

● Jorge A. González
México

Barruntos sobre temporalidades progresivamente «apantalladas» y cibercultur@

Pantallas vemos, sociedades no sabemos

Screens we see, societies we unknow
Splashes on progressively stunned temporalities and cybercultures

¿Cómo interactúa la tecnología en la forma en que nos relacionamos con la información, la comunicación y, el conocimiento? La integración de estas tres dimensiones constituye el núcleo de las «ecologías simbólicas». En toda la historia, éstas se han construido y transformado por efecto de su relación con dispositivos técnicos y saberes, que podemos considerar como un vector tecnológico. El problema no debe plantearse en las pantallas como interfaces de dispositivos más complejos, sino en las relaciones específicas de información, de comunicación y de conocimiento que aquéllos que sí generan conocimiento desarrollan para quienes no lo hacen.

How does technology interact with the way in which we relate with information, communication and knowledge? The integration of these three dimensions conforms the nucleus of the symbolic ecologies. Throughout history, these symbolic ecologies have been constructed and transformed by its relation with technical artifacts and know-how, understood as a technological vector. The problem should not be posed over screens as interfaces of more complex devices, but upon the specific relationships of information, communication and knowledge framed by those actually devoted to generate it for the use of those who are not able to do it.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Vector tecnológico, pantallas, ecologías simbólicas, información, comunicación, conocimiento, reflexividad, cibercultur@.

Technological vector, screens, symbolic ecologies, information communication, knowledge, reflexivity, cybercultur@.

En estas pocas líneas abordaré de manera provisional una relación específica entre un

dispositivo tecnológico obscenamente contemporáneo –la pantalla– y su vínculo con la manera en que nos relacionamos con el mundo mediante el ejercicio de facultades, elementalmente humanas, que conforman, junto con otras posibles, la dimensión simbólica de la existencia y devenir de nuestra especie. Por un par de razones, el formato que elijo será el de plantear algunas preguntas dentro de ese espacio conceptual. Pri-

❖ Dr. Jorge A. González es investigador del LabCOMplex, programa de Epistemología de la Ciencia y Cibercultura de CEIICH de la Universidad Nacional Autónoma, en México D.F. (México) (jorge@labcomplex.net).

mero porque mi dedicación profesional no está concentrada en el tema específico de las pantallas, así que prefiero preguntarme antes que ponerme a declarar; y segundo, porque, no obstante, una de las características dominantes de las tecnologías que pautan, como casi ninguna otra, las culturas contemporáneas, pasa precisamente por y a través de ellas.

Buscaré la forma de colocar algunas cuestiones sobre la eficacia relativa de la tecnología, entendida como un vector y no sólo como un dispositivo, sobre tres dimensiones centrales e interconectadas de la vida humana: la información, la comunicación y el conocimiento. Al cultivo dedicado y al desarrollo de éstas le llamo «cibercultur@» (González, 2007)¹.

1. Tecnologías, historias y sociedades

La relación entre tecnología y sociedad es una de las constantes del desarrollo de la especie humana. No son ni el uso de instrumentos ni el uso de lenguajes lo que nos distingue de otras sociedades de mamíferos superiores. Por el contrario, seguimos hasta el momento siendo la única especie que para sobrevivir además de fabricar instrumentos, producimos metainstrumentos, es decir, instrumentos que son diseñados precisamente para fabricar otros instrumentos (Cirese, 1984: 103-114).

El mismo principio se aplica a los lenguajes. Constatamos por la investigación etológica reciente (Reiss y otros, 2001; De Waal y otros, 2005; Plotnik y otros, 2006) que varias especies (delfines, monos y elefantes) desarrollan y utilizan lenguajes bastante complejos para coordinar sus acciones, pero la capacidad de usar lenguajes, no para nombrar el mundo, sino para nombrar otros lenguajes parece que sí es –hasta ahora– distintiva de los humanos que hemos desarrollado una sintaxis muy compleja como instrumento para organizar nuestra experiencia del mundo. Esto circunscribe a numerosos lenguajes animales a la descripción de eventos en el aquí y ahora, pero parece que no pueden referir eventos ausentes, ni en el pasado ni en el futuro.

Los animales no muestran evidencias de poder crear mundos posibles. No pueden por ello hacer arte, ni religión, ni filosofía, ni ciencia. Tampoco ven telenovelas.

Meta-lenguajes y meta-instrumentos han hecho posible la supervivencia y desde luego el desarrollo y la complejización creciente de la sociedad humana.

Una simple piedra se vuelve instrumento o herramienta cuando la usamos para partir un coco –que es más difícil de abrir a mano–, para golpear más contundentemente a una presa, o bien cuando se reutiliza

una varita como extensión del pico para alcanzar comida². Sin embargo, a pesar de los retos cognitivos y antropológicos que algunos autores se plantean sobre el surgimiento mismo de la cultura, solamente los seres humanos producimos ese tipo especial de instrumentos (meta) para hacer otros instrumentos y desarrollamos esos complejos lenguajes (meta) que utilizamos para representar otros lenguajes. Sin esas capacidades creativas no existiríamos.

El desarrollo histórico de estos lenguajes e instrumentos de segundo orden van completamente de la mano. Estos dos factores han intervenido y se han entrelazado permanentemente en la resultante de todas las culturas de la Humanidad.

Sin embargo, los ejemplos de hombres primitivos o de animales que reconocen su imagen en superficies reflejantes, no tiene modo de compararse con la situación que vivimos de hecho en la creación y difusión de la tecnología contemporánea.

Nunca como hoy, en esta etapa del capitalismo mundial, conviene comprender a la tecnología como un vector, esto es, como una fuerza con dirección, que tiene origen y destinos y que genera desplazamientos de diferentes magnitudes, temporalidades e intensidades.

Y no me refiero solamente al ámbito de la producción material, o de la organización social, sino especialmente al de las representaciones del mundo y de la vida.

Cada vez más nuestra vida cotidiana se ve rodeada y a veces saturada por dos dispositivos que han marcado el siglo pasado y marcan el ritmo del nuevo milenio: los botones y las inefables pantallas.

Recuerdo todavía la casa de mi abuela en Colima, cuando de muy pequeño, a principios de los años sesenta, veía coexistir dos tecnologías para iluminar la casa: una, muy lejana de mi experiencia en la Ciudad de México, con quinqués de petróleo que



Chimpancé joven jugando con su reflejo
(De Waal y otros, 2005: 11141).

requerían una serie ritual de procedimientos para mantener iluminada una habitación, y otra completamente «natural» para mí, superpuesta por las paredes con cables que terminaban en un interruptor que simplemente con ser oprimido iluminaba sin residuos de humo o mayores aspavientos, todo el espacio. Desde luego que esos «botones» ayudaron a cambiar el modo de relación en casa de la abuela. Y así transformaron el sistema de abastecimiento de energía (poco a poco, conforme se extendió el uso y la adaptación de las casas y negocios a la electricidad, se extinguieron también los vendedores ambulantes de petróleo) y se reconfiguró el mobiliario y los instrumentos que dependían de ese flujo invisible de energía que «daba luz», permitía escuchar la radio, oír música, licuar más rápido las salsas, batir masa para pasteles y hacer agujeros en la pared con más velocidad y precisión que con un «demodé» y manual berbiqué.

Desde la aparición de la luz eléctrica y su progresiva conquista de las habitaciones y espacios de trabajo, la producción de la vida cotidiana de la sociedad se modificó. No tengo referencia precisa de cuándo comenzaron las pantallas de pequeñas dimensiones a multiplicarse en la vida. Pero sabemos que el inicio del siglo XX (en realidad desde 1896) comenzó a verse como «normal» la presentación de «vistas», de películas con imágenes en movimiento por todo el país.

De escenas y secuencias ejemplares, poco después en las exhibiciones de cine se pasó a la narración de historias: unas fantásticas, otras de amor, otras de terror.

El universo abierto que podíamos imaginar en la lectura de libros, se comenzó a estandarizar por mediación de las pantallas. Sin lugar a dudas, la composición de la vida colectiva y en especial de las representaciones que nos hacíamos de ella, se comenzaron a transformar.

Tenemos pocos estudios específicos en México de la magnitud de las transformaciones de esa interacción entre la tecnología y los universos de representaciones del amor, de la maldad, del miedo, del humor, de la misma presencia de los otros (Gómez, 2005; 2007). Pero tenemos aún menos estudios sobre la forma en que las pantallas pequeñas, como dispositivos adicionales de retroalimentación visual nos acompañan en la vida cotidiana y tienen una eficacia cognitiva y per-

ceptual escasamente documentada (Maass y González, 2005; Grodal, 1994).

Las pantallas, poco a poco, por su propia capacidad de representar gráficamente y en movimiento los eventos, se han vuelto casi omnipresentes en nuestra sociedad.

En la vida laboral, en la academia, en la calle, en el mercado, en la seguridad pública, en los viajes, en las computadoras, en la comunicación entre pares, la mediación de la pantalla es hoy en día, omnipresente. La gente prefiere mirar los eventos en pantallas. Algo cuasi mágico sucede con ellas.

Hace pocos días estaba dando una charla en un congreso y detrás de mí había una gran pantalla que transmitía por televisión y webcasting mi presentación. La mayor parte de la audiencia de ese auditorio, a pesar de estar enfrente del ponente, miraba la imagen de la pantalla, como lo hacen los asistentes al fútbol cuando existe una megapantalla en el estadio. La ca-

Nunca como hoy, en esta etapa del capitalismo mundial, conviene comprender a la tecnología como un vector, esto es, como una fuerza con dirección, que tiene origen y destinos y que genera desplazamientos de diferentes magnitudes, temporalidades e intensidades.

pacidad de las pantallas para atrapar el biotempo es asombrosa. Lo mismo en los teléfonos celulares que en las cámaras digitales, en las operaciones más detalladas de la microcirugía, en los diagnósticos por resonancia magnética, en los teleporteros, y en la vigilancia del tráfico, en fin, en todas las esferas de la vida contemporánea, la mediación de las pantallas nos cerca por todos lados.

Las propias industrias de la cultura, con la modulación «apantallante»³ del entretenimiento cambiaron sus criterios sobre la calidad y rentabilidad de sus productos: no importa si sabe o no cantar bien, sino que se vea bien.

Este rasgo fue uno de los varios hallazgos de nuestro trabajo colectivo sobre la relación entre telenovelas y sociedad en México. En este estudio fuimos documentando el hecho de que dentro de una sociedad doméstica con una muy débil sociedad civil, en vez de los cafés o la prensa, el principal medio de metabolización de la vida colectiva, además de la religión, se volvió la televisión (González, 1998).

Al convertirse ésta y su producto más importante, las telenovelas, en el principal medio para generar capital simbólico, poder «triunfar» en televisión significa la posibilidad de «triunfar» en otros formatos como el teatro, la música, el cine.

Muchas voces famosas del mundo de la radio, ya no pudieron pasar a la etapa de la televisión: no dieron el ancho de presencia y atractivo visual requerido. Todas las versiones del ciber-voyeur y del «Big digital brother» se instalan en ellas. Nada de lo que he escrito hasta aquí es nuevo.

Podemos coincidir en lo general sobre la apabullante y apantallante presencia de las pantallas, pequeñas o enormes, funcionales o narcisistas, controladoras o placenteras: el tipo de visibilización de las relaciones sociales que esos dispositivos realizan en la vida social,

menesteres es el de tecnologías de información y comunicación: las famosas «TIC» que ya forman un lugar común utilizado recurrentemente en lugar de conceptos más precisos para describir aspectos del mundo «globalizado».

Desde el punto de vista de la investigación y desarrollo de «cibercultur@», sostengo que toda tecnología de información y de comunicación es al mismo tiempo una tecnología de conocimiento. Si no reconocemos y detallamos en el análisis preciso la relación compleja que se establece siempre históricamente variable, entre la información y la comunicación con el conocimiento, dichos dispositivos potenciados particularmente por las pantallas, se vuelven tecnologías de desconocimiento.

Ello implica al menos tres dimensiones. La primera se hace efectiva cuando enormes sectores de la población (justo como sucede en México) tienen una directa aversión y grandes dificultades para desarrollar pensamiento matricial y relacional. Un obstáculo formidable para poder representarse los procesos. Es decir, una incapacidad para pensar relaciones de transformación temporal y genética de estructuras de relaciones donde se pueden entender las acciones, las interacciones y los fenómenos.

Los bajísimos resultados de las escuelas primarias y secundarias en materias como las matemáticas, así como el

incremento de la matrícula en carreras de «humanidades» que suelen basar su vocación, no en el cultivo disciplinado del pensamiento mismo, sino en el terror y la aversión a las matemáticas, son sólo una expresión del subdesarrollo de nuestras culturas de información.

La segunda reside en nuestra capacidad para coordinar acciones cuando no somos conscientes de que las formas sociales en que nos organizamos —que suelen ser altamente verticales y autoritarias— están inscritas en el producto mismo de la comunicación. Sufrimos con pasión el complejo de Procusto que asesinaba y recortaba o alargaba a sus víctimas pues no soportaba la diferencia (Volkoff, 1978).

La tercera: con serias carencias en estas dos culturas en nuestra formación temprana y tardía, sin la apropiación de las herramientas para desarrollar sistemas de información y comunicación autodeterminan-

Desde el punto de vista de la investigación y desarrollo de cibercultur@, sostengo que toda tecnología de información y de comunicación es al mismo tiempo una tecnología de conocimiento. Si no reconocemos y detallamos en el análisis preciso la relación compleja que se establece siempre históricamente variable, entre la información y la comunicación con el conocimiento, dichos dispositivos potenciados particularmente por las pantallas, se vuelven tecnologías de desconocimiento.

no tiene ningún parangón en la historia. La televisión es una de ellas, quizá por ahora, la más importante⁴.

Pero desde el punto de vista que quiero proponer, conviene hacernos unas preguntas: ¿qué le ha hecho este proceso tecnológico a nuestra capacidad para relacionar experiencias con códigos?, ¿a nuestra capacidad para pensar relacionalmente? No tenemos ni la menor idea. La forma en que nuestra ecología de información se ha modulado, amoldado y se sigue adaptando a esta apantallización del mundo no ha recibido la atención conceptual y empírica necesaria y a pesar de que está sucediendo.

Lo mismo sucede cuando nos preguntamos: ¿qué le ha hecho este proceso global a nuestra capacidad para coordinar acciones con otros?, ¿cómo ha afectado y está afectando nuestra ecología de comunicación? Una de las más socorridas nociones que se usan en gran cantidad de estudios contemporáneos en estos

tes, la posibilidad de desarrollar una nueva y expansiva cultura del conocimiento, está poco más que desactivada o cancelada.

Desde larga data, la sociedad mexicana —y muchas otras que sufrieron colonización y adoptaron el colonialismo como manera de adaptarse y ajustarse al orden de las cosas— ha desarrollado una vocación casi de hierro para servir como objeto de estudio, y correlativamente ha reprimido y desmantelado paulatinamente los soportes materiales y la apropiación de las disposiciones cognitivas para tales menesteres y mediante estos dos procesos, claramente ha afectado y reducido la capacidad de la sociedad mexicana para volverse sujeto de conocimiento.

Desde luego que México no es un caso excepcional. Muchos otros países de la llamada periferia del sistema mundial han sufrido «adaptaciones» similares a este invisible, pero eficaz proceso.

Dicho de otra manera, todavía no tenemos cabal cuenta de qué es lo que está pasando con esta tripleta de procesos interligados que conforman nuestras ecologías simbólicas al relacionarse, de maneras no inocentes con una fuerza con dirección, con un vector que además, tiene y genera, a título personal del que la domina, una clase de reconocimiento público (Bourdieu, 2001: 152) o capital simbólico descomunal.

Esta forma especial de capital es de tal magnitud que hace, por ejemplo, que en el caso de la «capacitación tecnológica» que realizó el Estado mexicano con cientos de docentes del Programa Nacional de Educación a Distancia, los profesores ya capacitados se sientan «menos» que las computadoras y los decodificadores satelitales (González, 1999: 160)

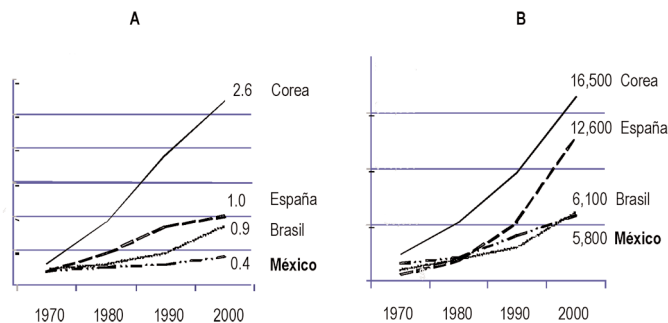
Un poco más recientemente verificamos rasgos de esa misma percepción y valoración en el no uso que los habitantes de todo el país hacen de los centros comunitarios digitales del Sistema e-México, que fueron diseñados e instalados para la «inclusión forzada» de todos los pobres digitales, miserables comunes y corrientes que siguen todavía sin «percibir» las bondades que tendrían de «accesar»⁵ ahora que ya todo está dispuesto por el e-gobierno, a la «sociedad de la información».

Parte de los efectos colaterales de esta interacción heterónoma del vector tecnológico con nuestras ecologías simbólicas —información, comunicación y conocimiento— estriba en que poco a poco el área de lo que no somos capaces ni de entender, ni de producir, ni por lo tanto de controlar, se hace más amplia y más la-

cerante. «Procesados por otros», como bien dice Aníbal Ford.

La capacidad colectiva de organizarse para utilizar las tecnologías como plataformas generativas de conocimiento es vista como utópica y prácticamente imposible. Como dice el dicho popular: «esas pulgas no brincan en nuestros petates».

En la cresta de esa ola se monta también la trampa de la «transparencia» y la «amigabilidad» de los dispositivos, de entre los cuales, las pantallas son probablemente la interfaz más importante por su capacidad



de interactuar con la visión, para que sólo apretemos un botón o activemos un comando, sin tener que preocuparnos por lo que suceda en esa caja negra.

Si nos concentramos un poco en la red de Internet, este proceso nos ha ido convirtiendo en meros consumidores pasivos de una tecnología que nos fue «vendida» como la herramienta privilegiada para acceder al conocimiento y a la información, que otros (que sí los generan y se ocupan especialmente de invertir en ello) han realizado sobre y para nosotros.

En los últimos 30 años la posición de México ha descendido comparado con otros países relativamente cercanos en 1970 pero, que a diferencia de lo que sucedió en este país, las políticas científicas dedicaron porcentajes más elevados a la generación de conocimiento.

Es difícil no establecer una relación entre conocimiento y desarrollo. México —nos decían hace poco— es el primer productor mundial de televisores (es decir, de pantallas integradas en dispositivos tecnológicamente tontos): «la frontera norte de México se convirtió en la zona más importante de producción de televisores para el mercado norteamericano, en particular las ciudades de Tijuana, Mexicali (San Luis Río Colorado), Ciudad Juárez y Torreón que desarrollan una fuerte especialización en la cadena de producción de la electrónica de consumo, esto se demuestra con la presencia de trece grandes firmas productoras de televisores (Zenith, Daewoo, LG Electronics, Hitachi, Goldstar, Matsushita, JVC, Mitsubishi, Thomson, So-

ny, Philips, Sanyo y Samsung), estas empresas generan más de veinte mil empleos en las plantas ensambladoras, además de conformar una nutrida red de proveedores» (Merchant, 2007: 18). Gran «orgullo» para los mexicanos, sin embargo, todas esas marcas vienen de patentes de firmas extranjeras.

El origen del vector tecnológico sigue siendo japonés o chino, norteamericano o europeo. El destino consumidor y desplazador de dicha fuerza somos —con muchos otros de la periferia— nosotros. Parece que desempeñamos con celo inaudito dos papeles en esta tragicomedia de la globalización forzada: somos los ensambladores con mano de obra barata que nos sobra y por eso la exportamos en forma de flujos de trabajadores indocumentados que son uno de los dos pilares en que descansa la economía mexicana: «los recursos de mexicanos que migraron al extranjero en busca de mejores condiciones de vida para ellos y sus familias se convirtieron en la principal fuente neta de divisas de la economía mexicana. Incluso, ya son superiores al saldo de la balanza comercial de hidrocarburos, cuyo ingreso neto —una vez descontado el gasto realizado por la importación de derivados del petróleo— fue en 2004 de 13.439 millones de dólares, reveló la información oportuna sobre la balanza comercial de México durante diciembre del año pasado». Y somos también los mejores consumidores conspicuos de esos dispositivos de todo tipo artillados con pantallas.

Así como se manifiesta este desnivel en el mercado, «mutatis mutandis» sucede lo mismo con la capacidad colectiva de dar respuestas de conocimiento a los problemas prácticos que enfrentamos. Es completamente falso que «más computadoras generen mejor educación».

Si no se cultiva y desarrolla esta «triple hélice» que llamamos «cibercultur@», por la manera en que nos relacionamos históricamente con la investigación y desarrollo de tecnología, seguiremos encerrados en un callejón sin otra salida que el mercado para consumidores dependientes.

Menudo reto el de desentrañar los resortes que muestren y expliquen cómo y a qué costos nos estamos relacionando con las millones de pantallas omnipresentes y su brillante circunstancia.

Desde la investigación y desarrollo de «comunidades emergentes de conocimiento local»⁶ estamos intentando dar algunas pistas y aprovisionarnos conceptualmente más densos para la confrontación de la pseudo teoría de las sociedades globalizadas por las

TIC. Es nuestro turno como país y sociedad para reorganizarnos y hacernos cargo del cultivo y desarrollo actualizado de nuestras ecologías simbólicas. Los instrumentos están puestos, sepamos aprovecharlos con toda la fuerza de la imaginación dialogada con otros.

Notas

¹ Véase: www.labcomplex.net.

² Ver los usos de instrumentos en cuervos de nueva Caledonia (<http://media.newscientist.com/article.ns?id=dn2651>).

³ Curioso el sentido del español mexicano de este término: «Apantallado, da. adj. Bobo, mentecato, parado» (Santamarina, 1983: 70).

⁴ Ver el interesante texto de JARA y GARNICA (2007).

⁵ Flamante anglicismo tecnológico para sustituir con «tecnoglamour» al simplón verbo español «acceder».

⁶ Ver el proyecto «Desde e-México hasta e-conocimiento. De los centros comunitarios digitales a las comunidades emergentes de conocimiento local» (www.labcomplex.net).

Referencias

- BOURDIEU, P. (2001): *Las estructuras sociales de la economía*. Buenos Aires, Manantial.
- CIRESE, A. (1984): *Segnicità, fabrilità, procreazione. Appunti etnoantropologici*. Roma, CISU.
- DE WAAL, F. y OTROS (2005): «The monkey in the mirror: Hardly a stranger», en *PNAS*, 102; 11.140-11.147.
- GÓMEZ, H. (2005): *Todas las mañanas del mundo*. México, Universidad de Colima, Tesis doctoral.
- GÓMEZ, H. (2007): «Estratos de tiempo y velocidad. La comunicación que hemos conocido, la comunicación posible», en *Razón y Palabra*, 57. (www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antecedentes/n57/hgomez.html).
- GONZÁLEZ, J. (Comp.) (1998): *La cofradía de las emociones (in)terminables. Miradas sobre telenovelas en México*. Guadalajara (México), Universidad de Guadalajara.
- GONZÁLEZ, J. (1999): «Tecnología y percepción social: evaluar la competencia tecnológica», en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 5, 9; 45-63.
- GONZÁLEZ, J. (2007): *De la cultura a la cibercultur@*. La Plata (Argentina), EDULP.
- GRODAL, T. (1994): *Cognition, emotion and visual fiction*. Copenhagen, University of Copenhagen.
- JARA, R. y GARNICA, A. (2007): *¿Cómo la ves? La televisión mexicana y su público*. México, IBOPE-AGB.
- MAASS, M. y GONZÁLEZ, J. (2005): «De memorias y tecnologías: radio, televisión e Internet en México», en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 10, 22; 193-220.
- MERCHANT, M.A. (2007): «El comercio exterior manufacturero y los procesos de producción internacionalizados en México», en *IX Reunión de Economía Mundial*. Madrid.
- PLOTNIK y OTROS (2006): «Self-recognition in an Asian elephant», en *PNAS*, 103, 45; 17053-17057.
- REISS y OTROS (2001): «Mirror self-recognition in the bottlenose dolphin: A case of cognitive convergente», en *Proceedings of the National Association for the Advancement of Science*, 98, 10; 5937-5942.
- VOLKOFF, V. (1978): *Elogio de la diferencia*. Barcelona, Tusquets.