UNIVERSIDAD DE CHILE
MAGISTER EN COMUNICACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Clásicos de la Comunicación
Prof: Ricardo López.

Tecnología, Sujetos y Nuevas Destrezas:

Efectos en la Comunicación del Nuevo Milenio

JUAN ENRIQUE ORTEGA F.

JULIO DE 2003

La llegada de nuevas tecnologías digitales a nuestro mundo cotidiano ha puesto en jaque el saber narrativo moderno, consolidado en más de 400 años de intento de hacer de lógicas racionales un común denominador en el hombre.

Este abrupto arribo de nuevos dispositivos culturales, modifica notablemente los procesos comunicadores que rodean al hombre del nuevo milenio, por lo que encuentro pertinente hacer referencia a los cambios estructurales que conllevan a la idea de que el individuo actual ha desarrollado nuevas habilidades que lo transforman en un sujeto hipertextual.

Los procesos modernizadores subyacentes en esta modernización tecnológica, se desarrollan en diversos formatos, uno de los más interesantes es el audiovisual, ya que en dichos textos se hace patente la ruptura epistémica con los conceptos clásicos del texto cultural cerrado y lineal, desarrollando espacios multimediales polisémicos, y polidialógicos.

Al mencionar las manifestaciones empíricas de esta ruptura epistémica, no pretendo cerrarme al concepto de un formato en sí: programa televisivo, un sitio web, un filme, un vídeo juego, sino hacer una referencia cultural múltiple al cambio experimentado en las dinámicas de comunicación y participación social de estas nuevas narrativas y los efectos de éstas en los sujetos que las viven.

Una inútil mirada apocalíptica sobre las consecuencias de estas narrativas ha primado por sobre una mirada consciente de que estamos hablando de una realidad que desde hace ya más de 30 años se instaló en nuestra vida cotidiana y que no está dispuesta a dar marcha atrás. Una realidad que es la única para las nuevas generaciones que han crecido con el uso de Internet, vídeo juegos, vídeo clip, etc.

Es por ello que asumo como superados esos vanos intentos por polemizar sobre lo legítimo de estas nuevas formas de concebir la comunicación, ya que su práctica cotidiana las validan en el quehacer social postmoderno.

Creo necesario fijar la mirada en estos procesos comunicativos basados en las destrezas manifestadas por el sujeto, como nuevas plataformas comunicativas no conocidas hasta hoy, y necesarias a la hora de establecer criterios operativos para entenderla y aceptarla.

La supremacía del hipertexto como base de los mensajes comunicativos actuales, extrapola las anteriores teorías de la comunicación, ya que refiere a una forma diferente de entender , superando las formas de comunicación lineal, y privilegiando las relaciones que el texto o mensaje establece con el sujeto, y por sobre todo aumentando las posibilidades de acceso de este sujeto a la información.

Son estas infinitas formas de manipulación que el sujeto tiene en su manos hoy, a la hora de manejar los textos culturales, uso de ínternet, contacto cotidiano con textos fragmentados y las posibilidades de armarlos y rearmarlos a gusto del sujeto, las que a mi juicio se trasladas a la arena psico social y modifican las relaciones internas de la sociedad.

Los nuevos consumidores de textos culturales interconectan los diversos formatos audiovisuales, convirtiéndose en amos y dueños de los dispositivos narrativos hipertextuales, donde la interconexión de múltiples soportes es necesaria, es el surgimiento del sujeto hipertextual.

Estos nuevos consumidores de hipertextos, no necesariamente han nacido bajo este proceso modernizador, sino que más bien han surgido paulatinamente a lo largo del asentamiento de las nuevas formas de lectura y comunicación que han traído las nuevas tecnologías, y han asimilado rápidamente los nuevos dispositivos psicológicos necesarios para el manejo de las nuevas construcciones de mundo acordes a las tecnologías. No son sólo consumidores de textos culturales hipertextuales, sino también constructores de redes de intercambio social, sobre las que se establecen las nuevas formas de relación humana. Todas ellas al margen de la cultura oficial, que no valida (o no entiende, de ahí la mirada apocalíptica) estos nuevos dispositivos y las ve germinar en forma de microculturas.

Son los procesos sociales de las nuevas generaciones, conformadas por niños y jóvenes que crecieron con el hipertexto como forma narrativa hegemónica, las que deben ser estudiadas y analizadas para proyectar formas educativas y dispositivos formadores en un corto plazo.

Tecnologías Cotidianas y Construcción de Mundos

Las tecnologías digitales se han vuelto uno de los elementos centrales en nuestro quehacer cotidiano. El adecuado manejo del computador y su uso en redes; el saber moverse en un menú emergente del DVD en la pantalla del televisor; manejar y controlar un teléfono celular que recibe llamadas, manda mensajes de texto, saca fotografías y navega por el web; conocer y manejar la narrativa hipertextual en un vídeo juego; son todos fundamentos de las nuevas generaciones de niños y jóvenes que viven de acuerdo a las nuevas lógicas a las que la realidad los enfrenta. Para estas generaciones, estos nuevos lenguajes organizan perceptivamente la realidad a través de nuevos diseños, lo que genera nuevos modelos de acción. No es extraño que recientes investigaciones den cuenta de la supremacía de los menores en el manejo de dispositivos electrónicos en el hogar y en la escuela y del consiguiente cambio en las categorías de dominio y poder del mundo infantil con el mundo adulto.

Estas nuevas tecnologías conllevan también, nuevas configuraciones lingüísticas que repercuten obviamente, en el ambiente donde vivimos. Así, en Internet, la experiencia del usuario no es la de relacionarse con una máquina, sino con un ciberespacio habitado por textos, imágenes, sonidos, gráficos, videos, catálogos, publicidad, animación, galerías de arte, bibliotecas, etc. cada cual con su propio sentido involucrando al usuario en un nuevo sistema de experiencias, donde actúa y vive cotidianamente. Es la huella que deja esta interacción con estos nuevos mundos sociales en el hombre y su quehacer, lo que me interesa destacar.

El hombre es el único animal que construye su mundo en base a lenguaje y se comporta respecto a él. Esto presupone una construcción lingüística del mundo; de esta forma, si las tecnologías digitales actuales, que cambian el modo de comunicar e informar, son las que nos influyen, hemos de construir lingüísticamente nuestra realidad de acuerdo a los dispositivos que los recientes formatos audiovisuales hipertextuales inauguran.

Cabe aclarar que cuando me refiero al uso cotidiano de tecnologías digitales de comunicación e información, hablo de todos aquellos diálogos que ocurren a nuestro alrededor en los cuales inventamos nuevas prácticas y herramientas para conducir las organizaciones y la vida humana. La tecnología como lenguaje crea, construye mundos posibles (Eco, 1979, 1990, 1994) y no nos podemos salir de esos mundos (Comba - Toledo, 2004).

Vivimos la mayor parte de nuestras vidas en un mundo que vamos construyendo según las normas y los mecanismos de la narración, es decir, damos sentido al mundo y a nuestras acciones contando historias, usando el modo narrativo de construir la realidad.

Las narrativas van cambiando a medida que emergen nuevas tecnologías del conocimiento o de acuerdo con el tipo de tecnología intelectual hegemónica en cada época. Las narrativas de la oralidad son diferentes a las impresas o a las audiovisuales, y a las que hoy nos proponen el mundo dígito-virtual.

Es por ello que las nuevas formas de construcción de mundos mentales de los individuos, se relaciona cada vez más con la virtualidad de los contenidos que ingreso a mi cosmos linguistico que con su existencia real. Los micro-dialectos de las tribus urbanas que coexisten en nuestra sociedad, son ejemplos de esto: desde los “emoticons” que sugieren estados de ánimo y múltiples significados decodificados por la máquina pero presentes en el universo mental de cada hablante, hasta la configuración personal del menú de mi teléfono celular, todos los nuevos procesos comunicativos que traen implícitos las nuevas tecnologías, sugieren nuevas capacidades de abstracción, de resemantización de iconos y símbolos que hasta ayer sirvieron para un grupo solamente.

Entonces, si las formas de inteligibilizar la realidad están en un notorio proceso de cambio, es patente que las lógicas comunicativas están recibiendo la influencia de ello. Esta nueva manera de comunicar se amplía a la misma velocidad que el proceso globalizador, y está implícito en la plataforma de construcción de los mensajes postmodernos: el hipertexto.

El hipertexto es el formato base de nuevas formulas narrativas, que acaban con la linealidad y nos remiten a mundos interconectados por redes de vínculos, donde el inicio y el fin del texto es dado por el usuario-lector, no por el autor-constructor del mismo.

Tomando la existencia del hipertexto como pilar fundamental en la forma de aprehensión de la realidad por parte de niños y jóvenes, es conveniente dar cuenta y reflexionar sobre la nueva forma de internalizar el conocimiento, ya que el modo actual rompe con las rutas prefijadas y los destinos precisos donde llegar, así como transforma a los lectores de hipertextos (usuarios de Internet, jugadores de vídeo juegos, fanáticos de juegos de rol, o un simple dueño del masificado DVD) en exploradores de travesías inacabadas, mas que en navegantes conscientes de un recorrido.

El concepto de "navegar" por Internet se debe, en mi opinión, más a la conciencia de la travesía que como usuario hago por diversos y múltiples textos, sentidos y discursos, más que del cumplimiento del objetivo de "ir hacia" y llegar.

Un estudio sobre la pertinencia de las referencias documentales y el análisis de los procesos cognoscitivos, realizado en Francia por Jérôme Dinet en el año 2002, da cuenta del comportamiento de 69 niños de 10 años, todos habitantes de la periferia parisina, planteados a una búsqueda referencial en el web a través de motores generadores de resultados vía comparación y búsqueda de la semejanza del patrón incial.

Las conclusiones del estudio dan cuenta de la pérdida del objetivo inicial de búsqueda en el uso de buscadores referenciales (google, altavista, yahoo) en el web, lo que remite a que en el proceso de relación con redes de contenidos y el paso, por la forma de vínculos (links) de un texto a otro, el concepto al que se pretendía llegar (destino de la navegación, o patrón de búsqueda) se difumina y diluye en la infinidad de textos a los que el buscador reenvía. Sin embargo, el niño igual es capaz de construir un texto sobre el destino, esta vez basado en la travesía como experiencia (fructífera o no) por el mar hipertextual.

Ello nos indica las características de las nuevas formas de pensamiento, acción y comunicación que priman ya en las nuevas generaciones y se trasladan a

diversos aspectos de su vida: relaciones desmembradas de un objetivo, carentes de metodología científica clásica, sustentadas en la experiencia del viaje por diferentes discursos en tiempos mínimos, que también son retratadas en los lazos humanos y relaciones sociales que estos mismo sujetos entablan.

Destrezas del Sujeto Hipertextual

La comunicación sufre los mismo efectos , y cada vez es más normal que la reconstrucción del mensaje sea hecho por el receptor tan sólo reconstruyendo los fragmentos comunicativos que recibe, ejemplo de ello son las nuevas formas de abreviación en el uso de chat como ICQ, MSN Messenger o los mensajes entre teléfonos móviles.

No obstante, más que falencias y carencias de lenguaje, estas características presentes en las formas comunicativas de los sujetos pertenecientes a esta cultura, son destrezas que permiten a niños de 10 años resolver con mayor facilidad una situación ante sus pares y ante los agentes modeladores: padres y escuela, debido a una capacidad de adaptación al medio insospechada, por la facilidad con que reconstruyen textos, así mismo son capaces de reconstruir todas las fragmentaciones presentes en la cultura actual, sin precisar de métodos o guías, superando así el paradigma moderno ilustrado, típico de la era moderna.

En este punto, se hace pertinente el concepto del *bricoleur* que Levi-Strauss acuñó hace casi 40 años (1964:36, 37) en El Pensamiento Salvaje:

> *"El bricoleur es capaz de* ***ejecutar un gran número de tareas diversificadas****; pero a diferencia del ingeniero, no subordina ninguna de ellas a la obtención de materias primas y de instrumentos concebidos y obtenidos a la medida de su proyecto: su universo instrumental está cerrado y la regla de su juego es siempre la de arreglárselas con 'lo que uno tenga', es decir un* ***conjunto, a cada instante finito, de instrumentos y materiales, heteróclitos además, porque la composición del conjunto no está en relación con el proyecto del momento****, ni, por lo demás, con ningún proyecto particular, sino que es el resultado contingente de todas las ocasiones que se le han ofrecido de renovar o de enriquecer sus existencias, o de conservarlas con los* ***residuos de construcciones y destrucciones anteriores****. El conjunto de los medios del bricoleur se define …porque* ***los elementos se recogen o conservan en razón del principio de que 'de algo habrán de servir'****"*

Similar al bricoleur, las nuevas destrezas fruto de las nuevas narrativas, son apropiadas para la negociación social y cultural, ya que incluyen categorías como flexibilidad, apertura, perspectivismo y predisposición para aceptar posturas divergentes. A ello se agrega la habilidad para manejar diferentes niveles comunicacionales, fruto del contacto cotidiano del sujeto con diferentes formas narrativas, que han quedado de los diferentes etapas modernizadoras: libro, tv, radio, diarios y revistas, oralidad, medios digitales, etc.

La verificación del uso de estas nuevas herramientas y destrezas psico-sociales basadas en las lógicas de redes y en el uso del hipertexto como base de formatos informativos actuales, ha sido poco desarrollada. Sin embargo una investigación centrada en las categorías identitarias de los consumidores de vídeo juegos y japoanimación realizada en nuestro país durante el año 2002 (Del Villar, Casas Tejeda, Perillán), da cuenta de la existencia de asimilación de dispositivos psicoanalíticos ligados a las lógicas de la japoanimación y la vídeo cultura.

En Chile, según cifras del Consejo Nacional de Televisión (1999) los niños prefieren en un 53,6% ver dibujos animados por sobre otro contenido televisivo. Si a ello sumamos el exagerado aumento en el consumo de bienes y elementos del vídeo juego, vemos una gran población relacionándose a través de diferentes formas, debido a la multiciplidad de formatos que remiten al mismo universo semántico: web, vídeo juegos, juegos de cartas, series televisivas, filmes, etc. Todos ellos, formatos hipertextuales.

Las características de los nuevos dispositivos comunicativos son variadas y permiten pensar en un nuevo sujeto, un sujeto hipertextual, que se mueve con ligereza en lógicas de redes y esta sometido constantemente a estímulos donde se privilegia:

- Que la sintaxis audiovisual no está supeditada al texto narrativo: el tiempo no es estructurador ni modalizante por lo que el discurso comunicativo puede no seguir los cánones del texto narrativo, aún cuando éste sea lineal y cerrado. Esto se evidencia en el formato del vídeo clip, donde la fragmentación y la segmentación de muchos discursos transcurren en forma paralela. Lo destacable es que el sujeto hipertextual lo entiende, lo asimila y lo hace parte de su vida cotidiana. Recordemos la explosiva expansión de canales de TV de vídeo música, ejemplo: MTV, que son constitutivos de rasgos identintitarios en varias generaciones.

- Que la focalización no está en el sujeto sino en redes complejas activas: se disminuye el papel del sujeto que realiza la acción, para dar paso a la construcción de un hacer a partir de la interrelación de conjuntos complejos,

múltiples acciones posibles. Esta nueva forma de enfrentar y focalizar la realidad se presenta también al nivel de relaciones sociales que establecen los niños y jóvenes, donde prima una suerte de multiplicidad de alternativas para la resolución de conflictos parentales por ejemplo, no pensada en una racionalidad completamente moderna donde las salidas y las alternativas están dadas de antemano por una lógica concreta.

En este punto cabe destacar la relación que se ha hecho de esta nueva lógica de multiflujos de comunicación con la episteme budista (Varela, 1989, 1992, 1996). Según Varela, en el imaginario budista nos encontramos con estructuras conectivas y activas, donde la acción del sujeto es redefinida por la serie de vínculos complejos en los cuales vive. En esta red de vínculos, no hay separación entre la materia, el espíritu, la naturaleza y el cuerpo. Para movernos en este contexto debemos entender que todo es cambio, y todo se interconecta (al igual que la lógica de la WWW, donde reina lo efímero y lo interactivo por igual).

En los diferentes procesos comunicadores, el sujeto hipertextual manifiesta esta característica de focalización en red, al tener la necesidad de relacionarse con todos los formatos: manejo de Internet, uso de vídeo juegos, uso de telefonía celular, consumo de merchandising, conocimiento de entretenciones de última generación, presencia de vídeoclip y la acumulación del saber producto de su participación e identificación con las redes culturales que se entretejen alrededor de cada formato.

- la no focalización de la relación figura/fondo: el sujeto hipertextual está abierto a percibir toda la información entregada en pantalla (en formatos audiovisuales) y tiene plena conciencia de la armonización de las jerarquías presupuestas en un texto audiovisual, transformándolas en una especie de espacio laberíntico donde el texto tiene lugar. Esto nos vuelve a remitir a la noción oriental de “presencia plena”, en la cual no hay intención de lograr algo, por lo cual el sujeto esta perceptivo a todo y nada a la vez. (Supremacía de la experiencia de la travesía por sobre el arribo al destino)

Implicancias del Sujeto en la Comunicación Actual

Es interesante verificar como las relaciones sociales se articulan en base a dispositivos hipertextuales, por ejemplo en el caso del consumidor de japoanimación, éste establece una red de relaciones que le sirven para intercambiar cartas, juegos, películas y muchos otros saberes con los cuales se nutre y se desenvuelve mejor cada vez que se enfrenta a los formatos que utiliza: video juegos, web, etc.

Esto ocurre en cualquier ejemplo de sujeto hipertextual, ya que lleva a las relaciones de su vida cotidiana las destrezas aprehendidas en el manejo de las tecnologías; así sea en su relación con los pares (conceptos de amistas y compañerismo ya pasan por estas lógicas) con sus mayores (padres y escuela) y con todo su entorno.

En este sentido, los sujetos recrean la lógica de adaptación al entorno, por ejemplo con respecto a la coerción parental existente respecto de muchos temas calificados por la opinión pública como nocivos: japoanimación, uso de vídeojuegos, uso excesivo de Internet. Es así, que el sujeto maneja nuevas destrezas para mantenerse en la microcultura de su agrado a vista y paciencia de sus padres, quienes no se percatan por desconocer las formas de comportamiento actuales de un sujeto hipermedial e hipertextual y ni siquiera se dan cuenta que su coerción no pasa de ser una anécdota en la travesía de vida del menor, la cuál es sorteada con la ligereza con que se soluciona un obstáculo en un juego de vídeo.

Otro ejemplo del uso de las nuevas lógicas en las relaciones comunicativas que se establecen en las microculturas infanto-juveniles, ligadas al consumo cultural, evidencian como el saber es asociado a una red de agentes y no a una fuente única y omnisciente, como sería en una narratividad propiamente moderna. (los intercambios de bienes y saberes se hacen con los pares, en el colegio, dentro de una red de personajes y características definidas, como en el caso de cartas Pokemon o juegos de Rol).

El comprender y valorar las categorías anteriores, en el marco de los procesos generadores de comunicación de los sujetos en una sociedad tardío moderna (para no recurrir al término posmodernidad que provoca escozor en algunos) es primordial al hablar del influjo de los hipertextos y las nuevas tecnologías. No basta un análisis somero de las características definitorias de cada formato nuevo que surge con cada proceso modernizador (con la sola descripción de cómo funciona o no funciona una imprenta, no se entiende la importancia del artefacto en la historia humana).

Son las implicancias con la construcción del sujeto actual, las que indicarán la pertinencia de la investigación y el análisis de las nuevas tecnologías como dispositivos comunicacionales. En el caso del hipertexto y las lógicas de redes, en mi opinión, es innegable el aporte que están haciendo en la conformación de este sujeto que llamo hipertextual.

Las nuevas variables que, con la llegada de las nuevas tecnologías, han empezado a incidir en la conformación identitaria de los individuos protagonistas de un determinado proceso modernizador, se convierten en factores determinantes para entender el comportamiento de una sociedad que no tiene consciencia de los usos y consecuencias de los nuevos dispositivos narrativos.

La necesidad de incluir las categorías aquí mencionadas en las nuevas investigaciones en comunicación, se hacen patentes al pensar en la educación de 10 años más, cuando la totalidad de la población escolar haya adquirido las nuevas destrezas y se relacionen con el entorno como sujetos hipertextuales.

¿Cómo enfrentará su proceso formativo, un sujeto que se relaciona con lógicas de redes, hipertextos y redes complejas de sentidos, desde su más temprana infancia? Llama la atención que las políticas actuales que conforman la actual reforma educacional se basan sólo en la inclusión de las nuevas tecnologías (vídeo y computador, algo de Internet) en las mallas curriculares, sin incluir una reflexión profunda

Si la mirada actual sobre la apropiación de las nuevas tecnologías no pretende contemplar el traspaso de estas destrezas derivadas de su uso, y sólo se queda en una voz alarmista y apocalíptica de la supuesta pérdida de costumbres catalogadas por elites intelectuales como válidas; la incorcondancia que existirá a corto plazo (si es que ya no existe) entre las formas de educadoras/socializadoras y los sujetos que las reciben será tal, que la ruptura epistémica traerá consecuencias graves en la comprensión del imaginario base de las nuevas sociedades en construcción.

Bibliografía Referencial

COMBA, Silvana; TOLEDO, Edgardo

Tecnologías Digitales: los Mundos Posibles...
Revista DeSignis(2004)

CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN

"*Informe Estadístico 1999*" http://www.cntv.cl.

DEL VILLAR, Rafael

"Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local", Opción, 17 (36), 86- 101 (2001).

DINET, Jérôme *Le jugement de pertinence des références documentaires chez les élèves de 10 ans : analyse des processus cognitifs.Revista DeSignis (2004)*

ECO, Umberto

Lector in fabula. Milán: Bompiani. . (1979)
Semiotica e filosofia del linguaggio. Milán: Bompiani. __ (1984)
I limiti dell'interpretazione. Milán: Bompiani. __ (1990)
Sei passeggiate nei boschi narrativi. Milán: Bompiani. __ (1994)

FAJNZYLVER, Victor

"Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas", Comunicación y Medios,13 (13,). Santiago: Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile. (2002)

LEVI STRAUSS, Claude.

El pensamiento salvaje. México: Fondo de Cultura Económica. (1964)

VARELA, Francisco

"*Autonomie et connaissance"*, Paris, Ed. du Seuil. .(1989)
"De cuerpo presente", Barcelona, Ediciones Gedisa. (1992)
"Conocer", Barcelona, Ediciones Gedisa (1996)