

Queremos tanto a las máquinas

Una reflexión sobre los relatos acerca de las tecnologías y su incorporación en las instituciones educativas

Lic. Amalia Hafner

Resumen:

Lo verosímil puede ser pensado como una selección de elementos de la realidad que pueden ser dichos. Por otro lado, es entendido en el marco de una estrategia de construcción de la verdad, desligado de lo “real”. Tiene que ver con hacer creer que es algo es verdad, implicando la idea de manipulación en la construcción de lo posible. Los relatos sobre tecnologías generan un fuerte efecto de verdad ligado al sentido común, habilitando algunos sentidos y censurando otros. En tiempos de incorporación masiva de tecnologías en las instituciones educativas, se torna indispensable reflexionar sobre estos relatos.

Palabras clave:

Tecnología, educación, relato, narración, verosimilitud, legitimidad.

Máquinas de mirar

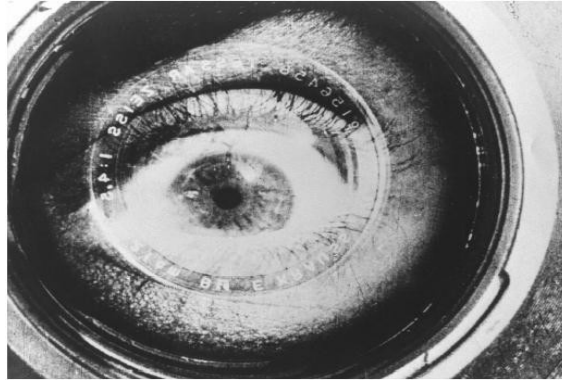


Imagen extraída de *El hombre de la cámara*, film de Dziga Vertov (*Chelovek s kinopparatom* - URSS, 1929).

El film “El hombre de la cámara”, de Dziga Vertov, es especialmente interesante para pensar en las relaciones entre objetividad y subjetividad en la producción audiovisual. Si bien ese clásico (e inclasificable) film de 1929 se (auto) denominaba representante del Kino-pravda (“Cine-Verdad”) del que su autor era defensor, esta singular producción muestra imágenes de cámaras en distintas situaciones: algunas de ellas ¿inverosímiles?, como trípodes que caminan solos y camarógrafos diminutos sobre cámaras inmensas.

La imagen que seleccionamos identifica el ojo humano con el lente de una cámara, dando cuenta de esta polémica y compleja relación entre la subjetiva mirada del realizador y la objetiva “máquina de mirar”. A su vez, se constituye en metáfora de la múltiple trama de relaciones (de simbiosis, de dominación, de adoración) entre el hombre y la máquina, casi como las fantasías *cyborg* que desdibujan las fronteras entre sujetos y tecnologías.

Mirar a las máquinas

La reflexión sobre las máquinas cuenta con una larga historia. Desde diversas disciplinas, como la Historia de la técnica, la Filosofía y la Sociología de la tecnología, entre otras, se ha abordado la relación entre las máquinas y las sociedades (Gómez Di Vincenzo: 2012). Ya en la Grecia clásica, Aristóteles defendía la idea de neutralidad de la tecnología, retomada más tarde por la perspectiva tomista. Las visiones contrapuestas entre los “optimistas” y los

“pesimistas” de la tecnología surgieron en paralelo al desarrollo tecnológico y respondieron a diferentes paradigmas filosóficos: desde Heidegger, los “útiles” y el “olvido del Ser”, hasta la crítica a las industrias culturales de la Escuela de Frankfurt y el análisis del *Angelus Novus* de Walter Benjamin.

Podríamos plantear, en este punto, la necesidad de abordar la tecnología desde otro campo, -aunque atravesado por los demás-: la retórica de la tecnología. ¿Cómo es el relato sobre las tecnologías?, ¿Cómo caracterizar su narrativa?, ¿En qué metáforas se basa?

De acuerdo con Bettetini y Fumagalli (2001), al pensar en la narración, la idea de verosimilitud se torna central y, en este sentido, la perspectiva de Aristóteles es totalmente válida. Lo verosímil, según Aristóteles (*eikòs*), es lo universal probable: es lo que –por suceder generalmente- ha pasado al uso y genera acuerdo, precisamente porque es “habitual”. Esta noción fue tergiversada con la traducción latina (*veri similis*) entendida como “lo similar a la Verdad”, ya que, con ella, siguiendo a Barthes, se corría el foco del público y de su “sentido común”.

Entendemos el concepto de “sentido común” desde la óptica de la construcción social de la realidad (Berger y Luckmann: 2006) que, por estar construida desde el lenguaje es, a su vez, social e histórica y está atravesada por la dimensión del poder simbólico (Bourdieu: 1997).

Según Barthes, lo verosímil no es simplemente lo que sucede habitualmente, sino lo que el público *crea* habitual, dependiendo del contexto socio-cultural y del diálogo con otros textos. La dimensión del género (en el marco de una relación intertextual), cobra una fuerte relevancia. El género no sólo se articula a partir de formas y códigos comunes, sino que construye vínculos con las personas (en cuanto a las expectativas que genera) y con los sistemas sociales (desde una óptica histórico-lingüística, encauzando las ideas de los autores y, desde lo sociológico e industrial, “catalogando” obras de acuerdo a las necesidades de estandarización y clasificación de la industria cultural).

De acuerdo con Metz, lo verosímil es aquello que se conforma según las leyes de un género preestablecido, de la “opinión común”, de discursos ya pronunciados. Desde este punto de vista, lo verosímil se constituye a partir de “*una reducción de lo posible, representa una restricción cultural y arbitraria entre los posibles reales, y es inmediatamente censura: entre*

todos los posibles de la ficción figurativa, “pasarán” sólo los autorizados por los discursos precedentes”. (Metz, citado por Bettetini y Fumagalli: 2001, p. 58-59). En esta misma línea, retomando a Aristóteles *“es mejor un verosímil imposible que un posible inverosímil”*, que sería *“rechazado por la censura colectiva de la opinión corriente”*. (Barthes, citado por Bettetini y Fumagalli: 2001, p. 51).

En perspectivas de la semiótica contemporánea, lo verosímil es abordado desde dos dimensiones entrelazadas. Por un lado, -y en línea con lo anterior- se define como una *“señalización de lo posible en el discurso”* (Bettetini y Fumagalli: 2001, p. 62), como una selección de elementos de la realidad que **pueden** ser dichos. Pero, por otro lado, lo verosímil es entendido en el marco de una estrategia de construcción de la verdad, desligado de lo “real”. Tiene que ver con **hacer creer** que es algo es verdad, implicando la idea de manipulación en la construcción de lo posible.

Ahora bien, si pensamos en el carácter de instrumento de manipulación de lo verosímil, es necesario pensar en las luchas simbólicas por la imposición de sentido en la construcción de esa verosimilitud. Desde la teoría del campo social de Bourdieu (1997), el poder simbólico (capital simbólico) que detenta un individuo o grupo influye en su legitimidad (o ilegitimidad). Hay visiones que priman sobre otras y, cuando se construye consenso en torno a una de ellas, podemos hablar de hegemonía, tomando la noción propuesta por Gramsci.

Estas tensiones y luchas simbólicas entre caracterizaciones de la tecnología son desarrolladas por Williams (2011), al contraponer las visiones centradas en los efectos de las tecnologías y las que hacen foco en las causas. Siguiendo a Williams, la estructura conceptual construida por McLuhan (1962) da cuenta de un *“determinismo que ratifica la sociedad y la cultura que tenemos hoy y especialmente sus instrucciones y orientaciones internas más poderosas. Porque si el medio -sea impreso, sea la televisión- es la causa, todas las demás causas, todo lo que las personas normalmente ven como la historia, quedan reducidas inmediatamente a efectos”*. (Williams: 2011, p. 162). En oposición al determinismo tecnológico del que McLuhan es exponente, Williams propone observar a las tecnologías (su estructura, su contenido, etc.) desde una doble dimensión: como intención y como efecto de un orden social existente, con todas las luchas por el poder que éste implica.

En las actuales reflexiones acerca de las tecnologías, puede identificarse la construcción de un verosímil que, como vimos más arriba, está en estrecha relación con el sentido común. Nuevas ideas acerca de las tecnologías pasan a ser repetidas una y otra vez por las personas hasta constituirse en universales posibles, en “lo habitual” (recordemos aquí la noción de *habitus* en Bourdieu), limitando la posibilidad de otros “posibles” de generar legitimidad. La construcción de una narrativa (legítima) de las tecnologías se nutre de metáforas y utopías, sentando las bases de un nuevo “*mito de la máquina*”, parafraseando a Mumford (2010).

De acuerdo con Igarza (2008), por ejemplo, “*el usuario tiene más poder que nunca*” (p. 67) en el marco de los nuevos medios, más específicamente de los medios cuyo soporte son las tecnologías digitales. Conceptos como la interactividad y la personalización son utilizados de forma creciente y aplicados de manera irreflexiva a fenómenos y objetos que nada tienen que ver con ellos. Como otros autores (Scolari, 2009; Vacas, 2010) que trabajan sobre el tema de las tecnologías digitales (especialmente en relación a la convergencia y las potencialidades que ella ofrece) se tiende a pensar desde un verosímil ligado a la *libertad* de los usuarios (cada vez más autónomos para generar sus propias trayectorias) y a la *transparencia* de las tecnologías (más “amigables” e intuitivas).

Como vimos más arriba, el género en el que este tipo de discursos se inserta -en relación intertextual con discursos de enorme penetración, como el de la publicidad de empresas tecnológicas- tiene un fuerte efecto de verdad. Al incorporarse de forma naturalizada al sentido común, habilita determinadas formas de pensar en las tecnologías y “censura” otras, que dejan de ser pensadas como posibles legítimos.

Amar a las máquinas

En el contexto tecnológico actual, marcado por la incorporación masiva de tecnologías digitales (y su correspondiente inserción en el “sentido común”), encontramos de especial interés reflexionar acerca de la narrativa de programas como Conectar Igualdad, que prevé la entrega de una *netbook* por cada estudiante y docente de escuelas públicas de nivel secundario de Argentina. Haremos foco en la construcción de nuevos relatos sobre las tecnologías de la mano de una creciente afectividad involucrada en la relación entre las personas y tecnologías.

Para desarrollar la reflexión en el marco de herramientas conceptuales, tomaremos los siguientes conceptos:

1. **Relato:** De acuerdo con Bruner (2005), los relatos simbolizan el mundo, más allá de las cosas “reales” a las que refieren. Mediante sus metáforas modelan el mundo, por un lado, y las conciencias que dan sentido a ese mundo, por otro lado. Todo relato es narrado desde un singular punto de vista: “*el relato del triunfo del vencedor es el del fracaso del derrotado, aunque ambos hayan combatido en la misma batalla*”. (Bruner: 2005, p. 41)
2. **Narración:** Según Klein (2007) -y desde la perspectiva de la construcción social del conocimiento a la que hicimos alusión más arriba- el lenguaje construye la realidad, no la reproduce. La narración es una de las modalidades mediante las cuales los sujetos construyen y dan sentido al mundo. Esta modalidad provoca emociones y sentimientos que inciden en los destinatarios de la narración, orientando su cognición para compartir las representaciones del mundo con el narrador.
3. **Verosimilitud:** De acuerdo a lo desarrollado más arriba, siguiendo a Barthes (trabajado en Bettetini y Fumagalli: 2001), lo verosímil no es simplemente lo que sucede habitualmente, sino lo que el público cree habitual, dependiendo del contexto socio-cultural y del diálogo con otros textos. La dimensión del género (en el marco de una relación intertextual con otros textos) es de crucial importancia en esta línea.
4. **Hipertexto:** Siguiendo a Igarza (2008), el hipertexto es la característica central de una red, construida a partir de nodos de información. Los usuarios recorren la red a partir de singulares trayectorias entre los nodos, construyendo así una combinación personalizada. Esta lógica individualista y fragmentaria estaría -de acuerdo con el autor- en línea con los postulados del paradigma posmoderno.
5. **Interactividad:** Orihuela (citado por Igarza: 2008), desarrolla el concepto en relación a los roles de productores y consumidores de contenidos, en el sentido de que -gracias al encuentro en un soporte físico común- “*sus roles resultan perfectamente intercambiables*” (p. 109). Este intercambio de roles entre emisores y receptores se da, según el autor, en el marco de un sistema más dinámico, inmediato y global.

El producto hipertextual que elegimos tomar para este trabajo es la serie de materiales publicados en el sitio Web Conectate (www.conectate.gov.ar). Este sitio es un claro exponente de la convergencia a la que tienden los medios de comunicación (Igarza: 2008, Vacas: 2010).

En él pueden hallarse buena parte de los productos desarrollados y transmitidos por Canal Encuentro (del Ministerio de Educación de la Nación) y Paka-Paka (canal infantil de gestión estatal), además de las producciones específicas del programa Conectar Igualdad (que carece de un canal de TV propio).

De acuerdo con Scolari (2009), la división entre *paleo* y *neo* televisión debe ser superada, ya que los medios audiovisuales actuales recuperan conceptos ligados a ambas, además de otros *sui generis*. En este sentido, propone la noción de hipertelevisión, en el que los usuarios definen sus propios recorridos y seleccionan los contenidos a consumir. Se trasciende así el paradigma del *broadcasting* y los espectadores-usuarios “eligen” qué, cómo y cuándo consumir, a partir de una lógica más similar a la del hipertexto característico de Internet que a la televisión entendida como medio masivo. En este marco, algunas nuevas producciones mediáticas se constituyen en transmedia (Jenkins: 2008), desarrollando contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, en las que cada texto específico hace una contribución valiosa a la totalidad.

En la sección correspondiente a Conectar Igualdad del portal Conectate, el usuario puede elegir entre varias producciones, que puede ver *online* y/o descargar en su equipo. La interactividad se reduce a esta elección, ya que -en este caso- los usuarios no pueden subir y compartir materiales propios, lo que daría cuenta de la (discutible, desde nuestro punto de vista) idea de prosumidor, ni tampoco comentar las producciones ofrecidas.

Si bien el producto hipertextual seleccionado puede ser entendido como no-ficción, creemos válido discutir esta dicotomía entre ficción y no-ficción ya que, en ambos casos, el relato cumple un papel central. Al hablar de no-ficción, el mismo concepto oculta el carácter de construcción de la realidad que detenta la narración. Como mencionamos más arriba, los relatos -mediante sus metáforas- modelan no sólo el mundo, sino las conciencias de quienes abordan ese mundo. De esta forma construyen lo verosímil, no como “lo similar a la Verdad”, sino como lo que se cree habitual, en estrecha relación con el sentido común. Esta construcción -repetida por diversos discursos en el marco del género- genera una imagen de “lo universal posible” (desde la visión clásica de Aristóteles), alimentando *un* sentido y censurando otros.

Elegimos tomar uno de los episodios de *Experiencias Modelo 1:1*, producción que ofrece breves entrevistas a estudiantes y docentes de escuelas secundarias y/o especiales a quienes el programa otorgó una *netbook*, y a especialistas en materia de Educación y Tecnologías. Cada uno de los estudiantes y docentes entrevistados comparten alguna reflexión y/o anécdota acerca de la inclusión de las tecnologías digitales en las escuelas.

En el episodio seleccionadoⁱ, un estudiante (6° año en la EPET N°4 de la Provincia de San Juan, Argentina) reflexiona acerca de la incorporación de *netbooks* en su escuela, en relación a sus potencialidades lúdicas. El motivo por el cual lo seleccioné es la cantidad de descargas que muestra (130 descargas al 4 de noviembre de 2012).

Como todo relato, el punto de vista del narrador es central. Es el narrador quien decide qué mostrar y cómo mostrarlo, construyendo así un verosímil que se interrelaciona con el sentido común de los espectadores. El narrador es, en este caso, el programa Conectar Igualdad y, por proyección, el propio Estado. Con este tipo de discursos, el Estado ofrece ideas que apuntan a responder el por qué de la inclusión de las *netbooks* en las escuelas. De acuerdo con Genette (citado por Bettetini y Fumagalli: 2001), el foco en el por qué (las causas) tiende a ocultar el rol del para qué (las intenciones) del narrador. De esta forma, se naturaliza la ficción, disimulando lo que tiene de artificial, de ficticio.

En primer lugar, el relato recurre a imágenes reconocibles (y legítimas, en el sentido de Bourdieu: 1997) acerca de qué es una escuela: se muestra el edificio en el que funciona la escuela, se ofrece su nombre y ubicación, y se encuadra -desde el punto de vista de los hipotéticos estudiantes- las clásicas marcas que nos permiten reconocer un aula: el pizarrón de tizas y la docente que explica un tema desde su escritorio.

La breve entrevista al estudiante parte de una admisión de las visiones contrapuestas, de los diversos “posibles” en tensión: “*Mucha gente piensa que entregar las netbooks en las escuelas está mal*”. A esta idea, el entrevistado responde con sus propias apreciaciones (que el narrador hace propias). Las ideas que se incluyen en este discurso están en línea con los discursos del determinismo tecnológico que, como vimos con Williams (2001), tienen larga data. En este sentido, son las tecnologías las que -en tanto causa- provocan “*más ganas de estudiar*”, hacen que aprender “*sea algo entretenido, que no sea algo aburrido*” y que alcanzar este objetivo “*ahora que tenemos las netbooks sería más fácil*”.

Estas ideas deterministas se relacionan de forma intertextual con otros discursos que tienen a las tecnologías como objeto: especialmente la publicidad de productos tecnológicos y, de forma creciente, los discursos políticos, educativos y científicos. Este relato, constructor de un verosímil legítimo, alimenta nuevos mitos e incluso utopías tecnológicas. De acuerdo con Martín-Barbero (2005): “*El vacío de utopías que atraviesa el ámbito de la política se ve llenado en los últimos años por un cúmulo de utopías provenientes del campo de la tecnología y la comunicación: “aldea global”, “mundo virtual”, “ser digital”, etc. (...) al mismo tiempo que se crea la ilusión de un proceso sin interpretación ni jerarquía, se fortalece la creencia en que el individuo puede comunicarse prescindiendo de toda mediación social*”. (p.44)

De esta forma, así como la televisión podía ser considerada como un medio fuertemente afectivo (Silverstone: 2003), actualmente -y de la mano de estas nuevas utopías tecnológicas-, los usuarios están comenzando a relacionarse de forma crecientemente emocional con las tecnologías digitales. Desde la visión determinista que desarrollamos más arriba, se *realiza* (en el sentido de “hacerse real”) la idea de que son las tecnologías las que “causan” motivación, diversión, entretenimiento, e incluso, una mayor personalización y libertad individual.

Bibliografía

- Berger y Luckmann (2006) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bettetini, G. y Fumagalli, A. (2001). *Lo que queda de los medios. Ideas para una ética de la comunicación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Bourdieu, P. (1997) *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona. Anagrama.
- Bruner, J. (2005). *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*. Buenos Aires: FCE.
- Dolezer, L. “Mímesis y mundos posibles”, en: VV.AA. (1997) *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco / Libros.
- Gómez Di Vincenzo, J.A. “Artilugios técnicos y máquinas de pensar: la reflexión acerca de la tecnología”, en: Palma, H. y Pardo, R. (2012) *Epistemología de las Ciencias Sociales*.

Perspectivas y problemas de las representaciones científicas de lo social. Buenos Aires: Biblos.

Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia.* Buenos Aires: La Crujía.

Jenkins, H. (2008) *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación .* Barcelona: Paidós.

Klein, I. (2007) *La narración.* Buenos Aires: Eudeba.

Martín-Barbero, J. “Televisión pública, televisión cultural: entre la renovación y la invención”, En Rincón, O. (comp) (2005) *Televisión pública: del consumidor al ciudadano.* Buenos Aires: La Crujía.

McLuhan, M. (1962) *The Gutenberg galaxy. The making of the typographic man.* Toronto: University of Toronto Press.

Mumford, L. (2010) *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana.* Vol.1, La Rioja: Pepitas de calabaza.

Scolari, C. (2009) *El fin de los medios: el comienzo de un debate.* Buenos Aires: La Crujía.

Silverstone, R. (2003) *Televisión y vida cotidiana.* Buenos Aires: Amorrortu.

Vacas, F. (2010) *La comunicación vertical. Medios personales y mercados de nicho.* Buenos Aires: La Crujía.

Williams, R. (2011). *Televisión. Tecnología y forma cultural.* Buenos Aires: Paidós.

i Disponible para su visionado y/o descarga en: <http://conectate.gov.ar/educar-portal-video-web/module/detalleRecurso/DetalleRecurso.docanalId=126&modulo=menu&temaCanalId=126&tipoEmisionId=2&idRecurso=50296>