

**Derivas, ilusiones y necesidades objetuales.
Tecno materialidades en el habitar latinoamericano**



Adriana Martín

I. El momento que vivimos

El poner objetos en el mundo implica una constelación de imaginarios convivientes con materialidades pasadas y presentes, naturales más plenas de artificios: y nuestro tiempo es un tiempo de “derivas” ... Atendiendo a este concepto, el sujeto (Hombre) deriva o deambula en relación a su espacio físico: así, toda obra (arquitectónica) o todo consumo (objetual) o bien no se termina nunca o bien desaparece tal como desaparece una performance en tanto escenario de aceleración o acontecimientos, por lo cual entre sujeto y objeto se establecen “relaciones líquidas” en las que no existen polaridades ni jerarquías ni coordenadas: se impone una lógica de red, con operaciones nodales que huelgan en un vacío incierto.

Para el ensayista italiano L. Prestinzenza Puglisi, este estado de incertidumbre no es algo transitorio: si el siglo XX se caracterizó por teorías potentes expresadas en manifiestos (De Stijl, Team X), el presente siglo se distinguirá por un estado endémico de “crisis teórica”, en el que no dominará la lógica de los límites sino la del hipertexto¹ : en su texto *Anything goes* (o “todo vale”), cuando se expanden las fronteras de las oportunidades y de la libertad, consecuentemente aparece un incremento del peligro de lo irrelevante, de lo arbitrario y de lo banal² . Por esto, habría que analizar el impacto de las nuevas tecnologías, pues ellas han

¹ O lo que es lo mismo, el salto repentino de una secuencia a otra.

² Los actuales estudios sobre la comunicación en la era digital señalan que -lejos de inaugurar nuevas formas de lectura y de destruir cánones tradicionales de oralidad, escritura y argumentación que hemos

perseguido por siglos- tanto el hipertexto como la comunicación multimedia profundizan y alteran dichos cánones, con resultados inciertos y abiertos.

borrado las cualidades estáticas del espacio perspectívico y los límites entre lo animado y lo inanimado, entre el exterior y el interior, entre aquí y allá, entre lo natural y lo artificial³. Por supuesto –y ante tamaño “desmadre socio-cultural”-, surgen mecanismos de control social para reemplazar el panoptismo heredado de la modernidad (y patrón conductual de las sociedades organizadas), tal como es -por ejemplo-, la localización de cámaras dome (visual 360°), por la que todos somos vistos desde pantallas de control ¿policial?...

C. Ferrer en *El Hombre Digital/ La Era Internet*, amplía estos conceptos: nos concierne un momento en la historia en el cual las personas viven en un mundo maquillado técnicamente; le llama “burbuja inmunizadora”, fuera de la cual puede haber un mundo o no, mas eso carece de sentido para quien vive dentro de ella. Esta matriz técnica produce vulnerabilidad, ya que sin las comodidades, entretenimientos, farmacologías y espectáculos (les llama “excitaciones programadas”), nadie podría sostener su personalidad ni su cuerpo.

Entonces, se puede decir que el progreso técnico no sólo coloca al hombre en una posición dependiente de esos procesos sino que –además-, lo vuelve vulnerable a cualquier forma de vida que no esté organizada en función de ellos. Para lograr ello, el siglo XX transitó por *patterns* que acostumbraron a las personas a que el mundo no se les presentara de forma inmediata (real, concreta, directa) sino mediatizada; el resultado de la cultura de los *mass media* fue el de imponer una fe perceptual en que lo que aparece en televisión – o en Internet, como el estudio del caso estudiado por Ferrer- es más verdad: elevar la categoría de la información a estatuto de un saber. Así, la categoría conceptual de “representación” -tanto en política como en el arte y el consumo de espectáculos-, se convirtió en el modo de comprender nuestra relación con “la verdad”.⁴

Para M. Augé (2012) esta consideración y situación del Hombre-Mundo no resulta gratuita: todas las funciones que están asociadas a las nuevas tecnologías son problemáticas pues la visión del espacio y del tiempo (dos dimensiones simbólicas necesarias para pensar la vida humana), aparecen borradas por los medios de comunicación. Por ende, estamos viviendo en una “ideología del presente”, debido al régimen de la repetición de las imágenes y los mensajes que se difunden a través de los medios.

Hoy nos invade una constelación problemática, que demuestra que las propias realidades cotidianas operan -en todos sus ámbitos-, repletas de una multiplicidad de aparatos técnicos (sobre todo con las tecnologías del comunicar - teléfonos celulares, ordenadores, Internet, etc.), en los cuales las superficies luminosas o pantallas convierten los textos en algo móvil, maleable y abierto, con la posibilidad de cambiar nuestro modo de hacer experiencia mediante el uso corriente de notebooks, chats, Facebook, etc.

Es dato hoy que –por ejemplo-, todas las transacciones financieras mundiales se llevan a cabo mediante la colecta automatizada de volúmenes astronómicos de datos: su tratamiento en tiempo real está a cargo de robots numéricos que trabajan a una velocidad que

³ Para claro ejemplo de esto, las comunes renderizaciones en la representación arquitectónica de hoy, o el diseño paramétrico como panacea de un futuro posible.

⁴ Para Ferrer es una suerte de cierto grado de “aplanamiento antropológico”.

sobrepasa nuestras capacidades cognitivas, lo que hace treinta años lo realizaban seres humanos se transfiere hoy a sistemas interpretativos y reactivos. Este fenómeno expone un momento inquietante de nuestra contemporaneidad: las producciones tecnológicas concebidas por seres humanos nos sustituyen e incluso actúan en lugar nuestro⁵.

Al respecto pregunta E. Roig: ¿El desarrollo de la racionalidad técnica o razón instrumental en la cultura mediática, daría como resultado un nuevo sujeto de la comunicación? ¿Hay una transformación de lo humano en el post-humanismo de nuestra época? Y él mismo contesta: “Los optimistas de la digitalización afirmarían que sí. Por ejemplo, en las instituciones escolares los ordenadores o *classmate* pueden conformar aulas digitalizadas en conjunto con las pizarras interactivas. El complejo sistema Internet Wi-Fi empuja al establecimiento de las escuelas-red, que permitirían que los alumnos desarrollen nuevas habilidades cognitivas”. Y con ello, el surgimiento de un sistema de lecto-escritura multimedial, con la correspondiente mutación de inteligencias, sensibilidades, de maneras de hacer experiencia, de subjetividades⁶.

Estas derivas inmateriales entonces configuran e imponen redes con fluidos (tangibles o no) que trasvasan subjetividades y modos de vivir con la persistencia y pregnancia de los objetos y productos industriales volcados masivamente en un contexto de hiper-consumismo material y cultural que empuja (sin solución de continuidad ni de velocidad), generando un estrés que contrasta con rasgos identitarios locales, ajenos muchas veces a ese vértigo compulsivo y manipulador del actual régimen pos-capitalista...¿se instalará definitivamente un aparato de inteligencia que gobierne lo doméstico con mínima intervención humana?

Resulta entonces necesario preguntarse cómo estas distopías globales pueden llegar a influir en nuestra cotidianeidad doméstica, es decir, cabe preguntarse: ¿a qué territorialidad se induce? ¿Habrá espacio suficiente para albergar los objetos grandes del pasado, heredados y queridos? ¿Qué conceptos de vivir se leen en la actual oferta artefactual-maquinica? ¿Cuánto y qué de lo mediático se inserta en lo doméstico?...

II. Repercusiones y retóricas en lo doméstico

⁵ Desde el Renacimiento, nuestro potencial humano se fundó sobre la primacía humana constituida por la facultad de juzgar, decidir y responder por nuestros actos. Con la asistencia de las existencias por sistemas “inteligentes” –amén de una evolución cognitiva-, se redefine la figura de lo humano (como amo de su destino) en beneficio de una delegación progresiva a los sistemas: paradójicamente, una creación humana -las tecnologías digitales-, contribuye a debilitar lo propiamente humano (o sea, la capacidad de decidir conscientemente sobre todas las cosas). Al decir de E. Sadin (epistemólogo francés): una suerte de “governabilidad algorítmica”, en la cual el ser humano ha dejado de administrarse.

⁶ Frente a ello, ante la generación acelerada de las tecnologías del comunicar, la conformación de verdaderas culturas mediáticas y la transformación de la subjetividad en los procesos de socialización y educación, se está constituyendo un trasfondo teórico y crítico del tecnologismo (totalitarismo de la técnica moderna) de la comunicación.

Refiriendo ya al concepto de hogar, J. Pallasmaa insiste en que el mismo “no es meramente un objeto o un edificio, sino una condición difusa y compleja, que integra recuerdos e imágenes, deseos y temores, el pasado y el presente. El hogar es también un conjunto de rituales, cadencias personales y rutinas diarias. Un hogar no puede crearse de golpe; tiene una dimensión temporal y continua, y es un producto gradual de la adaptación al mundo de la familia y del individuo”⁷.

Pero el capitalismo impone un régimen de mortandad de objetos: sus dispositivos activan un sistema de “obsolescencia acelerada” que impulsa a consumir compulsivamente, convenciendo al consumidor que necesita un producto nuevo antes que el que ya tiene agote su vida útil y sus funcionalidades⁸ : si siempre los objetos han llevado la huella de la presencia humana, ahora no son sus funciones primarias (el cuerpo, los gestos, su energía) las que se imponen, sino las “superestructuras” las que se dejan sentir: el objeto automatizado representa a la conciencia humana en su autonomía, su voluntad de control y dominio...

En consecuencia, un hogar no puede convertirse sólo en un producto de consumo⁹: es una experiencia multidimensional difícil de describir objetivamente -y por ende- un estudio introspectivo y fenomenológico de las imágenes, emociones, experiencias y recuerdos vinculados al hogar parece ser una aproximación fructífera al análisis de este concepto, según J. Pallasmaa.

Al respecto, si se trata de visibilizar las derivas contemporáneas en el habitar, se puede observar tendencias:

- La publicidad y la investigación mercadotécnica sesgan su producción hacia un protagonismo de ciertos equipamientos técnicos como cocinas, y baños, sobre todo desde lo estético y referido a nuevos materiales...
- Se afirma un proceso de “objetualización espacial”: los objetos/ muebles soportan multifunciones...
- Se destruye la escala tradicional y –en consecuencia- las relaciones inter-objetuales...
- Se busca la in-variabilidad espacial con lo público (estar, comedor) y lo privado (dormitorio, circulaciones), eliminando barreras...

⁷ En consecuencia, un hogar no puede convertirse en un producto de consumo. Los anuncios actuales de tiendas de mobiliario que ofrecen la oportunidad de “renovar totalmente su hogar” son absurdos; equivalen a un anuncio de psicología para renovar totalmente la mente del paciente: el hogar es una experiencia multidimensional difícil de describir objetivamente; por ende, un estudio introspectivo y fenomenológico de las imágenes, emociones, experiencias y recuerdos vinculados al hogar parece ser una aproximación fructífera al análisis de este concepto.

⁸ Es el caso paradigmático del automóvil, signo de poder, de refugio, una proyección narcisista.

⁹ Los anuncios actuales de tiendas de mobiliario que ofrecen la oportunidad de “renovar totalmente su hogar” son absurdos; equivalen a un anuncio de psicología para renovar totalmente la mente del paciente.

Aquí, el Diseño es un campo teórico joven respecto a otras disciplinas, y está conformando un campo de fuerzas (teóricas) muy disminuido respecto al de las fuerzas de prácticas sometidas al mercado y el capital industrial, en tanto éste impone dispositivos de poder simbólico desde las sociedades posindustriales hacia emergentes —o no- de consumo poscolonial.

En su apoyo, recurrimos a la Retórica en una aproximación hacia el mundo objetual/productual, pues permite *prima facie* observar que el argumento que cada objeto encarna no se da de forma explícita: hay emociones en juego, materialidades pre-supuestas, tecnologías dominantes, usuarios pre-vistos, nociones habituales de uso e interfaz, ideologías implícitas, es decir, hay retórica ahí donde los artificios no se advierten como tales¹⁰.

Desde este reconocimiento, el Diseño acciona sistemáticamente —en su proceso- a partir de al menos cuatro operaciones retóricas (Rivera; 2005):

- a) intelección (ámbito propio de la ideación).
- b) invención (o inventio de argumentos de criterios persuasivos hacia el propio diseñador y su cliente/ usuario)
- c) disposición (o dispositio, para ordenar los argumentos, hacia su presentación social;
- d) elocución o elocutio, para seleccionar las expresiones adecuadas.

El diseñador necesita —con la intelección-, comprender lo propio de cada situación (retórica) y luego necesita acudir a lugares de pensamiento y opinión para poder construir argumentos pertinentes (Rivera; 2007). Cabe aclarar que en Diseño las dos últimas operaciones no son análogas a lo narrativo/ lingüístico: el cómo decir deberá recurrir a figuras retóricas como sinécdoques, metonimias y/ o metáforas, consecuentes con la intelección y la invención que les precedieron, pero no significa que no las utilice.

El objeto en el habitar es un imaginario funcional, puerta de entrada para la comprensión de la sociedad en la que se inserta, pues adquiere significado según el sentido, uso y valor que cada hombre le da. En particular, el objeto doméstico implica ser artefacto, utensilio, mueble, electrodoméstico u otro, jamás pensado solo o aislado sino inserto en procesos, prácticas y relaciones sociales de las que es parte.

En el plano de las derivas contemporáneas respecto a los objetos que inducen y refieren, se podría dirigir tal cuestión a que los objetos domésticos se movilizan desde nuevas interfaces

¹⁰ Por ende, la Retórica es un buen lugar (interdisciplinar) para pensar nuestra contemporánea complejidad cultural, muy particularmente desde las actuales formas de percepción que imponen las feroces tecnologías y manifiestas en la articulación entre prácticas y discursos, entre Diseño y Comunicación, pues ambos intervienen e influyen en usuarios/ públicos/ clientes desde el propio proceso creativo —en donde el diseñador enfrenta situaciones problemáticas de convicción y persuasión para proponer soluciones prácticas-, buscando el acuerdo social.

morfo- funcionales, entendidas ellas como los puentes necesarios para unir piezas (hardware) para garantizar la comunicación entre dos sistemas. Sin embargo, la concepción más difundida entre los diseñadores es aquella que considera a la interfaz como prótesis o instrumento. Finalmente, algunos sostienen que la interfaz no es ni una membrana ni un instrumento en manos del usuario, sino el lugar de la interacción, un espacio de frontera entre lo real y lo virtual, o mejor, un ambiente de traducción entre los usuarios (sus experiencias, sus objetivos y deseos) y la máquina-red. (Scolari; 2007)¹¹.

Entonces no hablamos de una interfaz sino de muchas, e incluso de distinta naturaleza: analógicas (un botón de power) y digitales (el deslizar el dedo sobre una pantalla táctil); como diría Scolari, “cualquier intercambio comunicativo forma parte del universo de la interfaz”, y “su existencia semántica es tan débil, fluctuante, poco sólida, que sólo nos queda metaforizarla: interfaz-membrana, interfaz-instrumento, interfaz-conversación, interfaz-espacio”. Este autor enuncia: la interfaz es una metáfora que puede funcionar como agente modelador de percepción e interpretación, guiando las acciones de diseño y el uso de las interfaces consecuentes de ese diseño.

Las derivas contemporáneas a nivel de interfases pueden caracterizarse por:

- independencia y autosuficiencia
- fragmentación
- liviandad
- mutabilidad y carácter retráctil
- transformaciones sencillas

¿Esto es posible con las nuevas interfaces morfo- funcionales señaladas?: observemos una a una...

¹¹ ¿Qué es una interfaz? Para Scolari, este término se convirtió en un “comodín polisémico”: como sucede con otras palabras (hipertexto, multimedia o interactivo), al introducir esta palabra en un discurso “...se genera un efecto de sentido impregnado de moderna tecnologicidad. A principios del siglo XXI hablar de interfaces es wired. [...] En cincuenta años la interfaz dejó de ser una membrana que separaba para convertirse en un puente que une, una pieza de hardware que garantiza la comunicación -entendida como intercambio de datos- entre dos sistemas.[...] Sin embargo la concepción más difundida entre los diseñadores y los investigadores de la interacción es aquella que considera a la interfaz una prótesis o instrumento.[...] Finalmente, algunos sostienen que la interfaz no es ni una membrana ni un instrumento en manos del usuario, sino el lugar de la interacción, un espacio de frontera entre lo real y lo virtual, o mejor, un ambiente de traducción entre los usuarios (sus experiencias, sus objetivos y deseos) y la máquina-red. (Scolari; 2007).

Independencia y autosuficiencia

A pesar de la declaración de independencia y abstracción, todo objeto (y su correspondiente interfaz) en sí pertenecen a un sistema mayor, y a su vez a una red de flujos físicos y comunicacionales; ejemplo: la llave que gira en la cerradura depende a su vez de la escuadría de un marco que sostiene la abertura y ésta a su vez de una macro-estructura edilicia. Si la llave se reemplaza por un comando de voz (a distancia, analógico) o por una luz láser, esta red no desaparece, o —mejor dicho— es reemplazada por comandos domóticos que dependen de registros y software especializados, en íntima unión con el entorno situacional del objeto.

Fragmentación

Este concepto se deriva de lo anterior en tanto lo independiente es aquello que se puede desglosar sin perder identidad; ejemplo: la interfaz gráfica de un *display* de teléfono móvil cuenta hoy con múltiples íconos aparentemente individualizables, pero que operan de idéntica manera (o sea, se requiere de un único tipo de aprendizaje para que una vez adquirido, se resuelvan todos de igual modo)¹², pero dándole una carácter multifuncional (*all in one*) y de multitextualidad (escrita, oral, audiovisual, etc.), para un discurso atomizado y de alta interacción.

Liviandad

Hay una tendencia indisimulable a la pérdida de peso corporal en el mundo objetual, a la eliminación del esfuerzo, a la sobrevaloración de lo sensorial/ hedonista como carácter epocal.

Mutabilidad y carácter retráctil. Polifunción

También se derivan de lo anterior: la permanente actitud de cambio efímero, y la posibilidad —por la necesidad de que la incertidumbre no nos ahogue- de volver atrás sin pagar caro los errores de un “delete” por ejemplo, o bien de cambiar porque algo ya nos aburrió-; y mejor si cumple más de una función...

Transformaciones sencillas

Requerimiento para la masividad de la demanda capitalista, pero que no implica el achicamiento de la brecha tecnológica ni el acceso para todos. Se impone -a pesar de la

¹² Esto opera igual para el software de Windows por ejemplo: da lo mismo aprender Word o Excel, pues el modo “escritorio” —metáfora reluciente de afán intelectual- es el mismo para ambos.

intensa y sofisticada artificialización-, el apego emocional humano a aquellos productos que podemos llevar encima todo el día (celulares, notebooks), respecto a objetos masificados y complejos que descansan encima de nuestras mesas de trabajo.

Transformaciones sencillas

Requerimiento para la masividad de la demanda capitalista, pero que no implica el achicamiento de la brecha tecnológica ni el acceso para todos. Se impone -a pesar de la intensa y sofisticada artificialización-, el apego emocional humano a aquellos productos que podemos llevar encima todo el día (celulares, notebooks), respecto a objetos masificados y complejos que descansan encima de nuestras mesas de trabajo. A ello se agrega que su apariencia estética nos hace creer que los objetos funcionan mejor (Norman; 2004)¹³, mediante un proceso por el que odiamos o deseamos objetos que se ajusta a tres funciones cognitivas: visceral, conductiva y reflexiva¹⁴.

III. Determinación de categorías válidas para definir nuestro tiempo de derivas objetuales

Tras el marco conceptual señalado, nos disponemos ahora a tratar de determinar las categorías¹⁵ que permitirían leer esta correspondencia –y vigencia- de los pre-supuestos operativos que rigen objetos, usuarios, diseñadores e ideologías de estos tiempos de derivas con los ejes conceptuales descriptos.

¹³ Este autor propone un ejemplo muy interesante para apoyar su concepto de “diseño emocional”: diferentes diseños de cajero automático con los mismos botones y funciones, pero en algunos de ellos había diseños más cuidados en la caja, la ordenación de botones y en el aspecto de la pantalla; la mayoría de los usuarios consideraban que los cajeros más atractivos funcionaban mejor que los menos atractivos. Norman explica este fenómeno diciendo que “las cosas atractivas hacen que las personas nos sintamos mejor, lo que nos lleva a pensar de forma más creativa. ¿Cómo se traduce eso en mejor usabilidad? Muy simple, haciendo que las personas puedan encontrar soluciones a sus problemas más fácilmente”.

¹⁴ Nuestra respuesta visceral a los objetos –dice Norman- es la primera reacción instintiva que mostramos. Por ejemplo, el nuevo Mini de BMW produce en la gente una primera impresión positiva. La respuesta cognitiva es la que se produce por efecto del placer de usar un objeto de forma eficiente. Cuando comprobamos que el Mini se conduce con facilidad, nuestro cerebro genera una respuesta cognitiva.

¹⁵ En la filosofía aristotélica, categorías son cada una de las nociones abstractas en que se organiza la realidad.

EJE CONCEPTUAL	DISPOSITIVO/S	PROCEDIMIENTO/S OPERATIVO/S	CATEGORÍA/S
<i>BURBUJA DIGITAL/ macroesfera tecnolátrica</i>	<i>Tecno-lógicos: los objetos siempre tienen algún soporte hard y software.</i>	<i>Los objetos se pueden plegar, revertir, achicar/ampliar, anudar, etc.</i>	<i>REVERSIBILIDAD PLIEGUE MODIFICACIÓN ESCALAR</i>
<i>MAXIMALISMO MAQUÍNICO/ exagerada oferta productual hiper-industrial</i>	<i>Nuevas materialidades. Expansión de mercados por aceleración posindustrial. Impacto en la reducción de recursos naturales y energéticos.</i>	<i>Para seducir: dar idea de "nuevo": los productos se estetizan, colorean, multifuncionalizan, hibridizan en escala y función, son "globales"...</i>	<i>CAMUFLAJE COLORIMETRÍA MULTIFUNCIÓN HIBRIDIZACIÓN REDUCCIONISMO ESCALAR ATOPIA TERRITORIAL</i>
<i>PARADOJAS ANTITÉTICAS/ imaginarios que se contradicen</i>	<i>Dependencia tecnológica (patentes y marcas). Oferta publicitaria a segmentos con apetencia de poder social.</i>	<i>Productos con patentes de hardware y software. Concepto de "úselo y tirelo".</i>	<i>EXJERTOS/ INJERTOS UNICIDAD / DIVERSIDAD ABIERTO/CERRADO LIBERTAD/ DEPENDENCIA</i>

Concluyendo

Las respuestas reflexivas son las que se producen a largo plazo. Son las sensaciones y evocaciones que puede despertarnos el uso de ciertos objetos: orgullo cuando el objeto denota status social, nostalgia cuando nos recuerda tiempos pasados, etc. Como vemos, la interfaz nunca es neutral o ingenua sino todo lo contrario: contiene saberes y poderes, es ideología y –además-, el usuario la co-diseña y usa a su manera, reescribiéndola.

Se han impuesto en los últimos tiempos categorías conceptuales poderosas: la representación más que la presencia, las derivas inmateriales más que el concretismo objetual...

Concluyendo, todo objeto en tanto arte-facto se revela como dispositivo facilitador, articulador, intelectual y emocional, en plena interacción con su usuario. En la medida en que las hiper-tecnologías se aceleran e imponen, no sólo los usuarios se enteran de los avances científicos, sino les empujan salvajemente hacia ellos, sin tiempo ni conciencia para el para qué, por qué, con qué... En el campo doméstico –donde un refugio humano no es tal pues lo global ha mediatizado y colonizado-, los artificios tecno-materiales revelan operaciones que las metodologías de la Retórica está en condiciones de leer, sobretudo en una problemática marcada por crisis ambientales y macro-pautas de alto consumo: ver para diseñar, de eso se trata...

Bibliografía

Augé, M.: "Estamos viviendo en una ideología del presente". Suplemento Cultura & Espectáculos Página 12, 17 de diciembre de 2012 (El antropólogo Marc Auge habla de Futuro, su último libro).

Ferrer, C.: El entramado. El apuntalamiento técnico del mundo. Bs. As.: Ediciones Godot, 2012.

Pallasmaa, J.: Identity, Intimacy and Domicile. Notes on the Phenomenology of home, continuación del post El arquitecto y el concepto de hogar, publicado por el Grupo Habitar en <http://habitar.upc.edu/>. 1994.

Prestinzenza Puglisi, L.: Anything Goes. AD Theoretical Meltdown, Vol. 79, Nº 1, enero-febrero 2009 (Trad. J. Valentino).

Rivera Díaz, L.A.: La creatividad en el arte (teckné) de diseñar. México: Mexicanos diseñando.org.mx, 2005.

Roig, E.J.: Las Nociones de la Comunicación y del Sujeto de la Comunicación en la Microsferología de Peter Sloterdijk. El Debate Humanismo/ Posthumanismo. Proyecto de Investigación de la Especialización en Investigación de la Comunicación. Cba: CEA/UNC, 2012.

Sadin, E.: "Las tecnologías digitales debilitan la capacidad de decidir". Entrevista al ensayista francés Eric Sadin. Página 12, Suplemento Sociedad, 19 de noviembre de 2013.

Sennett, R.: El declive del hombre público. Barcelona: Editorial Anagrama, 1976.

Scolari, C.: Interfaces. Cinco Leyes. Barcelona: Universitat de Vic, 2007.

