

1. ¿Qué características distinguen de los medios de comunicación y sus soportes que sean capaces de modificar conductas? ¿Por qué?



McLuhan afirmaba que los medios forman un ambiente o entorno sensorial en el cual nos movemos como un pez en el agua; éstos no son sólo canales pasivos de información, sino que suministran el material del pensamiento y también moldean el proceso de pensamiento. Podríamos tomar como ejemplo claro del tema, el primer capítulo de la serie Black Mirror: Unos secuestradores amenazan con matar a la Princesa Susannah a menos que el Primer Ministro británico tenga relaciones sexuales con un cerdo. Ante la falta de respuesta por parte del Gobierno inglés, los secuestradores deciden compartir un vídeo con sus exigencias a YouTube. A partir de ahí, todo el asunto se vuelve viral. Aunque llegan a prohibir a las cadenas del país transmitir la noticia, casi todo el mundo es consciente de la misma ya que no se deja de propagar por Internet. La gente estaba tan preocupada por ver si el político cedía o no en televisión que perdieron todo el contacto con la realidad, sólo mirando las pantallas que transmitían información minuto a minuto.

El hecho de que la información se propague de manera imparable, hace que estemos inmersos en un mundo en el que lo real pasa por las redes sociales, las pantallas. En el capítulo hay una escena donde muestran cómo se viraliza un video en que los secuestradores muestran como supuestamente le extraen un dedo a la princesa. Todos los espectadores se encuentran pasmados

frente a las pantallas, aceptando la información sin cuestionarla, sin poner en duda lo que están viendo, y sin dejar en contacto con las pantallas ni por un segundo, por más que las imágenes fueran fuertes y chocantes.

La tecnología ha cambiado nuestra forma de vida en los últimos años de manera considerable. Estamos en contacto con pantallas la mayoría de nuestro tiempo, desde los smartphones, hasta las pantallas ultra hd cada vez más grandes. Sólo basta dos o tres segundos para obtener cualquier tipo de información, desde videos, fotos, hasta datos de todo tipo. Tenemos la posibilidad de compartir con el mundo entero cualquier tipo de información (podríamos hablar de una especie de cultura participativa) y de manera inmediata. Censurar cuesta ahora mucho más que antes, cuando bastaba con amenazar a un medio tradicional para que no se hiciera eco de una noticia. Ahora cualquiera puede subir un vídeo en YouTube, escribir un artículo crítico con algo e incluso utilizar Twitter para defender con pasión una causa y que en cuestión de segundos sea visto por millones de personas alrededor del mundo.

2. ¿Nos determinan los dispositivos tecnológicos o los entornos virtuales? ¿Por qué?



En mi opinión, creo que ambos nos determinan. Por un lado los dispositivos tecnológicos son los canales de los entornos visuales. Con el paso de los años los dispositivos fueron mejorando sus potencialidades, y lo que hace unos pocos años parecía casi imposible de vivenciar, hoy lo vivimos a diario. Estamos todo el tiempo rodeados de dispositivos, y estos nos conducen a los entornos virtuales. Los entornos visuales son los que nos determinan, pero necesitan de los dispositivos para que los usuarios puedan vivenciarlo. La Red no es tanto un instrumento de producción sino un ambiente de interacción y comunicación. Si bien el software mantiene todavía un enlace remoto con la realidad de las cabinas de pilotaje, la Red digital asume y constituye una

dimensión totalmente diferente. Los programas informáticos están a la cabina del piloto como Internet a todo el sistema aeroportual mundial. Sin embargo, definir a la Red un ambiente de interacción y comunicación no basta. Si bien existe una realidad común que los atraviesa, no todos los sitios son iguales o pueden ser investigados aplicando las mismas metodologías de análisis. real. La Red es usada, cada vez más, para comunicar, para jugar o para compartir con otros usuarios experiencias de tipo comunitario.

En el segundo capítulo de la serie Black Mirror se puede apreciar un entorno virtual al extremo, en un contexto que pareciera futuro, pero a la vez muy cercano a nuestro presente: lleno de pantallas y de interacción, publicidad casi inevitable. Los personajes de este capítulo están más pendientes de lo que ocurre en la pantalla que lo que ocurre a su alrededor. No sólo eso, sino que viven en ellas con su avatar virtual y viven para ellas. Por más exagerado que parezca, nuestro presente tiene mucho de lo que plantea este capítulo; no estamos muy lejos de aquello que se muestra.

3. ¿Cuál es la propuesta de comunicación que acerca R. Aparici y cuál representa las piezas producidas (App, Cuento, etc)?

Aparici plantea tres modelos de comunicación diferentes: bancario, falsamente democrático y horizontal.

En el primero un emisor envía mensajes a un receptor y este mensaje no tiene retorno, no tiene respuesta. Este es uno de los modelos más extendidos en el campo de la enseñanza y es el que ponen en práctica la mayoría de los medios de comunicación en su relación con las audiencias. En el segundo, en cambio, el emisor se dirige a los receptores y propone un feed-back (retroalimentación) de la comunicación. Pero, las respuestas que espera son sólo aquellas que refuercen su propio punto de vista. Utiliza una estrategia que parece participativa, pero lo que busca no es la autonomía de los receptores sino una dependencia que refuerce su propio punto de vista.

En el último, las relaciones que se establecen son dialógicas. En este modelo los papeles se intercambian de manera continua. En síntesis busca que cada persona pueda desarrollarse como comunicador.

En este modelo el receptor deja de ser un espectador o un reproductor para convertirse en un productor, un emisor de mensajes.

Los trabajos realizados para esta cátedra presentan características del modelo falsamente democrático. Esto se debe a que se genera un mensaje como emisores (en este caso, la aplicación o el cuento interactivo) y se espera cierta respuesta del receptor (la interacción esperada). También opino que tiene ciertos rasgos también del modelo horizontal, puesto que el usuario es libre de borrar la app o cuento cuando desee, y de generar ciertas acciones, como escribir una sugerencia o crítica, puntuar la aplicación, aunque de todas formas es limitado su campo de acción.

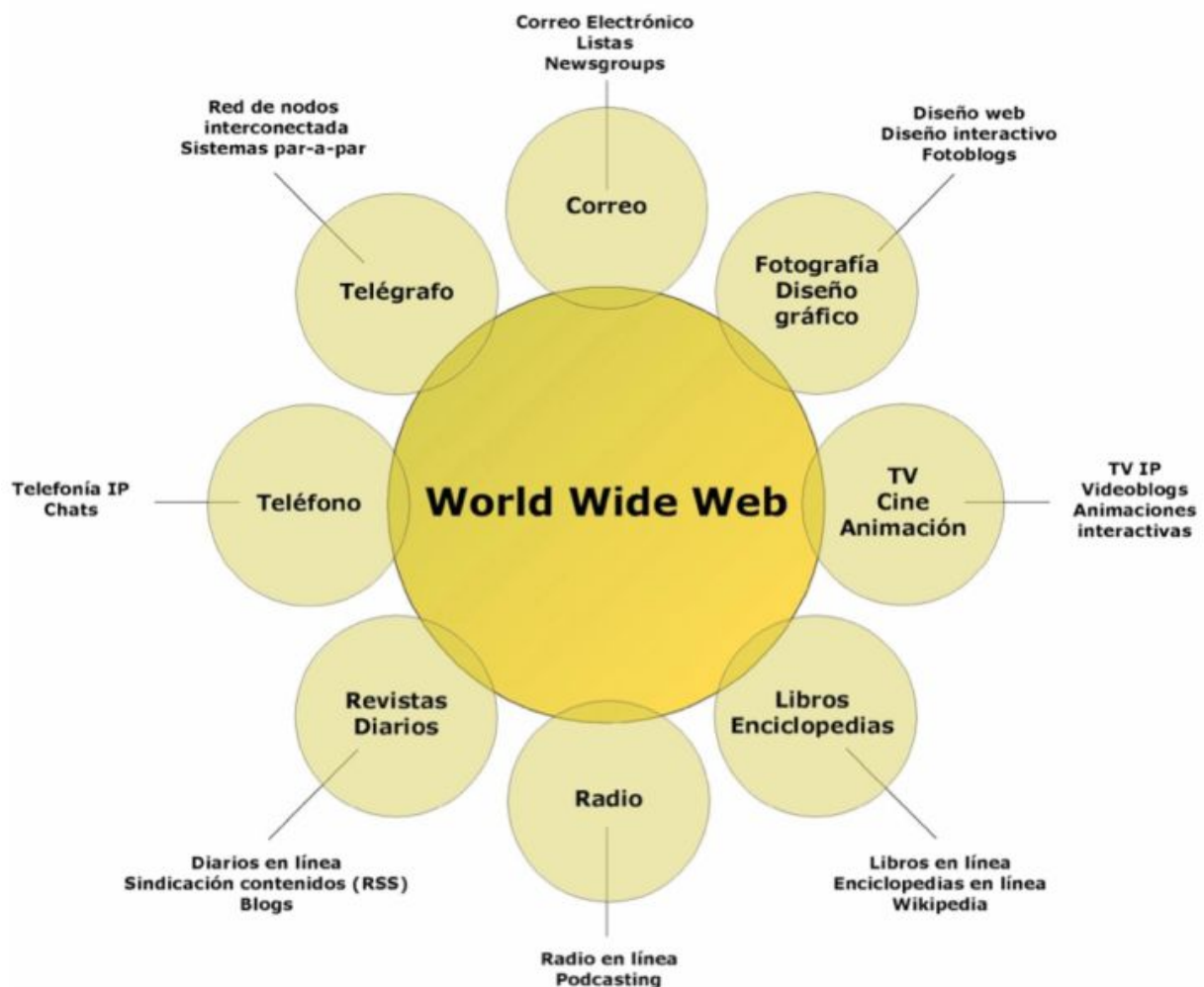
El proceso de comunicación con tecnologías es indirecta, inmediata, transmitida a través de una distancia de espacio, tiempo o de espacio-tiempo. El emisor y el receptor están unidos por un medio tecnológico. Los mensajes que se articulan a través de la mayoría de estos medios suelen transmitirse en una sola dirección y de forma unilateral, a veces motivado por las limitaciones del

propio medio y otras por la propia concepción comunicativa del emisor del mensaje que refuerza este tipo de modelo. Hay pocos medios que permiten la interactividad en tiempo real: la videoconferencia y la comunicación on line a través de Internet.

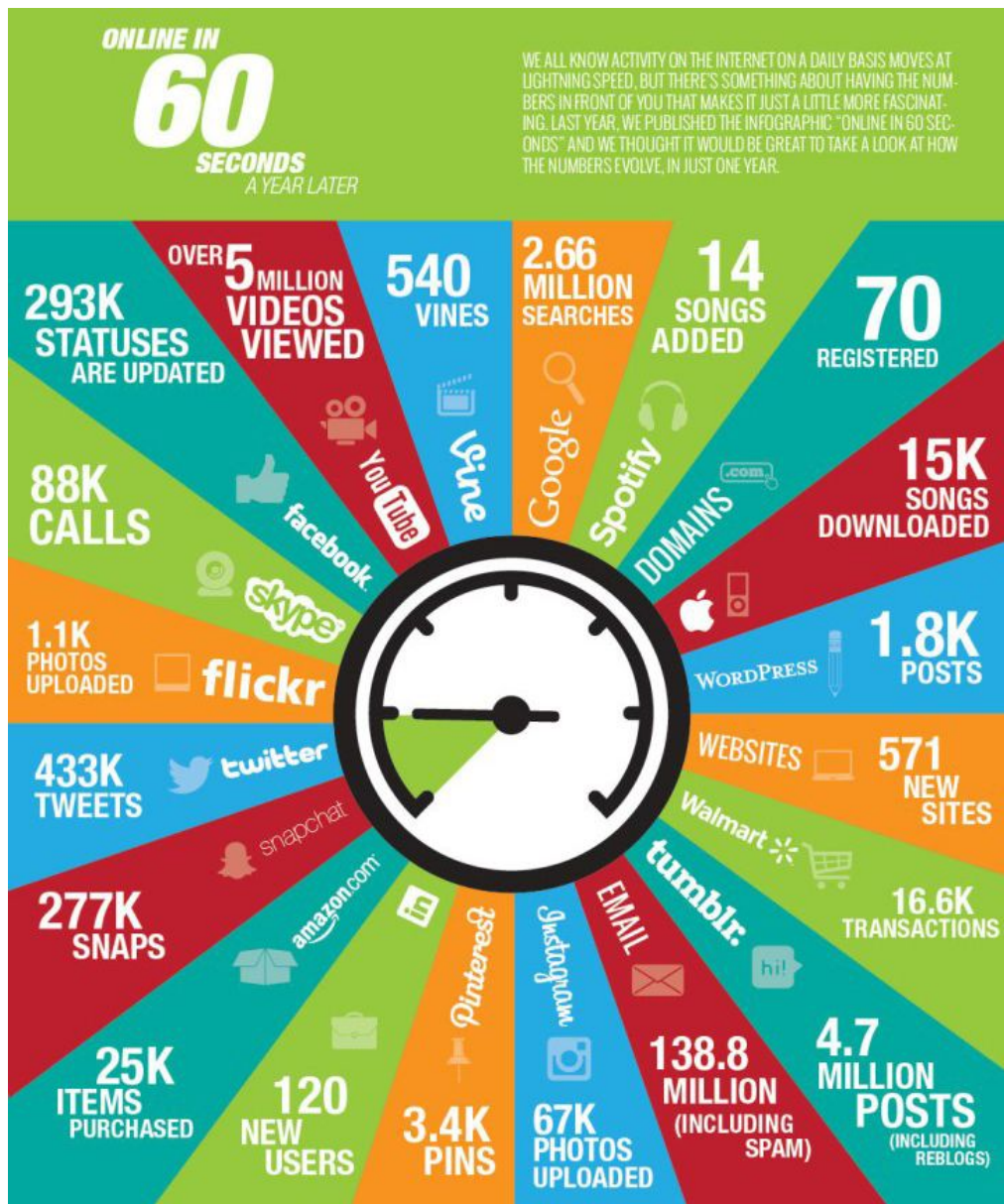
4. ¿Cómo sería un esquema de comunicación en RED actual que represente WWW hoy. Pensando en la evolución de la web. ¿Y en 10 años?

Carlos Scolari trata este tema en su libro Hipermediaciones. Y muestra una red con lo que él afirma como WWW hoy.

“La web remedia otros medios y éstos a su vez la remedian. De esta forma la web remedia la historia de los medios; en ella encontramos desde huellas del telégrafo, una tecnología que utilizaba un sistema binario -el código Morse- para transmitir información en una red de nodos a lo largo y ancho del territorio”, hasta el correo tradicional, pasando por los lenguajes audiovisuales, el teléfono; los diarios y las enciclopedias.” (Carlos Scolari, Hipermediaciones)



En mi opinión, más allá de que sea real que todas esas funciones son parte de la red y que tienen relación con medios pasados, el esquema es ya antiguo. Las redes sociales en muy poco tiempo llegaron para quedarse, y para que ahora sean una parte fundamental del World Wide Web. Hay ciertos nodos de este esquema que de a poco se están dejando de utilizar, como por ejemplo, el correo electrónico. La siguiente infografía detalla claramente cómo funciona actualmente la web con datos precisos. Como podemos observar, las redes sociales ocupan un lugar clave, y son aquellas que más participación tienen.



¿Y en 10 años?



El tercer capítulo de Black Mirror me parece que tiene cierto germen de lo que puede pasar en 10 años. Éste trata acerca de una realidad futura en la que todos podemos grabar, por medio de un chip dentro de nuestro cuerpo, todas nuestras vivencias y tendríamos una interfaz interna. Nosotros seríamos los dispositivos.

Creo que ya con la invención de Google Glass entre otras hacen que el paradigma empiece a cambiar para el lado de ya no depender de una computadora o de un medio ajeno para estar conectado en la web. Las tecnologías emergentes nos permitirán conectarnos más fácilmente (o quizás nunca desconectarnos) de una nube de poder de procesamiento sofisticado, inteligente y barato (incluso gratuito).

Ya de por sí todos los ámbitos de nuestra vida han cambiado por la web: la gente se comunica de otra manera y seguirá cambiando para bien o para mal. Las maneras de conectarse unos con los otros serán más dinámicas, más rápidas aún de lo que lo son ahora.