocas y culturas, y es la raíz de lo difícil que es aprehender *in vivere* y valorar las mutaciones importantes en los lapsos de tiempo relativamente cortos.

Aquí viene a la mente el papel del artista, cuya capacidad y tarea de advenimiento siempre destaca McLuhan. A pesar de que no hay suficiente espacio en este artículo para ocuparse del tema, no puedo prescindir de unos pronunciamientos aforísticos aunque sin comentarios o interpretaciones:

> La tarea del artista ha sido la de informar sobre la naturaleza del fondo al explorar las formas de sensibilidad que cada nuevo fondo o modo de cultura ponen disponibles mucho antes de que el hombre corriente sospeche que algo ha cambiado.[47]

> Los artistas en diversos campos son siempre los primeros en descubrir cómo capacitar un medio para que emplee o libere la energía del otro.[48]

[45] El copiar-pegar inocente por parte de los alumnos "tecnologizados" y a veces ignorantes es contra lo que los docentes tanto arremeten calificándolo como el plagio.

[46] Marshall McLuhan y B.R. Powers, *La aldea global*, *op. cit.*, p. 14.

[47] *Ibid.*, p. 23.

[48] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 74.

> Hoy en día, los artistas son capaces de mezclar su dieta de medios tan fácilmente como su régimen de libros.[49]

> "El artista siempre se encuentra escribiendo una detallada historia del futuro, porque es el único consciente de la naturaleza del presente". Ahora para la superviviencia del hombre es necesario el conocimiento de este simple hecho.[50]

> El artista es aquel que, en cualquier campo, científico o humanístico, capta las implicaciones de sus acciones y de nuevos conocimientos de su tiempo. Es un hombre de conciencia integral.[51]

> Siento curiosidad por saber qué pasaría si el arte fuese reconocido de repente por lo que es, es decir, una información exacta acerca de cómo reorganizar nuestra psique para adelantarnos al próximo golpe de nuestras facultades extendidas.[52]

Me parece que se puede convertir la última cita en el planteamiento de un problema y una investigación, por supuesto, desde una perspectiva compleja,[53] propia para las exploraciones de McLuhan.

En lo que respecta a las cuatro épocas mencionadas, su distinción parte de los vínculos o rupturas que muestran los sentidos y las funciones del cuerpo. La conexión entre las épocas,

[49] *Idem*.

[50] *Ibid*., p. 86.

[51] *Idem*.

[52] *Idem*.

[53] Pese a que esta perspectiva compleja nunca es definida en estos términos ni por él mismo, ni por sus sucesores, ni por sus adversarios. Se prefiere denominar su forma de pensar, reitero, como el método mosaico que el mismo McLuhan recogió de Békésy. La teoría del hipertexto permitió trazar un paralelo entre este campo-mosaico y la estructura hipertextual, un término que podría ser concebido como una actualización de aquél.

acorde a la teoría de McLuhan, no es histórico-cronológica, por lo que el tiempo, como se espera en un análisis tradicional, no es un factor primario. Más aún, el tiempo inalterablemente lineal –la flecha de tiempo– se presenta como una abstracción perecedera de índole cultural. Los cinco sentidos pertenecen a un conjunto de relaciones simultáneas y, además, éstas se repiten en épocas históricas distantes. Por último, las asimetrías en la proporción de los sentidos y sus funciones surgen en los mismos periodos[54] aunque en espacios culturales distintos. Resumiendo, las relaciones laberínticas y difusas entre los sentidos no pueden ser desenredadas por medio de la noción de tiempo, pero, como se mencionó en páginas anteriores, McLuhan sí lo hace desde el horizonte tecnológico. Por consiguiente, los conceptos *tecnología* y *extensiones* surgen como denominadores comunes para observar la transformación de los sentidos corporales en cada una de las cuatro épocas. Reitero que se trata de un cuadro comparativo de diferentes tipos (o tecnologías) del discurso: pronunciado, escrito alfabéticamente, impreso y electrónico.

McLuhan llega a la conclusión de que el medio electrónico da un paso hacia la recuperación de cierta armonía entre los sentidos, que distingue la época oral de las dos siguientes. La tecnología escritural alfabética y, además, proliferada por la tecnología impresa, si bien no eliminó, sí separó y exaltó el sentido visual, sobreponiéndolo a los demás.

> Solamente el alfabeto fonético produce la ruptura entre el ojo y el oído, entre el significado semántico y el código visual; y así, sólo la escritura fonética tiene el poder de trasladar al hombre desde un ámbito tribal a otro civilizado, de darlo el ojo por el oído.[55]

[54] Aquí me refiero a la noción de tiempo occidental.

[55] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 43.

McLuhan reafirma una y otra vez la esencia visual de la escritura alfabética, puesto que los efectos del lenguaje codificado fonéticamente resultaron ser mayúsculos y envolvieron todos los aspectos de la vida. Señala que la función visual de la escritura adquirió "extensión y poder extraordinarios"[56] e interviene no sólo en la palabra hablada, sino también en uso social.[57] El paradigma que el alfabeto, asistido por la imprenta, establece por muchos siglos debe entenderse como la linealidad y el orden del pensamiento (racional), como la jerarquizaciones y fragmentaciones dentro de la estructura político-social, asimismo como la homogeneización y la uniformidad de la cultura y conducta.

Respecto a la tajante exaltación del atributo visual de la escritura alfabética quiero destacar (hacer visible:-) su otro aspecto sensorial. A semejanza con la escritura jeroglífica (no lineal), que McLuhan utiliza para contrastarla con la alfabética (lineal), esta última también hace actuar el sentido táctil (aunque tampoco de manera consciente para el hombre). La pluma de ganso sobre el pergamino, el gis sobre el pizarrón, el dedo sobre la arena o la palma de la mano, los diez dedos sobre el teclado mecánico o eléctrico y dos-tres sobre la pantalla electrónica sensible (*touch screen*), en todas estas técnicas e instrumentos diferentes de escribir varios sentidos se conectan y se estimulan las diferentes sensaciones táctil-mentales. Al mismo tiempo, sería inconsistente olvidar lo que el propio McLuhan expone: primero, que es la proporción entre los sentidos la que distingue una cultura de la otra; segundo, que todos los sentidos tienen presencia simultánea en cualquier época y, tercero, que el hombre siempre busca un equilibrio (una relación proporcional) entre éstos.

Resumiendo, cuando McLuhan habla de la vista, uno de los sentidos corporales, se refiere a un *mundo*, donde lo visual posee

[56] *Ibid*., p. 11.
[57] *Ibid*., p. 56.

la hegemonía, llevada a tal grado que se manifiesta su ruptura o escisión de los demás sentidos. A su vez, muestra que la supremacía visual se debe a la invención del alfabeto (la escritura fonética o alfabética) y su inserción en la cultura occidental, iniciada de manera sistemática por los greco-romanos. En el Medievo, con las técnicas de grabado y de imprenta, la escritura alfabética –que sólo es un código convencional– se convierte en un instrumento, un medio o una tecnología. Logra formar los principios de organización ordenada linealmente y con el tiempo se instaura en todas las esferas sociales e intelectuales.

A finales del siglo XIX apenas se podían adivinar las rutas[58] de un cambio irrevocable de la proporción entre los sentidos. En nuestros días, desde la teoría mcluhaniana, ya parece obvio este viraje de rumbo, pausado y con fricciones, de la cultura sensorial alfabético-impresa visual a la cultura sensorial oralizada.

El oído, un medio mucho más inclusivo que la vista, tuvo un papel predominante para el hombre tribal. Durante la formación y la propagación de la cultura occidental fue sustituido por el orden visual alfabetizado produciendo como efecto al hombre letrado y civilizado. Desde mediados del siglo XX, el oído, un sentido dinámico y democratizador "que invita a la participación, antes que la palabra escrita y especializada",[59] vuelve a ocupar un lugar importante, pero ahora, en el mundo digitalizado y cibernético.

La tecnología eléctrica, que extiende el sistema nervioso, ampara a la palabra hablada, por lo que "nuestro mundo va cam-

[58] Relaciono estos pasos, en aquellos tiempos todavía muy ligeros, con la música, especialmente con el revolucionario dodecafonismo de Arnold Schönberg (1874-1951) y con el arte cubista, al que McLuhan manifiesta su interés. Es lógico que el arte verbal (la literatura) todavía no había mostrado cambios que, en mi opinión, llegarán más tarde con la literatura latinoamericana.

[59] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, p. 100.

biando su orientación visual por la orientación auditiva".[60] La extensión acústico-oral realmente está destinada a equilibrar la proporción de los sentidos que el orden visual de la escritura alfabética en su extensión impresa instauró en la modernidad. Esta es la noción que McLuhan tiene sobre la emergencia de la oralidad en los tiempos posmodernos (posalfabéticos).

Ahora me referiré al sentido común de acuerdo con el cual el mundo de hoy es un mundo visual, opositor de la idea acústica. Antes que nada quiero puntualizar que este artículo no tiene la tarea de discurrir sobre el *problema* del sentido común, sino únicamente presentar una opinión generalizada sobre el aspecto visual de nuestros días.

A grandes rasgos, el sentido común se relaciona con la percepción colectiva. Es imposible definir la cantidad de personas que deben compartirla, tampoco el porcentaje de las personas que se expresan en términos del sentido común y de las demás que no entran en esta categoría. Sólo se sabe bien que deben ser muchas y no pertenecen a los grupos del saber.[61] De hecho, en nuestro caso, la expresión *el sentido común* puede ser empleada indistintamente con otras como: la *percepción común*, el *conocimiento común* o *el pensamiento común*. En fin, vivimos en una época diferente, en la posmoderna, cuando se cuestiona seriamente los lemas como

[60] *Ibid*., p. 43.

[61] Es sorprendente cómo McLuhan, congruente con su teoría, despliega la idea del sentido común. Parte de la semántica del vocablo sentir como percibir y desarrolla –acudiendo a los griegos antiguos y otras fuentes– la expresión como "aquella peculiar capacidad humana de verter la experiencia de un solo sentido en todos los sentidos, presentando continuamente a la mente el resultado en forma de imagen unificada" (Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación..., op. cit*., p. 81). Esta imagen unificada, puesta en el terreno de la tecnología electrónica se convierte en "un consenso a escala mundial" (*ibid*., p. 125), que conduce a "una única conciencia" de la familia humana (*ibid*., p. 81).

tertium non datur y cuando las sensaciones y el mundo perceptivo-sensorial adquieren los mismos valores que los pensamientos y la razón.

El sentido común, al que me remito, proviene de mi práctica docente y de un vasto contacto con los alumnos (gente joven). También proviene de internet, un espacio del sentido común por antonomasia y, dicho sea de paso, de las repeticiones (respecto a la idea de repetitividad,[62] comparada con el medio impreso, la considero aún más proliferante en el espacio cibernético, que propicia el muy utilizado procedimiento de copiar-pegar prácticamente sin límites).

Tal parece que en una apreciación espontáneamente formulada, la noción de objetos visuales no guarda ninguna relación con el texto impreso y, ninguno de ellos, con la tecnología, esto es, ni los objetos visuales ni los textos. El texto se escribe o se lee, pero no se considera parte del mundo de los sentidos, del mundo visual particularmente. La vista sólo capta los íconos y las imágenes, estáticas o dinámicas o, en otras palabras, aquello que se guarda como archivo de tipo *jpg, gif, tiff, iff, bmp, png, eps,* etcétera. Según esta comprensión de lo visual, los textos de diferentes géneros (las novelas, los poemas, los tratados científicos o los documentos oficiales) que se guardan como archivos *txt* o *doc* no son equiparables con los anteriores. El oído (o la oralidad) tampoco participa en las imágenes-*jpg*, así que la visualidad-sonoridad de McLuhan difícilmente encontrará eco en el sentido común (joven) de la imagen. De tal suerte es imposible entablar un diálogo entre estos dos juicios: se encuentran en territorios paralelos y autónomos.

A pesar de tal disparidad, la que ni siquiera puede ser entendida como oposición, existe un punto compartido. La conciliación no está en la superficie enunciativa, la que resalta en primer

[62] Definitivamente a McLuhan se le escapó esta característica, de hecho primaria, del medio computacional.

lugar; se encuentra en la conciencia histórica. Las dos opiniones entienden la situación posmoderna de manera semejante. La de McLuhan, un versado, se basa en conjeturas y conocimientos de naturaleza primordialmente teórica; en cambio, la otra se origina en la experiencia vivida.

Creo que en este paso de una cultura a la otra, la definición –que no es sino una enunciación lingüística– de los fenómenos sensoriales (los sentidos) ha de ser modificada. El lenguaje y las extensiones se corresponden entre sí: las perturbaciones en un medio conducen a las alteraciones del otro, claro está que no de manera mecánica. La condición originaria de la tecnología (las extensiones) es ser innovada, sustituida o perfeccionada constantemente de acuerdo con los entornos concretos. El lenguaje no sólo está en contacto con las extensiones –manifestándolas y haciéndolas realidad discursiva–, al mismo tiempo *es* un medio tecnológico, porque construye el espacio mental. Como toda clase de artilugios es funcional y depende de los ambientes, por consiguiente también obedece al mismo patrón de movimiento, está sujeto a modificaciones permanentes.

Entonces, en el escenario actual, sería lógico suponer que el vocablo *sentido* adquiera un apelativo que incluya este aspecto relacional entre los sentidos corporales, del que habla McLuhan. En otras palabras, sería deseable que se ingenie[63] un solo término con una imagen de todos los sentidos interactuando entre sí (*gustativotáctilsonoroolfativovisual*) y no en forma *escindida* o *amputada* (el tacto, la vista, etcétera).

Mediante este ejercicio se podrá redefinir el estado sensorial del mundo. Nada de oposiciones (acústico-oral o visual), ni definiciones tajantes. La propia tecnología electrónica, una herramienta o extensión mucho más compleja, es capaz de unir y

[63] Inventar e introducir palabras nuevas es sumamente difícil y poco frecuente.

articular en su cuerpo artificial todos los sentidos naturales y sus funciones, todos los medios y, además, el lenguaje, una tecnología *sui generis*.

Con lo anterior se puede concluir que la visión mcluhaniana está muy cercana a la realidad actual, la que rige la herramienta eléctrico-electrónica. El desarrollo de ésta generó condiciones para que las tecnologías de los sentidos se concentren e interactúen en un mismo espacio, por analogía con el cuerpo humano. Al mismo tiempo, esta herramienta abre muchas más oportunidades, diversas y heterogéneas, que cualquier otra tecnología anterior. Posibilita mayor cantidad de combinaciones entre los sentidos agregando un "sentido" nuevo, el de la realidad virtual, y cambia las proporciones entre ellos en tiempo real.

En el espacio hipertextual cibernético, los sentidos conviven y no compiten entre sí, como en tiempos pasados. La *tiranía* del oído y de la voz en la época tribal o la *tiranía* de la vista en la época civilizada (destribalizada) parecen anticuadas para la historia actual (posalfabética). La vista sigue siendo un sentido muy importante, y parece controvertible la idea que cede frente a la oralidad. El mundo de hoy sigue siendo visual, pero no más que hace unas décadas. Sin embargo, su alcance será distinto, incluyente y participativo, como el de la oralidad. Seguramente el McLuhan del siglo XXI no limitará su concepto de vista a una sola, civilizada y alfabética. Las dos opiniones aparentemente contrarias comparten una saludable imperfección en sus definiciones.

Digresión final

Las deducciones del apartado precedente estarían incompletas si no nos preguntamos sobre esta *no*-asociación del texto impreso con la vista. ¿Por qué al libro se lo priva de su carácter visual? Asimismo, ¿esta privación es deliberada o no?

El sentido común, que fue mencionado en páginas anteriores, puede ejercer el papel de síntoma. Me parece que justamente la situación con el texto impreso es una clara señal de cambio en la sucesión de los estados sensoriales, el punto clave de la teoría mcluhaniana (de hecho, yo denominaría la teoría de McLuhan precisamente como *teoría de los cambios sensoriales* o mejor, *filosofía de los cambios sensoriales*).

McLuhan hizo ostensible este paso trascendental del oído a la vista, de la tribalidad a la civilización, del mundo complejo al mundo lineal y racionalmente ordenado. Asimismo, explicitó cómo desde Platón –el adepto de la oralidad totalmente desconfiado del *logos* escrito (el manuscrito)– hasta las generaciones actuales, el alfabeto (concluido en el formato impreso) resultó estar implicado en la escisión y la dominación de la vista sobre el anterior sentido "principal" del oído y repercutió en los sentidos y su funciones en el conjunto. En otras palabras, en nuestros días, la autenticidad y la credibilidad de lo que se ve (para McLuhan, se lee) sigue siendo incomparablemente mayor a la de lo que se escucha.

Sin embargo, en comparación con Platón, quien ambicionó en preservar el pensamiento oral que tanto apreciaba, los posmodernos no parecen estar aferrados al secular medio impreso, todavía prestigioso y privilegiado. Lo conciben, sobre todo los jóvenes, como arcaico y ajeno a *su* mundo,[64] lo que, en realidad, no sorprende mucho: nacen, viven e interactúan con los medios eléctrico-electrónicos. Con todo, el rechazo del medio (impreso) en general produjo un rebote a su vez: el rechazo del libro, que no es sino el *contenido* de este medio, en palabras de McLuhan.

Según entiendo la lógica de esta renuncia, son las imágenes que se consideran el *contenido* de la tecnología electrónica. En con-

[64] Es lógico que tal consideración varía de grado en las diferentes culturas: donde se lee más, la enajenación de los libros y el cambio de los medios se percibe menos.

traste con las letras, aquellas sí se *ven* y corresponden al mundo visual. Entonces, el texto impreso no implica la vista y sólo puede ser leído o escrito. No obstante, surgen muchas interrogantes al respecto. La que sobresalta es acerca de un problema que enfrentan las escuelas contemporáneas, a saber: la lectura y la escritura.

Sin profundizar esbozo un dilema. Por una parte, ¿es preferente motivar a que los jóvenes conozcan el medio libresco para que estén conscientes de éste y de su negación de la palabra impresa? O, en vista de que "el individualismo alfabetizado, fragmentado y visual ha dejado de ser posible en una sociedad con patrones eléctricos y en plena implosión",[65] nos preguntamos: ¿no sería más oportuno tomar el rumbo de la tecnología electrónica y hacer de esta última una herramienta cultural básica? Especialmente tomando en cuenta que las culturas y sus valores no cambian de un momento para el otro:

> Dos culturas o tecnologías pueden pasar una a través de la otra como las galaxias astronómicas, sin colisión, pero no sin cambios en su configuración. En la física moderna existe también el concepto de "superficie interfacial" o encuentro y metamorfosis de dos estructuras. Tal "interfacialidad" es la verdadera clave de Renacimiento, como lo es de nuestro siglo XX.[66]

Bibliografía

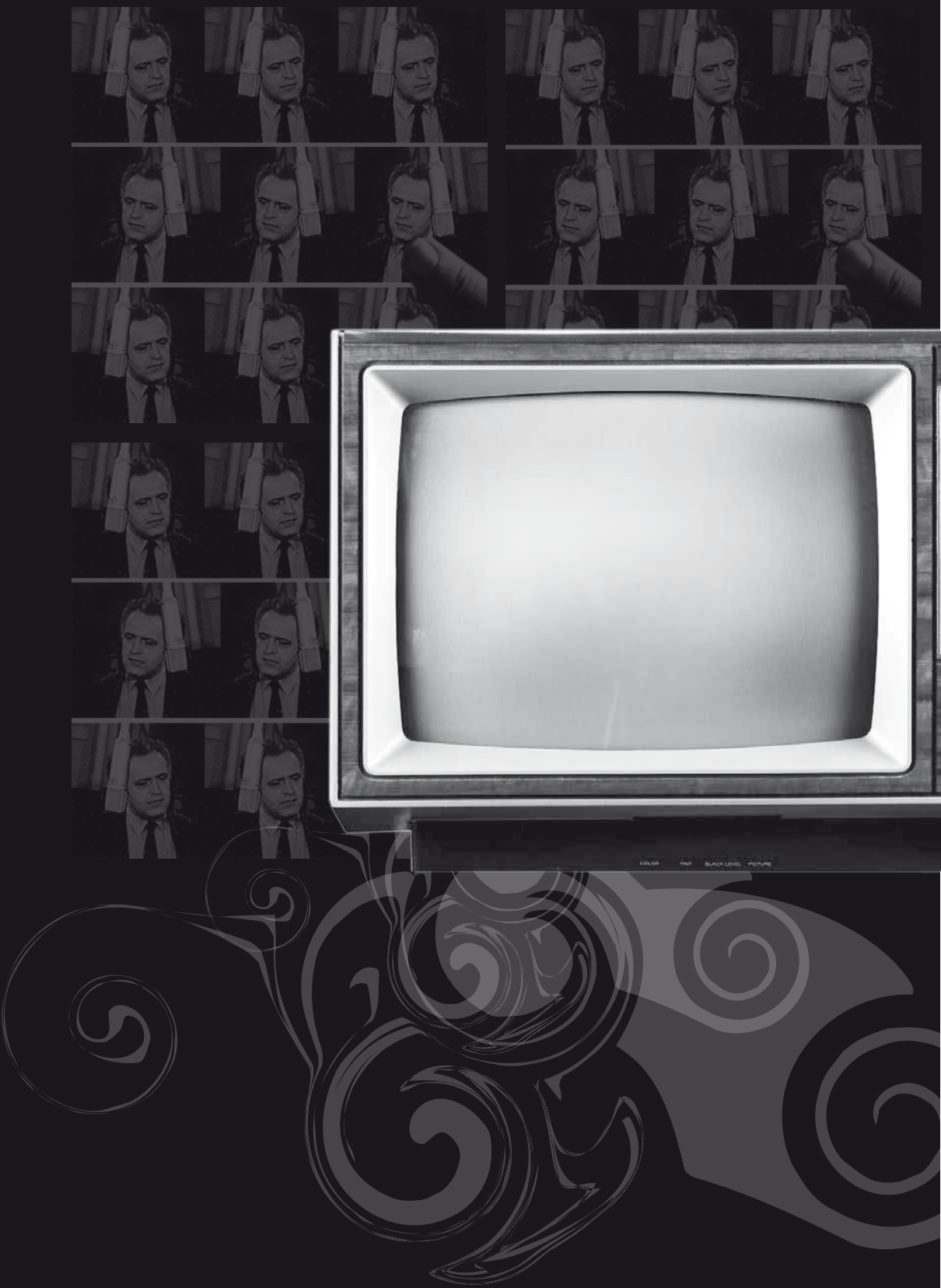
Horrocks, Christopher (2000), *Marshall McLuhan y la realidad virtual*, Barcelona, Gedisa, 2004.

Los cien rostros de McLuhan, 2011 [http://version.xoc.uam.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=234&Itemid=56].

Strate, Lance, "La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan", *Infoamérica*, núms. 7-8, 2012, pp. 61-80.

[65] Marshall McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*, p. 72.

[66] Marshall McLuhan (1962), *La Galaxia Gutenberg...*, *op. cit.*, pp. 215-216.



TELEVISIÓN FRÍA, VIDEO TÁCTIL. LA PANTALLA TRANSLÚCIDA DE MCLUHAN

Pablo Gaytán Santiago

¡Yo no explico, exploro!

En *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*[1] Marshall McLuhan afirma que el funeral de J.F. Kennedy, transmitido el 24 de noviembre de 1964 en directo por las televisoras estadounidenses a los rincones más apartados del mundo constreñido en "aldea global", demostró el poder de la televisión como *medio frío,* ya que ésta confirió al acontecimiento el carácter de participación corporativa, es decir, sumergió a la audiencia global en un ritual necrófilo en la edad electrónica. Ahí mismo McLuhan concluye, a contrapelo de las mentes reduccionistas de la época –los "especialistas" definían a la televisión como "caja idiota"–, que la pantalla de cristal fomenta las estructuras profundas del individuo. Para el fundador del Centro de Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto, los actores de los programas de entretenimiento y la difusión de contenidos de las

[1] Marshall Mcluhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano,* Barcelona, Paidós, 1994.

diversas disciplinas artísticas en la televisión crean inmersiones simbólicas y afectivas de la audiencia. Digamos que la televisión altera las mentes televidentes al igual que el arte a sus creadores o las sustancias psico-activas a los individuos que caen bajo su influencia.

Aquella secuencia histórica del *drama electrónico* la vivimos millones de aldeanos a través de la radio, las imágenes fijas y en movimiento o pasmados frente a la extensión de nuestra vista...

> El barrido de los espectrales recuerdos me encuadra sentado al aire libre junto a decenas de niños, adolescentes y adultos en algún barrio al sur de la Ciudad de México aquél 24 de noviembre. Conectado electrónicamente a la pantalla de cristal mis sentidos perciben a toda aquella masa de dolientes como auténticos fantasmas translúcidos; frente a mis ojos pasa la carroza-ataúd, al mismo tiempo que escucho la rapsodia silenciosamente estridente tanto al interior de la caja como en el exterior, tañida por el lamento de un locutor fuera de campo. El monocroma acentúa el duelo universal en memoria del presidente-actor del país más poderoso de la villa global, siento participar de aquel ritual incomprensible para mi infantil mente. Nieve. *Shshshshshsh*.

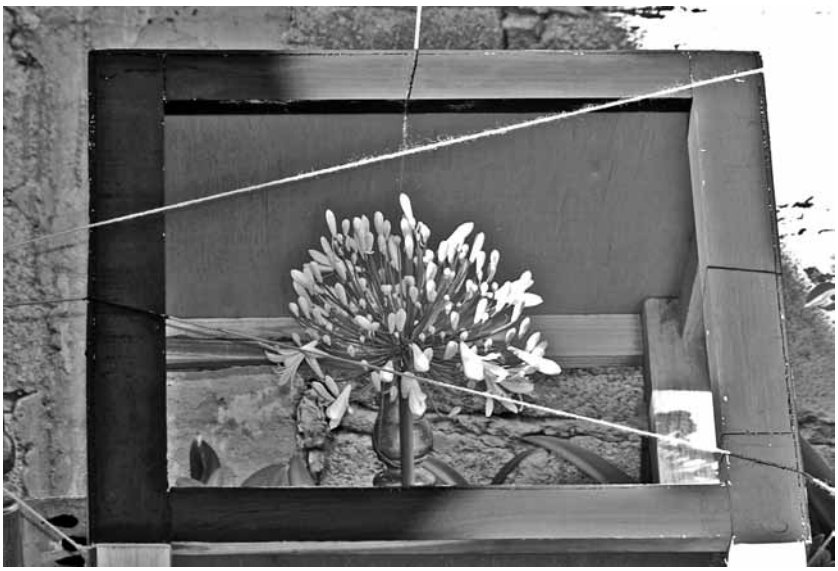
Espectral recuerdo mcluhaniano. Tal vez esa secuencia electrónica sea para millones de hombres y mujeres de mi generación el *phantasma* configurado con impulsos luminosos, una especie de "cargada de la brigada luminosa" que tatúa en nuestra piel-alma colonizadoras impresiones subconscientes que desearíamos exorcizar de una vez y para siempre. Para lograr tal propósito, tal vez no es necesario el auxilio de un sacerdote o un psicoanalista lacaniano, sino más bien implica retomar el método McLuhan de la "observación (-) ideas", el cual consiste en descartar las estructuras mentales (el racionalismo) que pueden inferir en la intuición pura. Es el método PROBE (sondeo o exploración); es

decir el absurdo, el humor, la paradoja y la yuxtaposición como recursos para crear conocimientos. Aquí el sondeo trata de hacer visible el impacto de la tecnología.

Según McLuhan, para que el sondeo sea eficaz debe ser afirmativo categórica, extremada y violentamente, como solía hacerlo él mismo con respecto a sus puntos de vista sobre los medios. Este ejercicio intelectual significa utilizar la mente de la misma manera que el censor de una cámara de video, que operada como extensión de la vista humana explora la temperatura de color del ambiente, de los objetos o la naturaleza para configurar una imagen. Es, finalmente, el juego libre de la mente frente al racionalismo tecnocrático del arquetípico intelectual u hombre de ciencia. McLuhan tenía de alguna manera integrado el circuito videográfico en su cabeza, de ahí su máxima: ¡Yo no explico, exploro!

Pantalla McLuhan

Podríamos decir que en ese primer gran plano el censor mcluhaniano se interesó por los lenguajes, los significados y las percepciones derivadas de los medios de comunicación de masas, en particular de la televisión. Lo cual obligaba a sus interlocutores a leerlo, y pocos lo hacen actualmente, de manera no secuencial ni lineal, ya que la forma más efectiva de leerlo tenía que ser táctilmente, como si se interactuara conscientemente con el televisor; a 525 líneas de baja resolución o en pantalla HD, con poca información digerida para escuchar, observar y descubrir las yuxtaposiciones en la información de todo tipo. Leer a McLuhan implica conversar con su pantalla mental, hay que esforzarse para percibir imágenes en movimiento; son datos e información en barrido interminable. En él no hay conclusión, siempre hay un



Pantalla McLuhan, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

proceso no secuencial de conocimiento. *La Galaxia Gutemberg*[2] es una demostración intelectual e hipertextual que tiene diferentes entradas y salidas, fluye, es laberíntica, cada uno de sus *links* lleva a sus lectores a uno y otro lugar; así, cada uno de ellos crea su propia versión de la galaxia mcluhaniana. Marshall es el arquetípico intelectual-dispositivo de información y comunicación.

La televisión de Marshall contiene ella misma a los medios *teléctricos* anteriores; en el mueble o la pantalla plana escuchamos los ecos del éter radiofónico, a tal grado, que hoy día se siguen ofreciendo programas radiofónicos por televisión e internet; si no, véanse las barras de divulgación universitaria por televisión.

[2] Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutemberg,* Barcelona, Origen/Planeta, 1985.

Desde aquella época la televisión difunde películas transferidas al soporte del *videotape* y digital para ser vistas y percibidas como telenovelas. Más allá o más acá del tiempo real, hoy día, el televidente-internauta se sumerge en internet como si fuera decodificado en datos, en información para configurarse en imágenes 3D, expuestas de manera privada/pública o a través de la televisión ambiental en los espacios del agora pública –la postelevisión, según algunos comunicólogos.[3] La televisión, al menos hasta el día de hoy, es el receptáculo de los otros medios, tal vez por ese motivo McLuhan lo consideró como el medio frío (*cool medium*) por excelencia; extiende todos los sentidos, su baja definición (*low definition*) caracteriza sus mensajes, los cuales se comunican más como procesos, que como productos acabados, y de forma simultánea y plural antes que lineal. Esta lógica comunicativa podemos verla como una des-realización del proyecto estético Dadá; las 24 horas se produce un interminable cadáver exquisito.

La tesis de la televisión como medio frío de McLuhan planteaba en su tiempo que aquélla producía un espíritu antitético al del alfabetismo:

> [...] los jóvenes que han visto televisión durante un decenio han absorbido automáticamente de ella una tendencia a la implicación profunda que hace que todos los objetivos lejanos, visualizados por la cultura dominante, le parezcan no sólo irreales sino insignificantes, y no sólo insignificantes sino anémicos.[4]

Así, contrario al distanciamiento y potenciación de una conciencia individual que produce el libro –medio caliente– la televisión implica todos los sentidos en una especie de simultaneidad

[3] Gérard Imbert, *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*, Madrid, Cátedra, 2008.

[4] Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutemberg, op. cit*.

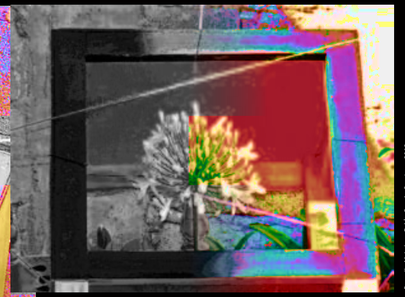
que tiene algo de alucinatorio y que presenta siempre intersticios y configuraciones escasamente definidas; la televisión es, visualmente, pobre en datos pero sensorialmente múltiple.

La pantalla táctil del videoarte

Obviamente no todos los niños y adolescentes de la generación del *baby boom* en Estados Unidos transitarían del fantasma del barrido televisivo a la intuición y de ahí a la elaboración creativa de lenguajes y obras comunicacionales derivadas de su formación táctil al interior de la *Galaxia Mcdonalds*, ¡no!, mientras la inmensa mayoría fluía sólo como información y dispositivo comunicacional de la institución imaginaria del consumo y la tecnocracia, sólo una minoría de desapegados al orden social,

La pantalla táctil del videoarte, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

Fuga y bifurcación mcluhaniana, Pablo Gaytán Santiago, 2012.



Pantalla McLuhan, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

El medio es el mensaje es un diálogo in-directo con los videoartistas, ya que es un inventario de efectos, una exposición de profecías sobre la era telectrónica, en un formato envolvente.

Galaxia Mc, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

Más allá de considerarlo un profeta, lo que habría que recuperar de McLuhan es su mística intelectual, fundada en la imaginación, la creación y re-creación de los efectos preceptuales de los hipermedios, en tiempos en que precisamente el ejercicio intelectual no es una actividad respetable.

¡Yo no explico, exploro!

Televisión fría, video táctil, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

Negro infinito retinal, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

TELEVISIÓN FRÍA, VIDEO TÁCTIL LA PANTALLA TRANSLÚCIDA DE McLuhan

Pablo Gaytán Santiago

harían de la televisión una caja de resonancias estéticas y comunicación *underground*. De entre todos esos jóvenes a los que se refiere McLuhan, emergen algunas individualidades y grupos de artistas *telectrónicos;* se trata de video-artistas y grupos de contrainformación adscritos a los movimientos contraculturales norteamericanos de la segunda mitad del siglo XX, quienes asistieron a la convocatoria del *Turn On-Tune In-Drop Out* (conéctate-sintoniza-abandona) realizada por Timothy Leary, ex profesor de psicología de la Universidad de Harvard, apóstol del LSD (dietilamida de ácido lisérgico) y militante del éxtasis sensorial, para protagonizar sobre el terreno del arte y la comunidad el eslogan de la semántica ambiental. Así, Nam June Paik (1932-2006), artista surcoreano nacionalizado estadounidense, o el alemán Wolf Vostell (1932-1998), quienes pertenecieron al movimiento Fluxus, dialogaron, de-construyeron y evidenciaron a la televisión como medio caliente, además de dar origen al hoy arqueológico videoarte.

Estos creadores, auténticos radares de la televisión, como bien proponía Mcluhan crearon arte sobre el objeto, la tecnología y los significados de la televisión. Fueron más allá de los especialistas en medios de comunicación quienes atrapados en el reduccionismo de la "caja idiota" no comprendieron sus paradójicas posibilidades estéticas y cognitivas; Vostell creó la técnica *Dé-coll/age*, mediante ésta distorsionaba imágenes televisivas, instalaba o intervenía de diversas maneras los objeto televisión, alteraba las transmisiones en directo, destruía, intervenía pantallas, alguna vez, en 1963 en el "Yam fluxus festival", en Nueva York, realizó el performance sobre el sepelio de la televisión, en esa ocasión envolvió el objeto con un alambre de púas.

Por su parte, June Paik contribuyó al nacimiento del nuevo arte, combinando poesía, música, pintura, diseño, escultura, ingeniería y tecnología; en 1965, a raíz de la comercialización de los equipos portátiles de video (cámara portapack), graba un viaje

en taxi por la ciudad de Nueva York, el día mismo en que el papa Paulo VI visita la ciudad, por la noche reproduciría su viaje en una galería. Presenta la primera pieza de videoarte a 525 líneas de resolución. Incluso la mente exploradora de Paik lo llevó a crear un sintonizador generador de ruidos sonoros e imágenes. De esas primeras experiencias lúdicas, táctiles, sinestésicas, nacerán tres modalidades videográficas: video-instalación, video monocanal y video-multimedia; así como sus múltiples derivaciones: video escultura, video objeto, video retrato, poesía visual, video concepto, video *happening*. En sus diferentes modalidades el video depende de lo que suceda al interior de la caja, los videoartistas alteran lo que los altera, es decir, el objeto-caja-la imagen, manipulan las imágenes retornantes, ellos mismos se convierten en imagen retornante; así como aparecen son desaparecidos por obra y magia del barrido videográfico. Es más, se vuelven exploradores al igual que el maestro McLuhan, sin que necesariamente lo hayan leído. Marshall y los videoartistas son dos dispositivos comunicacionales que se cruzan en el tiempo para marcar una mutación desde los medios mismos; el medio es el mensaje, el masaje es el mensaje, un nuevo modo de ver y hacer.

El medio es el mensaje[5] es un diálogo in-directo con los videoartistas, ya que es un inventario de efectos, una exposición de profecías sobre la era *telectrónica,* en un formato frío y envolvente. Los diferentes ensayos del libro mezclan fotografías, anuncios publicitarios, caricaturas y textos en diferentes presentaciones y arreglos de forma contenida e ingeniosa, con la finalidad de lograr un "efecto de mosaico", de "simultaneidad" electrónica... en un mundo donde el "drama electrónico es el nuevo ambiente". Los

[5] Marshall McLuhan y Quentin Fiore (1967), *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, coordinado por Jerome Agel, Paidós, 1997.

anti-ambientes, o las contra-situaciones creadas por los artistas, proporcionan recursos de atención directa y nos permiten ver con mayor claridad.[6] Es finalmente el diálogo con el video táctil, el autoproclamado videoarte, radar necesario de la era *teléctrica*.

Fuga y bifurcación mcluhaniana: de la pantalla mosaico a la digital

Como si la historia de los medios, el arte y la tecnología reprodujera la trama de las líneas de resolución del barrido televisivo, en algún momento de la década de 1960, McLuhan y los desertores de la televisión de masas se cruzaron para proponer una estética que encuentra sus referentes en las vanguardias estéticas de la modernidad, particularmente entre los pintores impresionistas. *La Galaxia Gutemberg* fue escrita por Marshall con el método del *mosaico,* con el cual abandona la exposición lineal o lógica en favor de una presentación simultánea de los acontecimientos, en dicha obra vinculó esta forma de escribir con la tecnología de la televisión. Por cierto es una idea que proviene de Mallarmé, el poeta simbolista, quien la expuso en su obra. A la par de sus exploraciones literarias y plásticas, McLuhan encontrará en la pintura *cromoluminosa* de Georges Pierre Seurat (1859-1891) una especie de "mosaico" hecho con puntos de color que, al igual que la televisión, requiere participación y compromiso profundos, como hace el sentido del tacto. Su sensor cromático le hizo sentir las vibraciones sensoriales que configuran *Una tarde de domingo en la Isla de la Gande Jatte* (1884-1886) del pintor impre-

[6] Carlos Fernández Collado y Roberto Hernández Sampieri, *Marshall Mcluhan, el explorador solitario,* México, Grijalbo/Universidad Iberoamericana, 1995.

Fuga y bifurcación mcluhaniana, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

sionista. Esa percepción táctil fue resultado del puntillismo de Seurat, quien al organizar los puntos en representaciones similares a mosaicos configuró barridos fantasmales de los objetos y personas representados en sus obras. Con ello, el pintor impresionista cuestionó el régimen del arte figurativo para dar paso a una matriz de "sensaciones vibrantes" (Cézanne, *dixit*), es decir, al régimen de la imagen táctil en el arte, desde donde McLuhan comprendería a la televisión como un medio frío, pero además, desde donde los comunicólogos y artistas contemporáneos podríamos comprender y criticar la edad de los actuales medios y *gadgets* hiperfríos.

En la década de 1950 se origina la era de la pantalla táctil, la estudiada por McLuhan, en donde el videoarte fustigó y colonizó la televisión de masas, para después cederle ese papel al arte

digital, a partir del cual, hoy día, sus creadores configuran las estéticas hipercalientes, las que *hackean*, se distancian, influyen, dialogan o colonizan a los medios calientes y fríos, mediante la utilización conceptual del ordenador.

> [Con ello] la digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación. Es un híbrido; en la experiencia perceptiva real lo táctil-gestual y lo óptico-visual –supuestamente los modos de experiencia más primitivo y más sofisticado respectivamente– están codeterminados. La digitalización de las sensaciones óptico-táctiles, confirma que aparecen en conjuntos, y que la representación implica la integración de esos conjuntos, lo cual provoca un constante movimiento óptico, generador de intimidad e intensidad.[7]

Si es cierto que hoy día estamos frente a la (des)realización de la estética impresionista de las sensaciones vibrantes vivida de manera relacional y cotidiana en las pantallas de la televisión ambiental, la tele-instalación global integrada por las redes mediáticas, internet y los museos virtuales, entonces habría que explorar intelectualmente –un ejercicio que no es muy regular en estos días– la inmediatez presentacional de las hipermediaciones hiperfrías o hipercalientes. Desde las pantallas televisivas y de los ordenadores, auténticas retículas de pixeles, bits electrónicos, que configuran a la imagen como matriz de sensaciones uniforme.

> Ya sea convencionalmente abstracta o realista, la imagen digital se muestra inmediatamente como una "representación" codificada de bits de información. La imagen es dual: por un lado, es un código en proceso de cristalización en una imagen y, por otro, una matriz autorregulativa de sensaciones electrizantes. Así, la

[7] Donald Kuspit (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Ediciones Pensamiento, 2005.

> vibración electrónica impide sistemáticamente que la imagen digital se convierta en una reificación de la matriz y el código.[8]

Un acontecimiento más en la historia no secuencial e hipertextual de los medios de comunicación análogos y digitales; Donald Kuspit, profesor de historia del arte y filosofía en la State University of New York, coincide cuatro décadas más tarde con McLuhan en reconocer al puntillismo de Seurat y la teoría del campo electromagnético de Maxwell, como las creaciones que apuntaron las primeras líneas de resolución y las primeras pixeladas electrónicas que darían cauce al actual régimen comunicacional y estético; la era de la pantalla táctil, relacional y colaborativa. Pantalla esférica e intermitente, envolvente cada vez más fría.

Galaxia Mc

McLuhan, el explorador solitario, también tuvo algunas pixeladas de futurología, al igual que los novelistas y cineastas de ciencia-ficción. En sus analogías cinematográficas, observó a la mitad de la década prodigiosa de 1960, las derivas del cine. Afirmaba:

> [...] el cine todavía está en su fase manuscrita, por decirlo así; muy pronto, y bajo la presión de la televisión, entrará en su fase de libro impreso portátil y accesible [...] muy pronto, todo el mundo tendrá en casa un proyector de cine económico que producirá un cartucho sonoro de 8 mm en una especie de pantalla de televisión [y ahora a través de una tableta móvil que permite hacer películas cotidianas].[9]

[8] *Idem*.

[9] Marshall Mcluhan, *Comprender los medios de comunicación..., op. cit.*

Galaxia Mc, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

El fin de la espera cede el paso al régimen de una historicidad en tiempo real, en donde todos potencialmente "somos artistas" y comunicadores.

En las cinco décadas que separan el año de su proyección a la fecha, las distintas generaciones de aldeanos hemos visto la desaparición y vuelta a la moda del formato de cine en super 8 mm, la digitalización del cine, la miniaturización de los formatos de los magnetoscopios, la emergencia de internet, la masificación

de los ordenadores, la miniaturización de las pantallas, en suma, una especie de nano-trans-mediatización, en donde las innovaciones nos parecen cosa de la semana anterior. A McLuhan no le tocó vivir el tránsito masivo del mundo analógico al digital, o mejor dicho, a la *Galaxia Mc* (McLuhan+McDonald's+McIntosh), donde podemos leer las grandes obras literarias en tabletas, así como la transmisión de películas vía teléfono celular, las cuales demuestran la proliferación de nuevos lenguajes, tal y como lo había anticipado su mente exploratoria. Más allá de considerarlo un profeta, lo que habría que recuperar de McLuhan es su mística intelectual, fundada en la imaginación, la creación y re-creación de los efectos preceptuales de los hipermedios, en tiempos en que precisamente el ejercicio intelectual no es una actividad respetable.

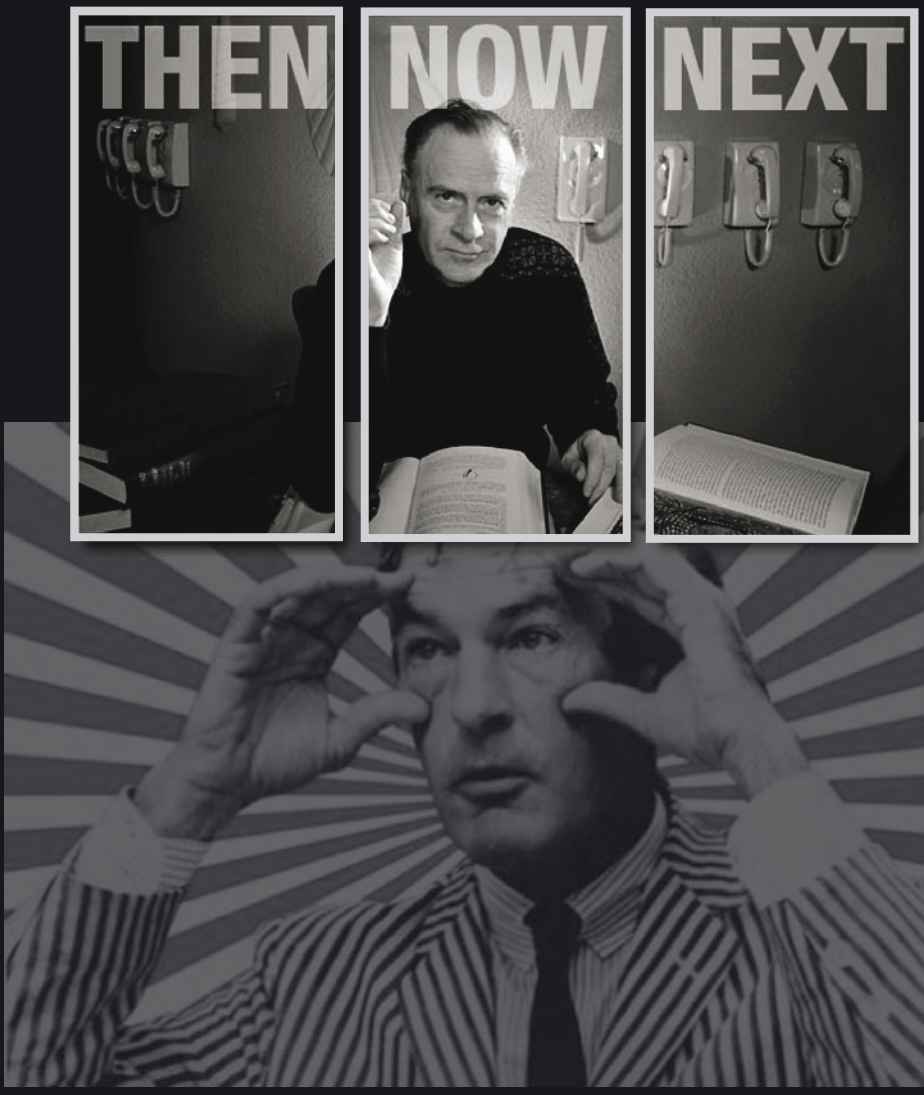
Tampoco podemos considerarlo un despistado sin rigor intelectual, aun así, ante todo lo que queda de su imagen fantasmal, es su ejemplar mística que se sobreponía a la trivialidad impuesta por las significaciones imaginarias dominantes de la sociedad tecnocrática; obtuvo fama instantánea y olvido, finalmente fue víctima de la ley de la imagen retornante que imponen los medios; su imagen apareció instantáneamente para desaparecer ante la llegada de Abraham Moles, para que éste desapareciera ante la llegada de Umberto Eco, sucedido inmediatamente por Noam Chomsky, y los que vienen.

En ese efecto de invisibilización táctil, de repente los neologismos mcluhanianos aparecen en nuestras pantallas mentales como auténticos *drop-out* que interrumpen el eterno *on-line* intelectual impuesto por los medios hipercalientes e hiperfríos, los cuales rompen estridentemente el confort intelectual de las atmósferas maternales de infantilización, como ha dicho Peter Sloterdijk, el filósofo de las esferas. Y así, en el nuevo amontonamiento que imponen las esferas digitales, podemos decir que la televisión fría de McLuhan puede seguir existiendo como *spons* (fuente en el sentido fuerte del término) conceptual que nos lleve

a reflexionar no sólo en términos teóricos o históricos sino como pretexto para hacerlo a partir de la imagen digital, mediante la creación y experimentación que rompa por los límites impuestos de la nueva edad de la pantalla virtual.

Negro infinito retinal

Negro infinito retinal, Pablo Gaytán Santiago, 2012.


THEN
NOW
NEXT

MCLUHAN PERFORMANCE

José Alberto Sánchez Martínez

> El pensamiento ya no puede sostenerse en un equilibrio crítico. Hay que descuartizarlo entre nostalgias violentas y anticipaciones violentas.
>
> JEAN BAUDRILLARD

El trabajo de McLuhan está marcado por la interpretación adivinatoria de un mundo que en su tiempo aparecía en el horizonte como un acto de la ficción: internet como metáfora y los recursos digitales al servicio de una aldea global. Hablar de ficción en el caso de McLuhan es complicado, ya que se trata de una forma que envuelve la historia y el acontecimiento de un posible devenir. Los libros de McLuhan recuperan la historia de la tecnología y a partir de ahí establecen lecturas análogas sobre lo que está por suceder en el terreno de la vida electrónica.

Sobre la base de esas consideraciones, su obra ha sido tomada como una lectura del futuro en su acontecer de medios electrónicos. Elevado a gurú de la antesala de nuestro actual paisaje tecnológico-digital, McLuhan ha dejado un legado de conceptos que no siempre son propios ni apropiados de la ciencia para explicar lo digital, es más, la lectura de la tecnología digital en nuestros

tiempos a través de McLuhan, sólo es posible si se entiende por medio de complicadas analogías, nunca directamente. Pensemos en la "aldea global", ¿hablaba de internet, de las redes sociales, de un universo tecnológico digital? Es improbable que se refiriera a estos allegados, en todo caso se trataba de la intuición de un nuevo estado que alcanzaría la tecnología. Lo importante de McLuhan está precisamente en su proceder, propio de las ciencias especulativas. Es ahí donde este pequeño trabajo intenta centrarse.

Pero al mismo tiempo, su propio trabajo aparece ligado a la instauración de un modelo de persona (el propio McLuhan) dedicada al pensamiento como figura *pop* (popular). Ya más de una vez, en diversos trabajos dedicados a su obra, se suele aludir a McLuhan como una estrella de los medios, su infinidad de apariciones en revistas de época, sus actos en conferencias, la música, el cine, el arte, construyeron de él una imagen pública que relaciona el espectáculo con el pensamiento y el análisis de los nuevos medios de comunicación. Basta hacer un recuento de conmemoraciones a sus 100 años de nacimiento ocurridas durante el 2011 para dar cuenta de su influencia en el proceso especulativo de lo que acontece con internet.

Las dos directrices, tanto la de analizar metaforizando-especulando, como la de ser imaginado como figura pop, permiten entrever una noción de performance. Se trata de una construcción de sí peculiar, de un imaginario de ruptura, proyectivo, escaso en su época pero muy elocuente en nuestros tiempos. Por un lado porque la tercera edad de internet se encuentra en plena función con este dilema que se erige a través de las redes sociales, donde cada individuo esgrime la construcción de sí a partir de un imaginario particular; por otro, porque esa imagen busca en algún fondo, habilitar la información en su máxima dimensión colaborativa, no se trata de información definida por una cultura de instrucción, como aquella de finales del siglo XVIII, sino de una cultura de socialización de la experiencia, sea culta o

literal. Igualmente performance entendiendo que su modelo de pensar oscila entre lo histórico y la especulación, un poco en el entredicho de sobrellevar el presente a un estado de provenir.

Hay entonces muchos elementos en la obra de McLuhan que pueden servir para hablar de una ecología de performances, para utilizar un postulado de su propia cosecha, al respecto se pueden ubicar tres: 1) la imagen: su propia figura como ecología de intereses y los procesos de composición visual que se dan en algunos de sus libros; 2) el aforismo: la escritura y el mosaico como modelos de entendimiento fragmentario; 3) internet: la especulación como estatuto de verdad en el conocimiento. Si bien estos tres momentos no agotan el tema, parecen cimentar todo el esqueleto de su trabajo que además, vale la pena señalar, han sido recuperados sobremanera en el decurso de su reivindicación en estudios sobre su figura.

Noción performance

En años recientes ha habido un renacimiento del pensamiento ligado al performance, aunque no se trata de algo nuevo. Actividad polisémica, ya que lo mismo ha servido para dar cuenta de un arte derivado de las vanguardias anclado a la estética en acción, como también a las teorías contemporáneas de la filosofía social, donde el performance queda establecido como modelo social de conductas y comportamientos basados en la teatralidad de la experiencia dentro de prácticas culturales, más recientemente también como modelo social de comportamientos y conductas sugeridos por el mundo del espectáculo capitalista, donde sugiere una liberación de las prácticas estéticas de simulación social anclado a los medios y formas del consumo colectivo.

Contemporáneamente la perspectiva antropológica ha sido la que más influencia ha tenido para comprender los procesos del performance en su condición social, en la que la cultura se realiza y se cumple por la ritualización de la experiencia: bailes, danzas, simulacros, formas de juego, festividades. En plena discusión con la sociología teatral o las teorías microsociales de interpretación simbólica de la experiencia, la teoría del performance se sitúa en una frontera que colinda con el modelo mediático y artístico (algo que no se contemplaba en lo teatral y el interaccionismo simbólico) proveniente de la estética contemporánea, un diálogo complicado de imbricaciones donde el individuo queda abrazado por lo colectivo pero ejerce una autonomía en su construcción imaginaria.

En un sentido general, todas estas nociones coinciden en algo: el performance remite a una teatralidad de las acciones, modo por el que permite acceder a la experiencia, simbolizarla, producir sentido. Derivado de ello, el performance construye un espacio simbólico de acción, que puede estar determinado por la delimitación de un entorno visual y por un conjunto de prácticas que permiten accionarlo, dotarlo de sentido. Se trata, desde el punto de vista de la comunicación, de un lugar de significado alterno, dado por una intensa práctica de juego. El performance también es una intensa práctica de juego en la que se enlazan formas mediáticas y de consumo con estándares propios de la cultura no-mediática.

El performance disfraza la significación, segrega el mensaje directo a un nivel de ocultamiento, no necesariamente de anonimato. Mientras en el arte el performance es un acto programado, instado a causar ese efecto; en el mundo de la cultura, desde una perspectiva antropológica, obedece a formas rituales, constante repetición de la acción con vías a garantizar la transmisión de la experiencia y los valores colectivos. A menudo el performance artístico busca desprogramar las formas repetitivas del

performance cultural, se erige como un juego del juego, como una actuación de la actuación. Cuando esta última forma del performance como desprogramación se inserta en la escena mediática (analógica, digital) se cae en una sobreproducción de sentido que induce a una desagregación de la información, insertando mareos mediáticos de comunicación. Muchos ejemplos hay al respecto, la sobre-información en internet, las reseñas de las noticias en los medios de comunicación, diarios, blogs, redes sociales. ¿Cómo se establece la comunicación en un entorno de performance? ¿Qué leer, ver, cómo saber ver, leer? La comunicación gregaria queda entonces diluida en un sinnúmero de mensajes, y como decía McLuhan (El medio es el mensaje), en un sinnúmero de medios.

Muchas de estas características que he mencionado sobre el performance están ya en McLuhan. Particularmente las que tienen que ver con el análisis de los medios electrónicos, pero sobre todo con el modelo propio de ser de McLuhan en tanto investigador-figura pública.

McLuhan y las imágenes

Hay en McLuhan dos maneras de entender la imagen: como construcción argumentativa de conocimiento y como construcción de sí mismo. El primer modelo se encuentra muy relacionado con el arte, muchos de sus libros establecieron ese diálogo con la inserción de la imagen no como un espacio estético, sino como un documento de argumentación, la imagen como portadora de significado social. Las fuentes tal vez las haya encontrado en trabajos como los de Aby Warburg. Más adelante hablaré de esta peculiaridad de la imagen. De momento me centraré en la segunda forma de la imagen, propia del performance personal actual.

Como parte del centenario del nacimiento de McLuhan, su imagen ha servido para construir un sinnúmero de performances, también de un sinfín de lecturas motivadas por su obra, mismas que van desde Facebook, hasta el cruce con The Beatles. Google aloja cantidades de fotografías donde aparece retocado, mixeado, alterado, igualmente la blogosfera contiene comentarios múltiples sobre él. En Toronto, para cerrar este episodio de ejemplos, hay una avenida que lleva su nombre, Marshall McLuhan Way. Quién hubiera sospechado que McLuhan iba a ser una representación icónica de acontecimientos mediáticos estrechamente ligados a sus profecías mediáticas. En vida McLuhan fue en sí mismo una figura polémica, no siempre un autor de libros, sino un falsificador, un especulador y nada más. Pero a esa avalancha de denostadores había otros que leían casi en secreto sus trabajos. Como siempre la muerte y las circunstancias llevaron a recomponer su imagen para elevarla a un mesías de los nuevos medios, entendiendo siempre y nuevamente esos nuevos medios en la intima relación con el despunte de la era internet, por no hablar de lo digital. Fueron las circunstancias y el proceder histórico del rumbo de las tecnologías de comunicación digital, las que sin duda han permitido promover una elevación de la imagen de McLuhan, una recuperación y un ahondamiento rizomático y múltiple de sus trabajos.

Se trata en todo caso de un destino personal en el que colinda también con un periodo histórico en el que la identidad ha entrado en juego con otros actores: los medios y la disolución de los grandes relatos (como lo anunciaba Lyotar, pero antes Locke). McLuhan es sin duda una de las primeras figuras de lo intelectual que sobrepasa lo intelectual y se inserta en el espectáculo, permitiéndole con ello construir una imagen que deviene ya una interpretación de la identidad personal en un ecosistema público. A este tipo de proceder, que después muchos seguirán (y hoy en un sistema de redes sociales en internet cobra mucha vigencia), es lo que podemos llamar performance visual de sí mismo.

El performance visual de sí mismo tiene muchas características significativas para entender una época histórica donde la cualidad del *Yo* ya no permite leer al individuo en su faceta de veracidad, sino de juego, o más precisamente de modulaciones del *yo*, sentidos del *yo*. Remo Bodei ha anotado con un profundo ahondamiento, que hay en algunas épocas un proceso en el que se da una convergencia de saberes, y esta convergencia impide que el *yo* de las personas pueda acceder a un *continuum*, es por ello que se ve obligado bajo las prerrogativas que esto conlleva, a expandirse en su acontecer.[1] Es probable que aquí se ubique el momento en el que la noción de individuo pasa a una de dividuo. Podríamos pensar que se trata de un sistema embrionario en el que se da un lento proceso de discontinuidad de la identidad personal, que ya no dependerá únicamente de las fauces privadas, sino de acontecimientos públicos determinados por agentes nuevos. Estos agentes pueden ser de tipo político, económico, publicitario, mediático, cultural, etcétera. Sin duda McLuhan representa una figura embrionaria de esta identidad plural, propia de la deslocalización y de la disolución de identidades rígidas que hasta antes de la era de los medios pertenecía a otros derroteros como a los artistas. El arte, hasta antes de la era de los medios, permitía congregar figuras, estetas, que representaban la locura, que en su modalidad de lectura más abierta significa entrar en un proceso de discontinuidad de la identidad personal. Si vemos la obra de McLuhan, ésta contiene un grado muy alto de infidelidad a las formas preponderantes de su tiempo, lo que permite acentuar ya una de estas características deslizantes de la identidad personal.

Si bien Remo Bodei adjudica este tipo de cambios a la transformación que se gesta por convergencia de saberes, en las

[1] Cfr. Remo Bodei, *Destinos personales. La era de la colonización de las conciencias*, Buenos Aires, El Cuenco de Plata, 2006, pp. 17-31.

condiciones de los nuevos medios, en el caso de McLuhan, y más tarde por extensión a los medios digitales, los saberes han quedado integrados a medios que son los que van a permitir la convergencia, no de disciplinas sino de medios. Las disciplinas dejaron de ser el lugar donde se llevaba a cabo la convergencia para dar paso a los medios. Al elevarse los medios como promotores de la convergencia de saberes ha ocurrido otro cambio radical, el ascenso de la imagen como medio, que en McLuhan sería mensaje: McLuhan era en sí mismo el promotor de su mensaje.

La imagen comienza a ser el espacio a partir del cual se va a estructurar esa identidad personal, una especie de proyección de la persona y de las cosas, e incluso de las situaciones. En este contexto los medios de comunicación, primero, y luego los dispositivos tecnológicos tienen un papel singular, ya que a través de ellos se establecerán las condiciones de lo visual. Se convierten en filtros para ver, para establecer patrones de consumo y procesos de diferenciación sobre lo que se mira y debe ser mirado, hasta de cómo debe ser mirado. Aquí podemos distinguir un tipo particular de performance visual, que consiste en establecer una identidad mediática sólo para aquellos que pueden obtener una diferencia benéfica de dicha exposición, personajes famosos, sobresalientes, talentosos, ejemplares, etcétera. Queda establecida la estirpe del estereotipo como figura visual que ejerce un acto de atracción mimético hacia la colectividad.

Alain Ehrenberg ha señalado, con respecto al performance social, que éste contiene una característica singular: el establecimiento de un modelo de competitividad generalizada. Ese modelo es una sugerencia siempre de tipo visual, ya que tiene como base el consumo, puesto que el consumo permite llegar a concretar una realización personal. Una variabilidad de eventos sociales que son parte de esta conducción performática: los deportes, los sucesos de tipo internacional, la política, la economía, modelos de salud. Todos ellos establecen un reto de competitividad

basado en un consumo visual, y son dispositivos de un performance. A través de los medios y de dispositivos tecnológicos, el performance de sí queda condicionado por este principio de competencia. McLuhan representa uno de esos modelos al nivel intelectual, pensemos en cuántos intelectuales (que también forma parte de la conducta de las academias) pasan su vida viajando, generando relaciones sociales, estableciendo nuevas directrices de investigación, con el fin de destacar competitivamente.

McLuhan representa un estilo de vida construido bajo las condiciones de ruptura en el proceso de contaminación de saberes y de medios, pero también el ejemplo del acenso de la persona como florecimiento diferencial en masa. Para que esto ocurriera la imagen es necesaria en tanto ella se disgrega en varias directrices, emite distintos significados de acuerdo con su espacio de proyección. Así, hay un McLuhan en el cine, otro en el arte, otro más en la televisión, y otro más en el ámbito de internet. Todos ellos son McLuhan.

Hay entonces en McLuhan un performance visual: la imagen de sí filtrada por medios, construida. Esta condición es significativa para entender una de las modalidades del funcionamiento actual de la imagen personal, liberada ya a estándares públicos. La imagen personal alude a un tipo de visualidad social que proyecta el sujeto en un entorno colectivo. Para una veta del interaccionismo simbólico esa imagen respondía a mecanismos teatrales, procesos de planeación, diálogos, escenarios culturales. Pero en la teoría del performance social la imagen es asumida como el resultado de interacciones con algún entorno mediático: la imagen es el resultado de un filtro. La exaltación de la experiencia se establece por la filtración de una pantalla. Este es un cambio radial en las formas de entender la construcción de sí como producción visual. Porque un entorno mediático, a diferencia de un entorno cultural *offline*, posee la fuerza de establecer reglas de distanciación sobre uno mismo, no de reiteración como puede ocurrir en

una festividad o en un ritual. Por entorno mediático debemos entender, como lo entendió McLuhan, medios de comunicación y tecnología en redes de información. Lo cual delimita muy bien un periodo en el que la tecnología de información aparece, hasta nuestros días con internet y la comunicación digital.

En un entorno mediático el sujeto va a distanciarse de sí mismo, pero este distanciamiento no significa que la persona deja de ser ella misma, sino que transfiere lo que es a un espacio de proyección donde es y no es. Una aporía de la identidad. En este proceso la creación de imágenes de sí es importante, para ello los dispositivos permiten registrar acontecimientos de la vida cotidiana y compartirlos, esta sería una de las condiciones del performance, a la vez que otro sería ser registrado por terceros y aparecer luego en distintos espacios de información, sean éstos medios analógicos o digitales, como en las redes sociales. Este último caso es el que le corresponde a McLuhan. El performance visual queda constituido por un conjunto de imágenes, no por una sola imagen, ahí en ese mosaico de imágenes se establece la identidad, una identidad que ya no puede ser controlada por mecanismos de verdad, sino que entra en juego la construcción discursiva de la veracidad de sí. Verdad por veracidad. La veracidad implica que deben construirse las condiciones de persuasión y narratividad para transmitir un mensaje, este mensaje ya no es falso ni verdadero, sino que es eficaz para un entorno y condiciones específicas.

El performance visual permite distanciar a la persona de sí misma para elaborarla como algo desconocido para ella misma, para el efecto de la comunicación. Esta característica es propia de nuestro tiempo y sus efectos pueden verse en la política, en la economía, en la mercadotecnia, en el espectáculo, en la construcción de las agendas mediáticas, pero igualmente en las redes sociales como Facebook, o Twitter.

McLuhan performance

Si bien la imagen como una de las condicionantes del performance es representativa en McLuhan, hay otra que se enreda en su propia obra, se trata del fragmento ubicado en la idea de mosaico. En el trabajo de McLuhan esta idea contiene dos vertientes. En un primer momento el mosaico apela a una deslocalización del texto, de la figura y de la significación, se trata de una manera de fragmentación. El fragmento establece una nueva relación de los contenidos, muchas veces sin aparente vinculación. No se trata de una forma surrealista, porque su fin no consiste en oponer dos o más contenidos, en propiciar su encuentro para encontrar "vasos comunicantes" relativos al asombro estético. En McLuhan el mosaico tiende al encuentro de relaciones de asociación que dan la pauta para formar analogías de sentido.

En segundo lugar, el mosaico de McLuhan implica textualidades literarias y textualidades visuales, el juego entre texto e imagen, un formato apegado a la performance publicitaria, ráfagas de texto tocadas por imágenes. Sin embargo, la imagen no es sólo un marco referencial de ornamento, sino que ejerce la fuerza de llamar al texto a otro sentido. Muchas veces esta forma de escritura-visual parece tener consonancias con los caligramas surrealistas, como se ve en la Imagen 1.

El libro *Contraexplosión* es sin duda un trabajo caligramático compuesto por la estructura poema y visualidad letrista, a partir de esa composición el texto tiene un efecto, reflexionar sobre el fenómeno cultural inverso: de la estética al pensamiento. La época que va de la posguerra en Europa hasta finales del siglo XX, estuvo marcada por una lenta inversión de los roles y lugares donde operaba lo estético, el pensamiento dejo de ser el espacio para el pensamiento y el arte el lugar sólo de la belleza. Sobran ejemplos de este acontecimiento, puede pensarse en Apollinaire, pero igualmente en Walter Benjamin, que en *El libro de los pasajes*

Imagen 1

Apollinaire-Caligrama Torre Eiffel - McLuhan-Contraexplosión

emite una epistemología de lo inconcluso, pero también la instalación de la palabra como signo visual, en tanto no se dirige ya como discurso hacia una continuidad. Se trata de rupturas compuestas de visualidad y escritura. Podemos también citar tal vez a uno de los padres de esta dinámica escribir-ver, se trata de Mallarmé, quien en un juego de imagen y escritura marcó un escenario significativo para hablar de las relaciones entre pensamiento y estética.

Ese intercambio de roles entre imagen y palabra permitió un cambio en las maneras de entender las humanidades, la filosofía, la historia, la literatura. La primera gran transformación consistió en introducir la musicalidad como característica desplazante de sentidos fijos a significados móviles, a modalidades que exigían ahondamiento en la interpretación, cosa que coincide con el giro hermenéutico, pero también con el involucramiento de la poesía como fuente estética de relaciones entre pensar y estetizar. Muchas de las condiciones del posestructuralismo tienen

esta base, deconstrucción, desterritorialización, collage, montaje y performance.

McLuhan comprendía bien no sólo la dimensión de los medios electrónicos de su época con prospectiva, sino también el valor de la poesía, la literatura, el arte, la música, en la reconfiguración del pensamiento. Es decir, elaboró un performance especulativo que deslocalizó las maneras de su época, por ello las asociaciones interpretativas de su obra dan saltos distantes entre un dato y otro, mezcla de tiempos, de imágenes, de autores. *Guerra y paz en la aldea global,* es un libro que junto con Quentin Fiore[2] elabora basándose en Joyce, el texto refleja esa combinatoria de datos cruzados que buscan articular una lectura de la guerra sobre una base literaria, imagen y texto discuten y lanzan ráfagas interpretativas-especulativas. Lo mismo se puede decir de *El medio es el mensaje*, libro clave en la desestructuración de la seriedad analítica.

El aforismo tiene la facultad de proveer concentración de contenido, pero sobre todo la cultura aforística establece una lúdica paradójica. Desde Lichtenberg el aforismo es un pensamiento disruptivo, disfrazado de totalidad nunca llega a congregar todo lo que quiere decir, se trata de un inacabamiento total. Así, las formas aforísticas han estado relacionadas con la ruptura de la frontera entre pensar y crear, se trata de un acontecimiento literario en el que lo que es pensado también es des-pensado. Probablemente el aforismo sea la primera gran manifestación de lo inconcluso, teniendo en cuenta que no-concluir no conlleva a la falta de compromiso, por el contrario, el aforismo es un compromiso con lo otro, reconociendo que eso otro no puede concluirse, igual que el poema, leer aforismos

[2] Marshall McLuhan y Quentin Fiore, *Guerra y paz en la aldea global*, España, Martínez Roca, 1971.

o escribir aforismos es aprender a congregar la continuidad a partir de lo inconcluso.

Así, el aforismo tiene todas las cualidades del performance, en primer lugar es insostenible en una continuidad permanente, ya que niega las formas literarias extensas, la continuidad de sentido depende a veces de asociaciones de sentido fortuitas, azarosas, aunque puede ser tematizado; en segundo lugar, en la forma del performance artístico, basado en el arte acción o la instalación, de las cuales es parentela, el performance no exige repetición, sino una forma de ritualidad cambiante, adaptativa, es decir, su estructura es repetitiva, pero su acontecer es variable. De ahí su ruptura con respecto a la teatralidad, mientras en las formas teatrales existen tres niveles narrativos (preámbulo, catarsis y desenlace), en el performance sólo la ejecución catártica se hace presente. Se trata de contenidos presentados sin apego al desenlace, de ahí su proceder como obra inconclusa, con infinidad de saltos al momento de ejecutarse. El proceder literario de McLuhan es muy elocuente con esta modalidad de expresión, nos llama a pensar que sus trabajos no terminan, basados en las analógicas metafóricas establecen un pensamiento especulativo propio de relaciones casuales entre lo que se piensa y lo que se muestra (escribir-ver). Hoy esas formas de proceder no son excepcionales, particularmente porque como lo apunta García Canclini, el arte pasa por un estado de pos-autonomía al establecer relaciones contaminantes con otros espacios de expresión. Pero en la época McLuhan esto era una transgresión.

Sin embargo, a pesar de ese *remix* disciplinario, la pregunta sigue vigente, ¿en qué medida el análisis social a través del pensamiento debe deslindarse del trabajo estético? Tal vez este suceder de las composiciones que contemplan ya el fenómeno estético se deba a la enorme contaminación de distintos órdenes propios de nuestro tiempo, como he señalado anteriormente, donde el lugar del arte no queda definido, además del reconocimiento paulatino

de esgrimir el arte como espacio propicio para interpretar con hondura rubros del conocimiento. Así, McLuhan trabajó temas como la aldea global, partiendo de Joyce, o la realidad virtual y el humanismo electrónico.

La enorme mezcla de temas que pueblan su obra van de problemas lingüísticos a problemas industriales, lo mismo se encuentran referencias de literatura (un marco muy presente) hasta medios de comunicación, procesos industriales, entre más. Es un tipo de *performance remix*, pastiche de colores varios, collage de ideas, montajes, además de una fuerte noción de futuro ligada a la ficción sociológica, no por nada sus trabajos tienen como base algunos desarrollos de la cultura *cyberpunk*.

¿Cómo comprender este dilema del performance en McLuhan? Sidney Finkelstein buscó demostrar en *El antihumanismo de McLuhan* (1975),[3] la manera peculiar de comentar la historia por parte de McLuhan. En un análisis meticuloso, al que le dedica la primera parte del libro, desmonta cómo McLuhan descontextualiza la historia, a partir de saltos mortales pasa de la historia egipcia a la historia industrial, motivo que le sirvió para dar con el tema de ambientes (escritura, imprenta, electrónica), en McLuhan el ambiente es medio, el medio es mensaje, la historia de medios es en sí misma la historia de mensajes. En McLuhan, para que los medios sean comprendidos como factor de cambio, son descontextualizados socialmente, alterados, mezclados, remixeados. Para Finkelstein, la historia de McLuhan es una historia falsa. En realidad se trata de una historia futurizada, dialogada en mosaico.

McLuhan, también es pionero en hacer sociología de la ficción, entendida como la forma particular de entender la realidad

[3] Sidney Finkelstein, *El antihumanismo de McLuhan*, España, Akal, 1975.

a partir de la especulación, para ello debe hacer un collage de ideas que conduzcan a la creación de un performance analítico. Ahora bien, podría parecer forzado hablar de performance, una manera deliberada de enmarcar su trabajo, sin embargo, la idea de performance tiene aquí una discusión pertinente. ¿En qué medida el dato real-empírico está relacionado con la veracidad? ¿No son también las modalidades estéticas formas de acceder a la veracidad?

Valdría la pena diferenciar entre objetividad y veracidad. Hay dos tipos de performances contemporáneos, aquellos que buscan la objetividad, como los modelos de la ciencia social que a toda costa quieren formular el registro de la realidad fidedignamente, perdiendo de vista que se trata también de una lectura discursiva, de la creación de un discurso. El agotamiento de este tipo de performance es evidente, pero paradójicamente se ha transferido a otros espacios de funcionamiento social, como la publicidad, la mercadotecnia, los espectáculos en tiempo real de la televisión (lo que siente, piensa, sueña, duele, en el sujeto), modelo de participación mediática: la participación del espectador como empírica objetiva de exhumación de la experiencia. Insiste este performance en la vida ordinaria, identidades de papel, credenciales para ser, identificaciones de pertenencia, formas de calificar socialmente a los sujetos, boletas, cartillas de vacunación.

Por otro lado, se relaciona con un funcionamiento específico de la imagen, siempre al servicio del mostrarse, las redes sociales son el ejemplo más adecuado, de un ambiente electrónico que a McLuhan le hubiera fascinado. Por ejemplo sobre este aspecto Marc Augé establece en su noción de futuro que la conversación cotidiana es una forma de atrapar el futuro, se trata de una conversación salteada, aquella que tiene necesidad de la presencia de los otros y que tiene nociones de revelación previsible, "y no tiene la pretensión de revelar la personalidad profunda de quienes las

hacen".[4] Las redes sociales establecen a partir de este criterio una modalidad de performance que busca veracidad, la construcción de marco veritables.

Este performance de objetivación, es un modelo programado (aunque todo performance lo es, ya que siempre es construido para un efecto), pero se trata de un programa al servicio de cuatro rubros: el performance político, el económico, el cultural y el mediático. En este tipo de performance la actuación es tomada como real, la que permite ejercer un efecto de imagen.

McLuhan entendía bien esto, al grado de que supo exponer su imagen desde este modelo. Pero su obra obedece a un tipo diferente de performance. El performance de veracidad, no busca establecer el dato real como objetivo, sino de mostrar juegos de verdad, se trata de distanciar a la verdad de su objetivo, llevarla a otros derroteros y desde ahí hacerla aparecer. Todo performance busca ausentar o aparecer: ausencia y presencia se dan la mano. Estar presente implica formar imagen actuada, experiencia escénica, jugar con la imagen implica hallar modalidades de la presencia, hacer ausencias.

Así, la obra de McLuhan hace presente realidades posibles (virtuales) alterando las verdades, jugando con ellas, extrayendo de ellas datos que le permiten intuir comportamientos futuros. La aldea global es un juego con el espacio y con condiciones de medios: todo es pequeño, está a la mano. El medio es el mensaje es una transferencia del contenido a la estructura. Los medios como extensiones del hombre significan la individualización corporal de la experiencia del hombre en el acontecimiento tecno-electrónico contemporáneo, fruto de la evolución de lo industrial. El ecosistema es una contaminación de medios, un remix de presencias y ausencias, pero también la delimitación del espacio como

[4] Marc Augé, *Futuro*, Argentina, Adriana Hidalgo, 2012.

dispositivo simbólico. McLuhan permite entender, no comprobar. Provocador de realidades y de polémicas, se erige aún, en su tiempo y desde su época, como un explorador solitario, como lo han llamado Carlos Fernández y Roberto Hernández Sampieri.

Bibliografía

Aguirre, J., *McLuhan: 25 años después*, Madrid, Universidad Complutense, 2006.

Horrocks, Christopher, *Marshall McLuhan y la realidad virtual*, España, Gedisa, 2004.

Fernández Collado, Carlos y Roberto Hernández Sampieri, *Marshall McLuhan: el explorador solitario*, México, Grijalbo, 1995.

Sempere, Pedro, *McLuhan en la era de Google*, México, Popular, 2008.

LOS AUTORES

Tanius Karam

Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, es profesor-investigador en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y en la Universidad Anáhuac. Es autor, entre otros libros, de *Veinte formas de nombrar a los medios* (2010) y compilador de la antología *Ciudades y heterodoxias. Ensayos y testimonios sobre Carlos Monsiváis* (2012); colaborador de las revistas *Zócalo, Revista Mexicana de Comunicación* y *Variopinto*.

Jorge Alberto Hidalgo Toledo

Licenciado en Comunicación y maestro en Humanidades, estudiante del Doctorado en Comunicación Aplicada en la Universidad Anáhuac. Presidente del Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación, 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 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 Universidad Anáhuac y 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).

Jesús Octavio Elizondo Martínez

Profesor-investigador en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, es doctor en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid, y licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Reconocido como "Senior McLuhan Fellow" del Programa McLuhan en cultura y tecnología por la Universidad de Toronto, es miembro de la *Charles S. Peirce Society* (Estados Unidos). Es autor de *La escuela de comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos del cambio tecnológico* (2009), y *Signo en acción el origen común de la semiótica y el pragmatismo* (2012).

Carolyn Guertin

Es profesora en la División de Idiomas y Comunicaciones de la Universidad de North Texas en Dallas, Estados Unidos, y miembro de la Facultad en los programas de maestría y doctorado en *Transart Institute* en Berlín, Alemania. Es "Senior mcLuhan Fellow" del programa McLuhan en cultura y tecnología de la Universidad de Toronto. Su más reciente libro, *Digital Prohibition. Priracy and Autorship in New Media Art* (2012).

Giovanni Nieto Juárez

Maestro en Diseño creativo digital por el Centro Universitario de Comunicación, y licenciado en Artes visuales por la UNAM. Ha participado en diversas exposiciones como diseñador: *Estética de lo siniestro,* ENAP-UNAM; *Trabajos colectivos,* Casa del Lago-UNAM; *Al desnudo: colectiva de dibujo,* Sistema de Transporte Colectivo Metro Ciudad de México.

Tatiana N. Sorókina B.

Profesora-investigadora de la UAM-Xochimilco, es licenciada y maestra en Filología (Lingüística y Literatura) por la Universidad Estatal de Moscú, Lomonósov, y doctora en Antropología con especialización en Lingüística discursiva por la Universidad Nacional Autónoma de México.

Pablo Gaytán Santiago

Profesor-investigador en el Departamento de Relaciones Sociales de la UAM-Xochimilco, es aspirante a doctor en Ciencias Sociales por la misma casa de estudios. Colaborador de la revista *Metapolítica,* actualmente transita de videoasta a *yutuasta*.

José Alberto Sánchez Martínez

Profesor-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, es doctor en Ciencias Sociales con especialidad en Comunicación y Política por la UAM-Xochimilco, y maestro en Comunicación con especialidad en nuevas tecnologías por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

Cada año *Versión académica* publica en su página electrónica un *e-book* que tiene como propósito abordar, desde las interpretaciones actuales de diversos intelectuales, la obra de algún autor transversal para los temas ejes correspondientes. En *Versión media*, se hace lo pertinente bajo la forma de un *blook*. En 2012 los autores abordados fueron Walter Benjamin (en el *e-book*) y Marshall McLuhan (en el *blook*). La expectativa de estas publicaciones es la de revisitar, cuestionar, y releer a la luz de nuestro tiempo, la aportación de dichos autores. La presente publicación constituye el primer número especial de *Versión. Estudios de Comunicación y Política.* Su objetivo es publicar en el medio impreso, una vez por año, la ampliación, el desarrollo minucioso y la profundización del *e-book* y del *blook*. El número especial de Versión es, desde ahora, una aportación al campo académico y humanista para el despliegue de un diálogo abierto y una re-exégesis crítica de la palabra seminal de autores capitales. Este es el caso de Benjamin y McLuhan. Miradas distintas que permiten iluminar, en zonas y registros heteróclitos, el horizonte de la comunicación y la política.

http://version.xoc.uam.mx

@RevistaVersión

versión@correo.xoc.uam.mx

revistaversionmedia@gmail.com

BENJAMIN
y las encrucijadas de la violencia

COORDINADORES: *Diego Lizarazo Arias / José Alberto Sánchez Martínez*

versión
ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN Y POLÍTICA
NÚMERO ESPECIAL 2012

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades
Departamento de Educación y Comunicación