

## **Teórico 9- Clase 10 (21/05/24). Semiótica de los medios II - Unidad 3.**

### **Inmediatez, Hipermediación, Remediación**

**Prof. María Elena Bitonte**

#### **Contenidos:**

La evolución histórica de los fenómenos mediáticos y culturales desde la genealogía de medios. Tres categorías analíticas para el análisis del desarrollo evolutivo de los medios de comunicación y los cambios tecnológicos inciden en su transformación: *inmediatez*, *hipermediación* y *remediación*.

#### **Lectura**

- Bolter David y Grusin, Peter (2000). “Inmediatez, Hipermediación, Remediación”. En Cuadernos de Información y Comunicación, 16. 29-57.

...

### **Inmediatez, Hipermediación, Remediación**

En esta clase resumiremos la perspectiva histórica y evolutiva de Bolter y Grusin (2000) para observar tres procesos que según estos autores, caracterizan la evolución de los medios de comunicación y de los fenómenos culturales: *inmediatez*, *hipermediación* y *remediación*. El capítulo que vamos a desarrollar es del libro *Remediation. Understanding New Media*, inédito en español, escrito *a mano* por los autores. La manufactura artesanal del libro nos pone, de entrada, el foco en la materialidad técnica y en la incorporación de tecnologías anteriores en un medio nuevo. Como parte de sus experimentos, el mismo Bolter desarrolló una herramienta de escritura en hipertexto, llamada *Storyspace*, donde se han publicado diversas obras de ficción interactiva.

El enfoque de estos estudiosos es la Genealogía de medios, encuadre que se inscribe en dos corrientes: los Estudios Culturales y la Genealogía de Michel Foucault. Desde esta concepción la genealogía de los medios se define como proceso “antropotrópico”, es decir, de recuperación de formas perdidas en las nuevas representaciones que la tecnología crea. Desde esta aproximación, el objeto de estudio es la evolución de los medios de comunicación, más precisamente, la filiación histórica de los fenómenos mediáticos y culturales. Tres son las categorías analíticas que permiten comprender este proceso: *inmediatez*, *hipermediación* y *remediación*. En su conjunto, dan cuenta de cómo los cambios tecnológicos inciden en los procesos culturales.

El concepto central de esta tríada es el de **re-mediación**. Resalto la escisión para destacar la idea de una lógica mediante la cual los nuevos medios re-mediatizan a los medios anteriores, dándoles una nueva forma, lo que va a repercutir en cambios no sólo materiales y formales sino también en los modos de producción, circulación y

reconocimiento<sup>1</sup>. Bolter acuña el concepto de *remediación*, término que refiere a un proceso evolutivo y creativo, y se interesa especialmente en las nuevas interfaces digitales. Esta clase se articula y complementa el tema de la producción de sentido en interfaces digitales que vimos a través de la lectura de Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic*.

## 1. La lógica de la inmediatez

La lógica de la remediación convive con la lógica de la **inmediatez** y la **inmersión**. Se trata de una lógica que pretende ocultar la mediación entre el dispositivo y el sujeto que interactúa. Desde la perspectiva lineal pre-renacentista hasta la actualidad, se busca ocultar la mediación para crear una ilusión de realidad contigua: “La realidad virtual es inmersiva, es decir, es un medio cuyo propósito es desaparecer” (Bolter y Grusin, 2000: 30). Esto nos recuerda el postulado de Scolari (2004: 26), “[L]a mejor interfaz es la interfaz que no se siente”. La inmediatez está impulsada por un deseo de transparencia o “naturalidad”, efecto que se ha vuelto extremadamente lucrativo. La lógica de la inmediatez produce la opacidad del medio para que esto suceda. El espectador, con visión en primera persona, debe olvidar la interfaz digital. Un ejemplo de esta cualidad es la metáfora del escritorio, que vimos en la clase sobre *Hacer clic* de Carlos Scolari. Recordemos que la articulación entre la interfaz textual en pantalla, por un lado y el teclado operado por un usuario, por otro, se diseñó procurando asimilar el ordenador a un escritorio físico con sus enseres típicos: el lápiz ligado al mouse, hojas de papel, archivos, cesto de papeles y demás ideogramas. Una “interfaz ‘sin faz’ donde el usuario interactúa con los objetos virtuales, como lo hace en el mundo físico (fíjense que la oposición en este caso, no es virtual-real sino virtual-físico).

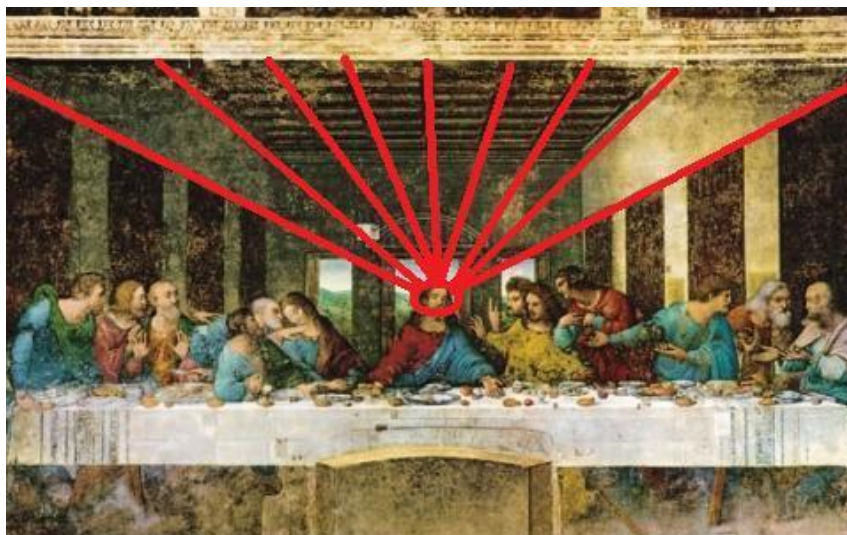
Según este análisis histórico-evolutivo, los medios anteriores a Internet perseguían la inmediatez mediante estrategias que se siguen usando hasta hoy en los productos digitales: la perspectiva lineal, el borrado y las diversas formas de automatismo.

- La **perspectiva lineal**, también llamada perspectivismo cartesiano en las artes plásticas, implica una visión racional, sin deformaciones y con cuidado de que las proporciones del cuadro guarden precisa correspondencia con el mundo retratado. Esta visión posiciona al sujeto que mira en un punto de vista único y privilegiado puede controlar el espacio como una totalidad. Las producciones artísticas medievales (S. V a XIV) enfrentan al observador a una superficie plana, escindida del cuerpo del espectador. En el Renacimiento (S. XV y XVI), con el descubrimiento de la

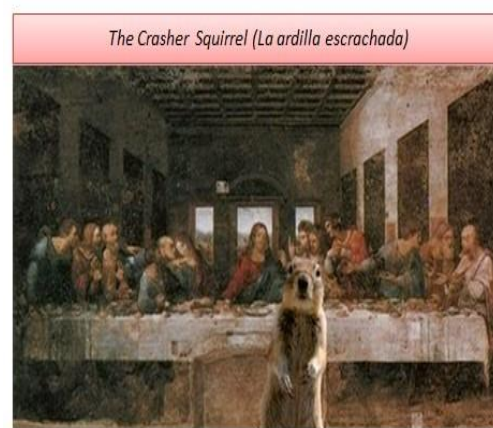
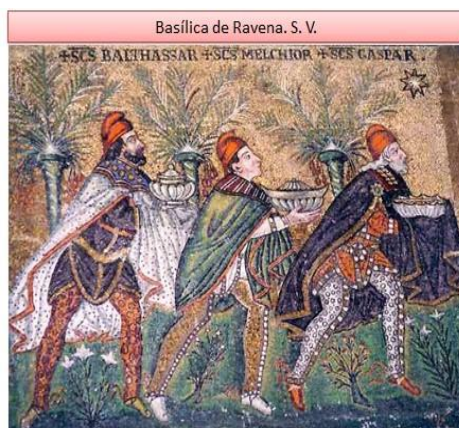
---

<sup>1</sup> Hay que tener en cuenta el modo laxo en que Bolter y Grusin designan a los medios. En su miscelánea mencionan la realidad virtual, pinturas, imprenta, libros, periódicos, fotografía, cine, televisión, enciclopedia, CD ROM, DVD, entre otros elementos de una enumeración, caótica en la que por momentos se pierde de vista la diferencia entre medio, lenguaje y soporte. Conviene en este punto, tener clara la categorización que realizan Stig Hjarvard (2016, *Mediatización: La lógica mediática de las dinámicas cambiantes de la interacción social*) y de Eliseo Verón (2004, “Prensa gráfica y teoría de los discursos sociales”) y que estudiaron con Amparo Rocha.

perspectiva, se empieza a proyectar un espacio tridimensional sobre planos bidimensionales. El espectador entonces, observa objetos con volumen.



*La última cena*, Leonardo Da Vinci, Santa María delle Grazie (S. XV).  
Ilusión de profundidad en una superficie plana.

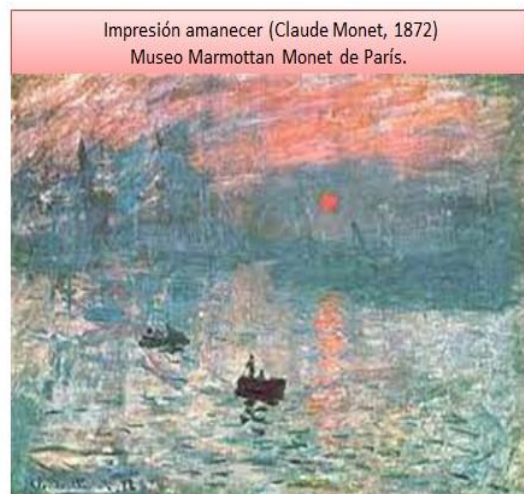


En la reproducción del mural de Los reyes magos la escena se desarrolla en un espacio plano. En cambio en la versión de la ardilla de *La última cena*, la mirada a cámara coloca al espectador en un “espacio umbilical”, fuertemente inmersivo<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Verón (2001 [1984], “El living y sus dobles: arquitecturas de la pantalla chica”. En *El cuerpo de las imágenes*, Buenos Aires, Norma) explicó cómo la TV de los ‘80 lograba crear un espacio contiguo entre el estudio y el living del hogar, un dispositivo de producción de contacto al que designó como “espacio umbilical”, generado principalmente por el operador 0-0 (los ojos en los ojos). En Verón (2013, “¿Seguimos en contacto?”, en *La semiosis social 2* y 2003. “Televisión y

- El **borrado** es la creación de un espacio continuo (o antes bien, contiguo, metonímico, diríamos) entre la pieza plástica y el espectador, que simula que la interfaz no está, que no hay pantalla, que no hay cámara, que no hay pincel, que las cosas, simplemente están ahí y las vemos. “Al borrar la superficie pictórica -dicen Bolter y Grusin, 2000: 33) de este modo, se oculta y se niega el proceso de la pintura a favor de un producto perfecto. Aunque la borradura no fue ni mucho menos universal en la pintura europea, incluso antes del siglo XIX, sí resultó desde luego una técnica importante para la creación en los cuadros de un espacio continuo con el espacio del espectador. Esta continuidad entre el espacio pintado y el “real” se manifestó particularmente en el arte del engaño del ojo o *trompe l’oeil* (esas creaciones que confunden la vista de tan reales que son). Una célebre anécdota del historiador, Plinio el Viejo, relata un extraordinario ejemplo de inmersión. Cuenta que el artista griego Zeuxis (S. V antes de nuestra era), en ocasión de una competencia, llegó a pintar unas uvas tan reales que incluso los pájaros, cuando corrió la cortina que la guardaba, se lanzaban a picotearlas! La sorpresa fue cuando le pidió a su competidor que corra la cortina, la cortina estaba pintada.

El Realismo (S. XIX) impuso un precepto de verosimilitud y transparencia, que borró al artista y al narrador literario e hizo que el destinatario entrara en el espacio ficcional como en un espejo. Al contrario, el impresionismo (S. XIX) volvió a llevar, autorreferencialmente, la atención del ojo a la superficie del lienzo (las huellas de las pinceladas marcadas ostensiblemente, como revelando el artificio: si están las huellas, está el pintor). A principios del S.XX, el Cubismo fragmentó la experiencia visual segmentando los objetos y construyendo un punto de vista multifocal. Y a mediados del S. XX, ya los movimientos de Vanguardia desviaron definitivamente la atención hacia los procedimientos de producción.




---

política: historia de la televisión y campañas presidenciales”, retoma este dispositivo fundante del medio televisivo para describir las etapas históricas y los interpretantes de la TV a lo largo de su historia.

Esta periodización en una clase de semiótica de los medios –que no es una semiótica del arte- nos tienen que llevar a pensar que las experiencias inmersivas no son un rasgo exclusivo de los géneros digitales sino –como ya lo hemos planteado reiteradamente- un anhelo que han perseguido desde hace siglos, diferentes géneros del arte y la cultura. La pregunta es entonces ¿cuáles son las operaciones semióticas que producen un efecto de inmediatez e inmersión?

- El **automatismo** es la automatización de la técnica de representación, que puede lograrse por con mecanismos ópticos, como la cámara oscura, con mecanismos mecánico-químicos, como en la fotografía o electrónicos, como en la fotografía digital. La cámara oscura es un dispositivo sencillo que consiste en una caja cerrada con un pequeño orificio en un extremo que permite entrar un rayo de luz que forma una imagen invertida del otro lado de la caja. Este mecanismo es la base de la fotografía, que usa una lente, que es como el agujero por donde entra la luz y se enfocan las imágenes para capturarlas (cuando se abre el obturador, la luz pasa a través de la lente y se fija la imagen en la película). Y la fotografía digital, logra el mismo objetivo por medio de sensores que registran la información de la imagen mediante pequeñas células fotoeléctricas (píxeles) que captan la luz del exterior y se manifiestan en descargas eléctricas.

La fotografía y las imágenes digitales, de una forma u otra, producen inmediatez por automatización pero también, eliminando al sujeto agente (el fotógrafo). En la fotografía digital la borrada del actor humano se produce algorítmicamente. El resultado es que es prácticamente imposible diferenciar una imagen digital de una química. En este sentido, el teórico del cine francés, André Bazin (1918-1958) sostenía que la fotografía y el cine satisficieron la obsesión de nuestra cultura, por el realismo.

El efecto de inmediatez también puede producirse seleccionando imágenes verosímiles (no distorsionadas ni atípicas) que produzcan un efecto de real, o implicando al espectador en la imagen. Esto se emparenta con la noción de “punctum” acuñada por Roland Barthes (1981) en *La Cámara lúcida* es ese punto de la fotografía que parece volverse inmediato para el espectador y lo “punza”<sup>3</sup>. Este efecto también es registrado por Christian Metz (1977, *Le signifiant imaginaire, psychanalyse et cinéma*) cuando describe el aparato cinematográfico como un elemento técnico que sume al espectador en un estado hipnótico de inmediatez. La inmediatez ha sido también un efecto logrado por la TV anterior a la década del '80, sobre la que teorizó Eco, en *La estrategia de la ilusión*<sup>4</sup>. En ese libro hay un capítulo, “TV: La transparencia perdida”, en el que explica cómo la *paleo-televisión* construye una ilusión de transparencia al presentar información de manera objetiva, separándola de la opinión y de forma directa, aparentemente sin

---

<sup>3</sup> Digamos que la fotografía conjuga lo icónico de la imagen y lo indicial del contacto en la medida en que contiene un punto de fuga que dispara un flechaje hacia el espectador.

<sup>4</sup> Eco, Umberto (1987). TV: La transparencia perdida, en *La estrategia de la ilusión*. Buenos Aires: Lumen y De la Flor.

mediación (ocultamiento de micrófonos jirafas, cámaras y cualquier aparato que pusiera al descubierto el artificio).

Quiero mostrarles un raro ejemplo de inmersión aplicado a una pieza de publicidad gráfica con la que me topé un 26 de septiembre de 2010, en la sección política del diario argentino Perfil. Es una publicidad de la tarjeta de crédito American Express.

PERFIL - Domingo 26 de septiembre de 2010

POLITICA

DENUNCIARÁ UNA ADQUISICIÓN IRREGULAR

### En su embestida contra Clarín, el Gobierno ahora apunta a Canal 13

Con el aval del titular del ex Comfer, Gabriel Mariotto, ex trabajadores de la emisora harán el viernes su presentación.

MARIANO COMFER/AGENCI

El oficialismo prepara una nueva embestida contra el Grupo Clarín. Esta vez denunciarán la supuesta adquisición irregular de Canal 13 y la presunta violación del régimen de radiación. En este sentido, se esperaba se sumara a la denuncia por la adquisición del Papel Prensa, El Nueve y la radiación de los canales en la pila del cable.

La investigación del oficialismo tiene dos frentes. El primero es el 1º de octubre, una comisión de ex legisladores de izquierda encabezará una conferencia de prensa para revelar las irregularidades en la privatización del 13.

En esa conferencia habrá apoyo oficial. Estará la pres-

AL FRENTE, Mariotto dijo que sí. También podría estar...

la entrega de la emisora al Grupo de Excentria, Herrera de Noble. "Los veo que continúan con esos documentos, vamos a retomar la investigación en la Cámara de Diputados", indicó.

El organizador de la conferencia, José Carlos Rodríguez, denunció que Carlos Menem "regaló" a Clarín el Canal 13 asumiendo la presidencia de la Nación, según argumenta el artículo "¿Por qué sí?" de agosto del diario "El Adelanto". En el artículo se denuncia reclutamiento de funcionarios para los dos canales. Se produ-

CONVOCATORIA K

### Marcha para presionar a la Corte Suprema por la nueva Ley de Medios

Mientras se aguarda un pronto fallo de la Corte sobre la Ley de Medios, pasados se realizará una marcha frente a Tribunales para defender la norma im-

El magistrado de la Corte Suprema, Juan Carlos Álvarez, se reunió con el piloto de un año para adecuarse a la nueva legislación. Ese punto es clave ya que el Gobierno aspira a que el movimiento se vea obligado a desmantelar cuanto antes - Clarín en 2004. La Corte es una institución por sí misma y sus decisiones son definitivas y organizadas socialmente y de derechos humanos. Ese mismo grupo propagó los 21 puntos que fueron el puntaje inicial de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. En los últimos meses, algunos sectores tomaron distancia por la "burocratización" del proceso, según dijeron a PERFIL algunos referentes. Uno de los que se alzó fue la diputada Cecilia Marchionni, de Libertad del Sur, una de las voces más escuchadas de la cruzada.

La vida es un gran lienzo, arrójele toda la pintura que pueda

Libere su potencial

En el nivel plástico, el plano de fondo simula un lienzo negro donde se aprecian manchas esparcidas indiscriminadamente, como salpicaduras. En el nivel lingüístico, dos enunciados nos interpelan: *la vida es un gran lienzo* (metáfora) y *“Arrójele toda la pintura que pueda”* (exhortación dirigida al destinatario). Ambas convergen en la construcción de un lector-pintor que se sitúa en el fuera de campo desde donde se supone, provienen las manchas. Se configura así un espacio metonímico o umbilical (Verón, 1985) de la producción de sentido. *¿Quién salpica la tela?* La Teoría de las Operaciones Enunciativas nos va a ayudar responder a esta pregunta. Lo que está en juego en este tipo de enunciación es la modalidad 4 descrita por Antoine Culioli (Bitonte y Grigüelo, 2011: 13 y ss.)<sup>5</sup>, que establece una relación inter-sujetos, (entre el enunciador y el enunciatario o co-enunciador).

<sup>5</sup> Bitonte, María Elena y Liliana Grigüelo (2011). “De la enunciación lingüística a la comprensión del lenguaje audiovisual. Una punta sobre enunciación”. Material de *Semiótica de los Medios*, Cátedra Rocha. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, UBA. [https://drive.google.com/file/d/10ieZ7osHcgE3CwQhDggPYU7xhX7Jg7VW/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/10ieZ7osHcgE3CwQhDggPYU7xhX7Jg7VW/view?usp=drive_link)

Esta modalidad supone una relación de co-presencia entre un Ego y un Alter cuyos principios son:

- *Co-espacialidad y co-temporalidad* entre co-enunciadores. Ambos se encuentran inmersos en un espacio contiguo propiciado por el propio texto. Esta ilusión se construye como efecto de ciertos operadores verbales y no verbales indiciales, como los siguientes:
- Marcas verbales y no verbales de valor *deíctico*, en este caso, la segunda persona (Arrójele), índices de oralidad, como el modo verbal exhortativo y el tono exclamativo, operadores kinésicos como las salpicaduras.
- La construcción de un punto de vista lineal y el borrado, que coloca del otro lado a un enunciatario inmerso y cómplice, como efecto de lo visual: ¿quién salpica?
- La aserción no parte de un enunciador único: la responsabilidad del enunciado se comparte entre los co-enunciadores. En este caso, “la vida es un gran lienzo” ¿quién lo afirma?
- Todos estos procedimientos remiten a un sujeto de la enunciación que delega la responsabilidad enunciativa sobre el lector a quien, sea quien sea, “*por el hecho mismo de que lo lee, eso le está dirigido*”<sup>6</sup>.

Pero hay más. Notemos que la extensión de las salpicaduras hacia el fuera de cuadro alcanzan a la noticia, violando un límite prohibido. ¿Cuáles son los alcances de semejante invasión de manchas sobre el espacio cotexto escrito? Las marcas de pintura desparramadas son atribuibles al propio lector-pintor, inmerso en el cuadro como efecto de toda esta configuración estratégica, quien avasalla negligente o irrespetuosamente el espacio informativo. Esta acción se puede leer como *un comentario negativo sobre las noticias* si no como un verdadero escrache. Y si prestamos atención a cuáles son las noticias que han sido mancilladas, no son cualquiera. Se refieren a la instrumentación de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. ¿Quién es responsable de esta transgresión? ¿el editor del periódico? ¿la empresa que publicita? ¿quién se encuentra frente a la composición gráfica? El culpable no está a la vista pero el medio y la marca se aseguraron de señalar al principal sospechoso: el lector, atrapado -quíralo o no- en el espacio desde donde provienen las salpicaduras.

Pensemos en las metáforas que usamos cotidianamente para referirnos a experiencias de inmersión: uno se interna en una novela, está atrapado por un cuento (en esa experiencia que tan bien ilustró Cortázar en *Continuidad de los parques*), se introduce en un artículo, se sumerge en un film, está en vivo o se traslada en directo al lugar de los hechos, se mete en Internet, entra en un sitio web, está en IG, Facebook, TikTok, ¡Hola, estoy usando WhatsApp!

Un ejemplo más que ayuda a comprender la complejidad de las operaciones que construyen el efecto de inmediatez. Reparemos en la siguiente pieza gráfica. Creada por

---

<sup>6</sup> Para saber más sobre este tipo de modalidad ver Fisher, Sophie y Verón, Eliseo « Teoría de la enunciación y discursos sociales”. En Fisher (1999) *Énonciation. Manières et territoires*, Paris: OPHRYS. Traducción castellana disponible en Academia.edu .

el artista digital Travis Hammond en 2010 y que circuló durante la pandemia COVID19 como una nueva versión de los imemes de La última cena donde la mesa estaba vacía debido a las restricciones que imponía el ASPO:



Iphone last supper

<http://search.it.online.fr/covers/?paged=161>

Notemos el efecto de inmersión dado no sólo por la perspectiva sino por el punto de vista fotográfico tomado por el Iphone que aparece en primer plano, como punto de enfoque visual simulado, como si usted (sí, usted) estuviera tomando la foto.

Bolter y Grusin afirman que para comprender la inmediatez de los medios digitales, es importante entender que los usuarios de Internet, tanto como las audiencias del cine y la televisión populares, tienen como objetivo la representación inmediata de lo real y que los avances tecnológicos se dirigen a ese fin. Continuemos con la lógica de la hipermediación.

## 2. La hipermediación (del gr. hiper = super, más allá de)

Es el estilo de producción visual basado en una estructura de “ventanas”, que permiten trascender el texto, como sucede en las páginas Web, en la interfaz del escritorio, en los videojuegos y en otros productos multimedia. La página web de Wikipedia ilustra de modo ejemplar lo que es una Página web, como metáfora de la página de un libro que contiene en su interior páginas que se vuelven a abrir en otras páginas y así, como “El libro de arena” de Borges. Noten el recuadro que ilustra la entrada de la enciclopedia, que es la misma imagen de la página web de Wikipedia que contiene autorreferencialmente la ilustración de la página web de Wikipedia como una sucesión de espejos enfrentados reproduciéndose al infinito.





Contribuye al conocimiento que necesitamos para un futuro sostenible

## Página web

 87 idiomas

 Contenidos ocultar

 Artículo Discusión

 Leer Editar Ver historial Herramientas

Inicio

Elementos

Navegación

Tipos de páginas web

Despliegue

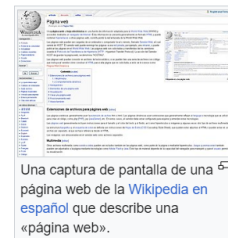
Véase también

Referencias

Enlaces externos

*No debe confundirse con [sitio web](#).*

Una **página web** es un documento de la [World Wide Web](#) «con dirección propia».<sup>1</sup> Las páginas web son entregadas por un [servidor web](#) al usuario y mostradas en un [navegador web](#) para que actúe como «unidad de recuperación» de la información almacenada en su interior.<sup>2</sup> Un sitio web está formado por muchas páginas web enlazadas bajo un nombre de dominio común.<sup>3</sup> El nombre «página web» es una metáfora de las páginas de papel encuadernadas en un libro.


 Una captura de pantalla de una página web de la [Wikipedia en español](#) que describe una «página web».

### Elementos [ editar ]

Una página web es un documento estructurado. El elemento central de una página web es un archivo de texto escrito en el [Lenguaje de Marcado de Hipertexto](#) (HTML) que especifica el contenido de la página web (incluidos los enlaces llamados hipervínculos) a otros recursos web, principalmente otras páginas web, y a diferentes secciones de la misma página web).<sup>4</sup> Los contenidos [multimedia](#) de la web, como [imágenes](#), [videos](#) y otras páginas web, pueden incrustarse directamente en una página web para formar un documento compuesto.

La hipermediación se caracteriza por la fragmentación (estructura de bloques), la diversidad de los puntos de vista (ya que cada ventana tiene su propio punto de vista visual) y por la heterogeneidad de los materiales que combina (imágenes, sonido, texto escrito, animación, vídeo). La característica principal de dichos elementos o nodos es que se abren y conectan con otros generando una infinidad de nuevas conexiones. Imaginen el asombro de un lector del siglo XIX que al tocar una nota al pie se le apareciera inmediatamente un libro entero..!

Esta configuración es *interactiva*, el usuario debe activarla “haciendo clics” (para decirlo como Scolari) seleccionando y ejecutando los distintos elementos del menú. La interacción del usuario estorba la transparencia al generar una interfaz evidentemente mediada. Vista así, los procedimientos de hipermediación digital contrarían la lógica de la hipermediación porque lugar de producir inmediatez expone de manera autorreferencial la mediación técnica del proceso de producción. Por eso Scolari señalaba que la mayor preocupación de los diseñadores es borrarla. Esto es a lo que se refieren los autores al hablar de “la doble lógica de la remediación” (38).

“La hipermediación contemporánea ofrece un espacio heterogéneo en el que la representación no se concibe como una ventana al mundo -dicen Bolter y Grusin, 2000: 41) sino más bien como un mundo “con ventanas en el mismo”, ventanas que se abren a otras representaciones de otros medios”.

La inmediatez ha sido el efecto dominante en la producción cultural occidental. La hipermediación, en cambio, las hace visibles recreando antiguas técnicas de evidencialización del arte Barroco y Flamenco. Gran ejemplo de hipertexto es el altar de estilo flamenco de Arnt von Kalker (circa 1669, Museo de Arte Medieval de París) que, al abrir sus cajones deja ver diversas escenas de la Pasión de Cristo. El procedimiento

creativo es la fragmentación. Otro ejemplo emblemático es *Las Meninas* de Diego Velázquez (1656, Museo del Prado), que revela el artificio, exhibiendo el detrás de escena de lo que está pintando el artista.



Bolter y Grusin aluden también al fenaquitoscopio, inventado en el siglo XIX), que combina inmersión (impresión realista de movimiento) con hipermediación (experiencia visual compleja y multidimensional para el espectador).



Más contemporáneamente los géneros de la prensa escrita (periódicos y revistas) supieron usar procedimientos hipermediáticos en su estilo gráfico de ventanas que incluyen la indicación de los números de página donde hay que entrar para seguir leyendo el fragmento de texto que se presenta en primera plana. Este sería para Verón una operatoria indicial. Hoy, los diarios digitales, que remedian la prensa gráfica, funcionan hipermediáticamente, incluyendo numerosos operadores indiciales de producción de sentido: hipervínculos (que permiten a los lectores acceder a información adicional sobre

un tema específico haciendo clic en el enlace), comentarios de lectores que permiten interactuar con el medio a través de sus opiniones, redes sociales a las que se accede mediante botones y prolongan la cadena de interacciones en línea (Facebook, Twitter, LinkedIn, etc.), elementos multimedia (imágenes, videos, gráficos interactivos), encuestas, votaciones en línea, suscripciones, notificaciones y recomendaciones sobre últimas noticias, temas específicos o preferencias, a través del correo electrónico o mensajes *push*, etc.

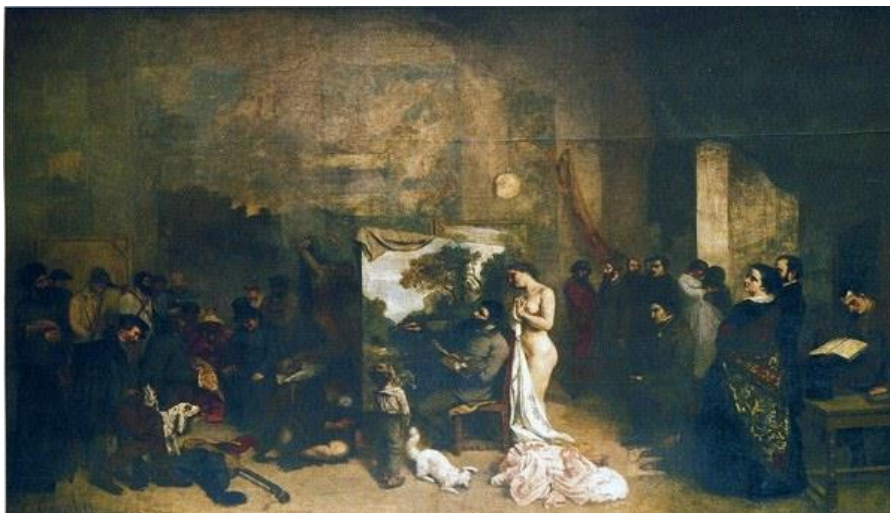


### 3. La lógica de la remediación

“No pretendemos que la inmediatez, la hipermediación y la remediación sean verdades estéticas universales; más bien las consideramos prácticas de grupos específicos en épocas específicas. Aunque la lógica de la inmediatez se ha manifestado desde el Renacimiento hasta nuestros días, cada manifestación en cada período puede ser significativamente diferente, y la inmediatez puede significar una cosa para los teóricos, otra para los artistas y creadores, y una tercera para los espectadores. Esta diversidad es aún mayor para la hipermediación, que parece causar siempre reacciones diferentes a la lógica contemporánea de la inmediatez. La remediación siempre opera subyaciendo a las asunciones culturales actuales de la inmediatez y la hipermediación” (Bolter y Grusin, 2000: 29).

Es importante destacar que la *remediación* no es tan simplemente “la representación de un medio en otro medio” (Bolter y Grusin, 2000: 51). La genealogía que plantean los autores “se define por las relaciones formales dentro de y entre los medios, así como por las relaciones del poder y prestigio cultural”. Este enfoque, como se pudo apreciar a través de los análisis precedentes, pone el foco en los procedimientos formales que puede poner en obra un medio cuando es retomado en otros medios, según las condiciones tecnológicas que se le habilitan, pero también, de las formas de interacción que posibilitan y de los efectos discursivos (*relaciones de poder y prestigio*). En términos semióticos, la lógica de la remediación no se refiere tan simplemente a medios antiguos y nuevos sino también -y sobre todo- a los soportes, géneros y estilos de época y las consecuentes transformaciones de sus procedimientos retóricos y estrategias enunciativas.

Bolter y Grusin se remontan a la idea de Marshall McLuhan (1964, *La comprensión de los medios*) de que *el medio es el mensaje*, resaltando la importancia del aspecto material y técnico. De este enfoque resulta que el lenguaje oral está contenido en el medio escrito, la escritura manual y el telégrafo en el medio de prensa; la prensa escrita en la prensa digital; la carta manuscrita está en el email; el cine absorbió la tecnología digital (que paradójicamente se vuelve a las técnicas de la animación que adoptó en sus orígenes)<sup>7</sup>; la realidad virtual remedió a la televisión y al cine mediante la estrategia de la *incorporación*, y así. Como vemos esta concepción se traslada a diversas situaciones: cuando una película toma escenas prestadas de otra anterior, cuando una pintura retrata una escena dentro de otra escena como *Las meninas* de Velázquez o el *El atelier* de Courbet, cuando las plataformas de medios conectivos reproducen cine o documentales, hay remediación.



El atelier (Courbet, 1855).

El primer ejemplo de remediación que mencionan Bolter y Grusin para explicar este proceso es el pasaje del libro al cine. En efecto, la lógica de la remediación puede verse en el cine Hollywoodense de la primera mitad de los '90. En ese período, Hollywood produjo numerosas versiones de novelas clásicas<sup>8</sup> cuya recreación cuidó mucho los aspectos de ambientación, vestuario y localizaciones de los textos originales. Esos “préstamos” suponen tomar algo de un medio (el libro) y reutilizarlo en otro (el cine). Pero asombrosamente –salvo en los créditos- los filmes no contenían ninguna

---

<sup>7</sup> Un interesante artículo de Lev Manovich que expone la hipótesis de que las imágenes digitales del cine y los medios digitales están absorbiendo rápidamente la animación cinematográfica tradicional (2008. “El cine, el arte del index”. En La Ferla, Jorge (comp.). *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas predigitales y postanalógicas*. Buenos Aires: Aurelia Rivera. [https://www.academia.edu/11576930/Artes\\_y\\_Medios\\_Audiovisuales\\_Un\\_estado\\_de\\_situaci%C3%B3n\\_II\\_LAS\\_PR%C3%81CTICAS\\_MEDI%C3%81TICAS\\_PRE\\_DIGITALES\\_Y\\_POST\\_ANAL%C3%93GICAS](https://www.academia.edu/11576930/Artes_y_Medios_Audiovisuales_Un_estado_de_situaci%C3%B3n_II_LAS_PR%C3%81CTICAS_MEDI%C3%81TICAS_PRE_DIGITALES_Y_POST_ANAL%C3%93GICAS) ).

<sup>8</sup> *Mujercitas*, Louisa May Alcott, 1868 (Gillian Armstrong, 1994); *Sensatez y sentimiento*, Jane Austen, 1811 (Ang Lee, 1996); *Sueño de una noche de verano* de Shakespeare, 1605 (Michael Hoffman, 1999); etc.

referencia explícita a las fuentes, lo que a juicio de Bolter y Grusin fue un recurso para no romper la ilusión de inmediatez. Esto pone en primer plano en la observación de los procedimientos constructivos, como premisa metodológica.

Finalmente, la remediación se refiere al proceso mediante el cual los nuevos medios de comunicación incorporan a los medios predecesores. Pero esto no supone que los medios anteriores son simplemente reemplazados o imitados por los nuevos, sino reconfigurados en un proceso creativo, según las nuevas condiciones tecnológicas y culturales. Los modos en los que los medios digitales remedian a los predecesores puede darse en diferentes medidas, en un espectro que depende del grado de competición o rivalidad entre los nuevos medios y los antiguos. Por ejemplo,

1) Remediación **transparente**. Los medios digitales pueden modernizar al viejo pero manteniendo su presencia o apariencia, por ejemplo, como vimos, una página web puede remediar un periódico al presentar noticias de manera digital pero manteniendo la estructura y el contenido similar a un periódico impreso. Lo mismo en el caso de los repositorios y archivos de imágenes o libros digitales, donde el medio trata (trata) de transparentarse para que el usuario “se halle ante el texto original”:

“En esos casos, el medio electrónico no se sitúa en oposición a la pintura, la fotografía o la imprenta; más bien el ordenador ofrece un nuevo sistema de acceso a esos materiales anteriores, como si el contenido del viejo medio simplemente se vertiera en otro nuevo” (Bolter y Grusin, 2000: 51).

2) **Remediación translúcida u opaca**: mejora o **moderniza** al viejo medio, manteniendo a la vez la presencia del antiguo. En este caso, subraya la diferencia en lugar de borrarlo. Por ejemplo, las enciclopedias en CD Rom intentaban mejorar la experiencia de las enciclopedias impresas. Otros ejemplos de esto son los comentarios de lectores que, a diferencia de las antiguas cartas de lectores se actualizan en tiempo real. Los sitios web de noticias, enciclopedias, etc. que modernizan la experiencia del texto impreso.

3) Otras veces la remediación puede **absorber** (disolver o reemplazar) al medio anterior casi totalmente. Por ejemplo, los DVD reemplazaron a los videos VHS, o YouTube y las plataformas de cine en streaming sustituyeron al DVD, que ya quedó obsoleto. En estos casos “el nuevo medio remedia intentando absorber el viejo medio totalmente” (Bolter y Grusin, 2000: 52). Por ejemplo, el cine contemporáneo absorbió la animación tradicional bajo la ideología de la transparencia, desde el caso paradigmático de Toy Story (1995) hasta la más reciente Pinocchio de Guillermo del Toro (2022), realizada con la técnica de *stop-motion*. Los videojuegos remedian al cine (cine interactivo, o documental interactivo, donde los interactores se convierten en protagonistas de una narración cinematográfica e intervienen en la construcción del relato). Podríamos pensar si el pasaje de la radio al podcast es un ejemplo de este tipo de remediación o directamente, son géneros distintos.

4) Una última forma de remediación es la que según los autores, ocurre cuando un film toma elementos de otro anterior, como vimos arriba, en los casos de *Vértigo* en *Strange*

Days o cuando una pintura incorpora a otra como, *El atelier* de Courbet. Esto, que en general los semiólogos argentinos conceptualizan en términos de *transposición* (noción que se inscribe en la tradición de estudios iniciados por Oscar Steimberg y Oscar Traversa y continuados por María Rosa del Coto), para Bolter y Grusin son ejemplos de remediación. En nuestra investigación UBACYT hablamos, en estos casos de “retomas”.

Tres conclusiones principales surgen de esta aproximación:

- 1) Una es que el mayor objetivo de los procedimientos técnicos, efectos especiales y animación es alcanzar la transparencia, como si el texto fuera una ventana abierta a la realidad, para decirlo en términos de Umberto Eco.
- 2) La segunda conclusión es que la incorporación de un medio en otro medio forma parte del desarrollo evolutivo de los medios de comunicación, de acuerdo con los cambios históricos, tecnológicos y culturales. Y los nuevos medios remedian a los precedentes, pudiendo modernizarlos, mantener su apariencia antigua o absorberlos totalmente, casi sin dejar rastros.
- 3) Y la tercera es que la remediación no es una característica más, es *una característica definitoria de los nuevos medios digitales* (Bolter y Grusin, 2000: 51).

Por último, si uno quisiera terminar de entender esta lógica de remediación y sus distintas formas, convendría tener en cuenta la referencia que estos autores hacen a la obra de Harold Bloom (1977, *La angustia de las influencias*). Esto permitiría tipificar qué tipo de influencia se da en cada caso, pero este asunto no está desarrollado en el artículo y nosotros tampoco lo vamos a hacer.

Para la clase próxima, van a comenzar a estudiar la discursividad política, con la Profesora Rocha. Van a leer:

- Verón Eliseo; (1987). “La palabra adversativa”. En AA.VV. El discurso político. Lenguajes y acontecimientos. Buenos Aires: Hachette.
- Verón Eliseo; (1998). “Mediatización de lo político. Estrategias, actores y construcción de los colectivos”. En Gauthier, Giles, Gosselin, André y Jean Mouchon, Comunicación y política. Barcelona: Gedisa.