

Pantallas vemos, sociedades no sabemos – barruntos (conjeturas) sobre temporalidades progresivamente apantalladas y *cibercultur@**

Jorge A. González**

Resumen

Este artículo aborda de manera provisional una relación específica entre un dispositivo tecnológico 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. Además coloca 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, llamadas acá de *cibercultur@*.

Palabras claves: Información. Comunicación. Conocimiento. Tecnología.

We watch TV, society we don't know – hypotheses about temporalities audiovisual and *cibercultur@*

Abstract

This article approaches in provisory way a specific relation between a technological device — the TV' screen — and its bond with the way with that in them we relate with the world by means of the exercises of elementary skills human beings who conform, together with other possibilities, the symbolic dimension of the existence of derivation of our species. Besides, it places some questions on the relative effectiveness of the technology, understood as a vector and not only as a device, on three dimensions central offices and interconnected of the life human being: the information, the Communication and the knowledge, calls here *cibercultur@*.

Keywords: Information. Communication. Knowledge. Technology.

* Una versión anterior se publicó en *Comunicar*, 30, XV, 2008 Revista Científica de Educomunicación en España.

** Coordinador del LabCOMplex, Programa de Epistemología de la Ciencia y Cibercultur@, del Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México. E-mail: jorge@labcomplex.net.

A tela da TV vemos, sociedades não sabemos – hipóteses sobre temporalidade, audiovisuais e *cibercultur@*

Resumo

Este artigo aborda de maneira provisória uma relação específica entre um dispositivo tecnológico contemporâneo – a tela audiovisual – e seu vínculo com a maneira com que nos relacionamos com o mundo mediante o exercício de faculdades elementares humanas que conformam, junto com outras possibilidades, a dimensão simbólica da existência de derivação de nossa espécie. Além disso, coloca algumas questões sobre a eficácia relativa da tecnologia, entendida como um vetor e não somente como um dispositivo, sobre três dimensões centrais e interconectadas da vida humana: a informação, a Comunicação e o conhecimento, chamadas aqui de *cibercultur@*.

Palavras-chave: Informação. Comunicação. Conhecimento. Tecnologia.

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. Primero porque mi dedicación actual no está concentrada en el tema específico de las pantallas como mediaciones tecnológicas omnipresentes, prefiero preguntar antes que declarar. Segundo, porque no obstante ello, una de las características dominantes de las tecnologías que pautan, como casi ninguna otra, las culturas contemporáneas pasa precisamente por y a través de las pantallas.

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, 2008b).

Tecnologías, historias y sociedades

La relación entre tecnología y sociedad es una de las constantes del desarrollo de la especie humana. Aquello que nos distingue de otras sociedades de mamíferos superiores no son ni el uso de instrumentos ni el uso de lenguajes.

Por el contrario hasta el momento, somos la única especie que para poder sobrevivir *además* de fabricar instrumentos, producimos metainstrumentos, es decir, instrumentos que son diseñados precisamente para fabricar otros instrumentos (CIRESE, 1984, p.103-114). El mismo principio se aplica a los lenguajes.

La investigación etológica reciente (REISS; MARINO, 2001; DE WAAL, FREEMAN; HALL, 2005; PLOTNIK, DE WAAL; REISS, 2006) constata que varias especies (delfines, monos y elefantes) desarrollan y utilizan lenguajes 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 para ello una sintaxis muy compleja como instrumento organizador de nuestra experiencia del mundo. Esto circunscribe a numerosos lenguajes animales a la descripción de eventos en el aquí y ahora, que parece que no pueden referir eventos ausentes, ni en el pasado ni en el futuro. Los lenguajes animales sólo parecen operar sobre objetos al alcance de sus sentidos y su experiencia inmediata. Una piedra con características particulares *se convierte* en instrumento o herramienta cuando la usamos para partir un coco, para golpear más contundentemente a una presa, o bien cuando se reutiliza una varita como extensión del pico para alcanzar comida¹.

Sin embargo, a pesar de los retos cognitivos y antropológicos que algunos autores se plantean sobre el surgimiento mismo de la cultura (MITHEN, 2007), solamente los seres humanos producimos ese tipo especial de instrumentos (meta) que nos son esenciales para diseñar y fabricar otros instrumentos, y asimismo desarrollamos esos complejos lenguajes (meta) que utilizamos para

¹ Ver los usos de instrumentos en cuervos de nueva Caledonia: <http://media.newscientist.com/article.ns?id=dn2651>

representar no solo los objetos del mundo, sino otros lenguajes, otros objetos simbólicos complejos.

Sin esas capacidades creativas sencillamente no existiríamos como especie.

El desarrollo histórico de estos lenguajes e instrumentos de segundo orden va completamente de la mano. Estos dos factores han intervenido y se han entrelazado permanentemente en la resultante de todas las culturas de la humanidad. Sería difícil y quizás ocioso intentar saber cuál de los dos apareció primero.

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.



Figura 1: Chimpancé joven jugando con su reflejo

Fuente: DE WAAL, DINDO, FREEMAN; HALL (2005, p.11141).

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 destino, y que genera desplazamientos de diferentes magnitudes, distintas

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

Memorias de botones en el tiempo

Recuerdo todavía la casa de mi abuela en Colima (800 Km al oeste de la Ciudad de México), cuando de muy pequeño, a principios de los años sesenta, veía coexistir dos tecnologías para iluminar la casa: una, muy lejana de mi experiencia, con quinqués de petróleo que 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 *demodée* y manual berbiquí.

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.

Apantallamientos

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 nunca antes imaginadas, 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.



La salida de la Fábrica, Hermanos Lumiere, 1895 *Georges Méliès Viaje a la Luna*, 1902

El universo abierto que podíamos imaginar en la lectura de libros, en las narraciones orales, 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 culturales y sociales de esa interacción constante y acelerada entre la tecnología detrás de esas grandes pantallas y los universos de representaciones del amor, de la maldad, del miedo, del humor, de la misma presencia de los otros (GÓMEZ, 2005 y 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 perceptual escasamente documentada (MAASS; GONZÁLEZ, 2005; GRODAL, 1994 y GORN, CHATTOPADHYAY, SENGUPTA; TRIPATHI, 1994, HUTCHINS; ALÂC, 2004).

Las pantallas poco a poco, por su propia capacidad de representar gráficamente y mediar en movimiento los eventos y situaciones, 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, en la enseñanza, en la salud, nos encontramos con una activa mediación de pantallas. La gente prefiere mirar los eventos virtualmente en las pantallas. Algo casi mágico, fascinante sucede con ellas. Como cuando alguien da una charla en un congreso y detrás de él hay una gran pantalla que transmite por televisión y webcasting la presentación. La mayor parte de la audiencia de ese auditorio, a pesar de estar enfrente del ponente, mira la imagen de la pantalla, como lo hacen los asistentes al fútbol cuando existe una megapantalla en el estadio.

La capacidad de las pantallas para atrapar el biotiempos 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 rodea y pauta la convivencia.

Las propias industrias de la cultura, con la modulación “apantallante”² del entretenimiento cambiaron sus criterios sobre la calidad y rentabilidad de sus productos: hoy en día no importa si sabe o no cantar, sino que la actriz se vea bien a través de las pantallas. Este uno de los hallazgos de nuestro trabajo colectivo sobre la relación entre telenovelas y sociedad en México (GONZÁLEZ, 1998).

En este estudio documentamos 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. 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 las pantallas: no dieron el *ancho* de presencia y atractivo visual re-

² Curioso el sentido del español de este término: “Apantallado, da. adj. Bobo, mentecato, parado”. SANTAMARINA (1983, p.70).

querido. Todas las versiones contemporáneas (y paranóicas) del *ciber-voyeur* y del Big-Digital-Brother se instalan en ellas.

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, no tiene ningún parangón en la historia.

La televisión con sus pantallas incrustadas en el hogar aparece como la mediación más importante en el establecimiento de una dieta cultural, tanto informativa como emocional, de nuestras poblaciones (RÍO; RÍO, 2008)³.

Avanzamos: información, comunicación y conocimiento

Desde el punto de vista que quiero proponer, conviene hacernos algunas 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 a pesar de que está sucediendo y avanzando.

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 menesteres es el de tecnologías de información y comunicación: las famosas “TICs” que ya forman un lugar común utilizado recurrentemente en lugar de conceptos más precisos para describir aspectos el 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.

³ Ver el interesante texto de Jara, y Garnica (2007) *¿Cómo la ves? La televisión mexicana y su público* donde reportan una larga experiencia histórica de años en el estudio cuantitativo y comercial de los televidentes en México.

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 convierten y operan como verdaderas tecnologías de desconocimiento, es decir, tecnologías que desubican, desterritorializan, desorientan, desinforman, desconectan de los otros y su relación con la vivencia local.

Este proceso afecta al menos en tres dimensiones.

- a) **Cultura de Información** – 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 básicas en matemáticas, así como el incremento exponencial 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 solo una expresión del subdesarrollo de nuestras culturas de información y mediante esta sería carencia, perpetuamos nuestra una percepción simplista del mundo.
- b) **Cultura de Comunicación** – La segunda reside en nuestra capacidad para coordinar acciones cuando no somos concientes de que las formas sociales en que nos organizamos (que suelen ser altamente verticales y autoritarias) permanecen inscritas en el producto mismo de la comunicación. Sufrimos con pasión el complejo de Procusto, aquel ladrón del Ática que asesinaba después de recortar o alargar, según el caso, a sus víctimas pues no soportaba la diferencia (VOLKOFF, 1978). Por el contrario, mientras más convivencia y esfuerzos por horizontalizar reflexivamente las relaciones, menos necesidad individual de sobresalir o dejarse apabullar por los demás (LENKERSDORF, 2008).
- c) **Cultura de Conocimiento** – Tercera: con serias carencias en estas dos culturas en nuestra formación temprana y tardía, sin la apropiación de las herramientas para desarrollar sistemas de infor-

mación y comunicación autodeterminantes, a pesar de que la construcción de conceptualizaciones es elementalmente humana, la posibilidad de desarrollar una nueva y expansiva cultura de conocimiento, está poco más que desactivada o de plano, cancelada mientras no se perciba este problema. La mayoría de la sociedad ni entiende mucho ni le interesa el conocimiento (y el arte), que se percibe como extraño, externo e inútil, sin vinculación con la vida común. Es un hecho: las zonas donde se produce conocimiento (y arte) están repartidas de forma desigual por efecto de la organización geopolítica del sistema mundial.

¿Conocer o ser conocidos? Esa es la cuestión

Desde larga data la sociedad mexicana (y muchas otras que sufrieron 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.

Estos dos procesos claramente han afectado y reducido la capacidad de la sociedad mexicana para volverse sujeto de conocimiento.

Claramente, México y toda Latino América no son 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, p.152) o capital simbólico descomunal.

Esta forma especial de capital es de tal magnitud, que hizo, por ejemplo, que en el caso de la “capacitación tecnológica” que realizó entre 1994 y 1999 el Estado mexicano con cientos de docentes del Programa Nacional de Educación a Distancia, los profesores ya capacitados se sintieran “menos” que las computadoras y los decodificadores satelitales (GONZÁLEZ, 1999, p.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”⁴ ahora que ya todo está dispuesto por el e-gobierno, a la Sociedad de la Información (GONZÁLEZ, 2008a)

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 lacerante. “Procesados por otros”, como bien dice Aníbal Ford (2000).

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 nuestras camas”. En la cresta de esa ola se monta también la trampa de la “transparencia” y la “amigabilidad” de los dispositivos, de entre los cuáles, las pantallas son probablemente la interfaz más importante por su capacidad de interactuar con la visión, para que solo apretemos un botón o activemos un comando, sin tener que preocuparnos por lo que suceda en esa cajita negra.

Si volteamos ahora un poco hacia la red de Internet, podemos ver que 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 (quienes sí los generan y se ocupan especialmente de invertir en ello) han realizado sobre y para nosotros. Pero no con nosotros.

Vivimos entonces una curiosa y desigual división social del trabajo con coordenadas precisadas y marcadas por la historia, pero también estimuladas por la incapacidad e impericia para generar

⁴ Flamante anglicismo tecnológico (*accessing*) para sustituir con “tecno-glamour” al simplón verbo español “acceder”.

políticas de Estado que garanticen a largo plazo la producción de conocimiento científico y tecnológico para el bienestar colectivo.

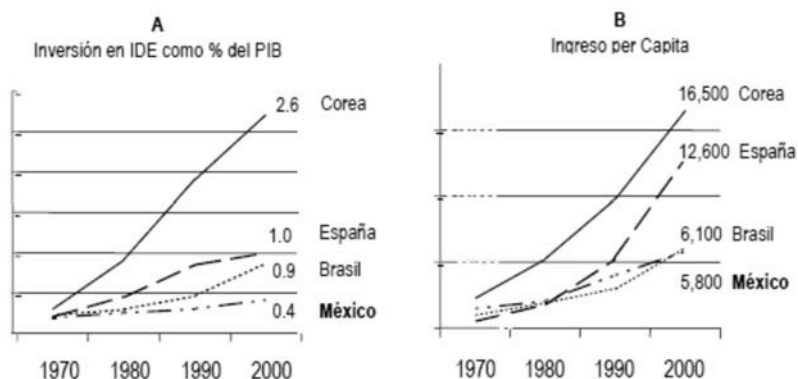


Figura 4 México, Brasil, España y Corea

(A) Inversión en investigación y desarrollo experimental (IDE) y

(B) Crecimiento del ingreso *per cápita* (en dólares americanos por año)

Fuente: Portal e-Ciencia. Disponible en: http://www.ecienciaytecnologia.gob.mx/wb2/eMex/eMex_PECYT?page=20

En la figura 4 observamos como 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 nuestro país, sus políticas científicas dedicaron porcentajes más elevados a la generación de conocimiento. Con una claridad pocas veces constatada, este cambio parece estar altamente relacionado, a diferencia de lo que sucedió en México con las políticas científicas por las que aquellos países pudieron dedicar progresivamente porcentajes más elevados para la generación de conocimiento. Es difícil no establecer una relación entre la inversión en políticas de desarrollo de conocimiento (investigación, educación superior, desarrollo tecnológico) y mejoras en el bienestar colectivo.

México, nos decían hace no tanto tiempo, “ya es el primer productor mundial de televisores” (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 Luís 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, Sony, 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, p.18).

Gran “orgullo” para los mexicanos, sin embargo, todas esas marcas vienen de patentes que pertenecen a firmas extranjeras. El origen del vector tecnológico sigue siendo japonés o chino, norteamericano o europeo. El destino consumidor y desplazador de dicha fuerza somos nosotros y 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 mil 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, como lo constata el enorme crecimiento del mercado de telefonía celular, que pasó en cinco años de cero a 17 millones y en siete años más, estamos cerca de los 70 millones de líneas (PIEDRAS, 2007).

Cibercultur@ y conocimiento

Así como se manifiesta este desnivel en el mercado, *mutatis mutandis* sucede lo mismo con la capacidad colectiva de dar res-

puestas de conocimiento a los problemas prácticos que enfrentamos como sociedad.

Pese a toda la parafernalia y la difusión machacona y abrumante del aserto, es completamente falso que “tener más y mejores computadoras genera mejor educación”.

Si no se cultiva y desarrolla esta triple hélice entre información, comunicación y conocimiento que llamamos *cibercultur@*, por la manera en que históricamente nos hemos relacionado con la investigación y desarrollo de tecnología, seguiremos encerrados en un callejón sin otra salida que el mercado para consumidores siempre dependientes. Menudo reto el de desentrañar los resortes que mueven 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 local⁵ estamos intentando dar algunas pistas y aprovisionarnos conceptualmente más densos para la confrontación de la pseudo teoría de las sociedades globalizadas por las “TICs”.

Estas comunidades emergentes se ocupan en desarrollar sus propios sistemas de información y de comunicación para generar respuestas de conocimiento frente a problemas concretos y significativos de su localidad (que paulatinamente podrán vincular con otras comunidades que padecen los mismos procesos de explotación, exclusión y desconocimiento): migración, pobreza, desempleo, contaminación, violencia, hambre, deterioro ambiental, agua y tantos más.

No encontramos en la literatura corriente que trabaja la relación entre los pobres (digitales y no digitales) y las tecnologías de la “sociedad de la información” referencias que conciban esta crucial dimensión expropiada y sólo aparentemente perdida: el conocimiento.

El desarrollo de estas comunidades emergentes se concentra en facilitar una dinámica horizontal, cercana a la educación popular de Freire y otros, que les permite apropiarse colectivamente de la tecnología para generar una capacidad de narrarse y de

⁵ Ver el proyecto *Desde e-México hasta e-conocimiento. De los centros comunitarios digitales a las comunidades emergentes de conocimiento local* en www.labcomplex.net.

construirse un “nosotros” autodeterminante (LENKERSDORF, 2008) y no derivado de imposiciones externas.

Así se inicia un proceso de empoderamiento a partir de una nueva y potenciada capacidad colectiva de narrar su pasado, de redefinir su presente y de rediseñar su futuro y mundos posibles mediante otras formas de narrarse y de visibilizarse, emanadas de su capacidad (antes no desarrollada) para generar y mantener sistemas de información y de conocimiento, primero local y posteriormente situado, cuando cada comunidad emergente se convierte en un nodo de una red que vincula a las demás comunidades emergentes.

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 aprovecharlo con toda la fuerza de la imaginación dialogada con otros.

Referencias

BOURDIEU, Pierre. **Las estructuras sociales de la economía**. Buenos Aires:Manantial, 2001.

CIRESE, Alberto. **Segnicità, fabrilità, procreazione. Appunti etnoantropologici**. Roma: CISU, 1984.

DE WAAL, Freeman; Hall. The monkey in the mirror: Hardly a stranger. **PNAS**. v.102, n. 32, p. 11140-11147, 2005.

RÍO, Pablo Del; RÍO, Miguel Del. La construcción de la realidad por la infancia a través de la dieta televisiva. **Comunicar**: Revista Científica de Educomunicación. 31, XV, p. 99-108, 2008.

FORD, Aníbal. Procesados por otros. Diferencias infocomunicacionales y sociocultura Contemporánea. **Comunicación – educación. coordenadas, abordajes, Travesías**. Bogotá: Siglo del Hombre, 2000.

GÓMEZ, Hector. **Todas las mañanas del mundo**. 2005. Tesis de Doctorado, Universidad de Colima.

_____. Estratos de tiempo y velocidad. La comunicación que hemos conocido, la comunicación posible. **Razón y Palabra**. México, n.57, Junio-

Julio 2007. Disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n57/hgomez.html>.

GONZÁLEZ, Jorge A. Tecnología y percepción social: Evaluar la competencia tecnológica. **Estudios sobre las culturas contemporáneas**. Universidad de Colima, v. 5, n. 9, 1999.

_____. Digitalizados por decreto. cibercultur@ o inclusión forzada en América Latina. **Estudios sobre las culturas contemporáneas**. Universidad de Colima, v. XIV, n. 27, p. 48-76, 2008a.

_____. **De la cultura a la cibercultur@**. La Plata: EDULP, 2008b.

_____. (Coord.). Maass y Amozurrutia. **Cibertultur@ e iniciación en la investigación**. México: CEIICH-UNAM- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes - Instituto Mexiquense de Cultura, 2007.

GRÖDAL, Torben. **Cognition, emotion and visual fiction**. Copenhagen: University of Copenhagen, 1994.

HUTCHINS, E.; Alâc, M. I see what you are saying: action as cognition in fMRI brain mapping practice. **Journal of Cognition and Culture**, v.V4, n. 3, p. 629-661, 1 October 2004.

JARA, Rubén; GARNICA, Alejandro. **¿Cómo la ves? La televisión mexicana y su público**. México: Ibope/AGB, 2007.

LENKERSDORF, Carlos. **Aprender a escuchar. Enseñanzas maya-tojolabales**. México: Plaza y Valdés. 2008.

MAASS, Margarita; GONZÁLEZ, Jorge. De memorias y tecnologías: radio, televisión e Internet en México. **Estudios sobre las culturas contemporáneas**. Universidad de Colima, v. XI, n. 22, p. 193-220, 2005.

MERCHANT, Marco Antonio. **El comercio exterior manufacturero y los procesos de producción internacionalizados en México**. Ponencia presentada en la IX Reunión de Economía Mundial, Madrid, 2007. Disponible en: <http://www.uam.es/otros/ixrem/Comunicaciones/12-07-%20MERCHANT.pdf>.

MITHEN, Steven. **Los neandertales cantaban rap. Los orígenes de la música y el lenguaje**. Barcelona: Crítica.

PIEDRAS, Ernesto. **Mercado móvil al tercer trimestre**. 2007. Disponible en: http://www.mundocontact.com/enlinea_detalle.php?recordID=6506.

PLOTNIK, de Waal & Reiss. Self-recognition in an Asian elephant. **PNAS**. v. 103, n. 45, p. 17053-17057, 2006.

REISS, Diana; MARINO, Lori. Mirror self-recognition in the bottlenose dolphin: a case of cognitive convergence. **Proceedings of the National Association for the Advancement of Science**. v. 98, n. 10, p. 5937-5942, 2001.

SANTAMARINA, Francisco. **Diccionario de mejicanismos**. México: Editorial Porrúa, 1983.

VOLKOFF, Vladimir. **Elogio de la diferencia**. Barcelona: Tusquets, 1978.