



Universitat Ramon Llull

TESI DOCTORAL

Títol MOVILES DE GUERRILLA Procesos de autocomunicación, Lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas. Estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de Medellín - Colombia

Realitzada per : GERMÁN VELÁSQUEZ GARCÍA

en el Centre FACULTAT DE COMUNICACIÓ BLANQUERNA

i en el Departament Comunicació

Dirigida per Dr. Fernando de Felipe Allue

Tutoritzada per Dr. Iván Gómez García

MOVILES DE GUERRILLA

Procesos de autocomunicación, Lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas.

Estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de
Medellín - Colombia

MOVILES DE GUERRILLA

Procesos de autocomunicación, Lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas.

Estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de
Medellín – Colombia

Doctorand

GERMÁN VELÁSQUEZ GARCÍA

Director

Dr. FERNANDO DE FELIPE ALLUE

Tutor

Dr. IVÁN GÓMEZ GARCÍA



INDICE

1. Introducción	Pág. 1
2. Hipótesis	Pág. 25
3. Objeto de Estudio	Pág. 33
3.1 Objetivos del Proyecto	Pág. 33
Objetivo General	Pág. 33
Objetivos Específicos	Pág. 33
Descripción del Objeto Estudio	Pág. 34
Medios Audiovisuales y Convergencia de Medios	Pág. 36
Cuarta Pantalla, un Medio Móvil en Formación.	Pág. 43
Lenguaje audiovisual y su Transformación en los	
Dispositivos móviles.	Pág. 45
Procesos de autocomunicación con móviles en la escuela	Pág. 49
4. Marco Metodológico	Pág. 57
4.1 Metodología Propuesta	Pág. 57
4.2 Descripción del proceso metodológico.	Pág. 60
4.3 Referente conceptual para el marco metodológico	Pág. 66
Del ΤΕχνη a La Tecnología	Pág. 69
Nuevos Medios Y Convergencia de Medios.	Pág. 100
La Convergencia de Medios	Pág. 102
Los Nuevos Medios	Pág. 118
Dispositivos o Medios Móviles	Pág. 130



Escuela Pedagogía y Medios de Comunicación	Pág. 147
Comunicación Móvil y lenguaje Audiovisual	Pág. 160
Que es la Comunicación Móvil?	Pág. 161
Lenguaje Audiovisual Punto de Referencia	Pág. 171
Lenguaje Audiovisual en el Móvil	Pág. 214
Transformaciones En el móvil	Pág. 228
5. Aplicación Metodológica al Objeto de Estudio	Pág. 235
5.1 El Móvil, Un nuevo medio en formación.	Pág. 236
Audiencias y Usuarios del medio móvil	Pág. 248
Industria Audiovisual y el Medio Móvil	Pág. 257
Estéticas y Procesos de significación en el móvil	Pág. 268
Lenguaje audiovisual en el medio móvil	Pág. 279
5.2 ESTUDIO DE CASO. El medio móvil y los procesos Pedagógicos y didácticos. Colegio colombo Francés. La maison du soleil. (Medellín – Colomba)..	Pág. 300
Conceptualización del estudio de caso.	Pág. 301
Etapas del estudio de caso.	Pág. 308
Análisis del proceso y de los talleres con dispositivos Móviles.	Pág. 314
Descripción de las Piezas Audiovisuales	Pág. 319
Evaluación del Proceso	Pág. 324
Medios y Objetos Audiovisuales en la Escuela	Pág. 339
6. Conclusiones. Perspectivas de futuro del lenguaje audiovisual y la comunicación móvil	Pág. 358
7. Bibliografía.	Pág. 369
8. Anexos Impresos	Pág. 375
9. Anexos Digitales	Ver DVD



Capítulo 1

INTRODUCCIÓN.

Los seres humanos actuales vivimos en un mundo profundamente interconectado, cuyos elementos constitutivos tienen una compleja interdependencia. El ámbito económico depende profundamente del ámbito político y este último a su vez, se encuentra ampliamente influido por los movimientos sociales y culturales, los cuales están a merced del vaivén del ámbito económico. Ningún elemento, sector o parte de la sociedad es independiente, ninguno puede presumir de controlar o determinar autónomamente su acontecer cotidiano. Por el contrario, todos los elementos y ámbitos sociales se encuentran a merced de los demás componentes del sistema.

Si algo ha ocurrido en el mundo moderno, a diferencia de las antiguas sociedades y culturas, es esta profunda interrelación de los elementos que constituyen y conforman las sociedades actuales. Pareciera ser que la consecuencia del desarrollo de los medios de comunicación, de la globalización de los mercados y del acelerado desarrollo de los medios de transporte, es la interdependencia cada vez mayor de las distintas sociedades, naciones y pueblos del mundo.

Uno de los elementos más dinámicos e influyentes de los actuales sistemas sociales es el ámbito de las comunicaciones humanas, pero a su vez es uno de los más influenciados y dependientes de los demás elementos. Este ámbito de la sociedad, que toca con aspectos de carácter científico, tecnológico, económico, cultural,



simbólico y político, se encuentra a la vanguardia de la evolución en todos estos aspectos. Está jugando un papel determinante en la transformación de la sociedad actual y en la determinación de los escenarios futuros en los cuales ésta actuará.

El profesor Manuel Castells, en su último libro *Comunicación y Poder*¹, nos expone ampliamente su tesis que relaciona estos dos conceptos, considerando que el desarrollo de las comunicaciones, y en particular las de los últimos 30 años, han permitido la configuración de lo que él llama la sociedad red. Una sociedad que tiene la característica de ser global y estar ampliamente interconectada. Una sociedad en la cual sólo siete grandes grupos o conglomerados empresariales, controlan la inmensa mayoría de las comunicaciones en el mundo. Para Castells, el papel de la comunicación al interior de la constitución del poder y particularmente del poder político es un asunto que no se pone en duda, pues a través de la historia del ser humano, la comunicación y la información han sido las fuentes principales de poder y contrapoder, de dominación y cambio social. Esto ocurre porque la batalla fundamental por el poder se produce realmente al interior de las mentes de las personas. Por tanto la creación de imaginarios sociales, de aquello que ha sido llamado opinión pública, la creación de valores y costumbres sociales se convierte en un objetivo en los medios de comunicación, que a su vez son un instrumento de poder en manos de las clases dominantes.

Hoy tanto en el mundo académico como en el mundo de las comunicaciones se trabaja ampliamente el concepto de redes. Se habla de redes sociales, redes informáticas, redes políticas y en general se aplica el concepto a todo tipo de estructura u organización en donde un número determinado de nodos se conectan entre sí, formando un entramado. Para Castells el concepto de las redes no es algo nuevo, y plantea que estas son en realidad estructuras vitales, formas y entramados que la vida misma genera para su propia existencia. A partir de profundos estudios desarrollados por los Doctores Antonio y Hanna Damasio en la Universidad del Sur de California y los Doctores Lakoff y Feldman en Berkeley, sobre la estructura y el desarrollo del cerebro

¹ CASTELLS, Manuel. *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial de. Madrid, 2009.



humano, nos plantea Castells, cómo éste no es otra cosa que una red y que su funcionamiento se asemeja al de las redes informáticas, o más bien, que el funcionamiento de las redes informáticas se asemeja a la estructura y funcionamiento del cerebro. El profesor catalán va más allá cuando relaciona este concepto de red, con los procesos de producción y desarrollo del conocimiento humano, con los procesos de comunicación y la forma como todo esto se relaciona con la generación y establecimiento del poder.

Resulta interesante comparar este punto de vista con las propuestas de Roger Bartra² en relación con su estudio de la conciencia y el cerebro humano. Para este autor, la conciencia significa conocer junto con otros, en otras palabras conciencia es un conocimiento en red, en sociedad, en grupo, el cual probablemente se generó por nuestra incapacidad biológica de adaptarnos a una vida natural. Él contravierte a Tomasello cuando este afirma que, probablemente los hombres hemos heredado genéticamente la capacidad de vivir culturalmente, pues para Bartra, es justamente lo contrario, hemos inventado y desarrollado todo el sistema simbólico y cultural, precisamente por nuestra incapacidad de adaptarnos plenamente a nuestro entorno natural de una manera biológica. Para sustentar esta idea, expone una tesis supremamente atrevida pero interesante, según la cual, para compensar esta deficiencia biológica de la especie, generamos una especie de prótesis, a la cual el llama exocerebro, que no es otra cosa que una serie de circuitos y redes culturales, o sea, una serie de *“mecanismos extrasomáticos estrechamente vinculados al cerebro”*, de los cuales dependemos profundamente.

Y todo este tema parece mucho más complejo si nos acercamos a las ideas que alrededor del conocimiento y del problema de la epistemología, plantea el profesor Josep M. Català Domènech, quien en su libro *La Imagen Interfaz*, establece cómo, los modelos de conocimiento contemporáneos, se han transformado de tal manera, que hoy podemos verlos bajo el concepto de forma interfaz, lo cual no es otra cosa que un

² BARTRA, Roger. *Antropología del Cerebro*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México D.F., 2007
ISBN 978-96816-8435-8



“nuevo modelo mental que articula las concepciones a través de las que se expone, se representa, se gestiona y se recibe el conocimiento en la cultura contemporánea”³. Este nuevo modelo de conocimiento que plantea al profesor Català Domenech, es por tanto un modelo que ha dejado atrás la concepción lineal y secuencial del conocimiento y se plantea un acercamiento epistemológico en estructuras de red, no lineales, de alguna formas interactivas, que se parecen notoriamente a las herramientas informáticas que hoy utilizamos para la comunicación. O sea, la “forma Interfaz”, que a su vez proviene del “pensamiento interfaz”, tiene un marcado carácter audiovisual, según la teoría expuesta por Catalá, pero podríamos decir, parodiando sus palabras, que tiene un marcado carácter multimedial por el tipo de relaciones que puede establecer con los demás tipos de signos y procesos simbólicos y estéticos. Si quisiéramos relacionar lo que plantea Bartra con lo que nos plantea Català ¿Podríamos decir que el conocimiento interfaz es un tipo de prótesis que forma parte de aquello que Bartra ha llamado el exocerebro? En otras palabras que la adaptación cultural a nuestro ambiente continua y que por tanto, ¿el cerebro busca nuevas formas, nuevas redes, nuevas estructuras para su parte externa, para su exocerebro?

Este concepto de interfaz y la importancia que tiene dentro de los procesos comunicativos actuales, es también ampliamente tratado y desarrollado por el teórico de los nuevos medios Lev Manovich, quien ha tratado de entender el simbolismo y la estructura que subyace tras las interfaces en los procesos comunicativos mediados por lo que llama el nuevo meta medio: el ordenador. Para Manovich, muchas de las funciones y herramientas de los nuevos medios, existen también en los medios analógicos y los antiguos medios de comunicación. Las interfaces actuales se basan en metáforas tales como cortar y pegar, que no son otra cosa que acciones que el ser humano ha realizado de múltiples maneras en muchas de sus expresiones culturales y simbólicas desde la época de la pintura renacentista, o tal vez antes.

³ CATALA DOMENECH, Josep M. *La Imagen Interfaz*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. Bilbao, 2010.



Como lo plantean estos autores, el problema de la interfaz es un asunto mucho más complejo que el de la simple apariencia de las pantallas que hoy en día observamos. La forma como están concebidas las interfaces, determina la manera como asumimos y nos acercamos a los ordenadores y a los dispositivos comunicacionales y en el fondo determinan también la forma de relacionarnos con los procesos comunicativos y en general con todos los objetos mediáticos en el mundo actual.

“Al despojar a los diferentes medios de sus diferencias originales, la interfaz les impone su propia lógica.”⁴ Y podríamos afirmar, aventurándonos a partir de los conceptos del profesor Catalá, que la interfaz es un modo de concebir el mundo, la interfaz se transforma de alguna manera en un modelo de conocimiento para asumir el mundo.

Al hablar de redes neuronales, redes informáticas, redes de comunicación; de nuevos modelos mentales de conocimiento que se relacionan estrechamente con la política, la economía, la cultura, la información, y en general múltiples aspectos de la cultura y de la sociedad que influyen en la lucha por el poder y por el control de las instituciones sociales, estamos situando el estudio de la comunicación en un campo interdisciplinario muy complejo que va más allá del simple análisis de los medios de comunicación, las técnicas y los procesos para su manejo, producción y realización, pues como dice Català:

“las ciencias de la comunicación han evolucionado desde una ciencia de las señales hasta una ciencia de la complejidad pasando por varias etapas en cada una de las cuales se ha incidido en registros distintos... Ahora ha llegado el momento de reconocer su destino complejo en un mundo asimismo complejo”⁵

Nuestro mundo cambia, y con él nuestras formas culturales, nuestros signos, nuestros símbolos. Hay algo en las actuales formas de comunicación que se ha mantenido a través de los siglos, pero hay también un algo que se transforma, que cambia con los

⁴ MANOVICH, Lev. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación. La Imagen en la Era Digital*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona, 2005.

⁵ CATALA DOMENECH, Josep M. Óp. cit.



tiempos. Lev Manovich en el prólogo de su libro “El Lenguaje De Los Nuevos Medios De Comunicación”⁶ plantea una idea muy inquietante en relación con este tema, “la modernización va acompañada de la alteración del espacio físico y de la materia, un proceso que privilegia los signos intercambiables y móviles por encima de los objetos y las relaciones originales”, lo cual nos hace pensar que nuestros procesos simbólicos se alejan cada vez más de la realidad que nos rodea, para entrar en el campo de lo meta-simbólico y de la meta-comunicación. Resulta también muy interesante para comprender estos procesos de cambio, el último libro escrito por el profesor José Luis Brea antes de su muerte, en el cual analiza las tres grandes “eras” de la imagen, reflejando en este análisis los cambios que, históricamente, ha tenido frente a la imagen la cultura occidental. Imagen materia, imagen film e imagen electrónica, cada una de ellas representando una época, una manera de relacionarnos con la imagen y con toda su carga simbólica. La imagen materia “es promesa de duración, de permanencia contra el pasar del tiempo”. La imagen film, es la máquina de “ver” y “en lo que el ojo técnico captura y reproduce, no hay otra cosa que la pura imagen y ella asciende ahora a la superficie plana de la representación, abandonando cualquier invocación de profundidad, de interioridad y entregada a un concienzudo asalto de la pura exterioridad”. Y la imagen electrónica tiene el carácter de lo fantasmagórico, de lo mental, “aparecen en lugares de los que inmediatamente se esfuman. Son espectros, puros espectros, ajenos a todo principio de realidad”⁷.

Si bien es cierto que la historia de la computación extiende sus raíces en el desarrollo de la matemática y en el de varios campos tecnológicos remontándose siglos atrás, es a partir del desarrollo informático ocurrido en los años setenta y ochenta, cuando hace aparición la computadora personal y simultáneamente se desarrollan las redes informáticas, que se inicia una profunda transformación de todos los medios de comunicación y de todas formas de registro y transmisión de la información. Los sistemas analógicos de registro y almacenamiento de la información existentes hasta

⁶ Ídem.

⁷ BREA, José Luis. *Las Tres Eras de la Imagen*. Ediciones Akal S.A. Madrid, 2010.



esas décadas, mutuamente excluyentes entre sí (radio, televisión, fotografía, cine, industria fonográfica, magnetófono, industria editorial, etc.), se transforman rápidamente en sistemas digitales que comparten el mismo código (lenguaje digital) y que se hacen transparentes generándose el fenómeno que conocemos como convergencia de los medios.

Este fenómeno de la convergencia, que inicialmente parece ser un fenómeno de carácter tecnológico, que lentamente borra las fronteras entre los medios tradicionales, trasciende rápidamente la órbita de los dispositivos y de los lenguajes informáticos y se convierte en un fenómeno comunicativo de orden simbólico y cultural. Este fenómeno comunicativo, cada vez más extensivo y amplio, afecta poco a poco a todos los medios de comunicación, la producción y realización de contenidos en todos ellos, los usos, los modos, las costumbres de los públicos y con el paso de los años, en estas tres décadas, ha terminado por transformar por completo todo el fondo y la forma del proceso de la comunicación en el mundo.

En estas tres décadas, se comenzó a hablar de nuevas tecnologías de la información y la comunicación y de los nuevos medios. Como señala el profesor Roberto Igarza:

“Los nuevos medios son nuevas formas culturales que dependen de una computadora para su distribución, representación y un uso interactivo. En un sentido más amplio, son formas culturales que dependen de componentes digitales físicos para ser almacenadas, distribuidas y representadas, capacidades que están asociadas generalmente a la computadora”⁸

O más recientemente a los procesadores de datos, incluidos en los dispositivos móviles, teléfonos celulares y otros dispositivos de comunicación. Al plantearse lo que son los nuevos medios en su libro⁹, Manovich sostiene que hoy nos encontramos en medio de una nueva revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la

⁸ IGARZA, Roberto. *Nuevos Medios. Estrategias de Convergencia*. Editorial La cruzía Ediciones. Buenos Aires, 2008. ISBN978-987601-040-5

⁹ MANOVICH, Lev. Óp. Cit.



cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador.

Como estos dos autores, muchos otros coinciden con estas ideas a la hora de definir los nuevos medios, lo mismo que al momento de analizar el impacto y los efectos que dicha transformación está causando sobre los procesos comunicativos, simbólicos y culturales de las sociedades actuales. Lo importante y a la vez lo asombroso del actual proceso, es que nuestro uso de la digitalización y de los ordenadores para todos los procesos comunicativos, está afectando todas las fases y estadios del proceso comunicativo.

Esta amplia y compleja transformación, refleja en el fondo múltiples intereses de las grandes compañías, de las naciones más influyentes, de las industrias productoras de dispositivos y de tecnología, de las industrias de promoción de contenidos, información, y producción cultural en general; por el control de los imaginarios sociales, de los nuevos mercados, de las industrias culturales y en términos generales por el control del acceso a la información. Aparece aquí un concepto que podemos relacionar con lo que Norbert Bolz llama comunicación mundial¹⁰, para quien este concepto significa: “liberar el espacio para atar el tiempo”. Para este teórico, el espacio ha perdido importancia “en la medida que las redes de comunicación se emancipan cada vez más de las redes de tránsito” pues “los grandes temas de nuestra época son la prisa, la urgencia, la aceleración y los plazos.” Pero podríamos afirmar además que también se emanciparon del tiempo, en la medida en que hoy la inmediatez en las comunicaciones nos ha llevado al extremo de demandar que la información nos llegue de manera inmediata. Las grandes transformaciones que han ocurrido en la comunicación, lo que nos han permitido es una profunda manipulación del espacio y del tiempo. En términos del espacio los seres humanos hemos ganado en ubicuidad, la telepresencia que hoy en día permite la red Internet, los procesos de realidad virtual y de realidad aumentada que cada vez se vuelven más complejos, influyen en una constante manipulación de la realidad más allá de las fronteras del espacio. Podemos

¹⁰ BOLZ, Norbert. *Comunicación Mundial*. Katz Editores. Buenos Aires, 2010



afectar la realidad sin estar presentes pero en tiempo real, simultáneamente en varios lugares, en otras palabras hemos tomado distancia del tiempo, lo hemos vuelto relativo. Como diría Manovich, “podemos considerar la telepresencia como un ejemplo de las tecnologías de representación que se utilizan para hacer posible la acción; es decir para permitir que el espectador manipule la realidad por medio de representaciones.”

Esta liberación del tiempo y el espacio, estas crecientes capacidades de manipulación de estas dos dimensiones, parecen estar teniendo consecuencias insospechadas en la transformación de las costumbres, los modos y los usos principalmente de la comunicación, pero también de muchas expresiones culturales, sociales y humanas. Cuando analizamos el impacto que el teléfono móvil ha tenido sobre muchas de las costumbres sociales, podemos observar cómo la movilidad, la liberación del espacio, ése don de ubicuidad y portabilidad de los teléfonos móviles, ha transformado las relaciones personales y ha afectado aspectos que anteriormente se consideraban importantes como las normas de urbanidad y el comportamiento en sociedad.

“Els usuaris Començaven a entendre allò que avui, és normal, això és que el mòbil és una prolongació -en moviment- dels ordinadors, ... S'està vivint un procés de convergència en aquestes dispositius que ha elevat l'iPhone a la categoria de paradigma, ja que ha canviat l'experiència de l'usuari en el terreny de la navegació. ... Un estudi de la firma especialitzada M:Metrics mostra que nou de cada deu clients de l'iPhone accedeixen a notícies a través d'aquest aparell; mes d'un 30% le fan servir per mirar la televisió, Youtube o Google Maps i tres quartes parts es mouen per xarxes socials.”¹¹

Estamos hablando entonces de una profunda revolución, si por revolución entendemos, aquellas transformaciones sociales que afectan toda la estructura política, económica, cultural y social del ser humano. Muchos se ha escrito sobre estas transformaciones ocurridas en los últimos treinta años, por un lado, desde el punto de vista de quienes la consideran una revolución sin precedentes en la historia humana, capaz de cambiar todas las estructuras de la sociedad, con un amplio potencial

¹¹ MICÓ, Josep Lluís. *Ciberètica. TIC i Canvi de Valors*. Editorial Barcino S.A. Barcelona, 2012. Pág. 22 ISBN 978-84-7226-944-6.



democrático; hasta el punto de vista de quienes consideran que las transformaciones han sido solamente de orden externo, pero que la estructura social del poder continúa intacta. De lo que sí parece que puede la humanidad estar segura, es que después del desarrollo de Internet, de los microprocesadores y de los lenguajes informáticos, nada en el mundo volverá a ser igual. Aparentemente nos encontramos ante transformaciones muy complejas, que han cambiado por completo el carácter de los medios de comunicación que el hombre conoció durante el último siglo.

El más reciente e impresionante de todos estos procesos, es aquello que se ha llamado “Comunicación en Movilidad” o “Comunicación Móvil”, un proceso que se inició con la aparición del teléfono celular, pero que a una velocidad sin precedentes paso de ser un dispositivo para la comunicación interpersonal por voz, a convertirse en un objeto tecnológico con infinidad de usos y aplicaciones y con una capacidad gigantesca de transformar nuestro mundo simbólico, nuestras costumbres, formas de comunicación, relaciones económicas y sociales. Es como si estuviésemos renovando o generando nuevamente esas redes exoneuronales de las que habla Bartra, a través de este nuevo medio, porque sus implicaciones en los procesos culturales aun están por verse. No debemos olvidar que la comunicación en movilidad como fenómeno de masas solo tiene un poco más de quince años en el mundo, pero es en el último lustro cuando ha tomado dimensiones universales, llegando a todos los países y a más del 85% de la población mundial.

En el entorno de estos fenómenos anteriormente descritos, a través del desarrollo de esta tesis doctoral y al interior de este proceso reflexivo, el interés se centra en la evolución de los medios audiovisuales y de los lenguajes usados por estos medios, a partir del desarrollo de las tecnologías digitales. La antigua televisión analógica tiene hoy una versión digital, hablamos de la imagen audiovisual en Internet, hablamos de la producción audiovisual dirigida a los dispositivos móviles, etc. En realidad nos movemos en terrenos teóricos altamente inestables, muchos de ellos se encuentran sujetos a amplios debates teóricos, que van desde planteamientos acerca de los nuevos paradigmas en la comunicación, la transformación de los modelos de negocio



en el mundo de las comunicaciones, el análisis de quienes les consideran nuevos medios, y los de quienes solamente les conceden el estatus de dispositivos tecnológicos, considerando que los medios requieren un desarrollo más amplio y más largo en el tiempo. Este espectro abarca múltiples posiciones y puntos de vista desde los tecnófilos que nos presentan al nuevo mundo digital como la materialización de un mundo con todos los problemas resueltos, hasta la postura de los tecnófobos, que culpan al desarrollo tecnológico de todos los males actuales. Hablando en términos generales, las transformaciones que se han generado a partir del desarrollo de los medios digitales, han afectado muchísimos aspectos de orden económico, cultural, social, político y en general casi todos los aspectos de la sociedad.

Para precisar un poco más estos aspectos, hagamos un poco de historia, intentemos definir qué es y cómo se forma un medio de comunicación. Si hacemos un análisis reflexivo sobre la formación y el desarrollo de los medios de comunicación desde los tiempos en que surgió la palabra; desde aquellos ya lejanos tiempos en que el hombre articuló el lenguaje¹², y lo comparamos con el desarrollo de los medios modernos de comunicación, probablemente nos encontraremos de manera singular frente a los mismos fenómenos y características, frente a procesos tecnológicos, lingüísticos y semiológicos muy similares. En el momento de analizar cómo están estructurados los medios de comunicación, desde aquellos primeros aparentemente simples, hasta los tecnológicamente más sofisticados de la actualidad, se puede observar que responden al mismo tipo de construcción estructural. Todo medio de comunicación tiene un soporte y un lenguaje que si bien, son aparentemente la misma cosa para la mayoría de las personas, los estudiosos de los medios de comunicación deben distinguirlos con muchísima claridad.

Desde aquellos antiguos medios de comunicación y siempre, a través de la historia, cuando los seres humanos han desarrollado diferentes medios para comunicar las ideas, los sentimientos y las historias humanas, se ha tenido por un lado un desarrollo

¹² (El lenguaje verbal es probablemente el primer medio de comunicación que el hombre estructuró como tal, aun le usamos, aunque podría surgir alguien que nos dijese que los lenguaje de las señas y los gestos, anteriores seguramente a la palabra, ya eran un medio de comunicación)



tecnológico que cumple la función de soporte, es la estructura tecnológica del medio, la parte física que además es visible, tangible y por otro lado, un lenguaje que se articula a partir de las características físicas y técnicas de dicho “medio” y que de alguna forma “cabalga” o se soporta sobre el dispositivo técnico que configura el medio. Pongamos algunos ejemplos. Uno de los medios de comunicación más importantes que se desarrollaron en la antigua Grecia, fue el teatro o arte dramático. El dispositivo técnico evolucionó a partir de un espacio abierto en donde se representaban danzas que los griegos llamaban *orchestra*, con el tiempo se adicionan otros espacios como la *skene*, *el coro*, *el proskenion*, *la cavea* y finalmente se construyen los grandes teatros, espacios circulares, con complejos diseños arquitectónicos. Se desarrollan importantes dispositivos para la escenografía, el vestuario, la construcción de máscaras y complejos maquillajes. Pero todas estas construcciones no conforman en sí mismas el teatro, solo son su soporte tecnológico; el teatro se desarrolla a partir de la representación y de la narración a las que eran tan aficionados los griegos. Evolucionan a partir de las fiestas, como las leneas, que se realizaban en el mes de gamelion, o las dionisias, fiestas en honor al dios Dionisio y rituales de la fertilidad. Se genera, se desarrolla y evoluciona un sofisticado lenguaje dramático que diferencia claramente la tragedia, la comedia y el drama. Si tomamos por ejemplo la televisión, diríamos que las cámaras, las luces o los micrófonos, los equipos de emisión, las antenas de transmisión y los televisores, no lo son todo, son apenas el dispositivo tecnológico, aquello visible y tangible que hace posible “la televisión”, pero hay otra parte, probablemente intangible, una parte que no podemos observar tan fácilmente, el acumulado de conocimiento humano que llamamos lenguaje (audiovisual, auditivo, radial, etc.), que se basa en la interacción y el desarrollo cultural, social, político, económico y humano, y que en realidad es él que permite usar el dispositivo tecnológico para narrar con él las historias que queremos contar, como para transmitir los mensajes que queremos enviar. Este mismo análisis, esta misma disección, la podemos aplicar a cualquier medio de comunicación. Por ejemplo, si consideramos al lenguaje como un medio de comunicación, los sonidos, las reglas gramaticales, la sintaxis, son el dispositivo tecnológico, “el medio”, pero el



lenguaje está más allá de las palabras y de las reglas para conjugarlas; se encuentra en la intención, en el contenido, en los matices, en el estilo para construir los mensajes. La prueba de ello es que podríamos articular con los sonidos básicos, palabras que no signifiquen nada o podríamos, como en el caso del aficionado, tomar una cámara de video, sin ninguna intención narrativa y registrar imágenes, que en ningún caso serán llamadas cine o TV, lo mismo que podríamos utilizar el escenario de un teatro para la realización de una actividad cualquiera sin que ello constituya una obra de teatro. Henry Jenkins cita a la historiadora Lisa Gitelman en relación con la definición de los medios de comunicación. Para ésta académica:

“en un primer nivel, un medio es una tecnología que posibilita la comunicación; en el segundo (nivel) un medio es un conjunto de protocolos asociados o prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en torno a dicha tecnología.”¹³

Este análisis podríamos extenderlo a todos los medios de comunicación que ha desarrollado el ser humano a través de la historia, ocurrió cuando se desarrolló el lenguaje, ocurrió cuando se inventó la escritura, volvió a ocurrir cuando se inventó la imprenta y cuando apareció el libro. Estos a su vez permitieron y fomentaron la alfabetización y el desarrollo de la literatura y el periodismo. Volvió a ocurrir cuando la electricidad permitió el desarrollo de la radio y la televisión. Siempre ocurrió un fenómeno similar y se desarrollaron estructuras comparables. A una invención técnica y a una necesidad de comunicación humana, seguía el desarrollo de un lenguaje específico y ambas cosas conformaban a la larga, a partir de la elaboración cultural y social, aquello que llamamos el medio de comunicación.

Sin embargo, y a pesar de todas las veces que los seres humanos han visto nacer y desarrollarse a los medios de comunicación, nunca antes como ahora, se ha visto la humanidad frente a un proceso de transformaciones y cambios tan amplio y tan profundo como el que experimentan todos los medios actualmente, como consecuencia del nacimiento y desarrollo tecnológico de una serie de nuevos

¹³ JENKINS, Henry. *Convergence Culture. La Cultura de la Convergencia de Los Medios de Comunicación*. Editorial Paidós. Barcelona, 2008. ISBN 978-84-493-2153-5. Pág. 24.



dispositivos o “medios” generados a partir del desarrollo del ordenador, las redes informáticas y los lenguajes digitales. Antes de estos desarrollos tecnológicos, todos los medios de comunicación tenían vida propia, existían por separado. Pero con el desarrollo del código binario y el lenguaje digital, los medios iniciaron rápidamente un proceso que ha sido llamado, la convergencia de los medios. Todo esto porque unos y otros pueden compartir, hoy por hoy, cualquier información, en tanto el código se ha hecho transparente para todos.

Si bien la matemática conoce los sistemas binarios desde hace más de 2300 años, cuando Pingala, matemático hindú, describió el primer sistema de numeración binario¹⁴ que se conoce, fue solo hasta 1937 cuando el científico norteamericano Claude Shannon, presentó en su tesis doctoral para el MIT “Un Análisis Simbólico de Circuitos Conmutadores y Relés, con la cual fundaba prácticamente el diseño pragmático de circuitos digitales”¹⁵. Ese mismo año, el señor George Stibitz de Laboratorios Bell, construye la primera computadora de Relés iniciando así una larga cadena de investigaciones que han permitido el avance de la industria informática, la cual cimienta el desarrollo de sus lenguajes en los sistemas binarios, llamados también lenguajes digitales por estar basados en el uso de los dígitos 1 y 0.

La historia de la industria informática y de los computadores, que nos ha llevado desde estas primeras máquinas en las décadas intermedias del siglo XX, hasta el desarrollo de las redes informáticas, la aparición de Internet y la proliferación de los medios digitales es bien conocida y sobre ella han corrido ya ríos de tinta. Lo que se constituye en asunto de interés para este trabajo, es el fenómeno de configuración de un dispositivo tecnológico, que está permitiendo el desarrollo de un nuevo medio de comunicación y por tanto de un nuevo lenguaje o de una nueva forma de ese lenguaje. Una vez más se puede observar el mismo tipo de fenómeno histórico en la aparición

¹⁴ Un sistema binario, sistema de numeración en el cual los números están representados solamente por el uno y el cero. Se usan y conocen estos sistemas de numeración en Matemáticas desde la antigüedad y su aplicación actual más destacada es en la Informática, como lenguaje computacional.

¹⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_binarios



de medios de comunicación: inicialmente se desarrollan y producen una serie de dispositivos e inventos tecnológicos y a partir de ellos se desarrolla y configura un lenguaje y por tanto un medio de comunicación, soportado en dicha estructura.

Sin embargo, cuando nos situamos frente al fenómeno que está ocurriendo esta vez, notamos que hay algo diferente; se ha generado un “esperanto tecnológico”, a partir de los lenguajes binarios con el desarrollo de la señal digital. Este tipo de señales se definen como discretas, pues solo pueden representar dos estados en lugar de una serie de valores en un rango, ejemplo: los computadores trabajan con dos tipos de voltajes, si el voltaje es alto estará representado por el 1 y si es bajo estará representado por el 0. Al funcionar electromecánicamente con esta lógica, pueden aplicar la aritmética y la lógica binaria. Este mismo principio y los desarrollos tecnológicos que de ahí se desprendieron, fueron paulatinamente aplicados a la transmisión codificación y almacenamiento de información de muchos tipos diferentes, tales como el sonido, la imagen, los datos, la telefonía, el video, etc.

El resultado final después de algunos años de experimentación y desarrollo tecnológico, fue que los nuevos medios comienzan a gestarse en el momento en que, producto de la digitalización de la información que podía producir cada aparato, (cámaras, móviles, ordenadores, grabadores de todo tipo, etc.), estos empezaron a “conversar” entre sí y a compartir la información almacenada. Pero esto no basta, las redes, los computadores y los múltiples dispositivos actuales por si solos no constituyen los nuevos medios. Como en los casos anteriormente referidos, el medio se configura cuando se desarrolla un lenguaje mediático, una cultura para su uso, una dinámica de comunicación, modelos de negocio en torno a dichos nuevos medios, etc. La pregunta que surge es: ¿los seres humanos hemos comenzado a transformar los lenguajes existentes y a gestar nuevos lenguajes para esta proliferación de nuevos dispositivos? Asistimos con asombro cada día a una transformación tecnológica y simbólica sin precedentes, que como todo parece indicarlo, está apenas iniciando, pero, ¿efectivamente se están constituyendo nuevos medios? Y ¿es posible hablar de nuevos lenguajes?



Todo parece indicar, que al menos un nuevo medio está emergiendo del desarrollo tecnológico digital de las últimas décadas. Acorde con este desarrollo, por tanto, parece que también se encuentran en formación nuevos lenguajes audiovisuales, o por lo menos nuevas formas del lenguaje audiovisual a las que hacemos referencia. Como todo proceso en desarrollo, se transforman día a día, en tanto los dispositivos técnicos tampoco han terminado de desarrollarse. Multimedia, internet, hipertexto, televisión interactiva, medios digitales, movilidad, conectividad, teléfonos móviles, dispositivos de reproducción multimedia, dispositivos de comunicación móvil, consolas de juegos, ubicuidad y muchos otros conceptos han venido apareciendo y cambiando desde hace algunos años nuestra concepción de los medios de comunicación, viéndose la misma sociedad contemporánea profundamente transformada por todos estos cambios y por estas nuevas realidades y formas de la comunicación.

Si bien el concepto de nuevos medios ha sido ampliamente tratado y debatido por diferentes teóricos, concepto que abordaremos más adelante en esta reflexión teórica, cuando utilizamos la categoría “nuevos medios”, nos encontramos con una realidad que no podemos evadir: es una categoría indeterminada. ¿A cuáles medios en concreto nos referimos cuando decimos los nuevos medios? ¿Cuántos son y cuáles son? ¿Está claro cuáles de los dispositivos digitales tecnológicos se constituyen en nuevos medios y cuáles son sólo dispositivos o aparatos? A pesar de los muchos escritos, artículos y libros que sobre este tema se han escrito en los últimos tiempos, la velocidad con la que la tecnología genera nuevos aparatos y nuevas posibilidades para la actividad mediática, hace que estas teorías y estos planteamientos tengan un amplio margen de incertidumbre.

Hasta el desarrollo de la comunicación móvil, si nos preguntaran cuáles son los medios audiovisuales, podríamos responder con muchísima facilidad que el cine, la televisión, el ordenador y sus capacidades multimediales, son los medios que constituyen dicho universo audiovisual. Pero a partir del desarrollo de la telefonía móvil, de las redes WiFi, WiMax y otras, se inició una amplia proliferación de distintos dispositivos de comunicación inalámbricos, móviles y portables, de muy diversas características



técnicas, pero que han venido constituyéndose en un espacio y un nuevo entorno para la producción y la realización audiovisual. Dichos dispositivos presentan un desarrollo muy acelerado, pues cada vez poseen más memoria, mejores procesadores, aumento de sus funciones y capacidades, ganando cada vez más en resolución a pesar del pequeño tamaño de sus pantallas.

El tema concreto escogido para este proyecto se centra en la aparición de lo que nos aventuramos a llamar medio audiovisual móvil y en el análisis de la transformación del lenguaje y de los contenidos audiovisuales a partir del fenómeno que conocemos como Convergencia de los Medios de Comunicación, con un particular interés en dichos dispositivos, estudiando los procesos de transformación de los lenguajes audiovisuales en el entorno de los nuevos medios generados por dicha convergencia, lo mismo que los productos y géneros audiovisuales y formas de comunicación que parecen viables en dichos medios. Nuestro estudio de caso está centrado en el uso de esta nueva forma de comunicación en el entorno escolar.

Disgregando este objeto de estudio, encontramos que tiene tres aristas o facetas que conviene diferenciar para abordar teóricamente su estudio. El primero de estos aspectos se relaciona con un ejercicio teórico conceptual que nos permita precisar que son los nuevos medios, cuál es, concretamente, el medio audiovisual móvil al que nos referimos cuando usamos el concepto de dispositivos móviles de comunicación. Cuáles son las características técnicas de dichos dispositivos, sus capacidades de conectividad, de despliegue multimedia, las funcionalidades que poseen y en general todas sus características.

Una segunda faceta de dicho análisis se relaciona con el concepto de lenguaje audiovisual, y las características que este ha tomado en los diferentes medios que llamamos audiovisuales. Si hablamos de transformaciones del lenguaje en los nuevos medios, debemos analizar los elementos de dicho lenguaje, y como se están adaptando a estos nuevos dispositivos o medios.



Por último hay otra faceta, es la que se relaciona con los géneros, productos audiovisuales, procesos de autocomunicación¹⁶ y apropiación de las herramientas de producción y realización por parte de los públicos y usuarios de este nuevo medio, con los nichos y espacios de negocio para la industria audiovisual, con la caracterización del receptor de estos nuevos medios y los diferentes tipos de productos que puedan consumir los usuarios receptores.

Para la construcción de un referente conceptual y teórico a lo largo del presente estudio, se hace necesario analizar varios aspectos relacionados con este tema: inicialmente, el concepto de tecnología a través de la historia y en especial la forma como se aborda el concepto de la tecnología en la actualidad; el impacto de la tecnología en el mundo actual y las transformaciones que está generando en la sociedad en todos los ámbitos ; luego, precisar el concepto de “Nuevos Medios” y su relación con el concepto de “convergencia de medios” y además, La transformación de los lenguajes audiovisuales y el desarrollo de nuevos lenguajes a partir de los nuevos soportes mediáticos, lo mismo que la transformación de los productos y géneros audiovisuales ante las nuevas dinámicas de la comunicación de la cultura, de los nuevos medios y de las demandas de los usuarios.

En relación con el concepto de tecnología el objetivo es establecer un referente teórico conceptual, que sirva de base para entender el fenómeno tecnológico, tanto desde el punto de vista histórico, como desde la compleja situación actual. Cuál es el panorama de la tecnología en el mundo moderno, cuales son los paradigmas a los que se enfrenta la humanidad en relación con la tecnología. Se intentará abordar el concepto de tecnología, desde el punto de vista de la tradición humanista, descartando de plano la idea extendida de que la tecnología es esencialmente neutra. Muchos teóricos, especialmente quienes trabajan desde la escuela CTS (ciencia

¹⁶ El concepto de **Autocomunicación**, ha sido desarrollado por el teórico de la comunicación Manuel Castells, en su libro **COMUNICACIÓN Y PODER**, y hace referencia a un tipo de comunicación basada en Internet, tanto en su producción como en su transmisión. El autor nos dice que “*surgió a partir del desarrollo de la web 2.0 y 3.0*” y de “*...dispositivos y aplicaciones que sustentan la proliferación de espacios sociales en Internet....lo que ha provocado el desarrollo de redes horizontales de comunicación interactiva que conectan lo local y lo global en cualquier momento.*”



tecnología y sociedad), se plantean seriamente los impactos socioculturales, económicos y políticos de la tecnología en la sociedad, al respecto Roberto Igarza nos plantea por ejemplo:

“La técnica, como la ciencia, al manifestarse indiferente frente a las culturas, pretende insertarse en todo medio social, frente al principio de neutralidad. Pero el principio técnico es ambivalente. No es ni bueno, ni malo, ni neutro, sino que, de manera compleja, está compuesto de elementos negativos y positivos, lo que implica incorporar el principio de indivisibilidad ofrecido por el modelo sistémico para analizar el concepto de progreso técnico. Acomodarse a esta ambigüedad significa aceptar la complejidad de la mezcla de elementos positivos y negativos, de la relación entre “lo bueno” y “lo malo”.”¹⁷

Se parte de la idea de que todo proyecto tecnológico es el resultado de una visión particular del mundo, lo cual a su vez comporta una ideología particular desde la cual se asume el mundo en que se vive. Se piensa y se desarrolla la tecnología en parte desde la ideología que se tiene para asumir el mundo.

Una postura crítica ante la ciencia y la tecnología cobra una importancia capital en el mundo actual, toda vez que muchos de los intereses económicos y políticos inconfesables, hacen uso del ropaje científico y tecnológico para justificarse, sin tener en cuenta las consecuencias o los impactos que sus acciones puedan tener. Muchas veces la sociedad es acrítica frente la tecnología y frente a lo que se le presenta como “científico”. Pero como lo afirman Andoni Alonso e Iñaki Arzo, “La tecnología es una forma especial de cultura que afecta a los demás productos culturales y que a su vez es modificada por ellos, y así ha ocurrido hasta la época moderna.”¹⁸ O como lo plantea Langdom Winner, citado por los anteriores autores “la política no sea ya una técnica, sino más bien que la técnica se convirtió en nuestra política.”

En relación con los conceptos de Convergencia de medios y nuevos medios digitales, se parte de la realidad generada por el desarrollo de las tecnologías digitales, las cuales

¹⁷ IGARZA, Roberto. Óp. Cit.

¹⁸ ALONSO, Andoni. ARZO, Iñaki. *Carta al Homo Cibernético. Un manual de ciencia, tecnología y sociedad activista para el siglo XXI*. Editorial Edaf S.A. Madrid, 2003.



han permitido el encuentro y la convergencia de muchos medios que trasegaban por caminos diferentes hasta hace solo un par de décadas atrás. Hoy los medios de comunicación “conversan entre sí”, a partir del uso de un lenguaje común, que conocemos como código binario o lenguaje digital, el cual permitió inicialmente la interconexión técnica de dichos medios, con la consecuencia inmediata del intercambio de información, lo cual ha generado una transformación de muchas dinámicas, procesos y productos al interior estos medios, y ha llevado posteriormente a la transformación y desarrollo de nuevos lenguajes.

Este proceso investigativo parte de la idea de que esta transformación, unida al surgimiento y desarrollo de un sinnúmero de dispositivos móviles de comunicación, ha conllevado el nacimiento de nuevos medios de comunicación y por ende la transformación de los lenguajes mediáticos existentes, consecuentemente también, al nacimiento de nuevos lenguajes. Es bien sabido que la comunicación es un fenómeno complejo, que cuando se habla de medios no se hace referencia solamente a los soportes tecno-mediáticos, sino también a los lenguajes que estos medios generan y a las nuevas formas de expresión y usos que los usuarios les dan. Plantearse cuáles son estos medios que han nacido de la convergencia mediática, cómo se comportan y cuáles son los posibles modelos de comunicación que se han generado en ellos, es parte de la indagación que se quiere llevar a cabo y de las preguntas a las cuales se quiere encontrar respuesta.

Se parte también de la concepción de que la convergencia no es un asunto meramente tecnológico. Si bien en las características de los nuevos dispositivos digitales fueron el origen de la convergencia de los medios, sería bastante miope creer que la convergencia se centra única y exclusivamente en estas características de orden tecnológico. Las evidencias nos muestran hoy por hoy que la convergencia es un fenómeno cultural, porque los aparatos tecnológicos requieren la validación cultural y social para que puedan convertirse en medios de comunicación y en objetos ampliamente utilizados por las culturas y las sociedades.



“Exige excesiva prudencia en la lectura de los datos y una actitud cautelosa a la hora de hacer las previsiones, sobre todo cuando se trata de cambios culturales vinculados con la adopción de tecnologías y con cambio de comportamiento y modos de consumo.”¹⁹

Muchos han sido las historias y los casos que se cuentan, debidamente documentados, que nos muestran que los problemas de la convergencia atañen más a asuntos de orden cultural, a las costumbres, comportamientos, gustos y necesidades de los usuarios y de los consumidores que a problemas de orden tecnológico, los cuales en su gran mayoría se encuentran ya resueltos.

Siendo la convergencia hoy, un fenómeno cultural antes que un fenómeno tecnológico, es razonable pensar que muestra facetas diferentes en las distintas sociedades, en las distintas culturas, países y regiones del mundo. Desde el punto de vista tecnológico los equipos tienen las mismas capacidades convergentes en América Latina, Estados Unidos, África o Europa. Pero culturalmente en cada uno de estos lugares y regiones la convergencia será adoptada de manera diferente, mostrará una cara distinta adaptada social, económica y culturalmente a las realidades de cada país e incluso de cada región al interior de las diferentes naciones.

Sólo tenemos que observar lo que ha ocurrido a nivel mundial con la telefonía móvil. Ya casi no hay ninguna región del mundo en donde esta tecnología no haya sido implementada, pero las características de su uso son muy diferentes en África o América Latina, del uso que se le da en Europa, Corea, Japón o los Estados Unidos. A medida que toda las nuevas tecnologías alcanzan una amplia divulgación, los investigadores han demostrado que dejan de ser los gobiernos, las empresas y sus intereses comerciales los que determinan el uso que se les da, para ser los mismos usuarios los que terminan definiendo los usos simbólicos, culturales y pragmáticos que finalmente adquieren.

Este ejercicio reflexivo, parte también de la idea de que el desarrollo de las tecnologías de comunicación móvil, unidas al desarrollo de la web 2.0 y 3.0, ha dado un nuevo y

¹⁹ IGARZA, Roberto. Óp. cit.



vigoroso impulso al proceso de convergencia. Cada vez más, se amplían y crecen los significados culturales de esta convergencia, los cuales tendrán resultados sociales y económicos aún impredecibles, pero visibles ya en el horizonte de esta nueva sociedad que está emergiendo de los procesos de dicha convergencia. Antonio Gómez y María Ángeles Martínez, afirmaban en su artículo LA EDUCACIÓN EN MOVIL[IDAD]

”en los próximos años se prevé un millón de usuarios de telefonía móvil en el mundo con posibilidades de ver televisión y se espera que para 2010 superen los 50 millones de terminales con soporte DVB-H..... A pesar de las incertidumbres, la mayoría de los fabricantes y de los operadores de telefonía móvil coinciden en señalar la inminente llegada de la televisión digital por móvil, como la nueva aplicación que venga a sustituir en unos años al hoy aun boyante negocio de los SMS...”²⁰

Podemos afirmar, sin lugar a equivocaciones sustanciales, que los aspectos técnicos que permitirán el desarrollo de la industria audiovisual a través del móvil ya están resueltos, sin embargo, como afirman los dos anteriores autores,

“todos los agentes de la industria ven con claridad que la capacidad de los móviles multimedia va muy por delante de la oferta actual de contenidos, que solo explota una pequeña parte de las posibilidades de estos ingenios.”

Concluyen nuestros autores, que el mercado de los contenidos digitales para móviles es un amplio espacio de mercado para las industrias de las telecomunicaciones, pero es también un amplio espacio para la industria de la producción de contenidos audiovisuales.

Analizando las palabras de estos dos autores, escritas en el año 2008, podemos concluir que tal vez algunas de estas predicciones tecnológicas no se harán realidad, por ejemplo parece que el desarrollo de la telefonía móvil 4GSM, ha terminado por impedir que se desarrolle la televisión digital móvil, tecnología que si bien ya ha sido probada, es de improbable implementación, dado que sus altos costos la hacen poco viable, sobre todo ante el panorama de que la telefonía móvil puede cumplir con el

²⁰ GÓMEZ Antonio MARTÍNEZ SEVILLA María Ángeles. *La Educación en Movilidad*. Revista Comunicar N° 31 v. XVI, 2008 Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478 paginas 699-708



objetivo de llevar a los usuarios los contenidos audiovisuales. Pero de lo que no cabe duda es, de que el desarrollo de las tecnologías móviles, sea a través de cualquiera de las normas tecnológicas que sea, hará realidad la oferta masiva de los contenidos audiovisuales para dispositivos móviles.

No cabe duda que todas estas transformaciones técnicas y tecnológicas de los medios de comunicación, se traducen en la transformación de los mensajes, de los productos audiovisuales y finalmente de los lenguajes de dichos medios. Analizar estas transformaciones, describir las características y las normas que rigen a estos nuevos lenguajes, es quizá la parte más importante de esta indagación académica.

Recurriendo nuevamente a las palabras del profesor Roberto Igarza,

“...pongo énfasis en cómo este proceso de transición implica una nueva caracterización de los contenidos de los medios y cómo algunos de sus rasgos distintivos, que los diferencian de otros bienes y servicios culturales, mantienen la especificidad o asimilan una caracterización compartida con otras formas de comunicación social.”²¹

²¹ IGARZA, Roberto. Óp. Cit.



Capítulo 2

HIPOTESIS

Asumiendo qué el concepto de hipótesis es un componente investigativo de la línea positivista y cuantitativa de la investigación²², y que el trabajo en ciencias sociales está más orientado a procesos de investigación de tipo cualitativo, con enfoques como el de la investigación acción y el estudio de casos, con instrumentos y técnicas como las entrevistas y las observaciones, más que las encuestas y los cuestionarios, intentaremos formular a manera de hipótesis un panorama posible del estado de la transformación del lenguaje audiovisual en el escenario de los nuevos medios digitales y de la comunicación en movilidad.

Para efectos prácticos se dividirá la hipótesis en tres grandes aspectos relacionados con el tema elegido. Todos estos aspectos se encuentran relacionados entre sí, y a pesar de que pueden parecer tres hipótesis diferentes, se parte de la base de que ninguno puede funcionar de manera independiente a los demás, pues de acuerdo con lo expuesto en la introducción, un medio de comunicación está conformado por todos estos ámbitos.

1. A partir del desarrollo de la conectividad inalámbrica y de los dispositivos de comunicación móviles, con capacidades multimediales, se ha venido gestando el desarrollo y la formación de un nuevo medio de comunicación audiovisual, al que llamaremos provisionalmente Medio Móvil.

²² Por lo menos así se entiende en la actividad investigativa en ciencias sociales y en particular en comunicación, en general, en el entorno latinoamericano, y en particular en Colombia, país de procedencia del autor de esta tesis doctoral.



2. También como consecuencia del desarrollo técnico de estos nuevos dispositivos, se viene gestando el desarrollo de un nuevo lenguaje audiovisual, adaptado a las características y particularidades de este medio. Está sucediendo un proceso similar al que ocurrió cuando apareció la televisión, la cual retomó el lenguaje audiovisual del cine y a partir de él desarrolló su propio lenguaje. Los dispositivos de comunicación móvil de altas prestaciones, con capacidades multimediales son el escenario del desarrollo del lenguaje audiovisual para dispositivos móviles y por tanto de la configuración del medio al que hacemos referencia.
3. Como corresponde a un nuevo medio y a un nuevo lenguaje, las audiencias, los usuarios y los consumidores de dichos medios se encuentran también en plena transformación, lo mismo que la industria y el sector de la realización y de la producción audiovisual. Este medio, a diferencia de los medios audiovisuales anteriores, está generando profundas transformaciones en el sector de la industria audiovisual, pero también está generando importantes procesos de autocomunicación y de apropiación de los medios de realización y producción por parte de los grandes públicos. Por esto se encuentran en gestación y desarrollo nuevos géneros audiovisuales, nuevos tipos de productos audiovisuales adaptados a las características de este medio, a las características de las audiencias, a las condiciones de receptividad que impone el nuevo medio, lo mismo que a las condiciones impuestas por las empresas que participan en su desarrollo industrial y comercial. De la misma manera se encuentran en formación nuevos hábitos de consumo, nuevas costumbres, usos y aplicaciones de estos medios por parte de las audiencias y de los consumidores, en particular a partir de las características de interactividad y productividad que hoy convierte a esos usuarios y consumidores en productores potenciales de contenidos.

En Particular la Institución escolar se ve notoriamente afectada y potencialmente transformada por la llegada a las aulas y a las manos de los educandos de los dispositivos de comunicación móvil. En este sentido creemos



que la incorporación de los dispositivos móviles a los procesos pedagógicos y didácticos como herramienta didáctica, es mucho más beneficiosa para la escuela que la estéril lucha de controlar y prohibir su uso en el entorno escolar.

2.1 Precisiones acerca de la Hipótesis

Se amplía a continuación cada uno de estos aspectos, con el objetivo de precisar los detalles que permiten comprender la hipótesis de manera global.

Para entender este escenario, se parte de la idea central de que ante el desarrollo tecnológico de aparatos y formas de comunicación, surge necesariamente un nuevo lenguaje mediático para estos nuevos dispositivos tecnológicos, y que esos dos elementos unidos a través de la necesidad humana de comunicarse, conforman el nuevo medio de comunicación. Ahora bien, en cuanto a los medios audiovisuales, partiremos de la idea de que cada medio nuevo que se ha generado, ha retomado los elementos del “lenguaje audiovisual” desarrollado inicialmente a través del cine y lo ha transformado y adaptado a sus necesidades y a su realidad.

Desarrollo tecnológico de dispositivos que permiten configurar un nuevo medio audiovisual.

Hoy ante el surgimiento de una serie de dispositivos tecnológicos capaces de reproducir una amplia diversidad de archivos digitales, tales como imágenes, sonidos, textos, fotografías, animaciones, videos, gráficos, etc.; capaces de una efectiva interactividad, conectividad casi permanente y amplia y una total movilidad, como es el caso de los teléfonos móviles, los Ipod, los reproductores multimedia, los receptores de televisión móvil y otros, surge una nueva transformación de los lenguajes audiovisuales como consecuencia de la configuración y desarrollo de un nuevo medio de comunicación.





Pero, ¿Cuál es ese nuevo medio? Cuando miramos el cine o la televisión vemos o podemos definir el medio con mucha claridad, especialmente porque cuando surgió, el dispositivo técnico que lo hizo posible se mostraba con un carácter unívoco. Pero cuando miramos este nuevo medio, no vemos con tanta claridad dicho dispositivo técnico. Sin embargo, si miramos las capacidades audiovisuales y multimediales de todos los dispositivos anteriormente nombrados, descubrimos que son semejantes en todos ellos, porque todos comparten algunas características que son comunes.

Podemos definirlo como el medio audiovisual móvil, cuyas características principales son: la portabilidad, la movilidad, la conectividad a redes casi permanente (exceptuando cuando los dispositivos se encuentran fuera de las áreas de cobertura) y las capacidades de despliegue de productos audiovisuales y multimediales con amplias características interactivas. Podemos afirmar por tanto que el dispositivo técnico de este nuevo medio está conformado por una amplia gama de dispositivos que comparten estas características.

Gestación y desarrollo del lenguaje para este nuevo medio audiovisual

Se podría decir entonces: que a partir de los nuevos entornos culturales, sociales, económicos y comunicativos, generados por estos dispositivos, ante las nuevas prácticas sociales de comunicación y ante las características técnicas de los nuevos dispositivos tecnológicos tales como: una pequeña pantalla²³, sonido a través de auriculares²⁴, conectividad a redes y a través de ellas a la gran red Internet, con movilidad casi total²⁵ y un carácter marcadamente individual²⁶; el lenguaje audiovisual

²³ Pantallas entre 2.5" y 5" pulgadas

²⁴ Para poder ser estéreo. Cuando se usa el altavoz tenemos sonido monofónico de muy baja calidad.

²⁵ Hoy en día son usados en toda clase de lugares como los transportes públicos y en general donde exista conectividad.

²⁶ Los dispositivos móviles han sido concebidos para ser objetos personales y en el mejor de los casos pueden ser observados por dos o tres personas al mismo tiempo, pero con grandes limitaciones.



está sufriendo profundas transformaciones para adaptarse a esta nueva realidad. Se ven ampliamente afectados aspectos tales como:

- duración de las piezas audiovisuales (las piezas audiovisuales para el medio móvil están condicionadas por las características de la recepción en estos dispositivos. La recepción es fragmentada y en períodos muy cortos por tanto sólo funcionarán productos audiovisuales de muy corta duración. 3 a 5 min.
- estructuras narrativas (es posible que algunas estructuras narrativas clásicas funcionen, pero sí necesitan adaptarse para ser fragmentadas, con historias o narraciones muy cortas que sin embargo tengan unidad en sí mismas. Definitivamente las estructuras narrativas interactivas están llamadas a ser determinantes en el medio audiovisual móvil.)
- El uso de los elementos del lenguaje audiovisual también se vera notoriamente transformado por las características de las nuevas estructuras temporales y narrativas en las pantallas móviles. Los planos, ángulos y movimientos de cámara no podrán usarse de la misma manera, tampoco las transiciones y elementos de puntuación. El lenguaje audiovisual en el móvil parece tender a la simplificación y el esquematismo, alterando el uso de estos elementos.
- Las características de la iluminación se vuelven muy exigentes dadas las condiciones de observación de las pantallas móviles
- el grafismo, la iconografía y los textos en pantalla deberán presentar grandes cambios, dado el tamaño de las pantallas. No todos los tipos de gráficos y tipografías se adaptan a estas pantallas.
- sonido, música y efectos sonoros. Habrá que tener en cuenta en el diseño del sonido, que Los altavoces de estos dispositivos no son de alta calidad y que la escucha sucederá en la mayoría de los casos a través de auriculares estereofónicos.

En realidad es poco lo que se ha investigado, alrededor de estos temas, por lo menos en nuestro medio hispanoamericano. También son pocas las producciones y realizaciones experimentales que se han llevado a cabo para explorar este nuevo medio. Lo que sí ha ocurrido es el trasvase de piezas audiovisuales, provenientes de la





televisión convencional y el cine, para ser ofrecidas a través de estos nuevos medios y nuestra hipótesis es que los usuarios no las acogen con entusiasmo porque las sienten inadaptadas e incómodas para la realidad de ese nuevo medio. Este aspecto también está por corroborar. Lo que sí puede observarse con claridad en el medio, es la apropiación y uso por parte de los usuarios de las herramientas de realización audiovisual a partir de lo que Manuel Castells llama procesos de autocomunicación, que no son otra cosa que el fenómeno de realización y producción amateur de contenidos audiovisuales llevados a la red.

Desarrollo de géneros y productos audiovisuales para móviles.

Sobre este aspecto de los nuevos medios es quizá sobre el que más controversia y debate existe, pues hay quienes, como el profesor Fernando Galindo Rubio de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca, que afirman claramente que los géneros clásicos como la ficción, el documental, las noticias y otros tipos de programación televisiva clásica no tienen ningún futuro en los medios móviles, pues el público no buscará en una pequeña pantalla lo que puede encontrar de manera mucho más eficiente, en la gran pantalla del televisor. Para este profesor el futuro de los medios móviles se encuentra en el desarrollo de temas tales como los servicios de carácter publicitario o la generación de proyectos audiovisuales con la aplicación de procesos de realidad aumentada que enriquezcan la multiplicidad de servicios que se pueden prestar a través de los dispositivos e incluso con la generación de canales de comunicación en directo de carácter alternativo, claramente inscritos en los procesos autocomunicativos.

Nuestra postura no es tan drástica. Siempre y cuando se respeten las estructuras narrativas fragmentadas y cortas, creemos que la narración de historias, continuará funcionando, sencillamente porque a la gente le gustan las historias. Si a través del medio televisivo nos narran una historia que toma una hora, a través de los medios móviles podría ser posible narrar la misma historia fragmentada en 15 capítulos de tres minutos, con una estructura narrativa y recursos audiovisuales adaptados al medio.



El género documental deberá ser muy creativo para mostrar aspectos muy concretos que van enseñando una realidad más compleja que se va a construyendo partir de la sumatoria de elementos. La incorporación de la interactividad y la participación de los públicos en la construcción documental pueden permitir el desarrollo de estructuras narrativas que calen hondo en las audiencias.

Los concursos y programas de entretenimiento son probablemente algunos productos audiovisuales que más futuro pueden tener en los dispositivos móviles. La vocación interactiva del medio móvil permite involucrar a la audiencia en el desarrollo de estos géneros, lo que tiene grandes perspectivas. La capacidad de personalización e individualización de contenidos, que es otra de las fortalezas del medio móvil, será vital a la hora del desarrollo de sus proyectos.

La producción audiovisual generada por los consumidores, ahora convertidos en realizadores y productores de sus propios mensajes y de sus propias narrativas es otro aspecto de gran importancia que no puede dejarse de observarse, dadas las dimensiones que ha tomado a partir de las redes sociales y de los repositorios de video. Hoy la visualización de productos audiovisuales realizados por gente que no tiene por oficio o profesión el sector audiovisual, se ha convertido en todo un sector del consumo audiovisual en el mundo, gracias a Youtube, Vimeo, Facebook, Flickr y a otras redes sociales y repositorios.

Finalmente, dadas las características del consumo audiovisual y del uso de los medios, en particular del medio móvil, por parte de la población joven del mundo, vale la pena tomar en cuenta las potencialidades existentes en estos nuevos medios para aplicarlas a los procesos pedagógicos y educativos. Hoy los jóvenes son esencialmente audiovisuales, usan los medios de manera proactiva y se involucran en la producción de nuevos contenidos que luego llevan a la red y los difunden a través de los medios móviles. La escuela está en la imperiosa necesidad de fijar sus ojos en la aplicación y uso de estos medios a los procesos educativos.



Capítulo 3

OBJETO DE ESTUDIO.

3.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO

3.1.1 Objetivo General

Describir y analizar las transformaciones, cambios o adaptaciones, que como resultado del fenómeno de la convergencia mediática, actualmente sufre el lenguaje audiovisual al ser utilizado en la realización de productos audiovisuales para y con dispositivos de comunicación móvil, en el entorno de lo que parece ser la aparición y configuración de un nuevo medio de comunicación audiovisual que se materializa en la red Internet, la telefonía móvil y los dispositivos de comunicación móvil, principalmente en los procesos de autocomunicación, con particular interés en aquellos aplicados a los procesos didácticos y pedagógicos.

3.1.2 Objetivos Específicos

- Describir y analizar la aparición de lo que hemos llamado el nuevo medio móvil de comunicación audiovisual que se materializa entre la red internet, los dispositivos de comunicación móvil y la telefonía móvil celular.



- Describir y analizar información, literatura y teoría existente, sobre lenguaje audiovisual utilizado en la realización de productos audiovisuales y procesos de comunicación, para y con dispositivos de comunicación móvil.
- Describir, analizar y comparar, el desarrollo del medio móvil en España y Colombia, lo mismo que los fenómenos de apropiación de las herramientas de realización y de los procesos de autocomunicación en los públicos de estos países.
- Describir algunos rasgos generales de los nuevos procesos y formas de autocomunicación que las audiencias vienen articulando alrededor de este medio naciente, con particular énfasis en su uso y aplicación en las escuelas y colegios al proceso pedagógico y didáctico, por parte de los jóvenes estudiantes, que son uno de los tipos de usuario más activos del medio móvil.
- Descripción de los cambios y transformaciones encontrados en el lenguaje audiovisual y en los distintos tipos de géneros audiovisuales para esbozar lo que podría llamarse un lenguaje audiovisual para dispositivos móviles.

3.1.3 Descripción del Objeto de Estudio.

De forma deductiva, partiendo de lo general hacia lo particular, a continuación se busca centrar y definir el área de conocimiento dentro de la cual se encuentra el objeto de estudio de la presente tesis doctoral, partiendo de la base de los estudios de comunicación y medios, para encontrar y entender cómo se relaciona con diversas disciplinas del conocimiento.

Dentro del estudio general de la comunicación humana, nuestro objeto de estudio, está ubicado en lo que conocemos como estudios de medios de comunicación y más concretamente, medios de comunicación audiovisual. Al Interior del concepto de medios de comunicación se encuentran englobados medios tales como la prensa, el cine, la televisión, la radio y más recientemente nuevos medios tales como la red Internet, la telefonía móvil y los dispositivos móviles de comunicación. Estas teorías



alrededor de los medios de comunicación, suelen referirse también a medios tales como el teatro, las artes visuales, el video, las performances y algunos otros.

Sin embargo para este trabajo solamente tiene interés, el estudio de medios audiovisuales de comunicación, entre los cuales podemos señalar al cine, la televisión, el video, el ordenador, la red Internet, el teléfono móvil y los modernos dispositivos de comunicación audiovisual móvil. El estudio de este grupo de medios audiovisuales, se aborda a partir de las teorías de la comunicación audiovisual, con especial interés en lo relacionado con el lenguaje audiovisual y con el fenómeno que conocemos como convergencia de medios.

El objeto de estudio de esta tesis doctoral se encuentra centrado en cuatro grandes aspectos concretos que se definen a continuación:

- Nuevos Medios digitales, Convergencia de medios.
- Cuarta pantalla, pantallas móviles, dispositivos de comunicación móvil, un medio en formación.
- Lenguaje audiovisual y su transformación en los dispositivos móviles.
- Procesos de autocomunicación, Redes sociales en Internet y su incorporación a los procesos pedagógicos y didácticos de la escuela.

Es importante precisar y ampliar cada uno de estos aspectos, con el objetivo de delimitar claramente nuestro objeto de estudio al interior de la comunicación audiovisual, en relación con el tema de los nuevos medios de comunicación, dentro del análisis de los lenguajes audiovisuales y concretamente de las transformaciones que sufre al ser usado en los nuevos medios.



LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES Y LA CONVERGENCIA DE MEDIOS.

La masificación y podríamos decir que la sofisticación de los medios de comunicación surgen a partir del desarrollo de la Imprenta de Tipos Móviles de Guttemberg, en la medida en que esta fue la primera vez que el hombre pudo producir de forma masiva los libros, que como medio, ya estaban inventados hacia muchos siglos. Aparece entonces la prensa, que registraba el acontecer diario, como el primer medio de comunicación moderno.

El siglo XIX fue prolífico en el desarrollo de todo tipo de inventos que permiten la generación de medios de comunicación. Con la invención de la electricidad, comienzan a surgir algunos medios que dependen de esta energía para funcionar, tales como el telégrafo, el teléfono, la radio, el télex. En ese mismo siglo, uno al comienzo y otro al final, aparecen la fotografía, el cine y después de la segunda guerra mundial, la televisión. El ser humano vive una creciente complejidad de los medios y de los procesos de la comunicación humana. Sin embargo, cada medio que surgía, tenía su propio desarrollo tecnológico y su propio lenguaje y estructura. Cada medio era independiente y poco o nada se relacionaban entre sí. La televisión desarrolló formas de llevar el cine a su pequeña pantalla, pero el cine seguía siendo el cine y la televisión solamente usaba algunos de los elementos del lenguaje cinematográfico. La radio y el cine no se hablaban y la televisión y la radio, si bien compartían algunas pocas técnicas de trabajo, también funcionaban de manera independiente. Algunas veces, unos medios eran usados por otros pero de manera muy marginal, como el teléfono en los programas de radio o de TV, o la radio como medio versátil para los noticieros de televisión. Pero la independencia de cada uno de los medios era la realidad de la época.

Hacia la década de 1930, ya algunos científicos, desarrollan lenguajes digitales basados en el código binario (1-0), para programar las computadoras de primera generación. En la década de 1960, ya se usan en investigación en las universidades, en algunas actividades industriales lo mismo que para muchos usos de carácter militar. Al final de



la década del 60 estalla la crisis de los misiles entre Estados Unidos, Cuba y la Unión Soviética, lo que lleva a los Norteamericanos a plantearse seriamente la necesidad de desarrollar redes computacionales que puedan permitir la comunicación y coordinación de muchas computadoras, concluyendo esto en el desarrollo del proyecto ARPANET, lo cual habría de convertirse años mas tarde en la gran red mundial INTERNET.

Mientras todo esto ocurre, la ciencia y la industria descubren que los lenguajes digitales son altamente eficientes para la transmisión de datos y el almacenamiento de la información. El desarrollo de los procesadores de datos, pronto mostró su posible aplicación en todos los equipos, aparatos y medios que requerían el manejo y la transmisión de datos e información. Es así como desde la década de los años 80, se inicia un acelerado proceso de digitalización de todos los medios, equipos y aparatos que usamos en la vida cotidiana.

Es a partir de ese momento, a partir del hecho de que toda la información que se almacena es digital (información alfanumérica), cuando queda despejado el camino para que los distintos medios y equipos puedan compartir e intercambiar información y se inicia lo que se conoce como la convergencia de los medios. Unos y otros equipos y dispositivos, empiezan a transitar caminos que se cruzan, cada vez más profundamente y cada vez mas cotidianamente.

Pero éste es también el momento en el cual se inician lo que hoy conocemos como nuevos medios de comunicación, pues aunque aparentemente el cambio sea a nivel tecnológico, específicamente en lo que se refiere al almacenamiento de la información, las transformaciones son mucho más profundas en la medida en que la digitalización de los medios genera procesos mucho más complejos, pues éstos abarcan aspectos tales como la producción, la realización o el consumo de los productos audiovisuales. Quedan así, viejos y nuevos medios, unidos y entrelazados, a través del proceso que conocemos como convergencia de medios.





Surge una pregunta, ¿Y cuáles son entonces los nuevos medios? Porque la fotografía existe desde hace ya 150 años y la televisión pasó ya del medio siglo de existencia de la misma forma que el cine es un abuelo centenario. Pues bien, si la digitalización fue el camino para el encuentro mediático, también permitió una transformación que dio a los medios existentes nuevas características y por tanto transformó sus usos y alcances, sus lenguajes y procesos de producción, al mismo tiempo que asistíamos al nacimiento de medios y formas de comunicación desconocidas hasta entonces. Por ejemplo, el desarrollo de la telefonía móvil con su amplia gama de servicios, ha transformado por completo el panorama mediático, de la mano del desarrollo tecnológico del dispositivo que conocemos como teléfono móvil. También hemos asistido al vertiginoso desarrollo de la comunicación móvil, inalámbrica, que nos permite una conectividad casi permanente y que nos abre una frontera mediática de amplias posibilidad para el mundo de la comunicación audiovisual.

En principio, como afirmarían muchos textos consultados sobre el tema, podría decirse que la interactividad y el carácter hipermedial son las características más sobresalientes de los nuevos medios. En relación con la primera podríamos afirmar que a diferencia de los medios analógicos, notoriamente unidireccionales, los nuevos medios digitales permiten de forma asombrosa la multi-direccionalidad de los mensajes y por tanto una participación mucho más amplia del receptor de estos, que ahora se encuentra convertido en un emisor-receptor. Se transformó su papel pasivo en uno potencialmente activo y participativo. En relación con la segunda característica, es importante resaltar la gran versatilidad que le ha permitido a los medios, confluyentes en el ordenador, el carácter digital de la información y por tanto la posibilidad de conectar y relacionar entre sí, imágenes, gráficos, sonidos, animaciones, videos, textos y otros elementos como las bases de datos. Los medios digitales tienden a la hipermedialidad, pues hoy medios como la prensa digital ya no son solamente visuales, incluyen videos o sonidos; y medios como la radio digital ya no son solamente auditivos, incluyen imágenes.



Demos una rápida mirada a las categorías que propone Lev Manovich, autor del libro *El Lenguaje de los Nuevos Medios De Comunicación. La imagen en la era digital*, para caracterizar a los nuevos medios. Para este autor, más que la interactividad y la hipermedialidad, dos categorías de las que todo el mundo habla, él propone otras que considera más descriptivas o acertadas para analizar la transformación que han sufrido los nuevos medios. En sus propias palabras:

“Más que centrarnos en categorías conocidas, como la interactividad o el hipermedia, sugerimos una lista diferente, que reduce todos los principios de los nuevos medios a cinco: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y trascodificación cultural.”²⁷

El análisis de todos esos conceptos sobre los nuevos medios será objeto de un análisis detallado, que se desarrollará más adelante.

Detengámonos un momento, analicemos lo que significa la palabra convergencia. Según el diccionario, converger o convergir, es el acto de encontrarse dos o más. Es el encuentro de dos líneas, dice en su primera acepción; y es el acuerdo entre dos o más ideas, pensamientos o propósitos en una segunda acepción, y por tanto convergencia es el acto de converger.

Cuando se habla de convergencia en los términos mediáticos y de la información y la comunicación, no se habla de otra cosa que del encuentro de los medios anteriormente descrito. Sin embargo, la convergencia como tal, no es solo el encuentro tecnológico de los medios a través del código binario digital. Más bien es este desarrollo tecnológico, el que ha permitido una serie de procesos convergentes, la mayoría de los cuales hoy se centran en las prácticas, los usos y los procesos culturales de los medios digitales.

Es muy importante comprender que la convergencia de medios no es sólo un asunto de carácter técnico. Si bien esa fue su primera manifestación, los efectos que ésta ha

²⁷ MANOVICH, Lev. *Óp. cit.*



producido son en verdad la revolución que estamos comenzando a experimentar.

Raquel Miranda por su parte opina que:

[...]“la convergencia entre ordenadores y las redes de comunicación modifica a diario las actividades empresariales así como, los hábitos de consumo actuales. Es una época de posibilidades inigualables. La gran mayoría no somos conscientes de la revolución que se está fraguando a nuestro alrededor”²⁸

La red Internet, inicialmente una red de transferencia de datos, sufre una transformación vertiginosa con la aparición de la Word Wide Web. Este avance permitió también la llegada de los contenidos Multimedia, como se les llamo en sus primeros años. Entonces las computadoras fueron capaces de reproducir imágenes fotográficas y en movimiento, animaciones, sonidos, gráficos y textos, lo que las preparó para ser realmente el espacio de convergencia audiovisual con la radio, la televisión, el cine, la fotografía y el video. Al respecto, afirma Roberto Igarza:

“Pero de una cosa puede estarse bastante seguro: si la convergencia existe o existirá, las tecnologías de Internet y los dispositivos de recepción móvil tendrán un rol protagónico. No hay otro medio mejor dotado que Internet para ofrecer una solución técnica rápida a la convergencia. Internet fue y es el medio más convergente que existe.”²⁹

Sin embargo, esto no ha sido un camino de rosas, como dice este autor, la historia de la convergencia mediática está llena de ensayos, errores, inversiones millonarias, falsos caminos y atajos sin salida. Muchos intereses económicos, negociaciones sobre estándares tecnológicos que representan intereses multimillonarios y constantes tire y afloje, han marcado el acontecer industrial y tecnológico alrededor de estos temas. Mucho se sobreestimaron los desarrollos tecnológicos y mucho se subestimaron los aspectos culturales en un proceso de cambio que habría de causar profundas transformaciones.

²⁸ MIRANDA CÁCERES, Raquel. <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200353miranda.htm>

²⁹ IGARZA, Roberto. *Óp. Cit.* Pág., 67- 68.



Son los aspectos culturales y los usos mediáticos que le dan los usuarios, los que finalmente han venido zanjando la discusión de los académicos entorno a cuál de los dos medios sería el que habría de aglutinar en el proceso convergente a los demás medios. Todo parece indicar que internet fue finalmente el medio que jugó dicho papel.

Es posible atreverse a plantear que después de producidos los desarrollos y el encuentro tecnológico de los medios, son los aspectos culturales, sociales, los modos, los usos y las costumbres, los aspectos que intervienen y determinan este proceso de convergencia que se vive actualmente. Una cosa piensan quienes desarrollan los productos tecnológicos y otra muy diferente se produce a través de la legitimación de los usos que los usuarios dan a los medios. Las características, ventajas y desventajas de cada uno de estos nuevos medios o dispositivos determinan el uso y las aplicaciones que los usuarios les encuentran. Un buen ejemplo de esto es la función de que fueron dotados los teléfonos móviles, enviar mensajes de texto o SMS, la cual ha sido apropiada por parte de los jóvenes de todas partes del mundo y a partir de la cual han creado inclusive sublenguajes y códigos especializados para su uso optimizado.

El candidato a Doctor Martín Becerra, estudiante de la Universitat Autònoma de Barcelona, plantea en artículos relacionados con su tesis doctoral, que

“Inicialmente tecnológica, la idea de la convergencia supone impactos en escenarios relacionados con las culturas de producción, las formas de organización, las rutinas de trabajo, los circuitos de distribución, las políticas de reglamentación y control, y las lógicas de consumo de los bienes y servicios info-comunicacionales.”³⁰

El profesor José Manuel Pérez Tornero Nos plantea el asunto, de una manera aun más compleja, cuando nos habla del “*cambio de régimen de la mirada*”³¹, haciendo

³⁰ BECERRA, Martín. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=826441>

³¹ PÉREZ TORNERO, José Manuel. *La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática* Revista Comunicar, nº 31, v. XVI, 2008, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 15-25



referencia a la profunda transformación que está ocurriendo en los usuarios y receptores en esta era de las multipantallas. En el tiempo del cine, a tono con su condición de medio lineal, los usuarios tenían una mirada “*durable variable y aislable*”³², sin embargo con el advenimiento de la era de la multipantalla, los rasgos característicos de la mirada se transformaron en intermitentes, sin continuidad temporal, horizontales y en mosaico, la mirada es inquieta y salta de un foco de atención a otro con total facilidad. Podemos afirmar a partir de esto que este nuevo tipo de mirada es la mirada de la convergencia, es la nueva forma de recepción de los mensajes fragmentados de este fenómeno confluyente de los medios. Esto tiene profundas implicaciones en todo el devenir de los medios en la actualidad. Afecta las narrativas, los géneros audiovisuales, los modos de realización y producción la comercialización de los productos audiovisuales y en general todo el devenir de los medios.

Esta misma idea general viene siendo sostenida por muchísimos teóricos con leves matices, pero puede sintetizarse en la que se ha expuesto durante el desarrollo de este proyecto: “a nuevos medios tecnológicos, se desarrollan nuevos lenguajes”. En relación con el concepto de convergencia que se viene formulando en este apartado, no es menos cierto desde el punto de vista adoptado, que dicha convergencia ha fomentado la aparición de nuevos lenguajes y nuevos géneros.

Todos estos argumentos expuestos en las páginas anteriores, nos dan una idea general de la importancia que tiene el fenómeno de la convergencia para el mundo de la comunicación audiovisual. Es necesariamente el punto de partida desde el cual se debe iniciar el análisis de la aparición de un nuevo medio y la transformación del lenguaje audiovisual en los dispositivos móviles.

³² Pérez Tornero cita a RIVOLTELLA, P (2006) quien a su vez cita a AUMONT (1989), como los investigadores que se han fijado en este tipo de miradas de los usuarios sobre los medios.



CUARTA PANTALLA, DISPOSITIVOS DE COMUNICACIÓN MÓVIL,
UN MEDIO EN FORMACIÓN.

A la pantalla del teléfono móvil y a la de los dispositivos de comunicación móvil tales como los Ipod, las tabletas o los reproductores de multimedia, se les conoce hoy en día como la cuarta pantalla. Son pantallas de pequeñas dimensiones, la mayoría entre dos y media y cinco pulgadas, aunque algunas de las ultimas tabletas llegan a tener cerca de 10 pulgadas y aun así se les considera dispositivos móviles, sin embargo día a día ganan en resolución y en calidad, lo que según hemos expuesto en nuestra hipótesis, las viene convirtiendo en un nuevo medio de comunicación, al que hemos llamado tentativamente Medio Audiovisual Móvil.

Las características físicas de este nuevo medio son esencialmente tres: por su tamaño son altamente portables; poseen conectividad permanente (excepto fuera de áreas de cobertura); y tienen capacidades de despliegue de video y todo tipo de archivos multimediales.

Todo parece indicar que son estas pequeñas pantallitas entre 2,5 y 10 pulgadas, la nueva frontera de la industria audiovisual, en la medida en que se anuncia un gran desarrollo para los años venideros, a partir de la masificación de las señales de televisión digital y de contenidos audiovisuales para dispositivos móviles.

“...la majoria s’inclina pels dispositius mòbils per ajuntar la capacitat de comunicar-se, la versatilitat d’Internet i la informació i l’entreteniment audiovisual, fins i tot en 3D (Castronova, 2005).”³³

De manera desprevenida, algunos podrían pensar que esto se trata solamente de adecuaciones técnicas para que la señal que llega a nuestros televisores de plasma y

³³ MICÓ, Josep Lluís. Op.Cit. Pág. 71



LCD, llegue ahora a los pequeños dispositivos, pero nada más lejos de la realidad. Hay que volver nuevamente al tema de las dimensiones que afectan a todo proceso comunicativo, claramente propuestas por Aguado y Martínez, y que relacionan lo técnico con lo cultural y lo institucional.

Es importante analizar detalladamente las costumbres, las dinámicas y los usos culturales que se generan a partir de las tecnologías móviles, de la misma manera que se analizan las limitaciones y características técnicas de estos nuevos dispositivos y se trata de entender cómo estos dos aspectos, relacionados con las nuevas oportunidades de negocio, con la institucionalidad de las empresas comerciales y con otros aspectos de este orden, incidirán notoriamente en la configuración y desarrollo de los lenguajes y productos audiovisuales que se ofrezcan a través de estos medios. En palabras de Aguado y Martínez:

“No debemos perder de vista, por otro lado, que el medio móvil se halla inserto en un proceso de convergencia creciente entre medios de comunicación (convergencia que afecta tanto a los procesos de producción como a los usos de los contenidos distribuidos). Así, tanto los potenciales tecnológicos del móvil (conectividad múltiple, ubicuidad, conveniencia) como los límites de la misma índole (velocidad del flujo de datos, tamaño de la pantalla, tiempo de autonomía) vienen a reforzar las actuales estrategias cross-media y cross-content de distribución de contenidos.”³⁴

Esto se puede corroborar, si se observa cómo muchas compañías que no tenían ningún tipo de relación en el pasado, hoy en día convergen en sus intereses comerciales. Empresas como Televisión Española (TVE) o Televisión de Catalunya (TV3), por nombrar algunas españolas, tienen departamento de producción multimedia y de realización de productos audiovisuales para los nuevos medios y otras como Telefónica, Movistar, Vodafone y Orange, crean también departamentos de televisión y multimedia y comienzan a surgir relaciones comerciales entre estas empresas, en la medida en que comienzan a converger también sus intereses de negocios.

³⁴ AGUADO, Juan Miguel, MARTINEZ, Inmaculada José. *Sociedad Móvil. Tecnología Identidad y Cultura*. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, 2009 ISBN 9788497428750.



“Los últimos índices de audiencia, indican que la migración hacia las “pantallas alternativas” (internet, consolas de videojuegos y móviles) resulta ya evidente y va en detrimento del consumo televisivo, habrá una explosión de contenidos de video on-line, se consolidará la conexión entre la pantalla del televisor y el ordenador, se fragmentarán las audiencias repartidas entre miles de canales, se potenciará la interactividad, prosperará el periodismo ciudadano y la tecnología cambiará aun más la forma de ver nuestros programas.”³⁵

Casi todas las empresas audiovisuales productoras y realizadoras son ya conscientes de estas realidades y muchas de ellas han creado departamentos para la investigación y la experimentación con nuevos formatos y productos.

“La cada vez más frecuente creación, dentro de los grupos mediáticos, de divisiones de negocio y desarrollo de contenidos móviles parece, pues, corroborar la implicación del medio móvil en la doble tendencia de convergencia de contenidos y formatos que caracteriza a los medios de consumo cultural”³⁶

Por otro lado, el medio móvil presenta otra faceta muy importante que hasta ahora no se le ha dado la importancia que se merece. Hoy, tanto los equipos y dispositivos de comunicación móvil, como las cámaras de fotografía y video y la red internet, permiten a millones de usuarios en el mundo ser productores y realizadores de sus propios contenidos. Los repositorios de video y las redes sociales se han convertido en canales y vías de difusión y de consumo de esos materiales audiovisuales, de muy diversos géneros y de muy diversas procedencias, captando buena parte del consumo audiovisual en el mundo. Este fenómeno es lo que Manuel Castells ha llamado la Autocomunicación y se muestra como un proceso con muchas manifestaciones diferentes que van desde el periodismo ciudadano, hasta la generación de comunidades subculturales. Para este proyecto investigativo, tiene especial interés el estudio de este fenómeno en el entorno de la escuela al interior de los procesos pedagógicos y didácticos de la enseñanza actual.

³⁵ GÓMEZ Antonio, MARTINEZ, María Ángeles. *La educación en Movilidad*. Revista Comunicar; 2008, Vol. 16, p699-708, 10p

³⁶ AGUADO, Juan Manuel, MARTINEZ, Inmaculada José. Óp.cit. Pág. 196-197



LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SU TRANSFORMACIÓN EN LOS DISPOSITIVOS MÓVILES.

*“En algunos casos estamos asistiendo al nacimiento de especies bastardas, o sea, medios que adoptan o simulan gramáticas y narrativas de otros medios.”*³⁷ Nos plantea Carlos Scolari del Grup de Recerca d’Interaccions Digitals (GRID) de la Universitat de Vic, pues está claro para este grupo de académicos, que la introducción de nuevas prácticas mediáticas tales como “navegar”, “vivir en Second Life”, “cambiar el texto por el hipertexto”, no son experiencias que pasen simplemente, sino que son transformadoras de la forma en que se asumen los medios en general, después de haber vivido estas experiencias.

La hibridación es una de las características más destacadas de la convergencia en lo que a nuevos formatos se refiere. Esto nos lleva a otro fenómeno que cada vez es más notorio en cuanto a los productos audiovisuales se refiere. Hoy las narraciones son transmediáticas, pues trascienden los medios y se insertan en un espacio que se encuentra suspendido entre varios de ellos adaptándose a todos. Una serie puede verse en distintas versiones y componentes a través de la televisión, la red Internet y el móvil simultáneamente.

“Los estudios sobre recepción de cine, telenovelas y espectáculos de música popular muestran el acercamiento cada vez mayor entre los espectadores de los tres medios. Esta «contaminación» entre comportamientos de las audiencias es aún más versátil en Internet, donde las fronteras entre épocas y niveles educativos se desdibujan.”³⁸

Lev Manovich, a quien se referenciaba anteriormente, propone algunas categorías de análisis diferentes a las de muchos autores, las cuales resultan bastante interesantes para abordar el estudio de los nuevos medios. Este autor, propone nuevas categorías, para analizar la

³⁷ SCOLARI, Carlos. *Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo.* Revista Dialogos de la Comunicación Nº 77. Diciembre, 2008. <http://www.dialogosfelafacs.net/revista/articulos-resultado.php?ed=77&id=88>

³⁸ GARCIA CANCLINI, Néstor. *Libros Pantallas y Audiencias. ¿Que está cambiando?* Revista Comunicar, nº 30, v. XV, 2008, Revista Científica de Comunicación.



transformación que han sufrido los nuevos medios. Volvamos a la cita que ya habíamos referenciado:

“Más que centrarnos en categorías conocidas, como la interactividad o el hipermedia, sugerimos una lista diferente, que reduce todos los principios de los nuevos medios a cinco: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y trascodificación cultural.”³⁹

Para Manovich, las dos primeras de estas cinco categorías, son determinantes no solamente en el carácter de los nuevos medios, sino también en que las otras tres, dependen de estas para su existencia. El hecho de que todos los objetos de los nuevos medios estén escritos de forma matemática, les da un carácter similar. Ahora una foto o un video, de la misma forma que un sonido o un texto, son prácticamente el mismo tipo de información, dígitos, números. Esto les confiere dos características típicas, cualquier objeto digital puede ser representado matemáticamente, algorítmicamente y esto los convierte en objetos altamente manipulables, o dicho de otra manera, en objetos programables.

En relación con el concepto de modularidad, Manovich compara los nuevos medios con las estructuras fractales, señalando que desde lo micro hasta lo macro, las estructuras se repiten de la misma forma, se replican una y otra vez. Las estructuras macro, pueden contener, o a su vez estar conformadas por cientos de estructuras micro en diferentes niveles.

“Por ejemplo, una «película» multimedia realizada con el popular programa Director de Macromedia puede constar de cientos de imágenes fijas, películas en QuickTime y sonidos que están guardados por separado y que se cargan en el momento de su ejecución. Estas «películas» se pueden ensamblar dentro de una «película» más grande, y así sucesivamente”.⁴⁰

³⁹ MANOVICH, Lev. *Óp. Cit.*.

⁴⁰ MANOVICH, Lev. *Óp. Cit.*



Partiendo de estas dos características que Él llama generales, describe otras tres, que afirma, se desprenden de manera lógica de las dos primeras. A partir de su carácter numérico y modular, es posible, afirma Manovich, la automatización de muchas funciones y además de algunos aspectos del proceso creativo en relación con los objetos digitales.

La Variabilidad, cuarta característica de la que habla Manovich, aparece en los nuevos medios, como una consecuencia lógica de las anteriores. Los objetos que producen y manipulan los nuevos medios no son inmutables, no son estáticos. Por el contrario, pueden ser altamente maleables, pueden producirse muchas versiones de dichos objetos, con pequeñas variaciones y variables del objeto original. Los medios analógicos, se podían producir en masa, pero los miles de ejemplares eran exactamente iguales a los originales. Los nuevos medios tienen la posibilidad de generar múltiples variaciones de los originales, inclusive de forma automática o con leves intervenciones de los autores o de los usuarios.

“En cambio, los nuevos medios se caracterizan por su variabilidad. En vez de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios normalmente da lugar a muchas versiones diferentes.”⁴¹

Muchas de las características de Interactividad, no linealidad, hipertextualidad, personalización, escalabilidad, son manifestaciones o formas de la variabilidad de los objetos que pueden generarse a través de los nuevos medios.

Finalmente, Manovich hace referencia a una quinta característica, que Él llama trascodificación, que hace referencia a la transformación de los códigos culturales, sociales y humanos en códigos informáticos. Esto tiene profundas implicaciones, pues códigos que anteriormente solo respondían a un tipo de categoría, ahora lo hacen a dos tipos de categorías que pueden considerarse funcionan en dos planos. El primero de ellos es el plano social, cultural y comunicativo que siempre han tenido y el otro es el plano de los códigos informáticos en el que ahora se mueven, toda vez que los objetos

⁴¹Ídem. Pág., 82



culturales, como por ejemplo una fotografía o un escrito, tienen que responder también a la lógica del lenguaje informático en el que han sido creados y almacenados. Los computadores hoy pueden crear, almacenar, desplegar y ejecutar “archivos” de muchos tipos, si los miramos como objetos culturales, entonces diremos que este archivo es una fotografía y que este otro es una canción o una pieza musical y este último un video. Pero en el plano informático, todos esos archivos comparten la lógica de los lenguajes computacionales y del funcionamiento de los computadores, normas que en un pasado, no existían para estos tipos de objetos culturales a los cuales consideramos diferentes. Para Manovich, esta trascodificación tendrá profundas repercusiones en la cultura y en todos los objetos que hoy consideramos culturales y sociales.

Todas estas transformaciones ocurridas en los medios de comunicación audiovisuales y todas estas características de los llamados nuevos medios, influyen y transforman notoriamente las manifestaciones del lenguaje audiovisual, no sólo en los medios audiovisuales convencionales, sino también en los nuevos medios y en particular en los que hemos llamado dispositivos audiovisuales de comunicación móvil, los que según esta teoría se encuentran conformando y configurando el medio audiovisual móvil.

Forman parte por tanto de nuestro objeto de estudio, todo lo relacionado en estos medios, con los procesos de significación, los géneros audiovisuales, las estructuras temporales, las estructuras narrativas, los elementos del lenguaje audiovisual (planos, ángulos de visión, movimientos de cámara, transiciones, infografía, otros) la iluminación y el sonido.

PROCESOS DE AUTOCOMUNICACIÓN Y MEDIO MÓVIL EN LA ESCUELA.

Como ya se reseñaba anteriormente en la introducción, las grandes transformaciones causadas por las innovaciones tecnológicas de los últimos años, impactan de manera sensible todos los campos de la actividad humana. La escuela y los procesos educativos



no son una excepción, como bien lo dice María Amor Pérez Rodríguez en el capítulo *las revoluciones comunicativas* de su libro *Los Nuevos Lenguajes de la Comunicación*:

“Por ello, dada la construcción del mundo y del conocimiento que realizamos, la comunicación ha de asumirse en nuestros días como un crisol de nuevos lenguajes abandonando las posturas apocalípticas y disgregadoras a favor de perspectivas integradoras y tolerantes, mucho más fructíferas. La educación no puede estar ajena a las potencialidades de estos lenguajes evitando adaptarse a la civilización a la que ha de dar respuestas, o instaurando un ritmo desesperadamente lento. Más bien, ante la indudable revolución de la tecnología y los medios debe asumir una postura clara en la que sitúe lo tecnológico en su sitio, el de medio para la interacción, información y educación.”⁴²

Es un hecho, que la dimensión comunicativa cada vez cobra más espacio en el mundo moderno y que los seres humanos usamos dispositivos y medios de comunicación de manera cada vez más intensiva y compleja. La escuela de hoy no puede darle la espalda a esta realidad, so pena de cometer un terrible error histórico, sin embargo, a pesar de que muchos docentes en todas partes del mundo reconocen la importancia de enseñar a sus estudiantes el uso y el manejo de los medios de comunicación, los currículos, los gobiernos y las instituciones educativas son aún muy lentos para incorporar la enseñanza, el aprendizaje, la producción y la realización de los lenguajes mediáticos a los procesos pedagógicos y didácticos.

La gente de hoy se pasa un porcentaje muy alto de sus vidas usando medios de comunicación e interactuando a través de ellos, sin embargo, la escuela, apenas de manera muy tímida, viene reconociendo la necesidad de enseñar el uso de dichos medios, la importancia de asumirlos como objeto de estudio de sus procesos investigativos, la importancia de incorporarlos a los currículos en un uso sistemático y transversal, que permita “aprender comunicando”, que permita asumirlos de una manera crítica, preparando a los educandos para que hagan un uso consciente de estos a lo largo de sus vidas.

⁴² PEREZ RODRIGUEZ, María Amor. *Los Nuevos Lenguajes de la Comunicación*. Editorial Paidós Ibérica S.A. Barcelona, 2004 Págs. 27-28. ISBN 84-493-1570-0



Pérez Rodríguez nombra una serie de factores y manifestaciones que son producto de las transformaciones tecnológicas y culturales de la actualidad, que se convierten en justificantes para la alfabetización en medios, para su inclusión en los currículos y para la enseñanza de nuevos lenguajes y formas de comunicación a los educandos de hoy:

“la revolución de los paradigmas en las ciencias exactas y su consiguiente impacto en las ciencias sociales (...) la aceleración del cambio tecnológico y la consecuente diversificación de procesos y productos que determina en el tejido social grados cada vez más altos de complejidad, movimiento y flexibilidad (...) el auge y la difusión de la informática que conlleva una proliferación de signos y lenguajes que pulverizan el modelo de la racionalidad única, de manera que nuestro entorno pasa a ser interpretable desde múltiples perspectivas posibles (...) ante estas situaciones comunicativas parece justificada la superación de una cultura exclusivamente verbal, en aras de otras formas que integren esos otros lenguajes en el currículum.”⁴³

En los siglos anteriores se consideraba que existían dos agentes importantes en la formación de una persona, la familia y la escuela. Hoy tenemos que agregar a esta dupla a los medios de comunicación, en particular a los medios audiovisuales, tales como la televisión, el cine, Internet y los nuevos medios móviles, estableciendo así una tríada, en la formación y educación de los jóvenes en el mundo. Los medios de comunicación juegan un importantísimo papel social y cultural, son generadores y productores de simbolismos y significados, productores y reproductores de procesos culturales y sociales y por tanto generadores de creencias y actitudes en el seno de los grupos sociales. Es bien sabido que los jóvenes son influenciables y maleables a todos estos procesos, por lo que hoy tenemos una escuela que lucha contra los medios de comunicación, en lo que parece ser una medición de fuerzas bastante desigual.

“la escuela ha perdido la exclusividad en el proceso de socialización y pasa a competir con los poderosos medios de comunicación desde los que, a través de elementos expresos y mecanismos invisibles, se proponen modas, patrones de conducta, valores, informaciones

⁴³ Ídem. Págs. 35-36.



que preparan la formación de ideas y creencias personales, la imagen de la realidad o de la sociedad en la que se vive.”⁴⁴

En toda esta disertación académica, hemos venido hablando de los procesos de Autocomunicación y de la apropiación, por parte de los usuarios y de los grandes públicos, de las herramientas para la producción y realización de contenidos audiovisuales, y cuando nos acercamos a la escuela, a la institución educativa y a los procesos pedagógicos y didácticos, nos encontramos con uno de los espacios sociales más singulares para la observación de este fenómeno. Partimos de la base, de que enfocar el problema como una lucha entre la escuela y los medios de comunicación, es una visión errada y carente de sentido; por el contrario, la escuela puede encontrar en los medios de comunicación, importantes herramientas didácticas, espacios de análisis, crítica, socialización, lo mismo que importantes fuentes de información, que le permitan llevar a cabo su tarea pedagógica, de una forma acorde con los tiempos que corren y con la realidad tecnológica de la actualidad.

De otra forma la escuela perderá cada vez más influencia y será cada vez menos importante para los estudiantes, pues los medios han terminado por crear una “escuela paralela”, como lo planteaba Marshall Mc Luján, quien desde 1968 en su libro *El Aula Sin Muros*, afirmaba:

“La metrópoli es hoy el aula; los anuncios son sus profesores el aula tradicional es un hogar anticuado, un calabozo feudal”⁴⁵

La competencia entre escuela y medios de comunicación por el tiempo de los jóvenes y los niños es una compleja batalla, de la que parece salir mal librada la escuela, pues muchos estudios han demostrado que en la gran mayoría de países, los jóvenes dedican más tiempo a la televisión, a Internet y a los dispositivos de comunicación móvil, que el tiempo que pasan en la escuela.

⁴⁴. CHACÓN MEDINA, Antonio. ORTEGA CARRILLO, José A. *Nuevas Tecnologías para La Educación en la Era Digital*. Ediciones Pirámide. Madrid, 2007 Pág. 33. ISBN 9788436820867

⁴⁵ MCLUHAN, Marshall. *El Aula Sin Muros*. Editorial Laia. Barcelona, 1981.



“Además el saber ya no se encuentra sólo en la escuela, los ordenadores y las bases de datos tienen más información y poseen una calidad de acceso nunca antes conocida en la historia”⁴⁶

La verdad es que la red Internet provee hoy a los estudiantes tanta o más información, que la que pueden obtener en las bibliotecas de las mismas escuelas, con la diferencia de que a través de las redes es posible obtener información audiovisual y objetos multimediales que generalmente no están en las bibliotecas escolares.

Antonio Chacón Medina, cita a Gutiérrez quien plantea junto con Kaplún que se debe:

“Impulsar desde la escuela un modelo de comunicación educativa con un carácter marcadamente democrático, que aproveche el potencial de las nuevas tecnologías y que contemple el papel del profesor y de los alumnos como «emi-recs» (emisor-receptor) para potenciar el intercambio de roles y asumir, tanto el profesor como el alumno, las actuaciones que se le atribuyen en este nuevo modelo: profesor mediador-crítico-orientador y alumno activo-investigador y constructor de sus aprendizajes.”⁴⁷

Los jóvenes de hoy son grandes usuarios de las redes, usan sus cámaras y dispositivos móviles para grabar y realizar múltiples registros de su acontecer cotidiano, el mismo que luego cuelgan en las redes sociales y en los repositorios de video. La escuela tiene que capitalizar esto, aprovechando y vinculando esa condición comunicativa de las nuevas generaciones a los procesos pedagógicos. Esto requiere muchísima creatividad, inventiva y una alta dosis de actitud investigativa por parte de los docentes, con el objetivo de lograr que los educandos entiendan y asuman el uso de los medios de comunicación, de una manera lúdica, creativa e innovadora. De hecho los jóvenes establecen una profunda relación entre diversión, juego y entretenimiento con los medios de comunicación audiovisual. Se puede y se debe aprender “jugando”, porque cuando la educación se siente como una carga sobreviene la desmotivación. Es por esto que la educación del tipo clásico, con carácter memorístico, basada

⁴⁶ MONTOYA VILAR, Norminanda. *La Comunicación Audiovisual en la Educación*. Ediciones del Laberinto, S.L. Madrid, 2005. Pág. 15. ISBN 84-8483-204-X

⁴⁷ CHACÓN MEDINA, Antonio. *Óp. Cit.* Cita a Gutiérrez y Kaplún. Pág. 34.



únicamente en el poder de la palabra, la preeminencia del profesor y el uso de los libros, genera en los estudiantes de esta época un rechazo casi inmediato. No podemos olvidar, como ya lo hemos expresado a lo largo de estos planteamientos académicos, que vivimos en la era de “la imagen interfaz” y del “pensamiento visual” y que la escuela ha sido descentrada de su antiguo estatus central y hegemónico en la formación de la sociedad.

“Sin duda, podemos hablar de una nueva era del conocimiento, la del «pensamiento visual», puesto que los medios no solamente descentran las formas de transmisión y circulación del saber, sino que hoy constituyen el escenario decisivo de la socialización.”⁴⁸

Las teorías pedagógicas y los procesos didácticos se encuentran hoy en pleno debate en todas partes del mundo, como una consecuencia de las transformaciones que la tecnología ha propiciado en los aspectos sociales, culturales, económicos y políticos. El papel pasivo y receptivo de los educandos que por siglos se ha mantenido, se ve hoy confrontado por las teorías constructivistas que consideran el papel activo y participativo del educando como una necesidad para enfrentar dichos cambios y transformaciones. El estudiante de hoy se ve más como un constructor de su propio proceso, es más importante fomentar en él su espíritu investigativo y creativo, que lograr que repita de memoria muchos conocimientos por lo que no siente ninguna pertenencia ni pertinencia. El docente de hoy se ve más como un facilitador y como un conductor que como una autoridad y como un sabio que tiene todo el conocimiento y su deber de volcarlo sobre los educandos. Hoy se pone en duda la sabiduría infalible del educador y se pone el énfasis sobre su capacidad de orientar el proceso del estudiante, para que descubra su propio poder de aprender y su propia capacidad de construir el conocimiento. Hoy es más importante el conocimiento construido de manera colectiva y participativa que la sabiduría de un “iluminado” que nos tiene las respuestas a todo.

Esta unión entre la escuela y los medios, este espacio colaborativo que se abre entre los medios de comunicación audiovisual y en especial los medios móviles, por un lado

⁴⁸ ORTEGA CARRILLO, José A. CHACÓN MEDINA, Óp. Cit. Pág. 52.



y la pedagogía y la didáctica por otro, se muestra como un campo importante para analizar los procesos de transformación de la comunicación humana, de los lenguajes audiovisuales y de los fenómenos de la comunicación en movilidad. Las investigaciones en este campo apenas inician y se requiere que sean adecuadas y adaptadas a cada región, a cada cultura y a cada realidad particular en la que sean usadas y aplicadas. Ya hemos visto que la comunicación móvil toma características locales y presenta formas diversas dependiendo de los usuarios, por lo que la realidad de cada país y de cada cultura demandara adaptaciones y realidades diferentes.



Capítulo 4

MARCO METODOLÓGICO.

Una vez definido el objeto de estudio y su lugar dentro de los estudios de comunicación audiovisual, se aborda el desarrollo de un Marco Metodológico (referente conceptual o marco teórico) que permita ubicar las metodologías, los procesos, las teorías y los conceptos académicos que dan soporte a esta construcción conceptual en relación con el lenguaje audiovisual en los dispositivos de comunicación móvil.

4.1 METODOLOGÍA PROPUESTA.

La metodología que se utilizó durante esta investigación, tiene fundamentalmente elementos de carácter cualitativo, con lo cual se buscó, a partir de diversas descripciones y análisis, desarrollar una propuesta teórica sobre las transformaciones que han ocurrido al lenguaje audiovisual, a la par con el surgimiento del medio móvil, que todo indica, que emerge de los dispositivos de comunicación móviles, centrando dicha descripción en su uso y aplicación a los procesos didácticos y pedagógicos en la institución escolar.

Para el desarrollo de este análisis de carácter cualitativo, se laboró principalmente con experiencias de trabajo de campo en donde se aplicaron algunos enfoques experimentales y análisis de piezas audiovisuales existentes en los medios y entornos



descritos en el objetivo general de este proyecto. Dicho análisis se realiza primordialmente en el entorno de la Escuela y los procesos pedagógicos y didácticos, observando los procesos de autocomunicación generados por los jóvenes estudiantes.

En el diseño metodológico se consideró que debería primar el carácter cualitativo de la investigación, y descartar cualquier enfoque cuantitativo y estadístico, por la imposibilidad presupuestal, de diseñar y estructurar instrumentos que aporten información cuantitativa relacionada con el uso y recepción de las piezas audiovisuales, lo que si bien podría aportar información valiosa, requiere la disposición de recursos técnicos, humanos y económicos que no están al alcance del desarrollo de esta tesis doctoral. Por tanto, las técnicas e instrumentos de carácter cualitativo, se muestran como las más adecuadas para obtener información valiosa en relación con las características del lenguaje audiovisual, la narrativa, los géneros audiovisuales y otros aspectos de las piezas audiovisuales realizadas por estos estudiantes y colocadas a disposición de otros usuarios a través de los dispositivos móviles y la red Internet.

Con el objetivo de definir el enfoque de la investigación, se determinó que este trabajo tuviera un carácter teórico-experimental, por lo que el elemento central del diseño metodológico, es un análisis de objetos audiovisuales, producidos y realizados por jóvenes estudiantes de un colegio de secundaria, a partir del uso que hacen de los dispositivos móviles en el entorno escolar, aplicándolos a sus procesos pedagógicos y didácticos, vistos a la luz de nuestra propuesta teórica sobre lenguaje audiovisual para dispositivos móviles. Tal como se plantea en el marco teórico, el medio móvil al que hacemos referencia está presente en una serie de dispositivos técnicos que van desde los teléfonos celulares, hasta la red internet; y pasa por actividades que van desde la producción comercial hasta los procesos de autocomunicación generados por usuarios de la telefonía móvil o de los dispositivos móviles con alto nivel de conectividad. Si bien se realiza un análisis de canales de televisión y empresas de telefonía móvil, lo mismo que diversas expresiones audiovisuales de autocomunicación, con el interés de entender la globalidad de este fenómeno, el objetivo central de dicho análisis es



observarlo, enmarcado en la inclusión de los dispositivos móviles en los procesos didácticos y pedagógicos de la escuela actual.

El carácter experimental del proyecto proviene del hecho de que se desarrollo un trabajo con un grupo de jóvenes en un colegio, para estimular la generación de procesos comunicativos y el diseño, producción y realización de materiales audiovisuales, relacionados con la comunicación móvil y vía redes. Dicho colegio es una comunidad educativa que presenta un uso importante de este medio y de los dispositivos de comunicación móvil, razón por la cual se diseño una estrategia para incluir los dispositivos móviles en el trabajo escolar, en vez de excluirlos como objetos causantes de dispersión y distracción al interior del proceso pedagógico. Se buscaba que los estudiantes usaran los dispositivos para actividades tales como: obtener información en la red, realizar tareas y labores escolares, generar procesos de consulta y comunicación entre los docentes y los estudiantes y principalmente, producir mensajes y trabajos audiovisuales con dichos dispositivos. A través de este proceso se buscó observar en dicha producción audiovisual y en el lenguaje audiovisual utilizado, los fenómenos de transformación de todo lo que tiene que ver con el lenguaje audiovisual.



4.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO METODOLÓGICO.

1 FASE. Estado Del Arte Sobre La Formación Del Medio Móvil, El Lenguaje Audiovisual Y La Producción Audiovisual Para Dispositivos Móviles.

La primera fase de este proyecto de investigación, consistió en el desarrollo de un trabajo de carácter teórico y documental, que permitió generar un estado del arte, o estado de la cuestión, a partir del cual se establecieron los lineamientos conceptuales y las diferentes categorías desde los cuales se abordó: Primero aquello que hemos llamado medio audiovisual móvil y segundo estableciendo los elementos y conceptos desde los cuales se abordó el lenguaje y la producción audiovisual dirigida a dispositivos móviles y a televisión digital móvil.

En lo referido al surgimiento o aparición de este medio audiovisual móvil, no es posible hacer otra cosa que recoger evidencia, que en nuestra opinión, sustenta esta afirmación que realizamos en la hipótesis que se ha formulado para esta tesis. Dichas evidencias se encuentran dispersas en múltiples escritos, en libros y en la observación directa y consiente que hacemos del acontecer diario alrededor de los dispositivos móviles, la red internet y la comunicación para la movilidad. Todo esto nos lleva a creer que es posible sustentar, por lo menos desde el punto de vista teórico, que dicho medio está emergiendo y se está configurando como tal.

Se indagó para establecer los abordajes teóricos sobre la evolución del lenguaje audiovisual, utilizado para la producción y realización de productos audiovisuales dirigidos a la red Internet y a través de ella a los dispositivos móviles. Para tal efecto se seleccionaron y revisaron artículos, documentos, libros o manuales que orientan estos campos de la actividad audiovisual.

El resultado final de esta fase de la investigación es una sistematización de algunos conocimientos que actualmente existen sobre lenguaje audiovisual para móviles y sobre la transformación de dicho lenguaje en la convergencia de Internet, la televisión digital y los medios móviles.



2. FASE. Análisis Comparativo De la Oferta Audiovisual Para Dispositivos Móviles Disponible En Los Medios Español Y Colombiano.

Esta segunda fase, realizó un análisis comparativo de sitios web de canales o estaciones de televisión en Colombia y España, lo mismo que en sitios web de compañías de telefonía móvil (celular), con el objetivo de establecer las características de la oferta audiovisual para dispositivos móviles, existente en dichos medios. Esto brinda además, una idea del estado de desarrollo del mercado audiovisual para móviles en ambos países.

Se observó la oferta audiovisual de las 3 principales empresas de telefonía móvil en España (Vodafone, Movistar, Orange), y las 3 operadoras de telefonía celular en Colombia. (Comcel, Tigo, Movistar)⁴⁹, también se analizó la oferta de varias cadenas de televisión de ambos países en relación con los dispositivos móviles, tanto del sector público como del sector privado, observando su relación con las redes sociales, los canales de video streaming y los portales servidores de video en la red como Youtube y Vimeo.⁵⁰ Esto nos ha permitido establecer los rasgos generales de la oferta que estos canales de televisión y empresas de telefonía móvil, tienen para sus públicos.

Para este proyecto tiene particular interés la oferta audiovisual cuyo carácter sea educativa y pedagógica o se convierta en herramienta didáctica aplicable a estos procesos. Por tanto, se observó la oferta educativa que Televisión de Catalunya tiene en su Portal www.edu3.cat, lo mismo que la programación educativa del canal Señal Colombia en su portal www.señalcolombia.tv, para analizar los productos ofrecidos, los géneros audiovisuales, los tipos de programación, así como el tipo de lenguaje audiovisual usado en estas realizaciones, sus características y sus elementos.

Este análisis se ha desarrollado a partir de una observación sistematizada en una plantilla que establecía elementos que deberían estar presentes en dichas empresas

⁴⁹ Ver Anexo 3 Telefonía Mvil.

⁵⁰ Ver Anexo 1 y Anexo 2 Canales de Televisión.



para determinar el grado de relación de estas con el medio móvil y los posibles intereses que muestren en dicho medio estos canales.

El desarrollo de estas dos primeras fases, ha permitido establecer algunas categorías para el análisis del uso que se da a los elementos del lenguaje audiovisual y a su función expresiva, cuando se usan en la producción para dispositivos móviles, tales como: géneros audiovisuales, estructuras narrativas, montaje, encuadre y duración de los planos, movimientos de cámara, Sonido (música, diálogos, efectos sonoros, entre otras cosas), Infografía y diseño gráfico, duración de estos productos audiovisuales, procesos de interactividad y bidireccionalidad en la comunicación.

Como resultado de estas dos fases, se ha formulado una guía teórica referencial, que puede ser usada para la producción y realización audiovisual para móviles. Podría considerarse un “manual de prueba”, que se ha formulado para validarlos en la práctica, para observar si aquello que se propone en teoría tiene validez a la hora de aplicarlo a la realización para móviles. Este documento⁵¹ contiene los siguientes elementos:

1. Consideraciones previas alrededor de los dispositivos móviles
2. Elementos del lenguaje audiovisual
3. Géneros y productos audiovisuales

3. FASE. Análisis Sobre Procesos De Autocomunicación y Experimentación Con Audiovisual En Dispositivos Móviles en un Entorno Educativo.

Durante el desarrollo de esta fase, se usó como punto de partida el Manual Experimental que se formuló durante la fase anterior y se trabajó en una experiencia desarrollada con el colegio Colombo Francés, de la Ciudad de Medellín, Colombia, en la cual participaron estudiantes y docentes, en un proceso de incorporación de los

⁵¹ Ver Anexo 4 y Anexo 5 Manual Experimental. (docentes – Estudiantes)



dispositivos móviles a los procesos educativos pedagógicos y didácticos que se desarrollan en esa institución educativa.

El uso de dicha Guía Referencial se hizo con carácter experimental. Durante el proceso se desarrollaron experiencias con el audiovisual en dispositivos móviles y la relación existente entre estos, algunos repositorios de video y algunas redes sociales, partiendo de las crecientes prestaciones técnicas de dichos dispositivos móviles.

Esta experiencia aprovechada como estudio de caso, se da en un escenario propiciado por el colegio Colombo Francés de la ciudad de Medellín, en el cual se inició un proceso de autocomunicación, con los estudiantes de la básica secundaria y la media vocacional, que buscó incorporar el uso del lenguaje y la realización audiovisual con dispositivos móviles a los diferentes procesos y actividades, tanto académicas como extracurriculares, que se realizan en el colegio. La producción audiovisual que allí se generó se dispuso a través de Youtube, y de la red social Facebook para ser usada y compartida por los integrantes de dicha comunidad escolar.

En ese colegio, se llevó a cabo en varias fases un proceso metodológico, cuyo objetivo fue hacer la puesta en común de las categorías y elementos de la guía desarrollada en la segunda etapa para que orientara el proceso creativo que se desarrolló con estudiantes y docentes. Ese ejercicio académico abordó tres temas con los estudiantes: el problema actual de la tecnología, con lo cual se reflexionó sobre los alcances y el impacto de ésta en la sociedad moderna; en segunda instancia, los conceptos de convergencia y medios móviles, a través de los cuales se hizo un análisis de la evolución actual de los medios audiovisuales de comunicación y las perspectivas futuras en relación con el uso por parte de amplios públicos del lenguaje audiovisual; y finalmente se abordó el tema del lenguaje audiovisual adaptado a los medios móviles, la transformación que ha sufrido el lenguaje audiovisual en estos medios, su adecuación a las nuevas pantallas y características de dichos medios y a las nuevas condiciones de receptividad de dichos dispositivos;



Al concluir este corto seminario, el cual tuvo una duración de 4 horas, se dio inicio a la aplicación de conceptos y a la realización audiovisual con dispositivos móviles, aplicando el resultado al proceso de enseñanza aprendizaje, usándolo como una herramienta didáctica, analizando su aplicación a los objetivos pedagógicos, tanto por parte de los estudiantes como de los docentes del colegio, siempre teniendo en cuenta la inserción de los objetos audiovisuales entre los dispositivos móviles, la red Internet y las redes sociales.

El resultado del proceso desarrollado con el colegio colombo francés tuvo como espacio de difusión una página web creada en la red social facebook y un canal en Youtube, los cuales se encontraban vinculados entre sí. Se buscó observar por un lado la forma que adopta el audiovisual al ser realizado y producido por la propia comunidad de usuarios, pero también se buscó por parte de los investigadores, proponer formas experimentales del audiovisual para móviles, insertándolo en la comunidad objeto del trabajo, para observar y reflexionar sobre la usabilidad de dichos productos, sobre la aplicabilidad que les da la comunidad y sobre la apropiación y uso por parte de estudiantes y docentes en los procesos didácticos y pedagógicos de las herramientas audiovisuales que ofrecen hoy las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y los dispositivos móviles.

4. FASE. Descripción Y Sistematización De Los Cambios Encontrados En El Lenguaje Audiovisual Para Dispositivos Móviles.

La fase final de este proyecto, consistió en analizar los hallazgos y tratar de sistematizarlos, buscando encontrar, definir y caracterizar las transformaciones del lenguaje audiovisual y los elementos usados en dicho lenguaje, en la producción y realización de productos audiovisuales para móviles.

A partir de las tres fases anteriores, este análisis tiene igualmente, tres aspectos relevantes. En primer lugar, lo que se relaciona con los medios masivos y los dispositivos móviles, en segundo lugar, la experimentación y búsqueda de un lenguaje



audiovisual para móviles y en tercer lugar la apropiación del lenguaje audiovisual por parte de los grandes públicos y masas y su aplicación a diferentes contextos, principalmente en el caso educativo.

Los resultados se presentan con elementos para la producción y realización para dispositivos móviles y los principales temas que se analizaron, se organizaron bajo la siguiente estructura:

Existen dos grandes áreas temáticas: la primera de ellas está relacionada con la narrativa y el género de los productos audiovisuales para dispositivos móviles. Se trató de llegar a un análisis de los géneros audiovisuales que funcionan en los dispositivos móviles y de las estructuras narrativas que se pueden desarrollar para este tipo de medios.

La segunda área temática que se desarrolló en este documento, se relaciona con el uso de los elementos del lenguaje audiovisual. Se analizó la estructura narrativa, el plano, el encuadre, el ángulo de visión, los movimientos de cámara, las transiciones, el montaje, el uso de el grafismo y la iconografía, el sonido, la música, los efectos sonoros y todos los demás elementos de lo que conocemos como lenguaje audiovisual. Esta segunda trató de dar respuesta a preguntas acerca de cómo utilizar el lenguaje de la cámara y el sonido para construir la pieza audiovisual.



4.3 REFERENTE CONCEPTUAL PARA EL MARCO METODOLÓGICO.

En primera instancia, se tiene la necesidad de ubicar conceptualmente el problema de la tecnología, tanto en su dimensión histórica, como en su realidad actual. Si bien la técnica y posteriormente la tecnología son casi tan antiguas como el ser humano, el vertiginoso desarrollo que ciencia y tecnología vienen presentando durante los últimos dos siglos, y en particular en el campo de las comunicaciones durante las últimas décadas, está causando profundas transformaciones en la humanidad, en sus procesos comunicativos y en muchos aspectos de la cultura y la sociedad. Partiendo de los que se conocen como estudios de ciencia, tecnología y sociedad, se pretende abordar un análisis básico de los efectos y los impactos de la tecnología, y en particular de la tecnología de las comunicaciones en el mundo actual, aceptando de plano la idea de que la humanidad debe ser consciente de los impactos y los efectos que causa su uso.

En un segundo momento de este marco metodológico, interesa muy especialmente el análisis del fenómeno que conocemos como digitalización de los medios, el cual supuso la desaparición de las formas analógicas de registro de la información diferentes en cada uno de ellos y la posterior sustitución por un lenguaje común que conocemos como lenguaje digital. A partir de este fenómeno, es de gran interés el análisis del impacto que éste proceso tuvo en los medios de comunicación y que conocemos como “convergencia de medios”. Un fenómeno de origen tecnológico, el cual tuvo sus primeras manifestaciones en ese plano, pero que se ha convertido con el paso de los años en un fenómeno más relacionado con los productos audiovisuales, con los usos las costumbres y las manifestaciones culturales, con la aplicación y uso de los que hoy llamamos nuevos medios de comunicación, lo que le convierte en un fenómeno notoriamente más complejo que lo que fue en sus orígenes. Es importante establecer entonces que se entiende por nuevos medios, cuál es el alcance que tienen y en qué consiste lo que llamamos convergencia de medios.



En particular y en relación con este tema, es de capital importancia el debate acerca de si los dispositivos móviles de comunicación se han convertido en un nuevo medio o si son solamente un dispositivo tecnológico que reproduce el lenguaje de otros medios.

En tercera instancia, de acuerdo con la hipótesis y el objeto de estudio que se planteó, se aborda el análisis de los conceptos relacionados con lenguaje audiovisual en los dispositivos de comunicación móvil. En términos generales los teóricos de la comunicación audiovisual aceptan que existe un lenguaje cinematográfico, de la misma manera que existe un lenguaje televisivo. Sin embargo, se discute si a partir del desarrollo del ordenador, de las redes informáticas y en los últimos años de los dispositivos de comunicación móvil, ha surgido no solamente nuevo medio sino también un nuevo lenguaje audiovisual adaptado a las características de estos. Esta última instancia del marco metodológico busca establecer los elementos mínimos del lenguaje audiovisual, compartido por todos los que llamamos medios audiovisuales y a partir de ello, qué características tienen este nuevo lenguaje y como se ha adaptado a estos nuevos medios.

Finalmente, si estamos hablando de un nuevo medio de comunicación, también necesariamente hacemos referencia a nuevos usuarios y nuevos públicos, porque no existe ningún medio sin que existan quienes lo usen y lo consuman. Si hablamos del medio móvil, hablamos también de procesos culturales, sociales y comunicativos que se vienen desarrollando por parte de esos nuevos públicos y de esos nuevos usuarios. La comunicación en movilidad es un fenómeno nuevo y muy complejo, presenta muchas facetas y muchas aristas, que van desde el teléfono móvil y sus múltiples aplicaciones, hasta el desarrollo de lo que hemos llamado medio audiovisual móvil, una nueva frontera para el mundo audiovisual, que muestra una actividad muy amplia que va desde los videojuegos, hasta los procesos autocomunicativos en las redes sociales y los repositorios de video. En el desarrollo de esta tesis hemos puesto los ojos en una de esas múltiples manifestaciones, que se encuentra relacionada con el uso de ese medio móvil en la actividad académica y pedagógica en la institución escolar, partiendo de una experiencia concreta desarrollada en el Colegio Colombo-

Marco Metodológico



Francés de la ciudad de Medellín, el cual tiene como base pedagógica el constructivismo y las pedagogías activas, que consideran al estudiante un agente activo de su propio proceso de formación.



DEL ΤΕΧΝΗ⁵² A LA TECNOLOGÍA

La Palabra “Tecnología” encierra muchos sentidos y contenidos diferentes, por lo cual abordar su significación es un asunto complejo que requiere un cuidadoso análisis. Se dará inicio al estudio de este concepto de la manera más simple posible, para acercarse poco a poco a los sentidos con mayor elaboración y a los diferentes niveles de complejidad con los que puede asumirse el concepto de Tecnología.

El DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA, autorizado por la Real Academia de la Lengua Española, tiene dentro de sus definiciones las siguientes acepciones relacionadas con el tema de la tecnología:

TÉCNICA: (*De técnico*) Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte. || 2. Pericia o habilidad para usar de esos procedimientos o recursos⁵³

TÉCNICAMENTE: De manera técnica⁵⁴

TECNICISMO: **Calidad** de técnico || 2. Conjunto de voces empleadas en el lenguaje de un arte ciencia u oficio. ⁵⁵

TÉCNICO: (*Del latín technicus y este del griego texnikoc de texun arte*) Adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes || 2. Aplicase en particular a las palabras o expresiones empleadas exclusivamente y con sentido distinto del vulgar, en el

⁵² Vocablo griego con que hacía referencia a la idea de técnica.

⁵³ REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Ed. Espasa-Calpé. Vigésima Edición Madrid 1984

⁵⁴ Ídem.

⁵⁵ Ídem.



lenguaje propio de un arte ciencia u oficio. || 3. Persona que posee los conocimientos de un arte, ciencia u oficio.⁵⁶

TECNOLOGÍA: (*Del griego texun , arte y logos, tratado*) Conjunto de conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial. || 2. Tratado de los términos técnicos. || 3. Lenguaje propio, exclusivo, técnico de una ciencia o arte.⁵⁷

Se puede ver por tanto que los conceptos de técnica y tecnología son muy antiguos y se relacionan con la capacidad del hombre para transformar su entorno, para sistematizar los conocimientos adquiridos en ese proceso y aplicarlos posteriormente a nuevas soluciones, al desarrollo de nuevas máquinas y artefactos de uso cotidiano, lo mismo que a procedimientos, procesos y actividades. Es importante decir que entre las múltiples aplicaciones que tiene, las hay de orden social, simbólico, cultural, etc. En otras palabras, existe tecnología que no se traduce en objetos palpables, sino en procesos o conocimientos aplicables.

Es posible deducir también de ello, que cada época de la historia ha necesitado del desarrollo de procesos, procedimientos y conocimientos de carácter técnico y tecnológico, para dar solución a las necesidades y requerimientos que se presentan en la sociedad.

Cabe preguntarse si desde y durante las épocas que llamamos prehistóricas, ¿no existía ya, el desarrollo de técnicas y tecnologías, aunque aún no se les diera ese nombre? ; Cabe preguntarse si cuando el hombre uso la piedra para procurarse las primeras herramientas e instrumentos, ¿No había desarrollado ya complejas técnicas y procesos tecnológicos?

La arqueología y la paleontología, reconocen varias etapas de desarrollo en lo que genéricamente llamamos la edad de piedra. En las etapas finales de esta era histórica,

⁵⁶ Ídem.

⁵⁷ Ídem.



los seres humanos tenían ya un conocimiento y un amplio dominio sobre la piedra, y sobre los distintos tipos de piedras. Claramente se puede afirmar que los hombres de aquellas épocas prehistóricas habían desarrollado técnicas y procesos; distintos tratamientos y maneras de usar la piedra que hoy asombran a los grandes estudiosos de la arqueología y la paleontología. Podían producir sofisticados instrumentos de pedernal, tales como afilados cuchillos, raspadores muy eficientes e inclusive punzones, buriles y brocas con los cuales perforar otras materias primas tales como el hueso y producir con ello instrumentos de trabajo.

Con el uso de la piedra, y de la mano de sus primeros balbuceos, desarrollaron paulatinamente los seres humanos la herramienta más impresionante de todas, el lenguaje; aquella herramienta que permitiría el desarrollo de los signos y símbolos que sirven hoy para la construcción de los conceptos y las ideas, tales como el de tecnología que hoy nos ocupa. Podemos afirmar, por tanto, que el lenguaje como tal es una tecnología.

Es importante entender el papel del lenguaje en el diario devenir de los seres humanos, su papel es un papel mediador, permite la transmisión de información, pero además la creación de imaginarios, el establecimiento de las instituciones sociales y culturales, tales como la religión, la familia, las costumbres, la moralidad, las normas sociales y otras creaciones humanas.

Se puede afirmar que las técnicas y a través de ellas el desarrollo de tecnologías es posible solo a partir de la acumulación paulatina de conocimientos e información, y esto solo pudo ser posible a través del lenguaje, el cual es una herramienta adaptada a cada cultura y a cada momento histórico que viven las comunidades humanas.

En aquel entonces, se estaban sentando las bases para el desarrollo tecnológico, que habría de llevar al hombre en menos de cien mil años, del hacha de piedra y la punta de flecha a poner un pie en la luna.

Cada época de la historia ha necesitado del desarrollo de procesos, procedimientos y conocimientos de carácter técnico y tecnológico, para dar solución a las necesidades y requerimientos que se presentan a la sociedad (en otras palabras, procesos que





requieren acumulación de conocimientos e información, interacción de los miembros de la comunidad y mediación del lenguaje).

Estos procesos están ocurriendo desde tiempos inmemoriales, desde antes de que el hombre desarrollara otras creaciones tales como la escritura; pero es durante los tiempos de los fenicios, y las culturas mesopotámicas, durante los tiempos de los griegos y posteriormente los romanos, las épocas a la que se remontan los conceptos y posteriormente los vocablos de origen de estas palabras de nuestro diccionario. Es en aquellos tiempos en que actividades tales como la ingeniería, la arquitectura, la navegación, la guerra, el comercio, la agricultura y muchas otras actividades de la vida cotidiana, se desarrollaron, se hicieron cada vez más complejas, y se sofisticaron. Desde aquellas épocas las técnicas y tecnologías han sido cada vez más complejas a medida que los conocimientos se han ido acumulando y desarrollando.

REVOLUCIÓN INDUSTRIAL Y TECNOLOGÍA.

En los tiempos modernos y principalmente desde el fenómeno social que se conoce como “Revolución Industrial”, el concepto de tecnología, ha venido cobrando un nuevo sentido, más y más determinante e importante en la vida de los seres humanos, puesto que conocimientos, procesos, objetos y máquinas, cada vez más sofisticados, hacen parte de la vida cotidiana y se depende más y más de ellos al tiempo que los conocimientos ancestrales, unidos a la tierra, a la caza, a la pesca y a la relación con el entorno natural, se pierden poco a poco y se hacen menos necesarios.

Hasta los tiempos de la revolución industrial los hombres a partir de la práctica cotidiana en los oficios y en las artes, desarrollaban un conocimiento para el ejercicio de dichas prácticas, que aunque se relacionaban con la ciencia y en muchos casos permitían el desarrollo de los conocimientos científicos, tenían por método el empirismo y por objeto, la realización de dichas prácticas. Pero a partir de la nombrada revolución, la ciencia y la tecnología inician un ciclo de mutua retroalimentación, pues a medida que la ciencia desarrolla conocimientos, estos son convertidos en



tecnologías, instrumentos y artefactos. Para poderlos desarrollar se aplican conocimientos científicos; y a su vez, el desarrollo de tecnología, se revierte en un acelerado crecimiento de los conocimientos científicos. Quedan así ciencia y tecnología íntimamente ligadas y relacionadas en un abrazo espiral que las ha llevado a un acelerado desarrollo.

Esta relación entre ciencia y tecnología transformó por completo el concepto que la gente tenía tanto de una como de la otra y el exagerado culto que surgió en los dos siglos anteriores alrededor de estos campos de la actividad humana las dotó de un carácter notoriamente instrumental. Actualmente, la humanidad vive lo que podríamos llamar una “explosión tecnológica”, expresada en la masificación y consumo de todo tipo de artefactos, objetos, aparatos, técnicas y procesos. Todos ellos son tecnologías aplicadas a miles de usos en la vida cotidiana; y una constante que caracteriza a este fenómeno es la presencia de objetos de consumo en todos los campos, que son cada vez más desechables y se obsoletizan con rapidez, pues los mercados y los campos de actividad científica y tecnológica proveen nuevas soluciones, nuevos objetos de consumo, con la misma rapidez con que los producen.

Esto ha llevado a que la gente del común, asuma que la tecnología es la fabricación de bienes y objetos de uso y consumo cada vez más sofisticados; a que se considere que la ciencia es una actividad que se encuentra al servicio de la industria y cuyo objetivo final es el de proveer soluciones a la industria para que esta a su vez pueda producir más objetos de consumo.

Como vemos, el panorama actual frente a la tecnología se ha tornado tan complejo que ya no es el mismo asunto de los tiempos pasados que acabamos de describir. Hoy por hoy la tecnología y el impacto que ésta ejerce sobre la sociedad, es bastante notorio y complejo, podríamos decir que carece de un adecuado espacio de reflexión acerca de su uso y aplicaciones actuales, tal vez como resultado del entusiasmo desbordante que ciencia y tecnología generaron durante los siglos XIX y XX y de la importancia que dieron al concepto de progreso, como una constante en ascenso, deseable para la humanidad de manera perpetua.



Desde el siglo XIX, se percibía un marcado énfasis cientificista con carácter tecnocrático en las ideologías en las teorías y en el pensamiento colectivo de la sociedad. Se habían impuesto los presupuestos de la filosofía cartesiana, cuya idea central era que “el hombre es el amo y señor de la naturaleza”. Escribe William Ospina, en su ensayo *Ya es Tarde Para el Hombre*:

“La idea de progreso fue la luz del siglo XIX. En ella cayeron los necios y los sabios. Hegel era su portaestandarte. Los cañones de la revolución francesa habían sido sus clarines. La ciencia era la encargada de abrir y ampliar sus perspectivas, la técnica de profundizarla, la Industria de hacerla evidente para todos. ¿Quién podía negar que nunca se habían descubierto tantas cosas, se habían inventado tantas, se había cambiado tanto al mundo?”⁵⁸.

Ejemplo de esto que narra Ospina son los anuncios y volantes de la Exposición Universal de Chicago de 1933:

“La ciencia descubre, el genio inventa, la industria aplica y el hombre se adapta, o es modelado por las cosas nuevas (...). Individuos, grupos, razas enteras de hombres caminan al paso que marcan (...) ciencia e industria”

Solo algunas voces desentonaban en aquel momento histórico, constituyéndose en los aguafiestas de una especie de ebriedad de la que casi todos participaban, pues paralelo a ese enfoque y a esa visión cientificista y tecnocrática de la sociedad, estaba la de aquellos que desde el otro extremo, veían la intervención de la ciencia y la tecnología, como la negación del humanismo, de todo aquello que es humano en el hombre. Decía el filósofo alemán Friederich Nietzsche

“Desde hace mas de dieciocho años no me canso proclamar la influencia deprimente de nuestro cientificismo actual sobre el ingenio. La dura esclavitud a que la extensión inmensa de la ciencia condena hoy a cada individuo, es una de las principales razones por virtud de las cuales las inteligencias mejor dotadas, más ricas, más profundas, no encuentran ya educadores ni educación que les convengan”

Y decía en otra parte de sus escritos:

⁵⁸ OSPINA William. *Es tarde para el hombre*. Grupo editorial Norma. Santa Fe de Bogotá, 1994.



“Lo que relato es la historia de los próximos dos siglos. Describo lo que vendrá, lo que ya no puede ser de otra manera: el advenimiento del nihilismo. (...) Desde hace algún tiempo toda nuestra cultura europea ha estado avanzando hacia una catástrofe, con una tensión torturada que crece de década en década: incesantemente, violentamente, de frente, como un río que desea alcanzar el fin, que ya no se desvía, que teme desviarse”⁵⁹.

En medio de la revolución francesa, decía Voltaire:

“Dejaremos al mundo tan malvado y estúpido como lo encontramos al llegar” .

Esta visión que pone en duda los éxitos y muchos de los logros y beneficios de la ciencia ha llegado hasta nuestros días y se puede leer en las teorías y escritos de muchos pensadores actuales. El filósofo y escritor colombiano William Ospina, se refiere así acerca de la ciencia y de la idea de progreso en uno de sus ensayos:

“Hay quien afirma sin embargo, que la especie ávida, codiciosa, salvaje, fraticida, persistió durante milenios en sus conflictos y sus esfuerzos sin poner en peligro los fundamentos del mundo y los órdenes del universo, y que es solo la exaltación del saber humano, el triunfo de la razón, de la ciencia, de la técnica, de la industria, lo que nos ha puesto en condiciones no solo de destruir la civilización sino de arrastrar en nuestro naufragio al resto de la ingenua y mágica naturaleza, cuyo atributo más evidente es la inocencia” (...) Pero el hombre que ha podido dominar el mundo y sojuzgar a sus semejantes, no parece tener poder sobre sí mismo, y esta es la hora en que sus inventos han tomado un impulso irresistible y no parecen ya ser gobernados por voluntad de su creador. El hombre ha concitado poderes que no parece estar en condiciones de dominar, y la fábula del aprendiz de brujo del poema de Goethe, que hace cincuenta años nos divertía en los dibujos animados, hoy parece adquirir los perfiles de una gigantesca tragedia.”⁶⁰

Es evidente a partir de estas palabras iniciales sobre la tecnología, que el tema no ha sido ajeno a escritores ensayistas y pensadores de todos los tiempos. Siempre ha existido preocupación y reflexión sobre el asunto. Sin embargo, insistimos, en la actualidad el tema ha tomado grandes proporciones, como corresponde a la situación

⁵⁹ NIETZSCHE Friederich. *El Crepúsculo de los Idolos*. Editores mexicanos Unidos. 1981

⁶⁰ OSPINA William. *Óp. Cit.*



de una sociedad cada vez más tecnocrática, tecnificada y dependiente de la tecnología. Analicemos a continuación la forma como algunos estudiosos y pensadores actuales se refieren al tema:

Algunas palabras del profesor Arturo Azuela, reflejan el impacto y la importancia que hoy se reconoce que este asunto tiene para la cultura y la sociedad:

“Ya hemos señalado muchos aspectos de la ciencia, tanto fundamental como aplicada, que inciden directamente en diversos y cada vez más importantes niveles de la sociedad. Todo el pasado técnico y científico, la acumulación extraordinaria de nuevos descubrimientos y el perfeccionamiento del desarrollo industrial, las nuevas concepciones del universo y las nuevas concepciones del hombre mismo, se han entrelazado en nuestra época y formado toda una estructura, todo un conjunto de mecanismos que escapan a la esfera de lo individual y afectan a las grandes colectividades y fundamentan lo que se conoce como una sociedad científica, que emplea el saber científico y el perfeccionamiento tecnológico no sólo en la producción sino también en la educación y en la propaganda. El concepto de progreso científico se ha considerado también como una característica esencial de la sociedad contemporánea.”⁶¹

Y agrega este autor más adelante:

“De una manera más sutil, también la ciencia afecta diversos dominios de la cultura y de la política. Esas maneras sutiles, aparentemente subyacentes, han tomado una importancia mayor en los últimos decenios y, sin lugar a dudas, también transforman muchos aspectos de la sociedad contemporánea.”

Es muy interesante observar, como este autor relaciona los conceptos de política y ciencia y tecnología, tema que se volverá recurrente en algunos de los autores académicos de lo que se conoce como estudios CTS (ciencia, tecnología y sociedad) y sobre el cual volveremos más detalladamente.

Si hace 100 años solo algunos pocos disidentes se atrevían a cuestionar los temas relacionados con la ciencia y la tecnología, hoy son muchas las voces escépticas que con preocupación se refieren a estos temas y reflexionan sobre conceptos que antes

⁶¹ AZUELA, Arturo. *Ciencia Tecnología y Sociedad*. En: *Educación Por La Ciencia*. Editorial Grijalbo. México. 2a Ed. 1979. (214 págs.). Ed. Grijalbo. México 2000.



eran dogmas. En el capítulo sobre Ciencia Tecnología y Sociedad del libro mencionado anteriormente, puede leerse:

“Después de setenta años de reflexión profesional sobre la ciencia, sólo parecemos estar seguros de una cosa: la ciencia no es lo que parecía ser. Si a principios de siglo se trataba de ultimar los detalles formales del “método científico”, hoy nos preguntamos qué es esa cosa llamada “racionalidad científica”, si es que puede hablarse de algo así. La reflexión sobre la tecnología no tiene una historia mucho más afortunada. Algo, sólo algo, parece estar claro: la tecnología no es solamente lo que parece ser. No se reduce a máquinas, y, de algún modo, forma un todo complejo con la ciencia. **Ciencia y tecnología, además, parecen tener una dimensión social inherente con profundas repercusiones económicas, políticas y culturales.(....)**⁶² no solo los académicos percibimos la íntima relación de la ciencia, la tecnología y los asuntos de la sociedad en su conjunto... Se trata de ampliar este nivel de concientización: no para que los ciudadanos se opongan a la técnica y a la tecnología, sino para que la comprendan mejor y puedan tomar decisiones políticas informadas con respecto a la problemática”.⁶³

Nuevamente nos encontramos con la relación ciencia, tecnología, política y asuntos sociales en las palabras de este autor, lo que nos muestra con más claridad que los asuntos relacionados con la ciencia y la tecnología son de un abordaje complejo y multidisciplinar, en contra de lo que algunos aun sostienen y en contra de una idea muy generalizada de que la ciencia y la tecnología son neutrales e imparciales, pues son simplemente ciencia. Para poder comprender mejor estos asuntos, vamos a abordar un análisis de los distintos enfoques teóricos y conceptuales con los que estudiosos y científicos de todo el mundo analizan estos temas.

Enfoques Conceptuales Sobre Tecnología.

Al intentar comprender al concepto de tecnología, para establecer un referente conceptual que permita comprender lo que significa en el mundo actual, aparece que

⁶² El Resaltado es del autor de esta tesis.

⁶³ Ídem.



ha sido abordado históricamente de muchas maneras, pero esencialmente desde tres grandes enfoques:

- El enfoque Instrumental o artefactual
- El enfoque Cognitivo
- El enfoque sistémico

Enfoque Instrumental o Artefactual.

Es la mirada más común que se tiene sobre el tema de la Tecnología. Este enfoque instrumental está caracterizado por la relación que se establece entre el hombre y la máquina, en la cual éste es influenciado por ella en todas las esferas de la vida (profesional, privada, psíquica). Sin embargo este enfoque no permite comprender que de alguna manera la tecnología engloba a los dos y la máquina no es más que una expresión de la técnica. Hace referencia a la construcción y desarrollo de todo tipo de máquinas, instrumentos, artefactos, que pueden considerarse como el resultado de la ciencia aplicada y convertida en desarrollos tecnológicos de todo tipo. La concepción Utilitaria de la máquina y de los resultados de la tecnología, impiden que esta pueda ser vista bajo otras concepciones, tales como la búsqueda del conocimiento o de la belleza, el goce por la creatividad, el diseño y la construcción u otros valores que esta pueda entrañar, dado que impera una visión economicista, utilitaria y mercantilista del fenómeno.

José Luís González Quirós, nos aporta un análisis muy interesante de los rasgos que se le atribuyen a la tecnología a partir de enfoques instrumentales y acrílicos carentes de profundidad y calificables más bien de espontáneos y colectivos. Le atribuye 4 características:

“En primer lugar, y en virtud de la aceptación de un patrón fundamental como es el de la distinción entre medios y fines en el comportamiento humano, nos vemos llevados a subrayar la condición instrumental de lo técnico, en virtud de lo cual toda actuación técnica es siempre la consecuencia de una voluntad previa.



La segunda nota que se nos representa como característica es la que distingue lo técnico de lo natural en atención a la artificialidad de la tecnología, de modo que la técnica, pese a crear realidades poderosas, se ve revestida de un aura de irrealidad, de fantasía, de impiedad casi.

La tercera gran nota es la de la eficacia de la técnica y, con ella, la asociación de la tecnología con una determinada fuerza, con un poder que consideramos decisivo en la conformación de la sociedad y la cultura occidentales: la tecnología es, de algún modo, violenta porque consiste en una inusitada concentración de energía sobre determinados asuntos que antes se dejaban un tanto alegremente de lado (...), pero también porque su reinado se ha conseguido muchas veces a precio de muerte.

Por último, y como para equilibrar este retrato poniendo la venda antes de la herida, se nos presentará la cuarta nota básica de la idea más común sobre la tecnología: la neutralidad de la tecnología. Es decir, se insiste en la consideración de la tecnología como una mera realidad instrumental olvidando de modo decisivo que cualquier tecnología es fruto, ella misma, de una opción porque es consecuencia de un modo de entender la realidad y, por tanto, no es ni más ni menos neutral que cualquier otro concepto”.⁶⁴

Uno de los aspectos más delicados de la visión artefactual, es el carácter neutral que generalmente se le adjudica a la tecnología, lo que puede tener consecuencias sociales y políticas, toda vez que se permite que los científicos y que la industria y los grupos económicos, se adjudiquen el derecho a decidir lo que es “tecnológicamente bueno” para la sociedad⁶⁵, impidiendo que sea la sociedad la que pueda participar en esa toma de decisiones y de paso limitando su capacidad deliberante en la orientación del rumbo que ésta debe tomar.

⁶⁴ GONZÁLES QUIRÓS, José Luis. *EL Porvenir de la Razón en la Era Digital*. Editorial Síntesis. Madrid, 1998 págs. 16, 17.

⁶⁵ OSORIO Carlos M. *Ciencia, Tecnología y Sociedad: Una aproximación conceptual*, (coautor), Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura OEI. Madrid 2.001.



Ello supone además, desconocer que la tecnología es pensada, controlada y desarrollada por personas que tienen intereses sociales, culturales y sobre todo económicos y políticos, por lo cual no se puede desligar a la tecnología de estos aspectos sociales. Ese asunto se refleja en este pasaje del profesor Carlos Osorio:

“Pues bien, es posible hacer otra lectura de los mismos objetos, sin caer en esta ingenuidad por muchos compartida y de tono acrítica, consiste en considerar que en la tecnología se plasman intereses sociales, económicos y políticos de aquellos que diseñan, desarrollan, financian y controlan una tecnología. "Lejos de ser neutrales, nuestras tecnologías dan un contenido real al espacio de vida en que son aplicadas, incrementando ciertos fines, negando e incluso destruyendo otros" (Winner, 1.979: 38). El trazado de una avenida, la construcción de un tipo de solución de vivienda, la elaboración de un coche de lujo, el diseño de una universidad, así como la reestructuración de una empresa, en fin, serían tecnologías, y como tales, se diseñan con presupuestos técnicos, políticos, económicos y sociales y no son solo productos que siguen la noción instrumental de la utilidad y la eficacia.”⁶⁶

Finalmente algunos autores advierten sobre peligros aun más graves que pueden desprenderse del enfoque artefactual y acrítico de la tecnología. ¿Qué tipo de influencias está ejerciendo esta perspectiva sobre el comportamiento humano? ¿Qué aspectos pueden desprenderse de una mirada acrítica de la tecnología?, ¿esta visión instrumental del progreso y el desarrollo tecnológico sobre el comportamiento humano, de una manera que puede afectar nuestro psiquismo? Son esas y muchas otras, preguntas que surgen de este enfoque y que la humanidad y en especial los estudiosos están en el deber de tomar en cuenta.

Enfoque Cognoscitivo.

Se asume que la diferencia entre técnica y tecnología es la intervención del método científico. El desarrollo y la existencia de la técnica, provienen del campo del empirismo, son el resultado de la experiencia práctica y del conocimiento que se

⁶⁶ Ídem.



deriva de ella. En cambio la tecnología es el producto y el resultado de la aplicación de la ciencia. La tecnología surge como resultado de la aplicación de conocimientos y métodos científicos a soluciones, procesos y productos concretos. Para que se pueda dar la tecnología, deben existir la investigación, la invención y el desarrollo. Tecnología y ciencia están destinadas a encontrarse pues la primera de ellas es el traslado a formas, objetos e invenciones de los principios teóricos descubiertos, formulados o interpretados por la ciencia.

Esta relación ciencia - tecnología, ha transformado a la ciencia, puesto que ya no se concibe a la ciencia sin efecto técnico, sin productos resultantes para ser usados o vendidos. A su vez la tecnología también se ha visto afectada, toda vez que se la concibe como a un conjunto de reglas y de normas deducibles de las leyes científicas, de esta forma el desarrollo tecnológico depende del desarrollo y la investigación científica.

Este fragmento de un escrito del profesor Carlos Osorio, en donde cita a Mario Bunge nos brinda claridad al respecto:

“Para Bunge (1972), la tecnología encuentra su fundamento científico, principalmente por dos operaciones en su tipo de conocimiento: por la formulación tanto de reglas tecnológicas, como de teorías tecnológicas. Bunge (1.972) nos amplía el concepto de regla tecnológica: “...una regla es una instrucción para realizar un número finito de actos en un orden dado y con un objetivo también dado... Los enunciados de leyes son descriptivos e interpretativos, las reglas son normativas... mientras que los enunciados legaliformes pueden ser más o menos verdaderos, las reglas sólo pueden ser más o menos efectivas”.

67

Hay que recordar que las reglas de origen tecnológico se fundan en principios científicos, verificables y observables, por lo cual pueden demostrar claramente su efectividad. En otro pasaje del profesor Osorio podemos ver:

“Sin embargo, si las reglas tecnológicas no son convencionales, tampoco son exactamente veritativas, aunque sí recurren a ese principio para fundamentarse, para tal efecto se trata

⁶⁷ Ídem.



de descubrir los fundamentos legaliformes subyacentes. Esta fundamentación se basa a partir de enunciados nomológicos, referidos a un hecho objetivo, del tipo “el agua hierve a 100°C”. Mientras que el enunciado: “si se calienta el agua a 100°C, entonces hervirá”, es un enunciado nomopragmático, es decir, involucra una operación humana. Ahora bien, el enunciado “para hervir el agua es necesario calentarla a 100°C”, constituye una regla tecnológica. Esto significa que es posible transformar las leyes científicas, que descansan en enunciados nomológicos, en reglas tecnológicas, mediante enunciados nomopragmáticos.”⁶⁸

También se ha planteado por parte de los defensores de este enfoque, que la tecnología se encuentra por tanto en un nivel más bajo de complejidad que la ciencia, aspecto que se ha vuelto cada vez mas relativo dado el carácter de complejidad creciente de la tecnología, que también se ha vuelto el dominio de la precisión y la regularidad, en contraste con la técnica que puede ser llamada el dominio del mas o menos, en donde la precisión y la regularidad no son tan exigentes.

Carece también este enfoque de una relación de la ciencia y la tecnología con los factores sociales, políticos y económicos que la rodean y por tanto de un espacio para que la sociedad y los usuarios de dicha tecnología puedan reflexionar y participar del diseño y la producción tecnológica, lo mismo que de su orientación y su uso.

Enfoque Sistémico.

Para introducirnos en este tercer enfoque, es importante traer a la escena las palabras de Alejandro Piscitelli en su libro Meta-cultura, en la cual relaciona los instrumentos y la tecnología con lo más profundo que lleva el ser humano en su interior, la fantasía. Con ello, de alguna manera, nos quiere decir Piscitelli, siendo portavoz a su vez de importantes autores que Él cita, que el hombre y su tecnología son un sistema.

“La historia humana se confunde con la historia de los instrumentos que nos han permitido transformar y controlar nuestros medios externo e interno. Las modificaciones del entorno físico han inducido reacomodamientos cruciales en nuestra vida social. Más

⁶⁸ Ídem.



aún, los artefactos han contribuido en forma extraordinaria a la comprensión del mundo y, por lo tanto, de nosotros mismos mismos (Morin, 1975; Adams, 1978; Lorite Mena, 1982, Leroi-Gourhan, 1961; Rowland, 1997; Levinson, 1999). Lo que encontramos ahí/afuera es parte de nuestros dramas y confusiones internas. Lo que nos desafía y enfrenta son nuestros modelos del universo y, en la medida en que somos parte integrante de dicho modelo, lo que provoca nuestra ira y estimula nuestra imaginación son las proyecciones de nuestra propia fantasía”.⁶⁹

Todo se encuentra girando alrededor del concepto de sistema técnico, punto de referencia alrededor del cual se define la tecnología. A partir de éste se asume a la tecnología como sistemas de acción conscientemente orientados y tendientes a la transformación de objetos concretos. El resultado debe ser concreto, preciso, eficiente y valioso. Se debe tener en cuenta además, para definirla, la práctica social y los componentes que se interrelacionan con ella. Elementos que pueden ser físicos, de conocimientos, provenientes de la estructura organizacional y por último, la dinámica que todos estos elementos generan.

Algunos autores han sido más específicos aun, como Brian Wynne, y han relacionado de manera específica al sistema tecnológico y las personas, hablando entonces de socio ecosistema tecnológico, brindando un tratamiento unificado a los problemas de gestión de la innovación tecnológica y la intervención ambiental.

“En el enfoque sistémico se entiende a la tecnología, no dependiente de la ciencia o representada por el conjunto de artefactos, sino como producto de una unidad compleja, en donde forman parte: los materiales, los artefactos y la energía, así como los agentes que la transforman (Quintanilla, 2.001). Desde esta perspectiva, el factor fundamental del desarrollo tecnológico sería la innovación social y cultural, la cual involucra no solamente a las tradicionales referencias al mercado, también a los aspectos organizativos, y al ámbito de los valores y de la cultura.”⁷⁰

⁶⁹ PISCITELLI, Alejandro. *Meta-Cultura: el eclipse de los medios masivos en la era de la Internet*. La Crujía Ediciones. Buenos Aires, 2002 ISBN 9789871004133.

⁷⁰ Ídem. OSORIO, Carlos cita a Bryan Wynne.



Quienes han reflexionado sobre la tecnología desde el enfoque sistémico, provienen de diferentes disciplinas tales como la filosofía, la etnografía, la sociología o la historia y por supuesto han presentado diferencias y matices diversos.

Algunos hablan de tecnomorfología, la cual se remite a describir y comparar las técnicas según las necesidades del grupo étnico, según las condiciones materiales y culturales que dicho grupo presenta, a partir de las materias de transformación técnica, los medios de acción y las fuerzas que utiliza.

Algunos autores prefieren ver al sistema técnico como parte del gran fenómeno de la técnica. En cada época de la historia y en cada lugar del mundo, un conjunto de características particulares permiten definir lo que podemos llamar el fenómeno tecnológico. Tres características particulares permiten definir el fenómeno en nuestra época: la sistematicidad, la normatividad y el carácter de irreversible. Sistemática en la medida en que a través de sus mediaciones, establece etapas, procesos, métodos y dichas mediaciones están condicionadas por la mutua implicación y dependencia, en un vasto sistema de intercambios y de comunicación. Normativa y normalizadora, en la medida en que el sistema tecnológico, va dictando normas que se van convirtiendo en modelos, normas que orientan futuros procesos de mejoramiento y desarrollo. La norma es necesaria para los estándares de calidad y eficiencia que establece el sistema. Tiene carácter irreversible, en la medida en que el avance de sus procesos hace imposible el reciclaje de normas de procesos o sistemas anteriores.

El sistema técnico es un entramado de relaciones, es una red que se establece para dar coherencia a los usos, procesos materiales, y relaciones entre los actores del proceso y sus productos y objetos. Como apunta Carlos Osorio:

“El carácter de sistema permite poner en correlación a los individuos y los grupos entre ellos (como productores, consumidores, participantes del intercambio), los agentes (individuales o colectivos) y las materias, los medios disponibles y los fines propuestos. Los sistemas no son autónomos, puesto que están envueltos en la vigilancia de la razón teórica y en el control de la razón práctica.”⁷¹

⁷¹ OSORIO Carlos. Idem



Arnold Pacey prefiere enfocar el problema de la tecnología desde el concepto de práctica tecnológica, de la misma manera que hablamos de práctica en otros campos del saber. Para Él la práctica tecnológica involucra los aspectos de la organización y dentro de ella los asuntos de planeación y administración; los aspectos relacionados con la cultura, tales como los valores sociales, los códigos éticos, los modos culturales; y los aspectos relacionados con la técnica y las habilidades para el uso de todo tipo de dispositivos y aparatos técnicos. Se deduce de este enfoque, que la práctica tecnológica es lo que se refiere a la aplicación del conocimiento científico u organizado a las necesidades cotidianas de orden práctico, a través de sistemas ordenados e involucrando personas, organismos vivos, máquinas y organizaciones humanas. Dicho autor también ha incluido en esta propuesta teórica, a la experiencia personal de los individuos frente al problema tecnológico, como uno más de los elementos que afectan al sistema. Llega aun más lejos, cuando involucra los sentimientos que tenemos frente a la tecnología como un componente que afecta nuestra relación con el fenómeno tecnológico, por ejemplo la experiencia que tenemos con una máquina, la cual puede ser altamente estimulante, sublime o mortificante. Por último involucra todos los aspectos de conveniencia y de impacto que la tecnología causa en los individuos. Considera que se deben tener en cuenta los valores de las personas, los aspectos ergonómicos, los beneficios que las personas obtienen de la tecnología.

Por último se hace referencia al enfoque que nos presentan autores tales como Brian Wynne, que nos habla de la tecnología como socio-sistema y luego otros como González García M. quienes introducen los conceptos ecológicos para terminar llamándolo socio-ecosistema. Para estos autores, el punto de partida está en los aspectos sociales, los cuales priman sobre los técnicos, ya que prefieren abordar el fenómeno tecnológico como una manifestación de las formas de organización social que involucran permanentemente a la producción y uso de artefactos y a la distribución y uso de los recursos.



Los grupos sociales y en general las sociedades están enclavadas en entornos ambientales y en entornos sociales, lo que establece condiciones singulares, para cada situación en particular, sin embargo:

“La innovación tecnológica y la intervención ambiental ignoran a menudo las características del sociosistema en el que van a integrarse” (González, et al, 1.996: 141); la transferencia de tecnología a sociosistemas extraños puede producir más perturbación social y económica que mejora de la calidad de vida. El socioecosistema, como elemento regulador, permite entonces la posibilidad de introducir factores de control y corrección a los desequilibrios tecnológicos, sobre la sociedad y el medio ambiente, mediados por la participación de los diversos actores sociales del sistema.⁷²

Una Mirada Crítica.

Estos tres principales enfoques que se tienen sobre la tecnología, no son las únicas miradas que se ejercen sobre el fenómeno, pues hay otras maneras de mirarlo. Lo que sí está claro, es que cada vez es menos posible mirar a la tecnología desde un punto de vista imparcial y desligado de la política y de la ideología existente en cada una de las regiones del mundo. El dominio de la técnica y en particular de las más modernas tecnologías de carácter industrial, comercial, militar y muy especialmente la tecnología de la información y la comunicación, están cada vez más ligadas al ejercicio del poder y al control de carácter social y político.

El teórico español José Luis González Quirós, plantea esta relación de forma clara y abierta:

“Así pues, técnica y política son dos formas paralelas de acción humana: la una -la tecnología- encaminada al conocimiento y dominio del mundo exterior (pues, como veremos, la técnica es la forma principal de la inteligencia del hombre occidental), la otra -la política- enderezada a la determinación de la distribución del poder y a la búsqueda de las maneras más oportunas de garantizar el bien social. Se trata de dos acciones distintas con una propiedad común: ambas pueden absorber

⁷² OSORIO Carlos. Idem



completamente las energías del hombre singular y de los grupos humanos. Aparecen entonces dos deformaciones grotescas: la politización, cuando la política parece adueñarse de todo, y la obsesión tecnológica, una enfermiza tecnofilia, que lleva a interesarse únicamente por las posibilidades relativas a artificios, instrumentos, aparatos y mecanismos y se abstiene de considerar cualesquiera otras formas de interés por las cosas”⁷³.

Por su parte, Andoni Alonso e Iñaki Arzo en su Carta al Homo Cibernéticus nos plantean una idea tan sugestiva como interesante para este análisis que nos ocupa, dicen los autores:

“La tecnología es una forma especial de cultura que afecta a los demás productos culturales y que a su vez es modificada por ellos, y así ha ocurrido hasta la época moderna”⁷⁴

Es posible observar cómo, más y más teóricos, establecen una fuerte interdependencia existente entre ciencia y tecnología, por un lado, y política, cultura, economía y muchos otros aspectos relacionados con la sociedad humana, por el otro. Es posible ver cómo esa unión es utilizada para múltiples intereses, entre ellos los intereses de carácter económico y social, lo que nos lleva necesariamente a encontrar un vínculo con los intereses de orden político, y la política supone control, dominación y ejercicio del poder.

“La reserca aplicada al coneixement científic i la seva extensió a la tecnologia son dues de les tasques mes rellevants en l'època actual. Tanmateix, no són oasis morals. Ciència y tecnologia son sistemes intencionals d'acció. Es desenvolupen segon valoracions, per això són susceptibles d'avaluació moral. El progrés per exemple és el valor principalment enarborat quan es parla de ciencia y tecnologia. Malgrat tot, aquestes dues disciplines no es troven mai desvinculades d'interessos y passions. No hi ha ciència per la ciència ni tecnologia per la tecnologia. Totes dues contitueixen un organisme dinàmic en què conflueixen pràctiques accions i institucions que busquen assolir certs objectius, els quals vénen determinats per necessitats, desitjos i valors. En conseqüència, com que el seu us

⁷³ GONZÁLES QUIRÓS, José Luis. *Óp. Cit.* Págs. 14, 15.

⁷⁴ ALONSO, Andoni, ARZOZ Iñaki. *Carta al Homo Cibernéticus*. Editorial Edaf S.A. Madrid, 2003. Pag, 39.



no és neutral, la tecnologia por ser lloada o condemnada, depeñent de la seva finalitat, els resultats que produeixi i les seves conseqüències, especialment sobre les persones com a agents morals.”⁷⁵

Esta relación se ha hecho evidente desde los primeros conflictos sociales generados por la revolución industrial, pero se hizo más evidente y profunda durante las dos guerras mundiales, las cuales convocaron la participación de los científicos de ambos bandos en el desarrollo de tecnologías de destrucción masiva, mostrando claramente cómo la tecnología se convertía en herramienta de la política de los bandos en conflicto. En 1919 Max Weber da una conferencia titulada “De la Vocación Interna de la Ciencia”, en la cual deja entrever que ha comprendido que la ciencia y la técnica se han convertido en el destino del ser humano pero que paradójicamente estas son incapaces de aportarnos el verdadero sentido de la vida y de las cosas por su carácter estrictamente racionalista. ¿Quizá, que como lo proponía Langdom Winner “la política ya no será una técnica, sino que la técnica se convertirá en nuestra política?”⁷⁶

Citando a Max Weber, el filósofo alemán Jürgen Habermas, nos dice:

“Aparte de eso, esa racionalidad solo se refiere a las situaciones de empleo posible de la técnica y exige por ello un tipo de acción que implica dominio, ya sea sobre la naturaleza o sobre la sociedad. La acción racional con respecto a fines es por su estructura misma ejercicio de controles”.

Refiriéndose posteriormente a Marcuse, Habermas nos dice que este llegó a la siguiente conclusión

“el concepto de razón técnica es quizá el mismo ideología. No solo su aplicación sino que ya la técnica misma es dominio sobre la naturaleza y sobre los hombres, un dominio metódico, científico, calculado y calculante...” la técnica es en cada caso un proyecto histórico social; en él se proyecta lo que una sociedad y los intereses en ella dominantes tienen el propósito de hacer con los hombres y las cosas”⁷⁷

⁷⁵ MICÓ, Josep Lluís. Óp. Cit. Pág 41.

⁷⁶ Ibídem. Pág. 52.

⁷⁷ HABERMAS Jürgen. *Ciencia y Técnica como Ideología*. Editorial Tecnos. Segunda Edición 1992



De alguna manera, que parece ser muy paradójica, la promesa de liberación que la ciencia y la tecnología hacen al hombre a través de la sociedad de consumo, se convierte en una suerte de moderna esclavitud. Sociedades enteras son obligadas a consumir objetos de manera compulsiva y en muchos de estos casos median razones de orden técnico-científico. Pero todas estas maravillas que nos brindan:

“han intensificado el sometimiento de los hombres al inmenso aparato de producción y distribución, en la desprivatización del tiempo libre, en la casi irresoluble fusión del trabajo social productivo y destructivo” (Habermas citando a Marcuse).⁷⁸

Uno de los aspectos que más impresionó a Marcuse al formular estas palabras, era su convencimiento de que esta dominación ejercida sobre los hombres a través de la tecnología, podría desaparecer de la conciencia de la población, gracias a que la dominación se estaría legitimando a través de una creciente producción que fomenta el conformismo que trae una forma de vida cada vez más confortable. La ciencia permitió a los seres humanos un dominio mayor y más eficiente de la naturaleza, con respecto a sus intereses. Pudo aprovechar de manera intensiva los recursos para sus diferentes fines. Pero este dominio que se ejerce sobre la madre naturaleza, entregó también los elementos para una dominación muy efectiva de los mismos seres humanos, a través de esa dominación misma de la naturaleza.

“hoy la dominación se perpetua y amplía no solo por medio de la tecnología, sino como tecnología; y esta proporciona la gran legitimación de un poder político expansivo que engulle todos los ámbitos de la cultura.”⁷⁹

... “La racionalidad tecnológica, en lugar de eliminarlo, respalda de ese modo la legalidad del dominio; y el horizonte instrumentalista de la razón, se abre a una sociedad totalitaria de base racional”⁸⁰

⁷⁸ Ídem.

⁷⁹ Ídem.

⁸⁰ MARCUSE Herbert. *El Hombre Unidimensional*. Joaquín Mortiz Edit. México 1968 Pàg. 168



Jürgen Habermas analiza todas las posturas de Herbert Marcuse frente a la tecnología a partir de las cuales concluye que a pesar de lo aparentemente crítico que pueda parecer el famoso autor frente a la dominación ejercida por la tecnología, realmente deja intacta la estructura de las fuerzas productivas que sostienen el actual estado de cosas, ya que la propuesta se reduce solo a un cambio de marco institucional que no tocaría la estructura del progreso científico-técnico. Habermas cree que desde la postura de Marcuse, se acepta “la inocencia política de las fuerzas productivas”.

Para este último el problema es mucho más complejo, ya que dicho asunto se relaciona con una de las características del capitalismo tardío, la de la “cientificación de la Técnica”, que aboca a esta forma económica a presionar a la institucionalidad, al aumento de la productividad del trabajo por medio de la introducción y mejora de las nuevas técnicas, cosa que pudo resultar positiva e influyente en el pasado. Pero a medida que:

“el progreso científico y el progreso técnico han quedado ligados y se alimentan mutuamente, las realidades sociales han ido cambiando: ya no es la fuerza de trabajo el mayor generador de riqueza y acumulación de capital. Ahora son la ciencia y la tecnología, la primera fuerza productiva generadora de riqueza.

De esta forma, tenemos que hoy en día, la evolución y el devenir de las sociedades está determinado por la dinámica y la lógica del progreso científico y tecnológico, es él quien legitima y determina la política, la cual termina sirviendo nuevamente a sus intereses y objetivos, “produciendo las coacciones materiales concretas a las que se ajusta la política orientada a satisfacer necesidades funcionales.”⁸¹

Como consecuencia de esto, la educación política ha perdido su esencia en las sociedades actuales y tenemos ciudadanos cada vez más ignorantes y con menos voluntad política.

En las sociedades actuales se ha endiosado y maximizado el papel de la ciencia y la tecnología, lo que de alguna manera ha contribuido a la desaparición de las ideologías y a que se imponga en todas partes, una concepción tecnocrática del mundo. Dicha

⁸¹ HABERMAS Jürgen. *Ciencia y Técnica Como Ideología* . Editorial Tecnos. Segunda Edición 1992 Pág.88



concepción ha sustituido buena parte de la acción comunicativa en los seres humanos y en las sociedades, transformándose ella en la nueva ideología.

Durante los siglos XIX y XX, las grandes luchas sociales y emancipadoras de la humanidad, marcaron la historia, convirtiéndose en el eje del acontecer social, sin que se lograra a través de ellas un cambio radical en la situación de las grandes masas sometidas de la humanidad. Sin embargo este culto a la tecnología que hoy vivimos poco a poco se ha convertido en la nueva ideología; en palabras de Habermas:

“La ideología de fondo, más bien vidriosa, dominante hoy, que convierte en fetiche a la ciencia, es más irresistible que las ideologías de viejo cuño, ya que con la eliminación de las cuestiones prácticas no solamente justifica el interés parcial de dominio de una determinada clase y reprime la necesidad parcial de emancipación de otra clase, sino que afecta el interés emancipatorio como tal de la especie.”..... “En la conciencia tecnocrática no se refleja el movimiento de una totalidad ética, sino la represión de la eticidad como categoría de la vida”

La tecnología y esta nueva visión tecnocrática del mundo han terminado por afectar todas las esferas de la vida humana, ya que “los modelos cosificados de la ciencia” permean todos los ámbitos sociales y culturales, afectando las capacidades de análisis y autocomprensión de las sociedades e incluso, afectando las categorías mismas sobre las cuales se funda la propia humanidad.

Ciencia Tecnología Y Futuro.

Ante un panorama crítico como el anteriormente descrito, surge necesariamente la pregunta de ¿cómo debemos ver la tecnología en el mundo actual, especialmente frente a la sociedad de la información y la mediatización masiva de la comunicación a la que nos enfrentamos?

Puede parecer muy sencillo parapetarse detrás del pensamiento de los críticos y de quienes se han atrevido a cuestionar el mundo tecnológico, pero puede ser mejor intentar una mirada pausada y crítica; pero no crítico-destructiva, sino ponderada y



que permita reconocer qué cosas positivas surgen del mundo tecnológico y tecnocrático en que vivimos y qué cosas negativas conllevan peligros que se deben conjurar o por lo menos intentar neutralizar al máximo.

Una cosa es cierta, los seres humanos somos casi por naturaleza productores de tecnologías, la tecnología como solución a problemas y a la manipulación de la realidad son algo profundamente humano. En palabras de José Luis González.

“Siempre que los hombres puedan construir algo con arreglo a un plan lo harán y gozarán haciéndolo. La tecnología no sólo enseña sino que proporciona quehacer, da tarea, llena la vida corriente de contenidos y proyectos. Es un placer humano, y, desde luego, un placer occidental. La tecnología, además, es esencialmente cooperativa: no se puede hacer tecnología en solitario como no se puede escribir buena poesía en un comité.”⁸²

Lo estamos haciendo desde siempre, desde las primeras piedras talladas para fabricar las hachas. Entonces, ¿por qué se ha convertido la tecnología en algo tan cuestionable y a la vez tan lleno de promesas y peligros?

Parte de la respuesta a esta pregunta podría encontrarse en el hecho de que las tecnologías de la información y la comunicación de última generación, no solamente son herramientas para estas actividades humanas, sino que como lo dice Alejandro Piscitelli, han creado nuevos mundos para el actuar humano, mundos intangibles y virtuales. También Paul Virilio se refiere a esto cuando habla de los accidentes generados por las tecnologías.

“Migramos, así, de la segunda naturaleza abstracta de los espacios sociales creados por el transporte naval y ferroviario a los espacios sociales abstractos creados por el telégrafo, el teléfono, la televisión y la telecomunicación. Vivimos ahora por fin en el reino de la telestesia, de la percepción a distancia.”⁸³

⁸² GONZÁLES QUIRÓS, José Luis. *Óp. Cit.* Pág. 22.

⁸³ VIRILIO, Paul PETIT, Philippe. *El Ciber mundo, la política de lo peor.* Editorial Cátedra Teorema, Madrid, 1999.



Tres décadas más tarde la comunicación humana se ha convertido en el uso más significativo de las redes transformándolas en un espacio social. Ya no son meramente herramientas a través de las cuales nos tele-conectamos, sino que son espacios en donde nos tele-encontramos: en mundos-redes (networks).

Tras el desarrollo tecnológico se esconden hoy por hoy toda clase de intereses económicos políticos, culturales y sociales, muchos de ellos inconfesables:

“La tecnología no es una amenaza para la libertad, lo que es una amenaza para la libertad es el desarrollo de poderes ausentes de control y la tecnología no es uno de ellos aunque pueda emplearse para favorecer la tiranía. Pero lo decisivo es que pueda emplearse no para fortalecer la tiranía sino para fundamentar la libertad; el problema no son los usos potenciales de tecnologías de control, sino la existencia de liberticidas, de autócratas y dictadores por mucho que la tecnología los haga más poderosos y temibles.”⁸⁴

La respuesta para encontrar un punto de equilibrio que nos permita usar las tecnologías, beneficiándonos de sus bondades, pero capaces de orientarla, capaces de una crítica social a la tecnología, abiertos a una participación democrática de los usuarios de dichas tecnologías, parece estar detrás del desarrollo de una ética consiente, capaz de señalar lo bueno y lo malo sin prestarse al utilitarismo publicitario de los intereses mercantiles que guían la producción tecnológica en el mundo de hoy.

Este asunto de la creación de una ética en relación con el desarrollo y uso de la tecnología cobra mayor vigencia e importancia en la medida en que las nuevas tecnologías de información y comunicación, las tecnologías digitales y la producción de medios de comunicación han transformado por completo el panorama actual de las comunicaciones y de las relaciones humanas. Hasta hace 20 años, cuando la televisión y la radio dominaban el panorama de los medios, de forma unidireccional y centralizada, y las audiencias públicas se encontraban, por así decirlo, controladas; pensar en la participación de los usuarios de los medios era poco menos que una utopía. Pero en la actualidad, con el desarrollo de las tecnologías digitales y la

⁸⁴ GONZÁLES QUIRÓS, José Luis. *Óp. Cit.* Pág. 22.



interactividad de los nuevos medios, los mismos usuarios, la misma población civil en el mundo ha tomado la delantera en los procesos de participación, en la toma de decisiones y en la creación de una opinión pública informada e independiente. Lejos estamos aun de un ideal en este aspecto, pero están dadas las condiciones y dispuestas las herramientas tecnológicas que lo permiten.

Los vertiginosos avances de las tecnologías de información y comunicación de la mano de la digitalización de todos los medios de comunicación, han abierto unas expectativas y unas posibilidades que llegan a producir vértigo, pero pocos autores y personas del común se han preguntado por las repercusiones de cambios tan acelerados. La ciencia ficción y las especulaciones de carácter técnico-científico han incitado la imaginación popular e incluso la imaginación de la comunidad de científicos hasta el punto de no distinguir con claridad cuáles de los imaginarios creados son en realidad posibles y deseables y cuáles no lo son. Citando nuevamente las palabras del profesor José Luís González Quirós, en referencia a este asunto:

“Como ya se ha subrayado, la potencia propia de lo digital permite con facilidad la exageración al tratarse de tecnologías de desarrollo tan rápido. Pero el núcleo duro en torno al que se vienen articulando las fantasías tecnológicas en las que se apoya el mito de la Ciberrealidad está dado hace tiempo en el fondo del imaginario colectivo: se sustenta en ideas que ya nutrieron la fantasía de nuestros tatarabuelos, porque, en el fondo, la modernidad y la misma posmodernidad son ya muy viejas.”⁸⁵

Para corroborar estas palabras solo es necesario dar una mirada a una tira cómica llamada Dick Tracy, creada en 1931 por Chester Gould en Estados Unidos, cuyo personaje principal, el detective Dick Tracy. Usaba potentes herramientas interactivas tales como un reloj de pulsera con videoteléfono incorporado o la nave anti-gravitacional en la que se transportaba. Si bien estas ideas sonaban a ciencia ficción en la década del 30, son hoy en día realidades del mundo actual y del mundo de las comunicaciones.

Continúa diciéndonos el profesor González Quirós:

⁸⁵ Idem. Pag, 47.



“La exageración bienintencionada de las ventajas que supuestamente traerá consigo la carrera tecnológica cumple un papel ideológico, rellena un vacío moral e impide la consideración atenta de sus repercusiones específicas”⁸⁶

Y se plantea tres grandes interrogantes en relación con este asunto: en primer lugar

¿En qué medida una cierta obsesión tecnológica impide una plena y libre toma de conciencia y condiciona de modo equívoco nuestra libertad?

Asunto al que considera de naturaleza moral; segundo:

¿Cuáles, si es que son predecibles, serán las consecuencias de las distintas opciones?

¿Existen realmente alternativas a las tecnologías en uso o estamos definitivamente obligados a una carrera tecnológica irrefrenable?

Asunto al que considera de naturaleza política y económica (por ejemplo ¿existe alternativa para la tecnología basada en el petróleo? O ¿no se explora por intereses económicos?) Y tercero;

¿Cómo distinguir las consecuencias propias e inevitables de las variaciones asociadas por los prejuicios y la ciberfilosofía?

Asunto al que considera de orden filosófico y conceptual.

Como vemos son tres asuntos que nos muestran la complejidad del problema al que nos enfrentamos cuando tratamos el tema de la Tecnología, pues si bien el problema de la libertad es un asunto moral, al tocar los intereses económicos de los grandes grupos empresariales y corporaciones, poco altruistas en lo que se refiere a sus intereses comerciales, pocos de ellos estarán muy dispuestos a que se hable de aspectos que puedan afectar o disminuir esos intereses. Los asunto filosóficos y conceptuales demandan una amplia formulación y un continuo debate que se dificulta por el carácter atomizado y diverso de los usuarios de la tecnología, sin embargo el carácter democrático de la red internet y de las comunidades virtuales que han venido surgiendo a expensas de estas nuevas tecnologías nos muestran un panorama por lo menos alentador en estos aspectos.

⁸⁶ Idem. Pag, 47



Otro asunto de gran interés que nos permite complementar estas reflexiones, se centra alrededor de una gran diferencia entre la tecnología de nuestros días y la tecnología de los siglos precedentes al siglo XX. La tecnología de nuestros días no se limita a la solución de problemas, sino que por el contrario es una gigantesca estructura de generación de equipos, soluciones, nuevas opciones y posibilidades; es generadora de necesidades y de nuevas realidades. Muchos de los procedimientos aparatos y equipos que se inventan hoy por hoy, se idean para realizar cosas que en el pasado no se imaginaban siquiera, y que no se necesitaban hasta su aparición, es creadora por tanto de necesidades y de realidades. Hoy una tecnología no vale por lo que resuelva, sino por las posibilidades que genera, pues el cambio en el mundo actual es una constante y una premisa. Nuestra cultura de hoy es una cultura del recambio, de lo desechable, de lo nuevo por lo nuevo, del último modelo, aunque los cambios con respecto al anterior solo sean aparentes o accesorios y estructuralmente, el nuevo modelo sea igual al modelo anterior. La obsolescencia es un concepto que la tecnología moderna incorporó por completo en relación con la producción de objetos y aparatos de todo tipo, hoy incluso se habla de obsolescencia programada. En esencia un automóvil del año 1910 y un automóvil actual cumplen guardadas las proporciones con la misma función. Pero la industria se ha encargado de obsoletizar los objetos con el único objetivo de aumentar los consumos y por tanto los márgenes de rentabilidad de la industria. Si esto ocurre en industrias como la automotriz y la de electrodomésticos, donde los objetos sufren un desgaste físico considerable, ¿cómo ha sido posible trasladar ese concepto a industrias como la del software en donde productos como los procesadores de textos solo han tenido evoluciones aparentes? Esto es posible porque la industria trabaja con el concepto de Obsolescencia planificada, los productos se piensan con una vida útil previamente planificada por su fabricante y se desecha muchas veces en perfectas condiciones, “obsoletos” en cambio por la aparición de los modelos posteriores.

El ejercicio de las posibilidades, el ejercicio de las opciones es lo que los hombres consideramos el fundamento de la libertad: poder elegir. El desarrollo de la tecnología está necesariamente relacionado con la capacidad de crear y de inventar, los cuales



son en esencia actos de elección en donde se hace uso de la libertad. Sin embargo, en el acto del consumo inducido, donde se imponen los usos y las aplicaciones de tecnologías solo por sus rentabilidades y beneficios económicos, sin tener en cuenta los intereses de las comunidades de consumidores, o sus posibles efectos secundarios, debemos empezar a considerar que son un hecho que pone en juego la condición política y moral de la sociedad en la cual existimos. Sobre todo porque en el mundo actual las tecnologías se masifican de manera general en todos los tipos de sociedades y en todos los países y una cosa es clara para quienes han investigado y estudiado el impacto de la tecnología: no toda tecnología sirve a cualquier tipo de sociedad y no toda sociedad está en capacidad de asumir todos los tipos de tecnología.

De manera muy particular esto se aplica al uso y masificación actual de las tecnologías digitales y en especial las de la información y la comunicación, dada la enorme capacidad de manipulación, codificación y transformación que estas entregan al ser humano para cambiar la realidad. Hemos inventado los mundos virtuales, hemos creado las realidades aparentes y esto es una transformación total en relación con las tecnologías análogas que ampliaban la capacidad de nuestros miembros tales como el automóvil, que es una extensión de nuestros pies o el telescopio óptico que es una extensión de nuestros ojos. En las tecnologías digitales sin embargo, se pierde la relación analógica creando nuevas formas de relación con los objetos y las cosas. El radiotelescopio, potente instrumento moderno usado por los astrónomos, procesa digitalmente la información que “ve”, pues en realidad no la ve, “la escucha”, lo que se procesa son ondas de radio, las cuales a partir de sofisticados procesamientos de la información digital son convertidas en imágenes, muchas veces más “nítidas y reales” que las imágenes que puedan captarse ópticamente con los antiguos telescopios ópticos. Se ha perdido toda analogía con el ojo, ya no es el ojo el que tiene la “extensión” para “ver”.

Algunos teóricos piensan que las tecnologías digitales terminarán por sumir al ser humano en un aislamiento total proveniente de esas “envolturas” de la realidad natural, creadas por la realidad virtual que genera un continuo simulacro de las cosas.



Las tecnologías digitales tienen el poder de hacer que los hábitos y las formas ancestrales de hacer las cosas se rompan y desaparezcan lo que nos llevará a perder muchas de nuestras habilidades y conexiones con el mundo y su realidad. Basta pensar en la escritura como ejercicio manual, como movimiento de la mano unida al cerebro y a su capacidad de crear simbolismos. Con la escritura somos capaces de narrar historias que van saliendo de la pluma en un continuo fluir de las letras. Pero ahora media el software para procesar textos y como todo lo indica, muy pronto el procesador de voces para que se puedan eliminar los teclados y solo sea cuestión de dictar al computador. Ya no mediará una escritura física. Pero vayamos más allá, ¿podrá llegar el momento en que a través de una diadema se capten las ondas cerebrales y ya ni siquiera sea necesario pasar por el dictado? ¿Habríamos vuelto a una época absolutamente oral del lenguaje? En la actualidad distinguimos el texto oral y el texto escrito como dos formas del lenguaje que siendo partes de la misma cosa, se diferencian notoriamente, pues el texto escrito tiene mucha más formalidad y está sujeto a muchas más reglas expresas que el lenguaje verbal. ¿Qué le pasará al lenguaje en el hipotético caso que planteábamos hace un momento?

Piscitelli cita a Langdom Winner, quien en su libro “Tecnología autónoma. La técnica incontrolada como objeto del pensamiento político” plantea:

“El desarrollo de la tecnología refleja, en principio, los más altos atributos de la inteligencia. Sin embargo, a partir de cierto punto de no-retorno la inteligencia sucumbe al encantamiento de la máquina. En ese preciso instante, la ignorancia, la irresponsabilidad y la fe irracionales asumen el comando de la sociedad tecnológica. Ésta, cual renovada James Bond, se convierte, así, en una licencia para olvidar”

“Poner la sociedad al servicio de la máquina, cuando supuestamente la máquina debería habernos liberado de la servidumbre social: he aquí la curiosa paradoja en la que nos aherrojó la modernidad.”⁸⁷

⁸⁷ PISCITELLI, Alejandro. *Meta-Cultura. Óp. Cit.* Pág. 96



Podríamos extender esta reflexión en relación con la tecnología durante muchas líneas, pero el objetivo académico de este análisis ha sido el de situarnos frente a un debate que consideramos de capital importancia en la coyuntura actual del mundo de las comunicaciones. Plantearnos todos estos asuntos nos ofrece una plataforma conceptual desde la cual pensar el uso tecnológico que damos a todos estos nuevos medios que la industria pone ante nosotros, el papel que deben jugar en la producción y realización tanto los productores y realizadores, como los públicos y los usuarios, mas aun en un mundo en el cual esas fronteras que separaban a estos actores se hacen cada vez más difusas, pues los papeles se entremezclan. Es ahí donde toman importancia estas palabras de Alejandro Piscitelli:

“La tecnología, como cualquier otro fenómeno que involucre componentes mecánicos de mejoramiento de la productividad, alteración de la estructura social y cambio de la cosmovisión, es impensable sin una preparación cultural que la nutra, cobije y potencie.”



NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CONVERGENCIA DE MEDIOS

“El universo es un esfera cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna.»

Jorge Luis Borges

En uno de sus atormentados desvelos científicos, José Arcadio Buendía descubrió que la tierra era redonda como una naranja, pero nadie en su aldea quiso creer semejante delirio. Los pueblos americanos fuimos el primer fruto de eso que ahora se llama globalización, pero no acabamos de creer que el fenómeno exista. Esta dificultad, sin embargo, afecta a todos en todas partes. Quienes padecen los males de un planeta integrado pero injusto, no creen tener derechos que reclamar; quienes se benefician de un intercambio desigual, no creen tener responsabilidades planetarias. (...)

.... La historia nos ha hecho por fin contemporáneos de todos los seres humanos, ha puesto nuestra realidad a gravitar en torno a las mismas angustias y las mismas esperanzas que el resto de la humanidad, pero tal vez ciertos males de la cultura se advierten más nítidamente desde los nuevos centros de la esfera que desde la conformidad y el hastío de los viejos imperios opulentos, que se sirven del mundo pero se desentienden de su destino.⁸⁸

William Ospina

Se ha citado estos dos autores latinoamericanos, uno, literato mundialmente reconocido, y el otro, un importante ensayista colombiano, porque se comparte con ellos la idea de que la convergencia de medios es solo una de las múltiples manifestaciones de ese fenómeno que llamamos Globalización. Y por otro lado porque se comparte con William Ospina, su creencia de que la globalización es un proceso que se inició con la conquista de América por parte de España en el siglo XV... o ¿tal vez antes con los hombres que cruzaron el estrecho de Bering, hace ya más de 15000 años o con los navegantes vikingos y polinesios?

⁸⁸ OSPINA, William. *Los Nuevos Centros de la Esfera*. Editorial Aguilar, 2001 Bogotá Colombia.



Para llegar a este tema de los nuevos medios, se podría partir de la siguiente pregunta: ¿Cómo y desde cuándo ha desarrollado el ser humano medios de comunicación?

Desde tiempos muy antiguos, el ser humano ha desarrollado medios de comunicación, que no son otra cosa que técnicas, dispositivos, aparatos o equipos que cumplen la función de servir de vehículos para la transmisión de mensajes. En ese sentido la escritura y el lenguaje son un medio, son una técnica, pues permiten la transmisión de ideas entre seres humanos. A partir de allí, y a través de las diferentes épocas históricas de la humanidad, se han desarrollado diversos medios de comunicación, cada vez más complejos, a medida que se sofisticaban las tecnologías disponibles.

Es posible aventurarse a decir que el uso masivo y cada vez más complejo de los medios de comunicación surge a partir del desarrollo de la Imprenta de Tipos Móviles de Guttemberg, fue la primera vez que el hombre produjo masivamente los libros, que desde los papiros y los rollos antiguos, ya se habían generado como concepto. Del invento de la imprenta a la idea de la prensa, solo fue necesario que la gente quisiera contar lo que ocurría en el día a día y ahí teníamos el primer medio masivo de comunicación moderno.

Como ya lo referenciábamos en la definición del objeto de estudio, luego hacen su aparición la fotografía, el cine, el telégrafo, el teléfono, la radio, el télex, y una vez concluye la segunda guerra mundial, se desarrolla la televisión, inventada desde principios del siglo, pero que requirió de montajes técnicos que solo se pudieron dar después del conflicto mundial.

Ya hemos hecho referencia también a que los medios analógicos funcionaban de forma independiente sin compartir información, dado que sus características técnicas llevaron a cada uno de ellos por caminos diferentes. Solo algunas pocas formas de intercambio informativo ocurrían entre ellos, tales como la reproducción de sonido radial en televisión, el telecine, que permitía llevar películas cinematográficas a la pequeña pantalla.





También como ya lo expresamos, hacia la década de 1930 algunos científicos y estudiosos, iniciaron el desarrollo de lenguajes digitales y Lentamente las computadoras llegaron a la vida de las personas convirtiéndose cada día que pasa en el objeto cotidiano más importante para el trabajo, la diversión y la comunicación.

Con la aplicación de los lenguajes informáticos a la transmisión de datos y el almacenamiento de la información se inicia la era digital y el desarrollo de los procesadores de datos, ha sido determinante en el desarrollo de todos los equipos, aparatos y medios que requerían el manejo y la transmisión de datos e información. A partir de los años 80 todos los medios, equipos y aparatos que usamos en la vida cotidiana se transforman rápidamente en digitales.

Es a partir de ese momento, en que la información que se guarda en todo tipo de aparatos y equipos es de carácter digital, que esto nos llevara rápidamente a que los medios se encuentren generándose lo que conocemos como la convergencia de los medios.

La Convergencia De Medios.

A partir del concepto que hemos expresado en la definición del objeto de estudio, de que la convergencia es un encuentro, un cruce de caminos, un destino común, demos inicio a un análisis de lo que ella ha significado tanto a nivel tecnológico como a nivel cultural y social.

También hemos dejado claro ya, que el encuentro tecnológico de los medios no es el núcleo del fenómeno, sino, más bien ha sido su detonante, pues ha sido a partir de las características adquiridas por los medios digitales, que se ha originado el proceso cultural, social y mediático que hoy llamamos convergencia de medios.

En palabras de Soledad Ruano, en su artículo sobre internet y los teléfonos móviles como nuevos soportes para la distribución de contenidos móviles:



“Por un lado, se ha producido la convergencia de viejas industrias de la cultura con los medios, y por otro, la de los medios convencionales con la informática y las telecomunicaciones. La nueva industria engloba a los medios convencionales, además de Internet, y los servicios de la Sociedad de la Información”.⁸⁹

Henry Jenkins, en su libro *Convergence Culture*, nos lo expresa de una forma aun más clara:

“Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose.”⁹⁰

Es muy importante comprender, como lo dice Jenkins, que la convergencia es una transformación cultural y un cambio profundo que ha llevado a los usuarios por el sendero de la búsqueda de información y del establecimiento de nexos y conexiones entre muchos tipos de contenidos que se encuentran en distintos tipos de medios.

También es importante recordar, como nos lo dicen varios autores, entre los cuales se encuentran Piscitelli e Igarza, que la historia de la convergencia mediática ha sido toda una montaña rusa en donde los multimillonarios intereses económicos, han primado muchas veces sobre los intereses sociales y culturales. Mucho se han exagerado los desarrollos tecnológicos y las millonarias inversiones económicas y por el contrario, mucho se han subestimado los aspectos culturales en un fenómeno en donde la actuación de las personas finalmente es la que determina el rumbo a seguir. Muchas

⁸⁹ RUANO, Soledad. *Internet y la telefonía móvil nuevos soportes para Distribuir contenidos audiovisuales*. www.razonypalabra.org.mx. Número 68. http://www.razonypalabra.org.mx/N/n68/varia/PDF/9_Ruano_68.pdf

⁹⁰ JENKINS, Henry. *Óp. Cit.* Pág. 14.



inversiones millonarias al inicio de los procesos convergentes se perdieron, porque solo se escucho la opinión de tecnócratas y de vendedores de tecnología.

Respecto de la convergencia de medios, la incertidumbre que persiste proviene más de cuestiones culturales y del comportamiento de los consumidores que de las inversiones en infraestructura y tecnologías.⁹¹

Es un hecho, que la convergencia ocurre porque la gente quiere que así sea, no porque los aparatos tengan funciones técnicas que permitan la conexión entre ellos. La convergencia es un fenómeno cultural y social que ocurre primero al interior de las personas y a partir de ello en sus relaciones con los demás.

“la convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana.”⁹²

Uno de los ejemplos clásicos de estos devaneos del acontecer en torno de la convergencia de medios, es la discusión ocurrida algunos años atrás, acerca de si era en torno de la televisión o alrededor de Internet que se produciría la convergencia de los demás medios. Muchos afirmaban que la televisión desaparecería absorbida por la Internet y otros muchos consideraban que sería en la pantalla del televisor donde habría de darse la convergencia. Esto demuestra que son los aspectos culturales y los usos mediáticos que dan los usuarios a los medios, los que finalmente han venido zanjando la discusión de los académicos entorno a cuál de los dos sería el que habría de aglutinar en el proceso convergente a los demás medios. Todo parece indicar que internet fue finalmente el que jugó dicho papel.

⁹¹ IGARZA, Roberto. Óp. Cit.

⁹² JENKINS, Henry. Óp. Cit. Pág. 15.



Recordemos esta cita del Doctor Martín Becerra, que ya habíamos presentado en la definición del objeto de estudio, pero que resulta interesante para ver que muchos son los autores que asumen de esta manera el fenómeno de la convergencia

“Inicialmente tecnológica, la idea de la convergencia supone impactos en escenarios relacionados con las culturas de producción, las formas de organización, las rutinas de trabajo, los circuitos de distribución, las políticas de reglamentación y control, y las lógicas de consumo de los bienes y servicios info-comunicacionales.”⁹³

También en el año 2005, La profesora Tatiana Millán Paredes del área audiovisual de la Universidad de Extremadura, argumentaba en su artículo *“Televisión Digital, PC y Móviles de Tercera Generación: ¿Competencia o Confluencia?”* qué:

“En este proceso de "confluencia multimedia" que estamos viviendo Internet tiene un papel protagonista. Como "medio de medios" que invita y obliga a "subirse al carro" de los nuevos tiempos al resto y a la vez como un nuevo modelo de comunicación que desarrolla un lenguaje particular que influye en la estructura y el propio contenido del mensaje.”⁹⁴

El Profesor Josep Lluís Micó, en su libro *Ciberètica*, también hace referencia a esta lucha mediática por la supremacía de algunos medios sobre otros en el desarrollo de los procesos convergentes, refiriéndose en particular a la resistencia que la televisión, como gran medio de masas, ha puesto frente a los móviles para mantener su dominio sobre los contenidos informativos y de entretenimiento a nivel mundial.

“Aquesta convergència prefigura un bon escenari perquè els mòbils acaben essent l'essència del negoci y la comunicació híbrids, àtes que combinen característiques dels mitjans tradicionals; dels mitjans conversacionals, és a dir, de les eines enfocades a la

⁹³ BECERRA, Martín. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=826441>

⁹⁴ MILLAN PAREDES, Tatiana. Revista Razón y Palabra, Número 45. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n45/tmillan.html>



interacció social, i dels denominats self- media, vinculats a la personalitat de l'usuari, el qual els empra en la difusió d'allò que el mateix genera (Rheingild, 2004)”⁹⁵

Si bien la técnica ha sido tan rápidamente trasparente y permitió el encuentro de los medios, lo que quedó en discusión, lo que de alguna manera sufrió un desbarajuste que hoy por hoy se encuentra en pleno proceso de redefinición es el modelo de consumo de los bienes culturales y de los productos mediáticos. También, como lo expresa el profesor Igarza se abrió un amplio debate en torno a la *“interacción entre las diferentes dimensiones de la convergencia”*. Hoy se encuentran en discusión muchos aspectos de carácter normativo, tanto en lo técnico como en lo jurídico y económico; la digitalización, producción y distribución de contenidos; y los procesos de formación y educación de los usuarios, lo mismo que su comportamiento en relación con la industria mediática. Todo este debate y todo este proceso de acomodación están determinando los escenarios futuros de la industria audiovisual, pero aun así, no ocurrirá como mucho pensaban, que los nuevos medios harían desaparecer a los viejos medios, sino que por el contrario, nuevos y viejos medios se trenzan en profundas interacciones que se tornan cada vez más complejas.

El desarrollo y la masificación tanto de los equipos de computación como de las conexiones de Internet a nivel mundial, han depositado en los usuarios y las personas las decisiones y las determinaciones que han resultado mucho más influyentes a la hora de definir los usos y aplicaciones, tanto de los múltiples dispositivos digitales como de las aplicaciones de software, que los objetivos que se han trazado inicialmente los gobiernos y las empresas. El usuario pasivo prácticamente ha desaparecido, hoy casi ya no existe el telespectador de los años 60 sometido a la parrilla de programación, se ha transformado en un usuario activo, con poder y competencias que provienen del uso de la interactividad y dispuesto a usarlas. Nunca antes en la historia de los medios de comunicación, el usuario ha tenido tanto poder, particularmente, porque hoy actúa de común acuerdo con muchos otros usuarios.

⁹⁵ MICÓ, Josep Lluís. Óp. Cit. Pág. 74.



“La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia”⁹⁶

Como resultado de esta situación, la creatividad de los usuarios y los consumidores se ha manifestado de múltiples maneras, transformando los dispositivos móviles, la red Internet y los distintos aplicativos a sus propias necesidades y a sus propios intereses.

Internet como medio, mostró desde sus orígenes una faceta completamente distinta a la de los medios convencionales. El cine, la televisión e incluso la radio pueden ser asociados claramente con el ocio, éstos invitan a la visión relajada y placentera de una película o a la escucha silenciosa, en cambio Internet se asoció desde sus orígenes a una dimensión pragmática de la existencia. Permitía la realización de tareas concretas e invitaba a los usuarios a participar de manera activa, pues es casi inimaginable el uso de la red de una manera pasiva como vemos la televisión o cómo nos instalamos en una sala de cine para ver una película. Sin embargo no tardó en aparecer un tipo de ocio activo, principalmente liderado por los videojuegos, las relaciones interactivas entre usuarios, la visualización de videos en la red, los juegos de realidad virtual y las redes sociales. La computadora y la red nos resultan útiles en todas estas situaciones, podría surgir entonces la pregunta ¿hay o puede haber un uso más convergente?

Es por esto que de manera recurrente tantos autores plantean que lo que se encuentra en juego es el modelo de producción y realización de los bienes culturales de la industria mediática, pues muchas de las grandes empresas y de los productores y realizadores se resisten a abandonar los modelos lineales de narración y producción a través de los cuales tienen un control absoluto, tanto del medio como el producto en sí. Tecnológicamente hace ya mucho tiempo que sería posible la producción cultural colectiva, la realización y la producción en red de productos culturales, pero probablemente no existe un interés lo suficientemente amplio en promoverlos, pues

⁹⁶ JENKINS, Henry. *Óp. Cit.* Pág. 15.



sería muy difícil controlarlos y generar a partir de ellos, modelos de negocio tan lucrativos como los que han movido la industria audiovisual. Roberto Igarza nos deja la siguiente pregunta en uno de sus textos, la cual ilustra ampliamente esta situación:

“¿acentúa el hipertexto las experiencias sociales diferenciadoras? ¿Promueve la construcción personal de significado como una deriva principal de la divergencia cognitiva y de la ausencia de convenciones, entendidas como puentes entre textos personalizados?”⁹⁷

Por su parte Jenkins aporta lo que podría ser una respuesta a esta pregunta, cuando cita a Ithiel de Sola Pool en su libro “Technologies of Freedom” publicado por la Universidad de Cambridge en 1983:

“la libertad se fomenta cuando los medios de comunicación se hallan dispersos, descentralizados y fácilmente accesibles, como sucede con las personas y los microordenadores. El control central es más probable cuando los medios de comunicación están concentrados, monopolizados y son escasos, como ocurre con las grandes cadenas.”⁹⁸

Por este tipo de argumentos, es que se hace posible atreverse a plantear que después de producidos los desarrollos y el encuentro tecnológico de los medios, son los aspectos culturales, sociales, los modos, los usos y las costumbres, los aspectos que intervienen y determinan este proceso de convergencia que se vive actualmente. Una cosa piensan quienes desarrollan los productos tecnológicos y otra muy diferente se produce a través de la legitimación de los usos que los usuarios dan a los medios. Las características, ventajas y desventajas de cada uno de estos nuevos medios o dispositivos determinan el uso y las aplicaciones que los usuarios les encuentran. Un buen ejemplo de esto es la función de envío de mensajes de texto o SMS, con la cual fueron dotados los teléfonos móviles, y que ha sido apropiada por parte de los jóvenes de todas partes del mundo y a partir de la cual han creado incluso sublenguajes y códigos especializados para su uso optimizado.

⁹⁷ IGARZA, Roberto. Óp. Cit.

⁹⁸ JENKINS, Henry. Óp. Cit.



Queda claro entonces, que los desarrollos tecnológicos anteceden siempre a los cambios culturales y sociales, y probablemente generan muchos de estos cambios y transformaciones. Pero queda claro también que los impactos y las transformaciones culturales, casi nunca se pueden predecir con exactitud. Otro asunto que es importante puntualizar es el hecho de que las transformaciones tecnológicas pueden ocurrir en períodos de tiempo muy cortos, si bien su comprensión a veces compleja, es posible asumirla y entenderla de una manera rápida. Sin embargo las transformaciones culturales y sociales son mucho más profundas, adquieren niveles de complejidad muy amplios que son en la mayoría de los casos bastante impredecibles, lo que demanda procesos de adaptación y comprensión del fenómeno que son mucho más largos en el tiempo y mucho más complejos.

José Manuel Pérez Tornero habla del *“cambio de régimen de la mirada”*⁹⁹, en relación con la manera como hoy las personas nos relacionamos con las pantallas. En la primera era de las pantallas, la del cine, la mirada de las personas hacia las pantallas era *“durable variable y aislable”*¹⁰⁰, en otras palabras, poníamos allí una atención que se mantenía y que de alguna manera se aislaba del entorno y del contexto para mantenerse estable; sin embargo, con el advenimiento de una nueva era en donde el predominio de la multipantalla se ha convertido en el hecho predominante, la forma de mirar de las personas se ha convertido en intermitente, ha perdido toda continuidad temporal, se ha transformado en horizontal, o sea salta de pantalla en pantalla, es una mirada mosaico, es una mirada es inquieta y salta de un foco de atención a otro con total facilidad.

Surge una idea que es a la vez una pregunta, ¿éste nuevo tipo de mirada es la mirada de la convergencia?. No es una pregunta cualquiera, porque sus implicaciones tienen

⁹⁹ PÉREZ TORNERO, José Manuel. *La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática*. Revista Comunicar, nº 31, v. XVI, 2008, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 15-25

¹⁰⁰ PÉREZ TORNERO cita a RIVOLTELLA, P (2006) quien a su vez cita a AUMONT (1989), como los investigadores que se han fijado en este tipo de miradas de los usuarios sobre los medios.



hondas repercusiones. Si hoy nuestra mirada de las pantallas es diferente, ¿no afecta esto las narrativas, los géneros audiovisuales, los modos de realización y producción, la comercialización de los productos audiovisuales y en general todo su devenir? Según este autor, la proliferación de pantallas en el mundo actual, ha multiplicado el “tiempo de vida mediático”, es decir el tiempo que los usuarios dedican a interactuar con las pantallas y con otras personas a través de las pantallas, lo cual ha transformado profundamente la manera en que miramos esas pantallas, y la forma en que nos comunicamos y relacionamos de forma mediática. Son cambios estructurales en los procesos comunicativos sobre los cuales tenemos aun muy poca información, pero la que poseemos nos permite entender la dimensión y la profundidad de los cambios que se avecinan.

Esta idea, con diferentes matices, ronda las teorías de buen número de académicos y en nuestro concepto nos permite apoyar la idea que hemos defendido desde el inicio de esta disertación: “a nuevos medios tecnológicos, se desarrollan nuevos lenguajes o nuevas formas del lenguaje”.

“la convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el contenido los consumidores de los medios. Tengan bien presente que la convergencia se refiere a un proceso, no a un punto final.”¹⁰¹

Sin embargo, el problema de la convergencia como fenómeno cultural y social, es que va mucho más allá de los procesos comunicativos y se adentra en otros campos como el del conocimiento. Aparentemente está ayudando a construir un nuevo paradigma frente a los procesos y modelos cognitivos, no en balde se habla hoy en día de la sociedad del conocimiento y de la era de la información. Ya nos lo decía Castells,

¹⁰¹ JENKINS, Henry. Óp. Cit. Pág. 26



vivimos en una sociedad red, lo cual es una manera de decir que vivimos en una sociedad convergente. Las redes son en esencia estructuras convergentes.

Volviendo a Henry Jenkins nuevamente, al referirse al conocimiento en nuestra sociedad actual, plantea que:

“la nueva cultura del conocimiento surge a medida que nuestros vínculos con formas previas de comunidad social se van rompiendo, nuestro arraigo a la geografía física disminuye, nuestros lazos con la familia extensa e incluso nuclear se desintegran y nuestras lealtades a los estados-nación se redefinen.”¹⁰²

En el fondo este problema lo que nos plantea es el hecho de que esta sociedad red, convergente, de la que habla Castells, está teniendo impactos muy profundos en todas las estructuras sociales desde lo político y lo económico, pasando por lo cultural, hasta lo personal y psicológico. Uno de estos impactos radica en el hecho de que el conocimiento pertenece cada vez más a la colectividad y cada vez menos a la individualidad de los hombres. Jenkins cita a Pierre Levy, cuando éste afirma que el conocimiento actualmente “es un conocimiento colectivo, imposible de reunir en un solo individuo”. Este conocimiento colectivo está transformando muchas otras cosas al interior de la sociedad humana, tales como las relaciones de poder y contrapoder, en la medida en que ahora los consumidores y los públicos en general cuentan con más herramientas para actuar y para hacer escuchar su voz; pueden oponerse al poder, al estado, a los grandes conglomerados y a las empresas y desafiar su poder.

Hablamos de nuevas formas de conocimiento, lo que implica también nuevas formas de participación de los seres humanos en esa producción de conocimiento. El de ahora es un conocimiento colectivo, producido en masa, que no reposa como antaño en seres ilustrados, sino que por el contrario se construye a partir de la participación colectiva. Esto, podemos considerar que es un efecto o una manifestación de la convergencia, por ello hoy hablamos de inteligencia colectiva.

Vale la pena insistir en la idea de que la convergencia como fenómeno es una de las manifestaciones del proceso de globalización. Los medios de comunicación son uno de

¹⁰² Ídem. Pág. 37.



los pilares básicos del proceso de globalización, a través de ellos y durante los últimos cien años se ha ido construyendo y estructurando una cultura mundial, un proceso de globalización cultural. Para Manuel Castells, este concepto, “se refiere a la aparición de un conjunto de valores y creencias específicos que, en gran medida, se comparten en todo el mundo”.¹⁰³ A su vez, dicha globalización genera medios y procesos culturales cada vez más convergentes y globales, a pesar de que existen, según nos dice Castells, fuerzas contrarias que se oponen a las de globalización y comunalismo. La identificación cultural y el individualismo, se mueven en sentido contrario a las dos anteriores manteniendo vivas muchas de las tradiciones y de las identidades nacionales. Sin embargo ideas tales como la conciencia de un destino planetario común, los derechos humanos y morales, la interdependencia económica o la geopolítica, son ideas cada vez más difundidas y universales. Tomando las palabras de Castells en relación con este tema:

“la fusión de comunalismo e identificación lleva al reconocimiento de múltiples identidades en un mundo formado por distintas comunidades culturales. Esto equivale a reconocer el multiculturalismo como una tendencia decisiva de nuestro mundo interdependiente”.¹⁰⁴

Jenkins por su parte plantea esto desde otro punto de vista:

“en la época de la convergencia mediática, la participación de los consumidores se ha convertido en el problema conceptual fundamental: los guardianes tradicionales pretenden aferrarse a su control de los contenidos culturales, y otros grupos (los fans, los defensores de los derechos civiles, el movimiento del discernimiento cristiano) quieren dotar a los consumidores de las destrezas que precisan para construir su propia cultura.”¹⁰⁵

¹⁰³ CASTELLS, Manuel. Óp. Cit.

¹⁰⁴ Ídem.

¹⁰⁵ JENKINS, Henry. Óp. Cit. Pág. 207



Castells plantea que cuatro modelos culturales han surgido de la sociedad red: el consumismo, el individualismo en red, el cosmopolitismo y el multiculturalismo. Es posible atreverse a afirmar, a expensas del maestro catalán, que este es el modelo cultural de la convergencia.

A pesar de todo esto, muchos investigadores a nivel mundial han demostrado cómo los contenidos de origen local, los valores nacionales insertos en las producciones audiovisuales de los medios de comunicación, tienen la capacidad de sobreponerse a los contenidos globales con mayor fuerza, pues la mayoría de la producción cultural es aún más nacional y local que universal.

Esta lucha de fuerzas se expresa en muchísimos aspectos de los medios de comunicación, por ejemplo, muchas de las producciones televisivas y cinematográficas que tienen éxito en sus respectivos países de origen, son vendidas como franquicias y adaptadas a las realidades locales de decenas de países en el mundo. Es el caso del gran hermano o de telenovelas como Betty la Fea, esta última de origen colombiano, la cual se exhibió doblada o adaptada en más de 70 países, llegando inclusive al mercado norteamericano en donde se llamó Ugly Betty, captando allí, cerca de 16,3 millones de espectadores. Las empresas de producción audiovisual y las empresas de distribución de productos audiovisuales, trabajan a través de grandes redes que permiten la exportación y exhibición de estos productos a lo largo y ancho del mundo. Es posible afirmar que estas redes trabajan generando procesos que pueden considerarse manifestaciones del fenómeno de la convergencia.

Pero otra manifestación importante de este fenómeno de la convergencia surge del lado de las audiencias, a partir del movimiento y actuación de los fans que generan comunidades virtuales, a través de la red, las cuales actúan como grupos de difusión y masificación del producto audiovisual, pero también actúan a veces como grupos de control y de presión sobre los realizadores, con el objetivo de mantener o de quitar distintos elementos de la realización, e inclusive revertir decisiones de las productoras en relación con aspectos que no son del gusto colectivo.



“si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde del decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso invisible, los nuevos consumidores son muy ruidosos y públicos.”¹⁰⁶

Todos estos procesos pueden ocurrir gracias a que muchos de los medios de comunicación han estandarizado algunos elementos de su lenguaje y muchos de los procesos de producción, realización y funcionamiento. Manuel Castells plantea la existencia de ciertos protocolos de comunicación, generados al interior de un mundo multicultural, calificándolos de “prácticas transversales que se entrelazan con las prácticas incorporadas en cada uno de los modelos que he identificado”¹⁰⁷ (los cuatro modelos que se nombraron anteriormente). Dichos protocolos son: la publicidad, que se constituye en el conductor de los medios de comunicación en el mundo, presente en todas las culturas y soporte del capitalismo global; la generación y desarrollo de un lenguaje común a todos los medios, que se ha encargado de homogenizar los formatos y de crear nuevos híbridos; El Branding, que no es otra cosa que la generación de marcas, su recordación, su proyección y su impronta indeleble¹⁰⁸; y finalmente la construcción de lo que llama Castells un hipertexto digital en red constituido a partir de múltiples contenidos procedentes de todas las direcciones pero que comparten “patrones de conexión interactivos de todo el mundo con todo el mundo, induciendo una cultura común”.¹⁰⁹

¹⁰⁶ JENKINS, Henry. Óp. Cit. Pág. 28.

¹⁰⁷ CASTELLS, Manuel Óp. Cit.

¹⁰⁸ JENKINS, Henry. Óp. Cit. (Jenkins en su libro Culture Convergence, cita a Kevin Roberts, director general de Saatchi & Saatchi quien sostiene que el futuro de la relaciones de consumo está en las “marcas de amor”, que son más poderosas que las marcas tradicionales por porque inspiran el amor y el respeto de los consumidores.)

¹⁰⁹ CASTELLS, Manuel. Óp. Cit.



De todas formas en estos tiempos de la convergencia mediática, de la auto comunicación y la interactividad, la participación de los usuarios, receptores y consumidores ha terminado convirtiéndose en un asunto fundamental de carácter conceptual, que se discute permanentemente y que debe ser tomado en cuenta tanto por los realizadores y productores de los medios, como por los académicos y estudiosos del fenómeno de la convergencia. Hoy el receptor ya no es pasivo, tienen la opción como mínimo, de convertirse en emisor de mensajes. Esto ha incidido directamente en que ahora tengamos una audiencia que construye sus propios significados a partir de los flujos de información que le llegan, significados y simbolismos que son hoy una construcción colectiva, o como dice Castells:

“una producción interactiva de significado”...” una audiencia creativa, fuente de la cultura de la re mezcla que caracteriza el mundo de la autocomunicación de masas”.¹¹⁰

Décimos que el problema de la convergencia se nos presenta como un fenómeno cada vez más complejo, en la medida en que los desarrollos tecnológicos dieron paso a usos, modos y aplicaciones que permiten la aparición de múltiples expresiones culturales y sociales que a la larga han venido generando nuevas formas de comunicación y nuevas formas de conocimiento. En el primer caso, porque los sistemas actuales son altamente interactivos lo que permitió que la comunicación de masas se convirtiera poco a poco en algo nuevo que Castells llama auto comunicación, una forma comunicativa que ha permitido “multiplicar y diversificar los puntos de entrada en el proceso de comunicación”¹¹¹, lo cual ha permitido generar iniciativa y autonomía en los sujetos de la comunicación. Y en el segundo caso, por que las nuevas formas de comunicación han estimulado nuevos procesos cognitivos, nuevas formas de acceder al conocimiento y nuevos procesos de significación en la mente de las personas.

¹¹⁰ Ídem.

¹¹¹ CASTELLS, Manuel. Óp. Cit.



Para concluir este acercamiento al concepto de convergencia, vale la pena analizar la evolución que ésta tiene en la actualidad y que de alguna manera la proyecta a un escenario futuro. En una primera etapa la convergencia ha estado ligada al desarrollo de la red Internet, a la digitalización de los medios, al desarrollo del hipertexto como lenguaje y a la construcción de la interactividad como forma participativa de los usuarios. Podemos hablar ahora de una segunda etapa, la cual está y estará marcada por el desarrollo de la comunicación móvil, que se define por su capacidad de conectividad y de portabilidad. Francisco Vacas en el libro cuarta pantalla¹¹², que comparte con Roberto Igarza y Federico Vibes, plantea que la convergencia:

“ha encontrado en las comunicaciones móviles y en concreto en el celular del único elemento probatorio de su existencia, al menos hasta la fecha.”

Y si bien esta aseveración parece un poco exagerada, es probablemente a través de los dispositivos móviles y en particular a través del teléfono móvil celular, en donde la convergencia ha adquirido su máxima expresión.

Un teléfono móvil como se le conoce en Europa, o celular como se le conoce en América, sobre todo aquellos desarrollados a partir de la telefonía 2.5 GSM y 3GSM es un dispositivo que posee muchísimas más prestaciones que las de un teléfono fijo que permite la comunicación persona a persona. Algunos de estos dispositivos son verdaderas maravillas tecnológicas, dotadas de cámara fotográfica, cámara de video con conectividad múltiple y acceso a la red Internet, GPS (geoposicionador Global), videojuegos, brújula, inclinómetro, procesador de textos y adicionalmente han sido dotados de muchísimas aplicaciones de software que les permiten realizar una gran diversidad de tareas.

Vacas nos coloca de presente varios aspectos relacionados con la convergencia, la comunicación móvil y la industria audiovisual. Según lo plantea en su libro, surgen ya múltiples propuestas desde el sector de la producción de contenidos para Internet que

¹¹² VACAS, Francisco. IGARZA, Roberto. VIBES, Federico. *La Cuarta Pantalla. Marketing, publicidad y contenidos en la telefonía móvil*. Editorial Lectorum Ugerman. Buenos Aires, Argentina, 2008.



inciden o alteran las formas de consumo convencionales de los medios de comunicación. Para él es muy importante, tener en cuenta que:

“el móvil o celular es en la actualidad la única tecnología que comparten las distintas generaciones a los dos lados de la divisoria digital. Es más, se puede afirmar que es la primera que ha superado las tradicionales divisorias y barreras de entrada entre usuarios en torno al género, la educación, clase social e incluso edad y que reiteradamente han tendido segmentar el acceso a las nuevas tecnologías.”

Esto último es particularmente cierto en la medida en que la telefonía móvil es la tecnología de más rápida implementación y desarrollo en la historia de las comunicaciones humanas. Datos publicados en febrero del 2011, nos dicen que en el planeta el número de celulares existentes en manos de la gente se acerca a 5900 millones y la población total del mundo es de 7.000 millones de seres humanos, lo que nos coloca en una proporción cercana al 87% de cubrimiento.¹¹³

¿Qué es lo que trajo consigo la comunicación móvil que penetra a esa velocidad? ¿Cuál es el valor agregado que nos entrega el móvil que hace solo algunos años no existía y hoy la gente no puede imaginar la vida, el trabajo y hasta la diversión sin él?

Se podría afirmar que es la capacidad convergente de estos pequeños dispositivos, la integración en ellos de tantas funciones y posibilidades, pero probablemente lo que más valoramos en ellos es su conectividad, su capacidad de mantenernos “en línea” y su portabilidad, la posibilidad de llevarlos con nosotros sin sentir por ello que llevamos una carga adicional.

“Hoy en día lo que no se mueve no se vende, verdadera regla de oro que han aprendido los fabricantes, lo que les ha obligado a deshacerse de cables, esas baterías y puertos fijos de acceso. A la vez los proveedores de contenidos y servicios están empezando a asumir que la naturaleza de la oferta no puede estar determinada por una cobertura geográfica limitada.”¹¹⁴

Es probablemente la demanda de los usuarios lo que ha generado la integración de tantos servicios alrededor del teléfono móvil, de manera que es posible afirmar que

¹¹³ <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/2011/material/ICTFactsFigures2011.pdf>

¹¹⁴ VACAS, Francisco. IGARZA, Roberto. VIBES, Óp. Cit.



son los usuarios los que están configurando los procesos de convergencia actuales y forzando a fabricantes y proveedores a toda clase de alianzas, forcejeos y búsquedas de los nuevos nichos de mercado para la producción audiovisual, el ocio, y la multiplicidad de servicios de información que se demandan hoy en día a través de la comunicación móvil.

Carlos Scolari del Grup de Recerca d'Interaccions Digitals (GRID)¹¹⁵ de la Universitat de Vic plantea en algunos de sus escritos, que la hibridación y la aparición de lo que llama “especies bastardas” es una de las características más notorias de la producción audiovisual actual. Las formas de asumir actualmente los medios han llevado a la aparición de conceptos tales como “navegar”, “vivir en Second Life”, cambiar el texto por el hipertexto, y esto no son experiencias al azar, sino que por el contrario transforman nuestra relación con los medios. La hibridación es característica típica de la convergencia puesto que en el encuentro de medios lo que se ha producido es una remezcla. Hoy las narraciones son trans-mediáticas, pues trascienden a través de los medios y se insertan en un espacio que se encuentra suspendido entre varios de ellos al mismo tiempo mientras se adapta a todos ellos. Un programa o serie puede tener versiones diferentes para cada uno de ellos

Surge una pregunta, ¿Y cuáles son entonces los nuevos medios? Porque la fotografía existe desde hace ya 150 años y la televisión pasó ya del medio siglo de existencia de la misma forma que el cine es un abuelo centenario. Pues bien, si la digitalización fue el camino para el encuentro mediático, también permitió una transformación que dio a los medios existentes nuevas características y por tanto transformó sus usos y alcances, sus lenguajes y procesos de producción.

¹¹⁵ SCOLARI, Carlos. *Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo*. Felafacs. Revista Diálogos de la Comunicación, n°77, julio - diciembre 2008.



Los Nuevos Medios

La revolución causada por la computación en todos los ámbitos de la comunicación afectó tantos procesos al interior de los medios, que probablemente esta es la causa por la cual se comenzó a hablar de los nuevos medios. Aspectos tales como la captación, grabación o captura de información; la manipulación o procesamiento de la información capturada; el almacenamiento y archivo y finalmente la distribución y comercialización de los productos, se vieron notablemente transformadas. En otras palabras toda la cadena de producción realización de los medios vio cómo sus procesos y sus métodos se transformaban por completo.

En principio, como afirmarían muchos textos consultados sobre el tema, podría decirse que la interactividad y el carácter hipermedial son las características más sobresalientes de los nuevos medios. En relación con la primera podríamos afirmar que a diferencia de los medios analógicos, notoriamente unidireccionales, los nuevos medios digitales permiten de forma asombrosa la multi-direccionalidad de los mensajes y por tanto una participación mucho más amplia de todos los actores del proceso, que ahora se encuentran convertidos en un emisores-receptores. Se transformó su papel pasivo en uno potencialmente activo y participativo. En relación con la segunda característica, es importante resaltar la gran versatilidad que le ha permitido a los medios, confluente en el ordenador, el carácter digital de la información y por tanto la posibilidad de conectar y relaciona entre sí, imágenes, gráficos, sonidos, animaciones, videos, textos y otros elementos como las bases de datos. Los medios digitales tienden a la hipermedialidad, pues hoy medios como la prensa digital ya no son solo visuales, también incluyen videos o sonidos; y medios como la radio digital ya no son solo auditivos, incluyen imágenes, e incluso videos, en sus sitios web.

La obra de Lev Manovich, se ha convertido en un punto de referencia al tratar de definir los nuevos medios de comunicación y a la hora de hacer un recuento de sus principales características. La mayoría de los autores hacen referencia al carácter hipermedial e interactivo



de los medios digitales, pero Manovich prefiere apostar por otros puntos de vista a la hora de definirlos, volvamos sobre una cita ya presentada de su obra:

“Más que centrarnos en categorías conocidas, como la interactividad o el hipermedia, sugerimos una lista diferente, que reduce todos los principios de los nuevos medios a cinco: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y trascodificación cultural.”¹¹⁶

Resalta el autor como primer hecho importante, que todos los objetos de los nuevos medios están escritos de forma matemática, lo que les confiere una naturaleza similar. Cualquier objeto de información digital, ya sea fotografía, video, sonido, texto o animación, son prácticamente el mismo tipo de información, dígitos o Números. De este hecho se desprenden las dos características más relevantes; primera, que cualquier objeto digital se representa matemáticamente, algorítmicamente; y segunda, que este hecho le da a dichos objetos la posibilidad de ser altamente manipulables, o expresado de otra forma, se convierten en objetos programables.

La Modularidad, para Manovich tiene un gran parecido con las estructuras fractales, que se repiten de la misma forma, que se replican una y otra vez. La fractalidad tiene la característica de que sus estructuras al nivel micro, son similares a sus estructuras a nivel macro.

“Los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o scripts), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado. Los propios objetos pueden combinarse a su vez dando lugar a objetos aún más grandes; sin perder, ellos tampoco, su independencia. Por ejemplo:

“una «película» multimedia realizada con el popular programa Director de Macromedia puede constar de cientos de imágenes fijas, películas en QuickTime y sonidos que están

¹¹⁶ MANOVICH, Lev. Óp. Cit.



guardados por separado y que se cargan en el momento de su ejecución. Estas «películas» se pueden ensamblar dentro de una «película» más grande, y así sucesivamente”.¹¹⁷

Las dos características anteriores son llamadas por Manovich generales y afirma que son la base para otras tres que se desprenden de estas de manera lógica. Son ellas la automatización, la variabilidad y la trascodificación cultural.

La programación numérica y modular que tienen los objetos digitales, permite la automatización de muchas funciones y además permite que algunos aspectos del proceso creativo, también se automaticen. Es el caso de muchas de las funciones, filtros y herramientas de los programas de procesamiento gráfico, de video y de animación, que permiten aplicar efectos pictóricos, filtros o sistematizar acciones y tareas con solo dar una orden o un clic. Otro tipo de ejemplos pueden ser las formas automatizadas en las que los juegos de ordenador, se comportan y toman decisiones ante las acciones que realiza el usuario, o la programación de las bases de datos y correos electrónicos, que han sido pensadas para que identifiquen los comportamientos de los usuarios y respondan de acuerdo con ellos.

Una de las características más llamativas que describe Manovich es la de la variabilidad, consistente en la capacidad a partir de la automatización de múltiples variables o variantes de los objetos digitales. Esto significa que con muy poco esfuerzo y a partir de la aplicación de herramientas automatizadas, se pueden obtener muchas copias ligeramente diferentes de los objetos digitales. Por ejemplo, variantes en el color, o en pequeños detalles adicionales siguiendo el patrón original de dicho objeto. Los medios analógicos, se industrialmente, en masa, miles de ejemplares exactamente iguales. Los nuevos medios tienen la posibilidad de generar múltiples variaciones de los originales, inclusive de forma automática o con leves intervenciones de los autores o de los usuarios.

“En cambio, los nuevos medios se caracterizan por su variabilidad. (Otros términos que se suelen usar en relación con los nuevos medios y que pueden servir como sinónimos

¹¹⁷ MANOVICH, Lev. Óp. Cit.



apropiados de variable son mutables y líquidos.) En vez de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios normalmente da lugar a muchas versiones diferentes.¹¹⁸

Muchas de las características de Interactividad, no linealidad, hipertextualidad, personalización, escalabilidad, no son otra cosa que las formas que puede tomar la variabilidad de los objetos digitales.

La última de las características que define Manovich se llama la trascodificación y tiene que ver con la transformación que como consecuencia del uso de la digitalización, sufren todos códigos culturales, sociales y humanos, al transformarse o convertirse en códigos informáticos. A primera vista esto parece irrelevante, es tan sencillo como escanear una foto o un documento escrito. Sin embargo, tiene profundas implicaciones, pues códigos que anteriormente solo respondían a un tipo de categoría, ahora lo hacen a dos tipos de categorías, con un agravante, son categorías que funcionan dos planos diferentes.

El primero de dichos planos es social, cultural y comunicativo y es el que siempre han tenido dichos códigos y el otro es el plano de los códigos informáticos, al que ahora deben responder. Ya no son solamente objetos culturales, ejemplo una fotografía o una poesía, ahora son también objetos digitales, información alfanumérica y tienen que responder también a la lógica del lenguaje informático en el que han sido creados y almacenados. Los computadores hoy pueden crear, almacenar, desplegar y ejecutar “archivos” de muchos tipos, si los miramos como objetos culturales, podremos diferenciarlos y establecer categorías. Pero si los miramos como objetos informáticos, todos esos archivos comparten la lógica de los lenguajes computacionales y del funcionamiento de los computadores, lo que los liga a las normas computacionales que en un pasado, no existían para estos tipos de objetos culturales. Esta trascodificación, según el autor referido, tendrá profundas repercusiones en la cultura y en todos los objetos que hoy consideramos culturales y sociales.

¹¹⁸ MANOVICH, Lev. Óp. Cit.



Otro de los aspectos importantes que caracterizan el desarrollo de los nuevos medios es la aparición de la interfaz, que no es otra cosa que el dispositivo técnico y visual que relaciona al usuario con los ordenadores y los dispositivos de comunicación móvil. La interfaz es entendida como una “prótesis” o “extensión” del cuerpo, en ese sentido el ratón o mouse, lo mismo que el teclado o la pantalla forman parte de la interfaz de la computadora, permiten la comunicación entre el usuario y el procesador de la máquina. De esta forma todos los puntos de contacto de la computadora con el usuario, forman parte de la interfaz, aunque puede resultar de utilidad diferenciar los elementos físicos de la interfaz, tales como el ratón, el teclado o la pantalla, de las metáforas que se usan en la interfaz, tales como el concepto escritorio o el de papelera.

Por esto es que se habla de la interfaz gráfica de usuario y en este caso se hace referencia al software o dispositivo informático que permite la comunicación entre el usuario y la máquina y que determina las acciones que pueden realizarse a partir del software. En los orígenes de la computación la mayoría de las órdenes que se daban a la computadora para realizar tareas, se introducían a través del teclado y a través del uso de comandos que no eran otra cosa que combinaciones del teclado usando los lenguajes informáticos. Con la aparición de la interfaz de usuario, muchas de estas tareas se simplificaron convirtiéndolas en “acciones transparentes” para el usuario final, en otras palabras sólo dando clic sobre objetos virtuales se realizan acciones complejas tales como guardar información en disco duro, cortar, copiar o pegar objetos y otras muchas. En otras palabras la interfaz de usuario simplificó el uso de la computadora, lo convirtió en una tarea fácil para cualquier persona.

Sin embargo las implicaciones del desarrollo de la interfaz van mucho más allá de estos aspectos pues como nos dice Manovich, “en términos semióticos, la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes.”¹¹⁹ Por experiencia sabemos que los códigos no son neutros y por el contrario afectan y transforman el carácter de los mensajes, es decir, algunos mensajes

¹¹⁹ Ídem.



pueden facilitarse y otros pueden dificultarse a partir de la interfaz o a partir de los códigos que usa la interfaz. Los códigos llevan inmersos dentro de sí tanto un sistema lógico como el reflejo de la ideología de quienes los han creado, de forma que transmiten un modelo del mundo, una forma de concebir la realidad. Por eso cuando se usa un código para crear mensajes éstos serán limitados por esa forma de concebir la realidad, por ese modelo de el mundo que dicho código trasmite.

De acuerdo con esto, la interfaz y la relación que el usuario establece incide de alguna manera en la forma como el usuario entiende la computadora y en la manera como se relaciona con ella. Condiciona también la manera de abordar los objetos mediáticos a los que se aproxima a través de este medio. En el proceso de convergencia que ha generado la computadora, de alguna forma ha limitado o ha transformado las características originales de los medios que convergen en ella imponiéndoles su propia lógica.

La lógica de la computadora, la lógica del sistema operativo y su funcionamiento nos proporcionan y nos imponen un modelo el mundo. Usando palabras de Manovich:

“un sistema jerárquico de archivos presupone que el mundo se puede organizar con una jerarquía lógica a múltiples niveles. En cambio, el modelo de hipertexto de la World Wide Web organiza el mundo como un sistema no jerárquico, que está gobernado por la metonimia.”¹²⁰

En sus orígenes el ordenador era tenido como una máquina que permitía o facilitaba determinados tipos de trabajo, pero con la aparición de Internet y en especial de la World Wide Web, dicho carácter se transformó y ésta se convirtió principalmente en una máquina mediática que no solamente permitía crear contenidos, sino también almacenarlos, distribuirlos y acceder a través de ella a dichos contenidos y a otros medios. Sabemos además que el ordenador copo muchos espacios en el ámbito de las comunicaciones convirtiéndose en un equipamiento esencial en la realización y producción de bienes culturales, pero también en su difusión y consumo. Por lo tanto a medida que todos estos bienes culturales pasan a través de la computadora en estos dos

¹²⁰ ídem.



tipos de procesos los seres humanos vamos convirtiendo nuestra relación en una relación a través de la interfaz o como lo dice Manovich “*entrando en interfaz*”. Él la llama *Interfaz Cultural*, porque de alguna forma lo que se manipula a través de ella son objetos culturales tales como fotografías, imágenes, sonidos, música, películas y otros elementos de la expresión cultural. El ordenador dejó de ser una máquina de trabajo y se transformó en un medio que funciona a través de dicha interfaz cultural.

La historia de la Interfaz es corta, pues se remonta a solo dos o tres décadas, en las cuales se fueron desarrollando las metáforas y las formas visuales que la conforman hoy en día y que son la base de todas las interfaces que se usan actualmente, tales como las “ventanas” y su capacidad de solaparse, la representación icónica de objetos, la organización de contenidos en menús, etc. Sin embargo, se debe tener en cuenta que se basa necesariamente en el desarrollo de metáforas, formas de organizar el contenido, manejo del espacio y del tiempo, todas formas heredadas de otros medios y de otras tradiciones culturales como la palabra escrita, la pintura, la fotografía y el cine. De alguna forma el desarrollo de la interfaz ha pasado por etapas similares al desarrollo de los medios de comunicación. Inicialmente fue la palabra escrita y en ese sentido el desarrollo del hipertexto, lo que ocupó las etapas iniciales de la historia del computador y de la misma interfaz, pero posteriormente, el lenguaje cinematográfico o mejor dicho el lenguaje audiovisual, ha ido posicionándose cada vez más dentro de la evolución de la interfaz.

“Cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de una historia y de enlazar una experiencia con la siguiente se han vuelto la forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarnos con los datos culturales.”¹²¹

Un ejemplo de esto es el concepto de la cámara móvil, que en el cine consiste en desplazar una cámara por medio de una grúa o de algún tipo de Dolly, para que viaje o se desplace a través del espacio, dando al espectador la sensación de recorrer de manera aérea un lugar o de reconocer de manera móvil a un sujeto; en la interfaz este

¹²¹ Ídem.



concepto se ha retomado para ser usado por muchos programas, por ejemplo, los programas de animación para el diseño arquitectónico, o los programas de simulación, tales como los simuladores de vuelo, etcétera. En este mismo orden de ideas, también sería un ejemplo el concepto de la cámara lenta, una ralentización del movimiento, pero cuyo concepto se ha trasladado a distintos tipos de programas y aplicaciones en la interfaz. Como un ejemplo de elementos que han trascendido varias interfaces culturales, se puede hablar del encuadre rectangular, el cual ha llegado a la interfaz de la computadora a través del cine, quien a su vez la heredó en la pintura del renacimiento.

En el encuadre de la interfaz, de la misma manera que en el encuadre del cine, vemos solamente una parte del documento, pero de la misma manera que en el cine, en la interfaz nos beneficiamos de la movilidad del encuadre, es decir elegimos qué parte del documento ver a través de la movilidad del encuadre.

Al inicio del desarrollo de las interfaces, la metáfora principal fue la del escritorio, que aun se mantiene, por el hecho de que los ordenadores fueron usados como máquinas de trabajo en muchas tareas de oficina, sin embargo, a medida que evolucionaron hacia los años noventa y comenzaron a convertirse en máquinas mediáticas, se apropiaron de interfaces de otras máquinas tales como los reproductores de audio y video.

Esto llevo a que la evolución de las interfaces se debatieran entre dos extremos que a veces parecen irreconciliables: por un lado la interfaz como “tablero virtual de controles”, desde la cual y a través de íconos, el usuario toma decisiones en cuanto a la navegación y a las acciones que realizará con el software y por otro lado, la interfaz como espacio de inmersión mediática, tratando de reproducir la experiencia inmersiva de libros y películas. Muchas interfaces tratan de lograr equilibrio entre estos dos extremos sin olvidar que la coherencia es uno de los principios básicos que debe conservar. La mayoría de los usuarios busca de manera inequívoca los menús, los íconos, las ventanas de selección y otros elementos que se supone están en todas las interfaces del software moderno y que en todas ellas se parecen. A pesar de esto, el desarrollo de toda interfaz deberá buscar la creatividad y la originalidad para no caer de lleno en el estereotipo y poder innovar de alguna forma.



“el lenguaje de las interfaces culturales es un híbrido. Es una mezcla extraña y a menudo poco elegante entre las convenciones de las formas culturales tradicionales y las de la interfaz de usuario; entre un entorno inmerecido y un conjunto de controles; entre la estandarización y la originalidad”.¹²²

La relación de los seres humanos con las interfaces y a través de ellas con el mundo que nos rodea, se hace cada día más amplia y compleja. Cada vez usamos más aparatos que poseen interfaces para que podamos interactuar con ellos, es el caso de los ordenadores o computadoras, los reproductores multimedia, las tabletas y de una manera cada vez más extendida y compleja los teléfonos móviles. Manovich llama la atención sobre un hecho singular que ha ocurrido con la masificación de la computación y con su aplicación a múltiples actividades humanas, pues cada día usamos más el ordenador para aplicarlo a actividades tanto de trabajo como de ocio, lo que nos ha llevado a que esta clase de actividades tan diversas converjan en la misma interfaz, usen las mismas herramientas y por tanto las mismas metáforas de la interfaz gráfica de usuario. Hoy por hoy las computadoras usan un pequeño número de herramientas en un amplio número de programas, para la realización de un sinnúmero de actividades: cortar, pegar, copiar, borrar, grabar y buscar. Por esto es posible afirmar que la interfaz se ha convertido en un código semiótico de gran importancia y de amplias repercusiones al interior de la sociedad de la información. Por supuesto que tienen gran impacto, pero ¿cuál es ese impacto y de qué manera afecta y condiciona las manifestaciones culturales, artísticas, laborales y sociales? Las respuestas a esta pregunta son muy complejas, pero de una cosa es posible estar seguros, la separación de forma y contenido que ha sido discutida por muchos artistas a lo largo de la historia del arte, vuelve a ser objeto de discusión y se llega a la misma conclusión, el contenido y la interfaz si bien son dos cosas, se funden en una sola y no es posible separarlas.

Pero los alcances de la interfaz y los impactos que ha producido, superan ampliamente la relación con la computadora y con los dispositivos de comunicación móvil. Hoy la interfaz se ha convertido en un modelo de conocimiento, o como lo consideran algunos

¹²² Ídem



autores, incluso en un modelo mental antropológico-comunicativo, según lo expone el profesor Josep M. Catalá¹²³,

“la interfaz se convierte en un nuevo tipo de imagen que representa el modo de exposición característico de un modelo mental que paulatinamente se va imponiendo en lo que denominamos posmodernidad.”

Este autor nos entrega una perspectiva muy interesante de las transformaciones que está induciendo la interfaz en nuestra relación con el conocimiento, pues según nos plantea, el problema no se reduce a una simple relación entre el usuario y el aparato, sino a un impacto que se produce a nivel del pensamiento en su relación con el conocimiento y la realidad, que para Catalá, se materializa en un determinado “espacio visual virtual con propiedades interactivas, cuyo alcance es a la vez ético, estético y antropológico”.

El estudio de su impacto en los nuevos medios de comunicación, en las ciencias y las artes, debe abordarse de una manera muy amplia, pues lo que él llama la forma interfaz es una problemática muy compleja a nivel epistemológico, tecnológico, psicosocial, ético y estético. De hecho Catalá, basado en las teorías de la complejidad planteadas por Morín, que dicen que la realidad se explica y se comprende simultáneamente desde todas las perspectivas posibles y que un fenómeno específico puede ser explicado y analizado por medio de las más diversas áreas del conocimiento mediante el entendimiento transdisciplinar, cree que las ciencias de la comunicación son hoy en día una ciencia de la complejidad y se hallan en una situación de privilegio para encarar el estudio de todos los procedimientos comunicativos en su globalidad. Esto, según Català, convierte la comunicación en una ciencia que es más epistemológica que ontológica, es decir, más una ciencia del “cómo” que una ciencia del “qué.”

Si se comprende la interfaz como un concepto más amplio que el del simple dispositivo de comunicación con la máquina, y lo entendemos en el sentido en que lo dice Català, como un “espacio de relaciones que aparece cuando diferentes partes activas

¹²³ CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. Óp. Cit.



confluyen en un punto”¹²⁴ estaremos acercándonos el concepto de la interfaz como modelo de conocimiento, que se expresa visualmente a través de la metáfora de la interfaz gráfica en los computadores y los dispositivos de comunicación móvil, pero que se expresa como forma de acercarnos a la realidad, como forma de conocer el entorno que nos rodea, como forma de relacionar los distintos campos del saber y organizar a partir de esto categorías para entender la compleja realidad que nos rodea.

Català nos habla de tres modelos mentales en la historia de occidente, el primero de ellos es el teatro, proveniente de la tradición cultural griega y sintetizada como modelo mental por Platón, cuando hizo referencia a su famosa caverna; el segundo modelo mental es el de la Cámara oscura, el cual llega a su síntesis a través del cine y del lenguaje cinematográfico; y el tercer modelo mental, actualmente en formación, es la interfaz, que este autor la define como la forma que adopta la comunicación una vez que se supera la distancia entre el espectador y el medio, existente en los modelos anteriores y se transforma en un espacio dispuesto para las relaciones, en otras palabras para lo que hoy llamamos interactividad. El componente más importante de la interfaz es dicho espacio relacional, mucho más que los componentes físicos de la interfaz tales como el teclado o el ratón, pues es en ese espacio donde se materializan dichas relaciones. Los dispositivos físicos en realidad son un apoyo y pueden intentar reproducir las funciones del espacio relacional, pero como Él lo dice *“lo primordial es el espacio relacional en sí.”*

En relación con la interfaz también vale la pena destacar, que al hablar de interfaz se hace referencia a tres cosas diferentes pero relacionadas entre sí. En primer lugar se hace referencia a los múltiples dispositivos técnicos que pueden conectarse a un ordenador para el ingreso y salida de datos, tales como un teclado, una cámara Web, un scanner o una pantalla; en segundo lugar se hace referencia al espacio visual cognitivo que permite la relación entre el usuario o los usuarios y el funcionamiento del ordenador mismo, o sea el espacio semiótico y simbólico desarrollado a partir de

¹²⁴ Ídem.



íconos y signos con el cual interactuamos para operar la máquina; y en tercer lugar el concepto de interfaz se convierte en un modelo de conocimiento, pues se constituye a partir del:

“hecho de que esta nueva forma de relación entre la tecnología y el ser humano se convierte en un modelo mental antropológico que acoge en su seno una nueva visión de la comunicación humana.”¹²⁵

Dicho espacio relacional se transformó por completo a partir del desarrollo de la interfaz. Anteriormente existía el espacio de la obra y el espacio del espectador, si bien uno en función del otro, la relación se establecía desde un punto de vista completamente subjetivo, la construcción simbólica y significativa realizada por el espectador a partir de lo expuesto en la obra. Hoy, la relación es dinámica, cambiante y abierta a la participación de un espectador, ahora transformado en usuario y a veces en actor de la misma obra.

Las ciencias de la comunicación se encuentran en una posición inmejorable para negociar los vínculos que unen a las distintas disciplinas y el consiguiente flujo de conocimientos que deban transitar entre unas y otras, constituyendo así espacios de mediación en donde cada disciplina aporte lo necesario para que en el encuentro con las otras, nazcan nuevas perspectivas para el conocimiento común. En relación con esto, afirma el profesor Català:

“quiero por tanto, dejar constancia, una vez más, de la coincidencia de intereses que existe entre la necesidad contemporánea, tanto social como académica, de un determinado estilo de pensamiento, nuestra disciplina en concreto, las ciencias de la comunicación, y un modelo mental, la interfaz, sintetizado en un dispositivo tecnológico, la interfaz del ordenador, de vastas implicaciones.”¹²⁶

¹²⁵ Ídem.

¹²⁶ Ídem.



Dispositivos O Medios Móviles

Antes de la llegada de la década de los años cincuenta, un radioreceptor era un aparato del tamaño de un escaparate pequeño, que generalmente ocupaba un espacio en el comedor o en la sala de una casa y estaba allí para que todos los habitantes de la morada pudieran escuchar la programación que se emitía. Pero en el año de 1947, tres ingenieros de la compañía AT&T inventaron un pequeño dispositivo llamado el transistor. Solo algunos años después, los radiorreceptores podían llevarse en los bolsillos y se volvieron portables. Desde aquella época y pasando por toda la fiebre de la miniaturización de todos los objetos y aparatos, ese invento, nos ha permitido lo que hoy llamamos equipos o dispositivos móviles. Cientos de aparatos diferentes que cumplen muchos tipos de funciones en la vida diaria, en particular, nuestro interés se centra en aquellos que sirven al proceso de la comunicación humana y que podemos llevar con nosotros mismos para divertirnos, comunicarnos y registrar todo tipo de información.

Los profesores Juan Manuel Aguado e Inmaculada José Martínez, de la Universidad de Murcia, se han planteado de manera muy clara el asunto alrededor de estos nuevos medios, particularmente en relación con los conceptos de “Medio” y “Móvil”, para establecer categorías concretas a la hora de abordar su estudio.

“La euforia conceptual que a menudo acompaña a los desarrollos tecnológicos que tienen impacto en los procesos culturales cotidianos exige algunas precisiones a la hora de usar el término «medio» en relación al dispositivo móvil, así como a la hora de usar el término «móvil» en relación con los medios.”¹²⁷

Se preguntan ambos autores, si refiriéndose al concepto de móvil, ¿no lo es un radioreceptor de bolsillo, un computador portátil, un discman, o una cámara fotográfica convencional, lo mismo que un teléfono celular? Y en respuesta a este interrogante, nos dicen que el solo hecho de la “portabilidad” de un objeto, no lo incluye dentro del concepto actual de dispositivo móvil. Para que un objeto tenga la característica de “móvil”,

¹²⁷ AGUADO, Juan Manuel, MARTINEZ, Inmaculada José. Óp. Cit. Pág. 189



entonces, debe responder a la conectividad permanente o su permanencia en red que actualmente es lo que valoramos. Por esto para Aguado y Martínez, lo son *“específicamente aquellos medios que proporcionan acceso directo, inmediato y continuado a contenidos o servicios independientemente del lugar y del momento.”* Todo lo que suponga, un acceso diferido en tiempo y espacio a contenidos o servicios a través de los dispositivos móviles, son considerados, según los autores, como características secundarias y complementarias de la condición de Dispositivo Móvil.

Y complementando su idea, plantean que los conceptos de “Medio Móvil” y “Comunicación Móvil”, no pueden ser solo conceptos derivados del teléfono móvil, sino que son categorías que se derivan del uso de dichos dispositivos al consumo mediático.

“... ubicuidad, conectividad continua y a demanda y funcionalidad sensible al contexto y al usuario. Precisamente la elevada adaptabilidad de los contenidos y los ritos de consumo al contexto y al usuario es lo que constituye el factor diferencial del término.”¹²⁸

Finalmente, los autores, al terminar de precisar estos dos conceptos, hacen referencia a la importancia de comprender el término “medio”, como algo más que un simple dispositivo tecnológico. Es decir, no privilegiar los aspectos tecnológicos en detrimento de los aspectos sociales, culturales e institucionales que deben formar parte de dicho concepto, pues como se planteaba al inicio de este trabajo, un medio se conforma con un dispositivo tecnológico que sirve de vehículo y un lenguaje que utiliza dicho vehículo. La interacción, los aspectos culturales, sociales e institucionales, constituyen o por lo menos permiten la construcción del lenguaje.

Otro concepto asociado a los dispositivos móviles con conectividad es el de plataforma. Hoy por hoy, en la medida en que los dispositivos que poseen conectividad hacen parte de un sistema interconectado que permite a sus usuarios estar en línea, toma forma el concepto de plataforma, para hablar de espacios donde se soportan procesos de comunicación que son cada vez más complejos. En esta medida, los sistemas de

¹²⁸ ídem.



telefonía móvil, los portales hospedados en distintos servidores de la red Internet, y otros sistemas, se convierten en “plataformas” para la producción y difusión de productos audiovisuales, con toda la connotación de este término. Son el soporte, la base desde la cual funciona el sistema, le proveen el apoyo y aglutinan los elementos de dicho sistema.

Como vemos, no cuesta mucho definir los dispositivos móviles desde el punto de vista técnico y desde el punto de vista de su uso práctico, sin embargo los dispositivos de comunicación móvil son hoy en día mucho más que simples objetos o aparatos que nos permiten una multiplicidad de acciones o funciones. Hoy los dispositivos de comunicación móvil se han convertido en objetos culturales, han adquirido el estatus de herramientas con las cuales se construye la cultura, se transforma la realidad, se construye la identidad y todo esto tiene un profundo impacto cultural y social. Se han convertido en parte de nuestra vida cotidiana, transforman diariamente los espacios de intercambio e integración social y están transformando muchas de nuestras costumbres, ritos y modos de intercambio e interacción social.

Ningún otro tipo de tecnología en la historia de las comunicaciones y probablemente la historia humana, ha tenido una difusión tan extendida y tan vertiginosa. El teléfono móvil celular tiene sus antecedentes históricos hacia la mitad del siglo XX, pero es hacia el año de 1981 cuando Motorola desarrolla el primer sistema de telefonía celular como lo entendemos hoy en día y solamente hasta la siguiente década que se desarrollan los sistemas comerciales de telefonía móvil. En sólo 20 años pasamos de una tecnología a la que tenían acceso algunos privilegiados, a convertirse en la tecnología de comunicación más masificada que existe o ha existido. Según el informe “*THE WORLD IN 2011: ICT Facts and Figures*”¹²⁹, producido por la Unión Internacional de Telecomunicaciones, una organización de las Naciones Unidas para las tecnologías de la información y las comunicaciones, para finales del año 2011 había en el mundo cerca de 5900 millones de líneas de telefonía móvil, de los cuales más el 45% eran suscripciones de telefonía 3G o

¹²⁹ <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/2011/material/ICTFactsFigures2011.pdf> Agosto 14 de 2011.



superior. Esto significa que el 90% de la población mundial y el 80% de la población rural, poseen hoy en día algún tipo de tecnología de comunicación móvil. También nos dice el informe que la transición del sistema de telefonía 2G al sistema de telefonía 3G avanza de manera vertiginosa, pues ya hoy en día 159 países ofrecen telefonía móvil de estas últimas generaciones. Existen además un pequeño grupo de países pioneros que han iniciado ya su evolución hacia los sistemas de telefonía 4G. Otros datos importantes que nos entrega el informe son por ejemplo: más de 4.000 millones de esas líneas se encuentran en países en desarrollo; se calcula que durante el año 2011 se produjeron 6,1 billones de SMS o mensajes de texto, lo que nos muestra que en el mundo se escriben cerca de 200.000 mensajes de texto cada segundo.

Así, se podría continuar citando muchísimos datos asombrosos que posee el informe, lo que no hace otra cosa que demostrar el impacto y la rapidez con la que se han adoptado las tecnologías de comunicación móvil. Hoy en día tanto los teléfonos móviles, como los demás dispositivos de comunicación móvil, poseen varios tipos de conectividad, como por ejemplo teléfonos de última generación que pueden funcionar en varias bandas (GSM 850/900/1800/1900. 3G 850/900/1700-2100/1900/2100 (WCDMA + HSDPA + HSUPA) y poseer simultáneamente GPS, UMTS, GPRS, EDGE, BLUETOOTH, conexión infrarrojo, puertos USB y conexión WI-FI¹³⁰.

Todas estas impresionantes capacidades, lo mismo que su portabilidad y usabilidad, están causando una revolución y una transformación en las comunicaciones humanas, como no había conocido el ser humano en su historia. Sabemos que este proceso está ocurriendo, aunque aún no podemos dimensionar sus verdaderos alcances y sus múltiples consecuencias. Al respecto de todo esto, Aguado y Martínez nos dicen:

“por su profunda integración social como objeto cultural cotidiano y por su vertiginoso desarrollo como plataforma de comunicación y acceso a contenidos, los móviles aparecen hoy como un territorio de encuentro entre lo público y lo privado, entre el mercado y los ritos sociales de interacción, entre la comunicación interpersonal y el consumo cultural, entre lo simbólico (identidad) y lo práctico (uso), entre la promesa (el mundo en tu

¹³⁰ Configuración técnica del Teléfono Móvil Nokia N8



bolsillo) y la realidad que marcan las nuevas culturas móviles (mensajes de texto y multimedia, redes sociales, ocio privado nomádico y ocio social compartido, intercambio de imágenes y archivos, personalización, blogs móviles, etc.).¹³¹

En otras palabras, interpretando lo que estos dos autores plantean en el párrafo anterior, las transformaciones son profundas porque afectan casi todos los ámbitos y facetas de la comunicación y de la cultura en nuestro mundo actual. Es importante entonces precisar un poco el alcance de estas transformaciones.

En relación con los dispositivos móviles como objetos culturales, casi todos los autores consultados coinciden en decir que la irrupción de la comunicación móvil en el entorno social ha transformado por completo los comportamientos de los usuarios y el manejo de los espacios públicos. Estas grandes potencialidades de los dispositivos móviles han hecho que les usemos para múltiples actividades y para muchos objetivos, desde la simple comunicación telefónica de los usuarios, hasta actividades lúdicas, juegos, registro de información, fotografías, videos, mensajes de texto y muchas otras actividades. Son objetos multifuncionales, muy pequeños y portables, lo que nos ha permitido que los llevemos siempre con nosotros, pero a su vez que nos hayamos convertido en dependientes de ellos. Aún así:

“las posibilidades técnicas del móvil no explican por sí solas el porqué millones de personas de distintos países y culturas pasaron de no tener móvil a no poder imaginar vivir sin él.”¹³²

Todas estas posibilidades nos indujeron a profundos cambios en nuestras necesidades, en nuestras prioridades de comunicación, en los usos y aplicaciones que damos a la tecnología y eso terminó por afectar todos los ámbitos sociales, culturales y comunicativos de la sociedad actual.

¹³¹ AGUADO, Juan Manuel, MARTINEZ, Inmaculada José. Óp. Cit. Pág. 189

¹³² VACAS, Francisco. IGARZA, Roberto. VIBES, Federico. *La Cuarta Pantalla. Marketing, publicidad y contenidos en la telefonía móvil*. Editorial Lectorum Ugerman. Buenos Aires, Argentina, 2008. las



En su libro *Comunicación Móvil y Sociedad*, Castells, Fernández, Ardevol y otros, dedican un capítulo a la diferenciación social entre los usuarios de la comunicación inalámbrica y una de las categorías es el género, en él, se preguntan si el uso de la comunicación móvil está transformando el estatus de las mujeres en el mundo.

“Donde los niveles de difusión de las tecnologías de comunicación móvil son altos, las diferencias de género se reducen.”¹³³

Según los datos recolectados en muchos países del mundo, el uso de las tecnologías móviles por parte de la población femenina ha igualado y en muchas partes ha sobrepasado al uso de ésta por parte de la población masculina. A través del uso las tecnologías de comunicación móvil, sectores de la población tradicionalmente excluidos como las mujeres, principalmente en países en desarrollo, pueden acceder a información e incluso a conexiones que les permiten transformar sus condiciones familiares, laborales y sociales. Esto, en países desarrollados en donde la población femenina ya tiene asegurados sus derechos, puede parecer irrelevante pero en muchos países en desarrollo y en muchas regiones del mundo en donde las mujeres dan esa lucha, las tecnologías de comunicación inalámbrica representan una posibilidad de cambio en la situación de estas minorías marginadas.

Uno de los aspectos más curiosos, en lo que hace referencia a las transformaciones culturales y sociales inducidas por la comunicación móvil, es el concepto de seguridad que hoy en día aducen millones de usuarios en relación con sus dispositivos. Muchas personas consideran que llevar un teléfono móvil les provee de seguridad en un viaje, en sus desplazamientos cotidianos, en las posibilidades de interconexión familiar y ante la posibilidad de buscar o dar solución a las problemáticas que se presentan en la vida cotidiana en relación con dicha seguridad. Rakow y Navarro, citados por Castells y otros, concluyeron que:

“aparentemente la tecnología del teléfono celular aporta una solución a los problemas importantes a los que se enfrentan las mujeres de clase media de las zonas residenciales:

¹³³ CASTELLS, Manuel, FERNANDEZ, Mireia, LINCHUAM QIU, Jack, SEY Araba. *Comunicación Móvil y Sociedad: Una perspectiva Global*. Editorial Ariel S.A. Barcelona, 2006.



el problema de la seguridad y la precaución en una sociedad inmóvil y violenta y el desempeño de las responsabilidades familiares por encima de las barreras del tiempo y el espacio.” “en esencia, el uso de los teléfonos móviles permite a los hombres extender el alcance del mundo público a su vida personal, mientras que las mujeres lo utilizan para extender el alcance de sus vidas privadas al mundo público.”¹³⁴

También hay quienes plantean que en los inicios del desarrollo de los teléfonos móviles, éstos se ofrecían como símbolos del poder sexual masculino, sin embargo a medida que las tecnologías móviles se extienden, las diferencias de género se hacen cada vez más irrelevantes.

Sea como sea, los dispositivos móviles son ya más que simples objetos, se integran en nuestras vidas, las personas empiezan a considerar a sus dispositivos móviles como parte de su indumentaria personal, e inclusive su personalidad. El mercado responde a esta situación al ofrecer miles de posibilidades de “personalización” de los dispositivos a través de los colores, los fondos de pantallas personalizables y la gente genera sentimientos en relación con ellos. No es extraño escuchar en el mundo actual, que muchas personas tienen sentimientos de pérdida o de abandono cuando extravían su móvil o cuando le han olvidado en algún sitio.

Sin embargo, también hay quienes consideran que los dispositivos móviles acarrear aspectos negativos y alteran normas y comportamientos sociales que son antiguos y que ya estaban resueltos. James E. Katz, plantea en su artículo *Cuestiones Teóricas en Torno a Medios Móviles y Comunicación*, que:

“la comunicación móvil privilegia el distante sobre el otro co-localizado, dando como irónico resultado una tensión continua al estar en alguna parte sin importar dónde pueda uno estar físicamente. Sugerí que el uso dinámico del móvil puede actuar como elemento corrosivo en las relaciones sociales cercanas y, de hecho, lo mismo sugieren las 2000 encuestas nacionales realizadas para ese trabajo en la que uno de cada siete encuestados

¹³⁴ Ídem.



manifestaba que el teléfono móvil reducía la calidad de sus relaciones sociales (Katz y Rice, 202)”¹³⁵

En general múltiples rutinas que conforman la cotidianidad de la gente están cambiando, rutinas relacionadas con el trabajo, la familia, las relaciones sociales, el ocio y en general la construcción de simbolismos y significados, se han visto transformados por la influencia de la comunicación móvil. Las relaciones de trabajo son uno de los aspectos que más profundamente se han transformado durante los últimos años producto del uso de las tecnologías de comunicación móvil, dadas las amplias posibilidades de coordinación a distancia y en tiempo real de múltiples tareas laborales. Hoy muchos empleados pueden permanecer en contacto permanente con su empresa, consultar decisiones, enviar y recibir información para la toma de decisiones y como resultado todo esto es posible reprogramar el día de trabajo sobre la marcha, ya que:

“la tecnología móvil conecta los diversos contextos creando un escenario extensivo de trabajo que comparte una lógica en red común.” “Por tanto, la movilidad se organiza sobre el terreno, lo que permite una mayor flexibilidad de los procesos de trabajo que respondan mejor a las circunstancias cambiantes.”¹³⁶

Sin embargo, a los aspectos positivos anteriormente nombrados, también se suman aspectos sobre los de la gente hoy se siente agobiada y los ve como un consecuencias negativas de la comunicación móvil. Por ejemplo, la conectividad permanente puede redundar en el hecho de que los trabajadores terminan encontrándose disponibles para su empresa las 24 horas del día, en otras palabras se desdibujan las fronteras entre los horarios laborales y los horarios personales. En la medida en que muchas de las actividades laborales se realizan hoy a través de los dispositivos móviles y de la conectividad en red permanente, muchas de estas actividades se trasladan fácilmente a horarios en los cuales la gente teóricamente está en horas de descanso.

¹³⁵ KATZ, James E. *Cuestiones Teóricas en torno a Medios Móviles y Comunicación*. En AGUADO, Juan Manuel, MARTINEZ, Inmaculada José. *SOCIEDAD MOVIL. Tecnología, Identidad y Cultura*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, 2008. Págs. 21 – 35.

¹³⁶ CASTELLS, Manuel, FERNANDEZ, Mireia, LINCHUAM QIU, Jack, SEY Araba. Óp. Cit.



Las relaciones familiares y personales también han sufrido profundas transformaciones de la mano de la comunicación móvil. Al respecto Castells, Fernández y otros nos dicen:

“...dado que la familia contemporánea toma la forma de una red micro distributiva con multitud de desplazamientos y con un alcance translocal y, en ocasiones, transnacional, en todo el mundo se han adoptado tecnologías móviles en el ámbito de la familia. Debe resaltarse que esta demanda de comunicación móvil hace tiempo que existe, ya que los miembros de la familia desean estar siempre en contacto y ajustar continuamente sus actividades para asegurar el funcionamiento de la unidad familiar. Por tanto, como las nuevas tecnologías ofrecen nuevas posibilidades de coordinación y de apoyo social, son adecuadas por su capacidad de reforzar las relaciones familiares existentes sin necesidad de recurrir a transformaciones revolucionarias.”¹³⁷

Históricamente, las familias han mantenido poco alterados los procesos de coordinación para funcionar como núcleo, pero a partir de los cambios socio-económicos en el último siglo, y especialmente con el ingreso del género femenino al mercado laboral, las dinámicas familiares se vieron notoriamente alteradas. Los hijos de hoy pasan mucho más tiempo solos, sin la vigilancia de sus padres, y la llegada de las tecnologías de comunicación móvil se ha convertido en una herramienta útil para los padres en la tarea de controlar el desplazamiento de sus hijos, los lugares que éstos visitan, los horarios que manejan, etc. Existe un aspecto que puede observarse en relación con la familia y los dispositivos móviles, a mayor ocupación y ausencia de los padres, más temprana es la adopción de dispositivos móviles por parte de los hijos.

Como ya se ha dicho con anterioridad, las transformaciones son un entramado de aspectos negativos y positivos, y en las relaciones familiares y personales la comunicación móvil juega un papel transformador para bien y para mal. Un dispositivo móvil puede servir para procesos de microcoordinación, pero también la gente puede sentirse vigilada, asediada e incluso acosada por un miembro de su círculo social, pues:

¹³⁷ Ídem.



“aunque las relaciones íntimas puede salir reforzadas gracias al aumento de comunicación, en otras ocasiones el uso intensivo puede conducir al debilitamiento de los lazos comunales más allá del grupo más íntimo de amigos”¹³⁸

Lo que se relaciona con la etiqueta y el uso de dispositivos móviles, es motivo de discusión en muchas partes del mundo. Como usamos los dispositivos móviles en los teatros, las reuniones, los ritos religiosos, los transportes públicos y muchos otros lugares en donde éstos pueden convertirse en fuentes de distorsión o en molestia para las demás personas. Es común escuchar decir, generalmente personas de más edad, que las normas de urbanidad y el comportamiento en sociedad, parecen haber desaparecido en la presencia de los dispositivos móviles. Hoy existen teatros, centros de eventos y convenciones, y diversos tipos de reuniones y actividades sociales en donde se limita o se prohíbe el uso de dispositivos móviles. Cantidad de empresas tratan de regular el uso de estos dispositivos en horas laborales y en reuniones o juntas, ya que en muchas ocasiones este tipo de actividades se han visto literalmente impedidas por el uso indiscriminado de teléfonos móviles por parte de los asistentes. Existen también países en donde se limita su uso en determinados lugares por asuntos de seguridad, por ejemplo, en Colombia, se ha prohibido el uso de dispositivos móviles de comunicación en las entidades bancarias, ya que la policía ha detectado modalidades delictivas tales como el *fletéo*, consistente en un aviso que a través de un teléfono móvil, da una persona al interior del banco a otro delincuente que se encuentra fuera, sobre una persona que ha hecho un retiro bancario y sale con una gruesa suma de dinero, la persona es seguida y posteriormente asaltada. También por aspectos de seguridad se limita el uso de dispositivos móviles en aviones, aeropuertos, zonas militares o de policía, ayuntamientos y otros lugares públicos.

En muchos otros aspectos nuestra realidad ha cambiado a partir de las tecnologías de comunicación móvil, es el caso de todo tipo de transacciones comerciales que hoy pueden hacerse gracias al móvil; actividades de consulta y participación ciudadana en el caso de los gobiernos y los ayuntamientos; servicios de información y guianza turística a

¹³⁸ ídem



través del uso de las técnicas de realidad aumentada y o una amplia variedad de servicios y ofertas comerciales nuevas que día a día se ponen al alcance de los consumidores, tales como juegos, sexo virtual, compra de ofertas vía móvil, compra o reserva de boletas para eventos, etc.

Para el desarrollo de esta tesis, vamos a centrar la atención solo en algunos de estos equipos móviles portables, particularmente en aquellos que pueden reproducir video, animación y sonido y archivos multimedia, pues queremos indagar sobre las transformaciones del lenguaje audiovisual, a partir de surgimiento del “audiovisual para el móvil”. Nos referimos concretamente a todos aquellos equipos y aparatos que tienen entre sus funciones la reproducción del video, tales como los teléfonos móviles (celulares), los reproductores de multimedia MP4, y tipo Ipod, las notebook, y las netbook, las tabletas y otros dispositivos de este tipo.

Resulta interesante hacer una descripción caracterizando cada uno de estos tipos de equipos y de las principales funciones que pueden realizar. Iniciamos con el teléfono móvil, quizá uno de los objetos tecno-culturales que ha sufrido la mayor transformación que se conozca en muy pocos años.

Tradicionalmente un teléfono no era otra cosa que un equipo dotado de un micrófono y un audífono, además de una volante capaz de marcar un determinado número de combinaciones de los dígitos básicos entre el 0 y el 9, conectado a una red alámbrica fija que a través de centralitas podía comunicar a cualquier teléfono de la red con cualquier otro y únicamente entre 2 de ellos, Sin embargo con la invención en la década de los ochenta del teléfono móvil o celular como también se le conoce, este medio de comunicación inicio una increíble y acelerada transformación que habría de convertirlo en un hiper-dispositivo con decenas de funciones diferentes y varias formas de conectividad.

En términos generales, estos dispositivos se han convertido en pequeños microcomputadores con múltiples funciones de acuerdo con el tipo de sistema



operativo con el que hayan sido dotados. La siguiente es una descripción sistematizada de las principales características de la mayoría de estos dispositivos.

Tipos de conectividad: La gran mayoría poseen conectividad a diferentes bandas de telefonía móvil (GSM 850/900/1800/1900. 3G 850/900/1700-2100/1900/2100 (WCDMA + HSDPA + HSUPA), y otros tipos de conectividad inalámbrica (GPRS, GPS, UMTS, EDGE, Bluetooth, Infrarrojo, WIFI) y también poseen puerto USB, que permite conexión directa con el ordenador.

Memoria y capacidad de Almacenamiento: La mayoría poseen capacidades de almacenamiento interno que van desde los 250 MB hasta 4GB. Sin embargo existen algunos modelos como el Nokia N8, el Samsung Galaxy SII o el Iphone de Apple que poseen memorias internas desde 8 hasta 64 GB. La gran mayoría de los dispositivos poseen ranuras de expansión que permiten la incorporación de tarjetas externas de hasta 32 GB (Micro SD o M2)

Sonido: Casi todos estos dispositivos reproducen sonido estereofónico a través de auriculares o de interfaces de sonido que se conectan a puertos USB o a conectores de audio. También pueden reproducir sonido a través de altavoces.

Pantallas: En los dispositivos móviles tenemos como característica definitoria el pequeño tamaño de las pantallas, la mayoría de las cuales tienen resoluciones que van desde las más pequeñas con tamaño de 320 X 240, hasta las de mayor resolución, con 960 X 640. (otras resoluciones: 640 x 340, 480 x 360, 480 x 640, 360 x 240, 480 x 320). En cuanto a la resolución del color, las hay que reproducen solo 256 colores, otras que pueden reproducir 64000, hasta las que pueden reproducir 16 millones de colores. Muchas de ellas son actualmente pantallas táctiles con una calidad que poco tiene que envidiar a las grandes pantallas de LCD

Otras prestaciones y Funciones: Marcación por Voz, sintonizador de Radio, directorio telefónico, agenda, calculadora, reloj, calendario, convertidor de moneda, cronometro, envío de mensajes de texto (SMS), envío de mensajes multimedia (MMS), correo electrónico, Chat, Juegos.



Capacidades Multimedia: La gran mayoría de los dispositivos poseen cámara fotográfica y cámara de video, grabador de voz, videollamada, reproductor de música (generalmente en formato MP3), reproductor de videos, navegador Internet y videojuegos.

Un segundo tipo de dispositivo móvil, son los PDAs, sigla derivada del Ingles **Personal Digital Assistant** (Asistente Digital Personal), que no son otra cosa que la evolución que han tenido las agendas digitales diseñadas en la década del los años 70, convertidas hoy, literalmente, en computadores de bolsillo. La mayoría de estos dispositivos pueden descargar y ejecutar archivos de texto, gráficos, datos, fotografías y videos, pueden gestionar correos electrónicos y algunas hasta navegar en internet.

Su historia se remonta a la década del los años 70 cuando al inicio de los equipos electrónicos, se desarrollaron las primeras calculadoras y agendas electrónicas de bolsillo, objetos muy apreciados por los hombres de negocios en todo el mundo. En la década de los años 90 las empresas Atari y Apple lanzan al mercado dispositivos que comienzan a conocerse como PDAs y si bien al principio tuvieron muchos problemas de funcionamiento e imprecisión de los servicios y funciones ofrecidas, ya desde sus inicios podían tener pantalla sensible al tacto, conexión a una computadora para sincronización, interfaz de usuario especialmente diseñada para el tipo de máquina, conectividad a redes vía módem y reconocimiento de escritura.

En 1995 hace aparición la marca Palm, que se posiciona fuertemente en los mercados con sus productos, hasta convertir su marca en un nombre genérico de dichos dispositivos. En el año 2000, Windows desarrolla el sistema operativo Windows CE y en el 2003 el Windows Mobile, lo que dota a estos dispositivos de grandes prestaciones de conectividad y funcionamiento sincronizado con las computadoras de escritorio y los portátiles. Los últimos modelos de los años más recientes han incorporado todo tipo de servicios y prestaciones, entre los cuales destacan varios tipos de conectividad, tales como Bluetooth, WI-FI, GPS, conexión con sim a redes telefónicas, infrarrojos,



etc. Se han desarrollado varios sistemas operativos para este tipo de dispositivos, entre los cuales destacan: Android, Windows Mobile, Iphone OS, Palm OS, Pocket PC, Symbian OS y Linux. Actualmente, el desarrollo de este tipo de sistemas operativos, es un campo de batalla en el cual luchan muchas empresas, algunas de código cerrado e incompatible como Iphone OS y otras de código abierto que han venido tomando una gran ventaja como Androide de Google.

A Continuación una descripción genérica de las características de la mayoría de las PDAs.

Pantalla: Sensible al tacto o con lápiz electrónico 320 x320 pixels. De 16 millones de colores la mayoría.

Sonido: Estereofónico por auriculares.

Bandas de conexión telefónica: Radio HSDPA/UMTS/EDGE/GPRS/GSM UMTS de tres bandas: 850MHz, 1900MHz, 2100MHz GSM de cuatro bandas: 850/900/1800/1900

Memoria: 256 MB interna y ranura de expansión micro SD hasta 32 GB

Conectividad: GPS, WIFI, Bluetooth.

Multimedia: Cámara fotográfica, Cámara de video, reproductor de Música MP3

Aplicaciones y software más común: Software de sincronización con computadora; Lector de PDF; Bluetooth®; Calculadora; Calendario; Software de manejo de comunicaciones; Contactos; Explorador de Archivos; GoogleMaps; Explorador de Internet; Mensajería; Procesador de textos, Hoja electrónica, software para presentaciones, blog Notas; software reproductor de Videos; QuickGPS; Manejador de SIM; Juegos; Software para backup; Streaming Media; Tareas; software comandos de voz; Sistema operativo.

Los Reproductores de Multimedia o reproductores MP4, son esencialmente dispositivos personales para la recreación, principalmente, para la reproducción de música, videojuegos, videos y fotografías. Tienen origen Hacia la mitad de la década de



los años 80, cuando Karlheinz Brandenburg, director de tecnologías de medios electrónicos del Instituto Fraunhofer IIS, desarrolló el formato conocido como MP3, que se utiliza hasta la actualidad, como el formato estándar para el streaming y compresión de audio a nivel mundial. Esto permitió el almacenamiento y la grabación musical, con calidad bastante aceptable en espacios de memoria reducidos. Fue así como los discos compactos, que inicialmente podían contener unas 15 o 20 piezas musicales de 3 o 4 minutos, pudieron albergar 150 piezas en promedio. Fue posible también el almacenamiento de música en memorias de estado sólido, lo que dio paso al desarrollo de dispositivos de reproducción multimedia, conocidos como MP3, que posteriormente fueron evolucionando hasta los potentes dispositivos actuales.

Un tipo de dispositivo más entre los móviles, es el grupo de Ordenadores Portátiles, también conocidos como Notebook, Netbook, Laptop o computador portátil, uno de los dispositivos más utilizados a nivel mundial y probablemente el más grande de todos los dispositivos móviles a los cuales se hace referencia, aunque la tendencia a fabricarlos cada vez más pequeños y livianos, parecidos en tamaño a las antiguas agendas, es cada vez mayor. En esencia, un ordenador portátil es aquel que por su tamaño y peso puede ser fácilmente transportable, pues su peso rara vez supera los 3 kg. En términos generales, y dependiendo de sus características técnicas, pueden realizar las mismas tareas que los ordenadores de escritorio, con la ventaja de su portabilidad y de su funcionamiento durante algunas horas sin estar conectados a las redes eléctricas, gracias a las baterías de las que se encuentran dotados. Este tipo de ordenadores se fabrican en una amplia gama de características y capacidades técnicas, de acuerdo con los procesadores memorias y discos duros de los que son dotadas. Las que poseen mayores posibilidades técnicas, están dotadas de diferentes tipos de puertos (USB, HDMI, SVGA, FIREWIRE, ranuras para tarjetas de memoria, DVD y otros). Las de menores capacidades, conocida también como Netbooks, carecen de muchas de las características técnicas de las anteriores, pero permiten la navegación en Internet, la conexión WIFI, todas las tareas de comunicaciones y mensajería en la red, los



procesadores de textos, hoja electrónica, programas de presentación y despliegue de archivos multimedia.

No haremos una descripción detallada de las funcionalidades y servicios que puede prestar un ordenador portátil, pues son de sobra conocidas, pero vamos a clasificarlas de acuerdo a sus sistemas operativos, los cuales son básicamente 3 que se disputan la supremacía a nivel mundial. En principio diremos que la mayor cantidad de Notebooks que se fabrican en el mundo, operan bajo alguno de los sistemas operativos de Windows (cerca del 88%) un porcentaje pequeño lo hace en alguno de los sistemas operativos de Mac (9%) y Linux (entre 1 y 2%)

En términos de conectividad, es bien sabido que los ordenadores portátiles pueden acceder a todas las características de la navegación en internet y prácticamente todos los modelos actuales se ofrecen con la conectividad WI-FI incorporada, lo que le permite a un equipo de estos funcionar en cualquier parte donde exista señal y cobertura. En términos del uso de programas y funcionalidades, aparentemente la gama solo está limitada por la capacidad del procesador y la memoria, principalmente para el uso de aplicaciones pesadas tales como la edición gráfica de video, la animación o simulación en varias dimensiones. La gran mayoría de los modelos tienen además, hoy por hoy muchísima autonomía de funcionamiento con batería (entre 6 y 8 horas).

Finalmente, hacemos referencia al último de los dispositivos en hacer aparición y en hacerse popular, las tabletas. Su origen se encuentra en un producto desarrollado por Apple hace casi 20 años, conocido como y Newton. Este dispositivo era una tableta, se operaba con un lápiz electrónico, muy similar a los PDA y aunque tuvo muy poco éxito, fue realmente el abuelo del Ipad, salida al mercado hace un par de años. Una tableta es un híbrido entre un ordenador portátil y un PDA, con pantalla sensible al tacto y con altas prestaciones en términos de conectividad, software y multiplicidad de funciones. Sólo en este momento, de la mano del el último grito de la moda informática, asistimos a una “guerra” declarada entre dos grandes compañías, Apple y Samsung, seguida de lejos por otros como Motorola, Sony, LG y otras. Sus características y prestaciones son



muy similares a las de los ordenadores portátiles, por lo que no se hará una descripción detallada de ellas.

Desde todos los puntos equidistantes que ocupan estos tipos de equipos y desde los orígenes desde donde provienen, cada vez comparten mas funciones y se acercan más, pareciéndose entre sí. En este grupo de equipos que hemos descrito, a excepción del Notebook, que claramente se diferencia, los demás tanto en apariencia, como en tamaño y funcionalidades tienden a parecerse cada vez más, en otras palabras, son cada vez más convergentes.



ESCUELA PEDAGOGÍA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

La necesidad de la escuela y de la educación de relacionarse con los medios de comunicación y en especial con la prensa y los medios audiovisuales no es una cosa nueva, pues ya desde los principios del siglo XX, con el nacimiento de la radio, se iniciaron diferentes modalidades de uso y aplicación de estos a procesos didácticos y educativos.

En Colombia por ejemplo, desde mediados del siglo anterior, la Radio Nacional de Colombia desarrollo el Bachillerato por radio, como una forma de llevar la educación y la formación a las clases menos favorecidas y a los rincones más apartados de la nación.

Según la UNESCO, “la tecnología educativa nace ligada al uso educativo de los modernos medios audiovisuales, evento que sucede en los años setenta del siglo pasado.”¹³⁹ Y según nos narra Chacón Medina, haciendo referencia a los trabajos de Juan De Pablos Pons, el uso de la tecnología educativa en la educación puede dividirse claramente en cinco etapas, que se corresponden con cinco décadas del siglo XX. En la década de 1940 la tecnología educativa es utilizada para la educación y formación de los militares; la década de 1950 está fuertemente influida por los trabajos de Skinner sobre condicionamiento operante aplicado a la educación; en la década de 1960 se produce un amplio desarrollo de los medios de comunicación y también nuevas formulaciones en relación con la teoría de la comunicación, la cual empieza a considerar su uso y aplicación a los procesos pedagógicos y didácticos; en la década de 1970 hace su aparición el ordenador y se dan los primeros intentos de utilizarlo en los procesos educativos; a partir de la década de 1980 y hasta hoy se produce el desarrollo de los sistemas informáticos y audiovisuales que tiene por objetivo la interacción persona-sistema.¹⁴⁰

¹³⁹ CHACON MEDINA, Antonio. *Nuevas Tecnologías para la Educación En La Era Digital*. Ediciones Pirámide Madrid, 2007 Pág. 26. ISBN 9788436820867

¹⁴⁰ Idem.



Si revisamos la literatura que justifica el uso de los medios de comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje, encontraremos una multiplicidad de autores y de puntos de vista, casi todos coincidiendo en la necesidad de acercar la escuela a un conocimiento y a un uso adecuado de dichos medios. Bastaría con citar a manera de resumen, las aportaciones que Torregrosa Carmona cita en relación con la UNESCO, organismo de las naciones unidas para la educación y la cultura:

“en lugar de condenar o aprobar el indiscutible poder de los medios de comunicación, es forzoso aceptar como un hecho establecido su considerable impacto y su propagación a través del mundo y reconocer al mismo tiempo que constituyen un elemento importante de la cultura en el mundo contemporáneo. No hay que subestimar el cometido de la comunicación y sus medios en el proceso de desarrollo, ni la función esencial de estos en lo que atañe a favorecer la participación activa de los ciudadanos en la sociedad. Los sistemas políticos y educacionales deben asumir las obligaciones que les incumben para promover entre los ciudadanos una comprensión crítica de los fenómenos de la comunicación.”... “los educadores responsables no hacen caso omiso; por el contrario se esfuerzan por ayudar a sus alumnos a comprenderlos y a percibir la significación de sus consecuencias que entraña especialmente el rápido crecimiento de una comunicación recíproca que favorece el acceso a una información más individualizada.”¹⁴¹

Los medios de comunicación son en términos generales una gran industria informativa, cultural y de entretenimiento; pero son también un universo de significados simbolismos y representaciones, lo que los convierte en objeto de consumo masivo. Como industria, representan un sector económico al interior del cual existen muchos intereses e inversiones, siendo en este sentido un espacio público en el cual se dan grandes batallas políticas, complejos procesos de mediación social y cultural, a la vez que son experimentados por la gente como espacios individuales para el entretenimiento, la información y la interacción social. Ante un panorama tan complejo, existe la necesidad de ayudar a los jóvenes a comprenderlo y por supuesto a adoptar una actitud crítica para acercarse a ellos.

¹⁴¹ TORREGROSA CARMONA, Juan Francisco. *Los Medios Audiovisuales en la Educación*. Ediciones Alfar. Sevilla, 2006 Pág. 22. ISBN 9788478982448.



Hoy por hoy las discusiones ya no se centran en si la educación y la escuela deben usar los medios audiovisuales para la formación de los estudiantes, esto exceptuando visiones estrictamente conservadoras, es una realidad de la educación actual. Lo que está en discusión es el tipo de propuesta pedagógica y didáctica que se aplicará para el uso de los medios audiovisuales en el salón de clase. Lo que importa es como usamos los medios, que tipo de acercamiento tenemos hacia ellos, cual es la actitud tanto del docente como de los estudiantes frente a la tecnología y su uso y en particular su aplicación como herramienta a los procesos pedagógicos y didácticos.

El uso de los medios de comunicación al interior de la escuela y del proceso pedagógico y didáctico, pensamos que se debe sustentar desde los siguientes campos de estudio, con el objetivo de darle un piso coherente y firme: lo epistemológico, lo psicológico y lo sociológico.

La epistemología, como bien sabemos es la ciencia que estudia el conocimiento como tal, sistematizándolo y estableciendo los instrumentos y mecanismos del pensamiento que permiten poner a prueba de manera racional los conocimientos de un determinado campo del saber.

Hoy se discute ampliamente si al hablar de tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación, estamos hablando de un campo del saber como tal o de un matiz o enfoque de otros campos, tales como la comunicación o la pedagogía. Sin pretender sentar cátedra en menesteres que son del campo de expertos en cada materia, podemos observar que tanto en las facultades de educación y pedagogía, como en las de comunicación, algunas de ellas con énfasis en educación, se habla de materias o campos del saber tales como “Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación”, “Comunicación y Educación”, “Tecnología Educativa” , “Competencias Fundamentales en Tics”, “Competencias Comunicativas”, “Herramientas de Informática en la Docencia”, “Educación y Medios de Comunicación”, “Comunicación Educación y Cultura”, “Pedagogía de los Medios de Comunicación”, “semiótica de la Edu-comunicación”, “Etnografía de la Comunicación Educación”, “Gestión de la Información y Tics”. Todos estos nombres de materias y de campos académicos han sido extractados de currículos



de facultades de educación y de comunicación, o de universidades que tienen carreras con énfasis en ambas cosas, tanto en Colombia como en España, lo que nos muestra no solo un interés, sino una verdadera preocupación por abordar este campo del conocimiento y darle un sustento epistemológico firme.

Chacón Medina nos plantea que existen dos tendencias epistemológicas para abordar este campo de la didáctica y de la educación:

“Desde el principio conviven dos grandes tendencias: la que entiende la tecnología educativa como diseño instructivo, quedando las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como utilización de recursos materiales en las diferentes áreas del currículum, (Fernández Huerta, Rodríguez Diéguez o Sarramona); y la que considera la tecnología educativa como un retorno al estudio de los medios pero desde posiciones no instrumentalistas, desde un uso racional y crítico de los medios integrados en el currículum (Bautista, Bartolomé, Área o Cebrián).”¹⁴²

Acorde con lo que se ha venido planteando a lo largo de esta tesis, creemos que los medios de comunicación son tan complejos y diversos y es tan amplio el impacto en la sociedad actual, que necesariamente debemos abordar nuestro estudio desde la segunda tendencia epistemológica descrita por Chacón Medina. Creemos que los estudiantes deben prepararse para ser usuarios inteligentes, críticos, inquietos y propositivos frente a los medios de comunicación y en especial frente a los medios audiovisuales interactivos y móviles, que permiten que estos jóvenes sean a la vez emisores y receptores, es decir que adopten una postura activa y participativa frente a los medios. Tanto el docente como los estudiantes deben formarse para ser capaces de evaluar el uso de los medios, su calidad, tanto en contenidos como en forma y aspecto. Deben estar en capacidad de indagar al medio, proponerle y cuestionarlo, lo que probablemente les llevara a ser capaces también de usar el lenguaje de dichos medios para emitir sus propios mensajes.

Se toman las palabras de Chacón Medina para situar disciplinariamente a las nuevas tecnologías dentro de la didáctica:

¹⁴² CHACON MEDINA, Antonio. Óp. Cit. Pág. 29.



“Concebimos, por tanto, las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como ámbito disciplinar dentro del campo de la didáctica, encargado del estudio de los medios, su selección, uso, elaboración, optimización y evaluación de contextos educativos”... “que los maestros tengan nociones de las cuestiones relativas a diseño y desarrollo del currículo, repercutiendo en esto la definición de los usos, en los criterios de producción de materiales y en la producción misma, así como los criterios de utilización de los mismos”.

No es este el espacio para un gran debate académico en este tema, pero se asume por tanto, que el uso de los medios de comunicación, en particular los audiovisuales y móviles, adquieren actualmente el estatus de campo disciplinar dentro de las ciencias de la educación, la pedagogía y en particular de la didáctica, dada la importancia que tienen en el transcurrir del mundo actual, en la actividad social, cultural, económica y política, asuntos que se tornan importantes como ámbitos de formación y educación de los jóvenes para que adquieran competencias para desempeñarse en el mundo que hoy les rodea.

La psicología ha estado también históricamente ligada al tema de la educación y de la pedagogía, pues le aporta a estas muchas de las teorías y explicaciones relacionadas con el comportamiento y la personalidad de los educandos. Explica también muchos de los procesos relacionados con la percepción y el conocimiento, lo que permite a la pedagogía planificar y desarrollar muchas de sus actividades y estrategias para la educación.

Las principales teorías que desde la psicología llegan hasta la educación determinando su desarrollo son: la Gestalt o teoría de la percepción figura-fondo, profundamente relacionada con el tema de la percepción audiovisual y de la imagen, y la cual se constituye en la base teórica para explicar muchos de los procesos de percepción y comprensión de la imagen, la figura y su relación con el entorno; dentro de las teorías del aprendizaje, se destacan en particular el conductismo, surgido principalmente de los trabajos de Skinner, la cual se basa principalmente en los conceptos de estímulo-respuesta, motivación-refuerzo; las teorías cognitivistas y constructivistas cuyos principales representantes son Piaget, Ausubel, Vigotsky y Salomón y las cuales consideran que el conocimiento y el aprendizaje se deben enfocar desde un concepto



activo que considera que el sujeto del aprendizaje debe ser constructor de su propio proceso y el educador es más un orientador y consejero que un portador de la verdad; y finalmente otra teoría que de alguna forma se deriva de las anteriores, pues recoge elementos de ambas y que ha sido llamada la teoría del aprendizaje social. Vale la pena hacer un análisis un poco más detallado de ellas.

La principal debilidad y fuente de críticas que se le hacen al conductismo, provienen del hecho de que se considera que alienta una forma de aprender basada exclusivamente en la memorización de los contenidos, sin tener en cuenta los aspectos humanos y emotivos del aprendiz. Para el conductismo todos los sujetos del aprendizaje son iguales y de alguna manera, programables o condicionables. Para los investigadores conductistas, las mediciones y cuantificaciones sobre la conducta son determinantes, pues consideran, desde una visión positivista de la ciencia, que lo que no se puede medir no es claramente científico. Además, como nos dice Norminanda Montoya:

“El papel del alumno es pasivo y el del profesor es el de crear situaciones adecuadas de aprendizaje para que el alumno adquiera respuestas a ese estímulo”¹⁴³

De todas formas no podemos olvidar que la memoria es una herramienta importante en el proceso de aprendizaje y como tal puede dar aportes al proceso sin olvidar que la memorización no puede convertirse en el eje central del proceso enseñanza aprendizaje, ni en su objetivo principal.

Para el cognitivismo y el construccionismo por el contrario, el estudiante debe ser activo, debe no solo ser actor de su propio proceso de formación y construcción, sino que la creatividad, el criterio en formación y la proyección dependen de la autonomía que se va adquiriendo durante este proceso. El docente es un facilitador de un proceso personal de cada uno de sus educandos, no es en ningún momento la lumbre de

¹⁴³ MONTROYA VILAR, Norminanda. *La Comunicación Audiovisual en la Educación*. Ediciones del Laberinto. Madrid, 2005. Pág. 62. ISBN 9788484832041



donde proviene el conocimiento, sino quien ayuda a cada estudiante a que construya su propio proceso, busque su propia verdad y procese el conocimiento que adquiere.

“...que el alumno es un procesador activo y consciente de la información mediada que recibe, de manera que tan importante es lo que el estudiante hace cognitivamente sobre el medio, como lo que el medio pueda hacer sobre el sujeto. En este sentido el alumno es un ser autónomo en el que el control del aprendizaje debe pasar pronto a sus manos. El aprendizaje se concibe como búsqueda activa y constructiva. El Papel del profesor es el de mediador y las actividades del alumno ocupan un lugar privilegiado. El profesor media y el alumno aprende a aprender.”¹⁴⁴

Para la psicología cognitiva y el constructivismo, los sentimientos y emociones, los afectos del estudiante son tan importantes en el proceso de aprendizaje, como los aspectos medibles, puesto que pueden determinar la motivación y la actitud con la cual se asume el proceso formativo. También se tiene en cuenta los conocimientos previos que posee cada estudiante antes del proceso, sus habilidades y capacidades se convierten en posibilidades del proceso. El docente por su parte, se nutre también del proceso formativo de sus estudiantes, aprende de ellos y se produce una construcción colectiva del conocimiento.

Piaget planteaba que la relación del sujeto con su ambiente se convierte en un elemento fundamental de su proceso de desarrollo cognitivo. Para Él, el lenguaje, la cooperación, el juego y la actividad resultaban fundamentales para el correcto desarrollo.

Vigotsky por su parte, tiene planteamientos que pueden resultar muy útiles a la hora de relacionar sus teorías con el uso de los medios audiovisuales en la educación. Para este autor, la necesidad de desarrollar en la educación instrumentos y elementos de mediación que permitan la interacción de los sujetos entre ellos y con su objeto de estudio, resultaba determinantes en el proceso. Las teorías de Vigotsky han cobrado mucha vigencia y validez para quienes tratan el uso de los medios interactivos y de los

¹⁴⁴ Ídem. Pág. 64



medios de comunicación en movilidad, a la hora de la interacción entre los actores del proceso formativo.

Ausubel habla del aprendizaje significativo en oposición al aprendizaje repetitivo. Para Ausubel, el aprendizaje tiene que poseer referentes para el estudiante, so pena de convertirse el proceso en un asunto meramente repetitivo. El aprendizaje significativo es un proceso de apropiación del conocimiento, el repetitivo se funda solo en la memoria y la repetición de conocimientos que a la postre no significan nada para el educando. En relación con los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, los estudiosos de la didáctica destacan el potencial generador de experiencias creativas, propias y significativas para el estudiante.

Finalmente, Salomón, el último de los teóricos del cognitismo-construccionismo que hemos nombrado, habla de los sistemas simbólicos y de la función mediadora que estos tienen, *“entre las destrezas y las operaciones mentales de lo sujetos”*. Ya sabemos que los medios de comunicación en su función semiótica y simbólica permiten la creación de sentido, de imaginarios y por tanto cumplen esa función mediadora de la que habla este autor.

Una última teoría proveniente de la psicología es la del aprendizaje social, promovida por Bandura, quien usa conceptos provenientes tanto del conductismo como del constructivismo. El concepto de interacción entre el hombre y su entorno es su punto de partida, para llegar a los procesos internos que dicha interacción genera en el dicho sujeto. Parte de conceptos muy conductistas al considerar que todo Ser está determinado por su entorno, pero se aparta paulatinamente de ellos al llegar a otros conceptos tales como los *“Insigth”*, elementos que puede adquirir el individuo y que le permitirán evaluar las consecuencias de sus actos o de los actos de los demás, transformando así sus conductas.

“al proceso de cambio lo denomina modelización, concepto que tiene gran importancia en el campo de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación cuando se aborda el diseño y



elaboración de medios sobre todo en el caso de los audiovisuales que pueden tener un gran poder movilizador”.¹⁴⁵

En lo que se relaciona con la psicología, encontramos que la teoría cognitiva y el constructivismo son el soporte teórico más adecuado para lo que se ha venido proponiendo a lo largo de esta disertación, pues si relacionamos el desarrollo del medio móvil que proponemos, con los procesos autocomunicativos de los que habla Castells, necesariamente tenemos que pensar en un papel activo para los participantes de este tipo de procesos a nivel educativo y comunicativo.

Para que los medios audiovisuales y en particular el medio móvil puedan ser aplicados a los procesos pedagógicos y didácticos de la escuela actual, necesariamente tenemos que pensar en un tipo de aprendizaje significativo, en tanto es un aprendizaje activo, no memorístico, propositivo y autogestionado. Este tipo de aprendizaje tiene además la característica de no ser individualizado sino grupal, social y colectivo. Solo adquiere sentido si se comparte y se construye de manera participativa, lo que a su vez es la característica que le da el uso de los medios audiovisuales, en particular los medios interactivos tales como internet y el medio móvil. En ese caso, el acto pedagógico y didáctico es en esencia un acto comunicativo.

Existen otros conceptos que surgen desde el constructivismo expuestos por la doctora Norminanda Montoya, que se constituyen en aspectos de gran importancia para este ejercicio académico:

“concepto de red en la estructuración del conocimiento frente el concepto de jerarquía. Los modelos de red implican que se puede empezar a aprender respecto a una red de conocimientos por cualquier parte en vez de empezar por el nivel más bajo de una jerarquía de conocimientos.”

“construcción social del conocimiento frente a un conocimiento solitario (ejemplo: Piaget, 1993). La concreción de este principio es el aprendizaje cooperativo inspirado en las aportaciones de Vigotsky (1979) y su teoría de la zona de desarrollo próximo, definido como los conceptos que todavía no puede adquirir por sí solo el alumno y si con ayuda al

¹⁴⁵ CHACON MEDINA, Óp. Cit. Pág. 33.



profesor u otros agentes que le ayudan a desarrollar los conocimientos previos necesarios para las adquisiciones.”¹⁴⁶

Por otro lado, dado el carácter transdisciplinar de las reflexiones académicas en la actualidad, desde la sociología encontramos, que la relación entre los nuevos medios de comunicación y los distintos aspectos sociales, son de gran importancia para la educación, en otras palabras la educación no puede quedar al margen de los cambios sociales surgidos en el mundo de la comunicación.

Hoy los sociólogos nos plantean que en el proceso de adquisición de la cultura por parte de los educandos, juegan un papel de gran importancia tres actores: la escuela, la familia y los medios de comunicación.

“la presencia de los medios de comunicación en la cultura no puede entenderse de modo anecdótico, sino que es necesario analizar su papel como mecanismos sutiles de reproducción social y cultural, al convertirse éstos en el medio de reproducción y distribución de sistemas dominantes de creencias y culturas (Gramsci en Giroux, 1990)”¹⁴⁷

Es muy importante reconocer que la escuela ya no es el espacio exclusivo en donde ocurre la socialización de los jóvenes. Buena parte de este proceso tiene lugar a través de los medios de comunicación, y en la actualidad, a través de los medios móviles, la telefonía móvil, la red Internet, en donde, mediante las redes sociales, el correo electrónico y la creación de comunidades los jóvenes cumplen con esa necesidad de encontrar espacios de socialización. Se encuentran además profundamente expuestos e influidos por “modas, patrones de conducta, valores e informaciones que prepara la formación de ideas y creencias personales, la imagen de la realidad o de la sociedad en la que se vive.”¹⁴⁸

Es aquí donde cobra toda su importancia la formación de una actitud y una mentalidad crítica en los jóvenes, la cual se logra a través de la reflexión, el análisis, la comparación

¹⁴⁶ MONTOYA, Norminanda. Óp. Cit. Pág. 66.

¹⁴⁷ CHACON MEDINA, Antonio. Óp. Cit. Pág. 33.

¹⁴⁸ Ídem.



y la disección de los mensajes que se emiten a través de los medios, lo mismo que sobre el proceso de la comunicación y sobre los medios masivos.

Por último, para finalizar este marco teórico referencial en lo que se relaciona con el tema de los medios de comunicación, la pedagogía, la didáctica y la escuela, vale la pena hacer referencia a los distintos enfoques que hay para abordar la enseñanza de los medios de comunicación y para incorporarlos al currículo y a los procesos pedagógicos y didácticos.

En términos generales, los enfoques se dividen en dos grandes aproximaciones: por un lado se encuentran los abiertamente tecnófilos, amantes de la tecnología; por el otro se encuentran los tecnófobos, aquellos que desprecian la tecnología y sus posibilidades y se declaran abiertamente contrarios a su uso. Cualquiera de estas dos posturas extremas, resulta inútil e improductiva frente a la realidad actual de los medios de comunicación.

“lo más deseable es que el profesor no tenga una visión y una actitud ante la tecnología aplicada al ámbito escolar que quepa considerar sin ninguna duda como apocalíptica o sistemáticamente integrada, mi tecnófila, al cien por cien, ni ingenuamente e inútilmente tecnófoba. El dominio inequívoco de cualquiera de ambas posturas extremas sería un simplismo improductivo.”¹⁴⁹

Todas las demás posiciones se encuentran en un abanico entre estos dos extremos, pero vale la pena resaltar que los medios de comunicación no son en sí ni buenos ni malos, es el uso que se les da lo que determinen si su impacto es positivo o negativo, tanto en la escuela y en los procesos pedagógicos, como en la sociedad misma. Acercar los medios a la escuela, en tanto son una realidad ineludible del mundo moderno, será positivo en la medida en que se reflexione, en que se tenga claro para qué se usan, en la medida en que se diseñen con claridad los objetivos pedagógicos y didácticos de su inserción a un determinado proceso educativo. Una vez hecha esta claridad, podemos plantear los principales enfoques que se usan al abordar los medios de comunicación y

¹⁴⁹ TORREGROSA CARMONA, Juan Francisco. *Los Medios Audiovisuales en la Educación*. Ediciones Alfar. Sevilla, 2006 Pág. 59. ISBN 9788478982448.



las nuevas tecnologías de información y comunicación, al interior de la escuela. Partimos de la clasificación hecha por Torregrosa Carmona.¹⁵⁰

Enfoque vacunador: Para quienes enfocan en la tecnología desde este punto de vista, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías, y los medios móviles son competidores de la “verdadera cultura”, la cultura tradicional, la cultura de élite. Por tanto, la escuela está en la obligación de proteger al estudiante de esa influencia negativa, orientándolo y “vacunándolo” contra él *“efecto deshumanizador de las nuevas tecnologías multimedia”*. Es la postura de muchos padres de familia y docentes conservadores que se niegan a aceptar la realidad de un mundo altamente permeado por la tecnología de las comunicaciones. Desde esta postura se niega la posibilidad de trabajar con los medios, más bien se hace contra ellos, por lo que lo más probable es que se obtenga un divorcio entre la escuela y toda la vida social y cultural que ocurre a través de los medios y de la que los jóvenes son altamente participantes.

Enfoque directivo: Para quienes entienden la relación con la tecnología desde este punto de vista, lo que cuenta es brindar a los estudiantes apoyo y ayuda para que puedan comprender el proceso comunicativo, diferenciando los productos de calidad que se les ofrecen a través de los medios. El énfasis de este enfoque se encuentra en establecer y crear los criterios de análisis y valoración del proceso comunicativo.

Enfoque descriptivo: Este punto de vista, probablemente uno de los más comunes, pretende ser *“imparcial, apolítico, y aséptico”*, buscando con ello presentar las distintas opciones y posibilidades para que sea el estudiante quien realice cualquier tipo de juicio.

Enfoque tecnológico: Este tipo de relación con la tecnología, es característica de los docentes altamente tecnófilos y por tanto se centra en la enseñanza y un uso de los dispositivos tecnológicos, desde las destrezas para su operación y funcionamiento. La principal debilidad que presenta es que carece de una visión crítica de la tecnología.

Enfoque desmitificador: Este último punto de vista tiene por objetivo principal llevar a los estudiantes a una reflexión que les permita *“abrir los ojos”* ante los medios de

¹⁵⁰ Ídem Pág. 60.



comunicación, ante la realidad cultural, social, política y principalmente económica que se esconde detrás de sus intereses. Se presenta a los medios como lo que son, empresas con grandes intereses económicos, ligadas a ideologías e intereses políticos y culturales determinados, lo que reflejan claramente en el tipo de programación, en los valores que difunden y en las ideologías defienden. Éste enfoque es probablemente el más cercano a la formación de una mentalidad crítica para los medios en los jóvenes estudiantes, razón por la cual es el que se ha elegido para este ejercicio, sin embargo creemos que, acorde con lo que venimos planteando, recoger elementos de los enfoques directivo y tecnológico, resulta interesante para complementar la formación de los estudiantes ante los medios de comunicación y en particular frente a los procesos de autocomunicación que ya hemos planteado.

Para este proyecto, el aprendizaje de las herramientas tecnológicas en el mundo actual es no solo deseable sino necesario, pero no debe ir solo pues el estudiante asume con gran facilidad la “inocencia” de la tecnología y la ausencia de efectos y consecuencias del uso y de la presencia de los medios. El aprendizaje de la tecnología debe ir acompañado de una postura crítica frente a ella, dándoles la importancia que tienen sin sobredimensionarla, sin olvidar que las destrezas tecnológicas, deben estar acompañadas de una mente que planifique, conciba, critique y cuestione el aspecto meramente tecnológico, considerando las consecuencias y efectos de los medios, los intereses que se esconden detrás y todo lo que les rodea. Para nosotros la concepción crítica y en parte directiva debe primar sobre la meramente instrumental de la tecnología.



COMUNICACIÓN MOVIL Y LENGUAJE AUDIOVISUAL

Como se ha planteado, tanto en la definición del objeto de estudio, como a lo largo de los temas anteriores de este referente conceptual, este trabajo de tesis parte de la idea de que la aparición de los dispositivos de comunicación móvil y por tanto la aparición de una nueva forma de comunicación, que hoy se conoce como comunicación móvil o comunicación en movilidad, han venido generando, o han permitido que se forme y desarrolle un nuevo medio de comunicación al que tentativamente llamamos medio móvil. Si esta idea es correcta y de alguna forma se puede sustentar y corroborar, necesariamente estamos también hablando de un nuevo lenguaje audiovisual, o por lo menos de adaptaciones profundas que lo diferenciaran de su uso en otros medios audiovisuales.

Es posible plantear, que la comunicación entre las personas o entre grandes grupos sociales es una sola, pero toma diferentes formas de acuerdo al medio que se use para su ejecución y para su proceso. También es posible aceptar, o partir de la idea de que, cada uno de los medios de comunicación que han existido hasta hoy, han generado su propio “lenguaje”, es decir, han adaptado el lenguaje verbal y el lenguaje visual, todos los signos, símbolos e íconos que conforman estos dos lenguajes “básicos” del ser humano, para que funcionen dentro de cada medio en particular. Durante el desarrollo paulatino de cada uno de los medios se generan y desarrollan ciertos códigos y símbolos que le son particulares, así como unos determinados procesos simbólicos y estructuras que podríamos llamar una “gramática” y una “sintaxis” particular.

Partimos entonces de la idea de que a la par con el desarrollo de este nuevo medio “móvil”, está desarrollándose el lenguaje audiovisual para la comunicación audiovisual en movilidad. Para poder acercarse a él, entonces, necesitamos definir la comunicación en movilidad y entender sus características, su dinámica, sus formas de producción y realización, sus audiencias y públicos y sus procesos de recepción y



consumo. Si podemos entender que es la comunicación en movilidad y en qué se diferencia de la comunicación audiovisual de los medios tradicionales como la televisión y el cine, probablemente tendremos una base sólida para analizar las transformaciones y adaptaciones que sufre el lenguaje audiovisual al ser usado en la realización de productos para este nuevo medio.

¿Que Es La Comunicación Móvil?

Al iniciar una definición y establecer un concepto de lo que significa comunicación móvil o en movilidad, necesariamente lo estamos oponiendo al concepto de inmovilidad. Por tanto debemos tener claro que, la comunicación analógica ocurrida durante el siglo XX a través de los medios convencionales, requería de la presencia de las personas en un lugar determinado, pues el tamaño de los aparatos y la existencia de cables, conexiones a energía, redes y antenas receptoras de las señales (caso de la radio, la televisión y la PC - Red Internet accedida a través de red LAN o Fax Modem) limitaban los procesos a determinados lugares y tiempos. Por tanto, al definir la comunicación móvil, el primer concepto asociado que surge es el de la transferencia de señales de carácter inalámbrico, lo que permitió la liberación de los aparatos de una conexión a un determinado lugar. ¿En qué momento ocurre dicha “desconexión”? Porque podríamos argumentar que los radiorreceptores se hicieron portables desde hace más de 50 años, con el surgimiento del transistor, momento en que se miniaturizaron y comenzaron a funcionar con baterías. Es posible afirmar que esos son los antecedentes y los primeros intentos de buscar un tipo de comunicación que no estuviera limitado por el lugar, la portabilidad de los aparatos y el tiempo.

Pero es realmente con la aparición de la digitalización, el desarrollo de potentes y pequeñas baterías y la aparición de las redes de datos inalámbricas, cuando se pudo dar de forma masiva y efectiva la “desconexión” a la que hacemos referencia. Por tanto, al hablar de comunicación móvil o comunicación en movilidad, hacemos referencia al fenómeno tecnológico y social que ocurre en los últimos 15 años, a partir de la aparición de la telefonía celular y de los dispositivos de comunicación móvil, que tienen como



características su portabilidad extrema, su conectividad casi permanente y su independencia y autonomía en términos energéticos para su funcionamiento. A partir de estos desarrollos tecnológicos, se inicia un fenómeno cultural, social y económico al que hoy se llama comunicación móvil o en movilidad.

Como ya lo hemos analizado anteriormente, la dinámica de la comunicación móvil responde a varias dimensiones, una de las cuales es la tecnológica, que sirve de soporte o base para la existencia de un fenómeno que en realidad es simbólico, cultural, social, antropológico, económico y político. Todas estas otras dimensiones, soportadas sobre estos elementos tecnológicos, que acabamos de describir, son las que le dan la extensión tan amplia a este fenómeno a nivel mundial y la importancia que tiene hoy la comunicación móvil en tantos ámbitos de la vida moderna.

Para entender, entonces, las diferencias entre esta forma de la comunicación y aquellas que le antecedieron, pasemos a describir las características que toma en la sociedad actual la comunicación móvil.

En primer lugar podemos decir que la movilidad promueve o permite una comunicación multimodal, que adopta muchísimas formas y que toma características muy variadas de acuerdo con las diferentes sociedades, lugares y culturas que la han adoptado. Sin embargo, a pesar de estas diferencias locales, tanto los dispositivos de comunicación móvil, como los procesos de comunicación a través de ellos, se han convertido paulatinamente en objetos culturales que forman parte de nuestra vida cotidiana en todas partes del mundo, han irrumpido tanto en la vida privada, como en la vida pública de las sociedades actuales, sirviendo a la vez como medio de difusión cultural y simbólico y como plataforma de comunicación y transmisión de contenidos.

“Por su profunda integración social como objeto cultural cotidiano y por su vertiginoso desarrollo como plataforma de comunicación y acceso a contenidos, el teléfono móvil aparece hoy como un territorio de encuentro entre lo público y lo privado, entre el mercado y los ritos sociales de integración, entre la comunicación interpersonal y el consumo cultural, entre lo simbólico (identidad) y lo práctico (uso), entre la promesa (el mundo en tu bolsillo) y la realidad que marcan las nuevas culturas móviles (mensajes de texto y multimedia, redes



sociales, ocio privado nomádico y ocio social compartido, intercambio de imágenes y archivos, personalización, globos móviles, etc.)”¹⁵¹

Los procesos de convergencia tecnológica que concentraron en unos pocos y pequeños dispositivos, las funciones que antes estaban repartidas en múltiples objetos y medios, son los mismos que han posibilitado el desarrollo de un fenómeno a nivel mundial que abarca aspectos tan importantes como la comunicación por voz, personalizada, ubicua y permanente; la transmisión de todo tipo de datos y la conexión a la gran red Internet y en los últimos años, el despegue de los medios móviles como plataforma de consumo cultural con profundas repercusiones en los medios de comunicación, en las prácticas profesionales, en los modelos de negocio, en los formatos y diseños de contenidos y en muchas prácticas de uso y consumo de estos medios.

La repercusión de la comunicación móvil en los medios, ha generado fenómenos y manifestaciones tales como el periodismo ciudadano, generado por usuarios de múltiples condiciones y características que usan las potentes herramientas de sus dispositivos móviles para enviar sus propios mensajes; el desarrollo de la Blogosfera, un periodismo híbrido que cuenta con importantes actores tanto del mundo profesional como de aficionados que permanentemente generan opinión y mueven un importante flujo en la red; la producción audiovisual amateur en los servidores de video tales como Vimeo y Youtube. En otras palabras, lo que puede observarse es que hoy la comunicación a través de los medios ya no es un privilegio de los grandes grupos de comunicación, sino una posibilidad que tiene el público en general a través de los nuevos medios. Todo este cambio trascendental, ha ocurrido en su gran mayoría, en los últimos 15 años y como una consecuencia de la aparición de los medios móviles. Es común ver hoy en día a los noticieros de las grandes cadenas, retransmitiendo fotografías y videos captados con dispositivos móviles por parte de los usuarios, de noticias y sucesos cotidianos.

Es posible afirmar que la comunicación móvil es “personal”, “Portátil” y “digital”, pues esta son las características básicas de todos los dispositivos móviles de comunicación,

¹⁵¹ AGUADO, Juan Miguel, MARTINEZ, Inmaculada José. Óp. Cit. Pág. 15.



pero estas tres categorías que parecen ser de orden técnico, pueden ser analizadas desde un punto de vista simbólico y cultural. En relación a la primera de ellas, la comunicación analógica era de carácter comunal o grupal, la comunicación digital cada vez adopta formas más personales, los dispositivos de comunicación móvil son individuales, cada uno posee los suyos y además cada uno los dota de una “personalidad” propia, se pueden caracterizar y personalizar. Desde el punto de vista técnico se pueden individualizar, pues el número telefónico es único y las bases de datos permiten saber a quién pertenece, por lo que también el flujo comunicativo y los datos o mensajes que llegan a ese dispositivo en particular, pueden estar dirigidos a un usuario en concreto. Estos procesos de personalización y de diferenciamiento de los demás, son fuente de muchos aspectos de orden simbólico y cultural, pues los dispositivos móviles son también objetos de estratificación social, de prestigio e incluso de poder. Hoy los investigadores en campos como los de la psicología, la sociología y la antropología, opinan que buena parte de la construcción de la identidad se hace a través de los medios móviles y de la pertenencia a grupos sociales que los usan.

En cuanto a la característica de portátil, lo que más aprecia la gente actualmente es la posibilidad de llevar consigo a donde vaya, el dispositivo que le permita estar “en línea”, conectado, aunque solo sea para decir hola, pero conectado. El mundo actual aplica estas posibilidades a múltiples necesidades de una vida cada vez más acelerada, demandante y congestionada. Mucha gente trabaja en las ciudades modernas a través de sus dispositivos móviles, consultando Internet, el correo electrónico, la Web, recibiendo mensajes; muchas familias mantienen el contacto y el control de sus hijos y de sus actividades vía dispositivos móviles y la interacción social en todos los campos se ha visto notoriamente transformada por la irrupción de la comunicación en movilidad. Los jóvenes por ejemplo, generan dinámicas y contactos a través de sus comunicaciones y transforman su acontecer cotidiano a partir de su uso. Al ser portátiles y estar constantemente con nosotros se han convertido también en una fuente permanente de entretenimiento y en espacios para la búsqueda de lúdica y disfrute. Es el caso de la música, los videojuegos y los productos audiovisuales que hoy están presentes también en la comunicación móvil.



Lo digital, ha contribuido a los procesos convergentes desde el punto de vista social y humano transformando muchas prácticas culturales, pues lo que anteriormente tenía que ocurrir mediante un montón de aparatos diferentes, hoy se hace con el mismo dispositivo y se comparte tan rápidamente como se hace. Pongamos el ejemplo de una fiesta de amigos por un cumpleaños; con las cámaras de los dispositivos se toman fotos y se graban clips de video, que de manera inmediata pueden ser puestos en la red, para ser compartidos con personas en la distancia que no se encuentran presentes, a pesar ser parte emocional y cultural de dicho grupo. Los jóvenes comparten música, fotografías, videos, ringtones y muchos otros contenidos a través de la red o de las funciones bluetooth e infrarrojo de los dispositivos. Con esto podemos ver que lo que son características tecnológicas de los dispositivos, muy rápidamente la sociedad y la cultura las transforman en cuestiones de orden cultural, social y simbólico.

La comunicación móvil cambió por completo muchas costumbres sociales, generando con ello conflictos y tensiones en diversos ámbitos de la sociedad. Al respecto tomaremos las palabras de James E. Katz, quien en su artículo *Cuestiones Teóricas en Torno a Medios Móviles y Comunicación*, Publicado en el libro *Sociedad Móvil, Tecnología, Identidad y Cultura*, manifestaba:

“... la comunicación móvil privilegia al distante sobre el otro co-localizado, dando como irónico resultado una tensión continúa al estar en alguna otra parte sin importar donde pueda estar uno físicamente. Sugerí que el uso dinámico del móvil puede actuar como elemento corrosivo en las relaciones sociales cercanas y, de hecho, lo mismo sugieren las 2000 encuestas nacionales realizadas para ese trabajo, en las que uno de cada siete encuestados manifiestan que el teléfono móvil reducía la calidad de sus relaciones sociales.”¹⁵²

Muchas costumbres se han visto alteradas y transformadas desde la aparición de los teléfonos móviles y a partir de la individualización de las comunicaciones y los contenidos. Ritos y normas sociales que por años fueron respetadas y no se discutían, se

¹⁵² KATZ, James E. *Cuestiones Teóricas en Torno a Medios Móviles y Comunicación*. Publicado en *Sociedad Móvil, Tecnología, Identidad y Cultura*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, 2008. ISBN 9788497428750 Págs. 23-24.



han visto transformadas por esta nueva forma de comunicación. Es el caso de la permanente lucha que se vive en los espectáculos públicos, en donde se requiere del silencio y la participación de las personas, tales como el teatro, los conciertos musicales, recitales, conferencias, clases, actividades académicas, cinemas y muchos otros, en donde estos dispositivos suponen una irrupción y una interrupción que molesta a muchas otras personas.

Las características intrínsecas de la comunicación también han cambiado por el estado de conectividad permanente. En la antigüedad, la comunicación a distancia se ejercía principalmente a través del género epistolar, la gente escribía cartas, lo cual suponía una actitud de concentración y pensamiento reflexivo. Las palabras se escogían, se pensaban y de manera muy cuidadosa se redactaba lo que se quería transmitir, para que la carta viajara físicamente a través de los correos hasta las manos de su destinatario. Hoy la conectividad permanente nos impone otra forma de comunicación, más deleznable, más instantánea, menos trascendental y por tanto más “desechable”. En palabras de Katz:

“Dado que uno está comprometido en un contacto permanente, se requiere un sentido diferente de interacción. Ya no hay necesidad de gestionar en el tiempo los pensamientos y las emociones porque las emociones efímeras se intercambian a través de una corriente de continua interacción.”¹⁵³

Si lo anterior puede ser considerado desde algún punto de vista, un aspecto negativo de la comunicación móvil, la conectividad permanente genera otras consecuencias o cambios que pueden ser positivos, tales como la posibilidad de establecer redes permanentes o inmediatas frente a sucesos, tales como las tragedias o los conflictos, puede intervenir fuertemente en aspectos de carácter político y social y cambiar con ello el rumbo de los acontecimientos, como ya se ha visto en algunos sucesos tales como los atentados de Madrid, la destitución del presidente Estrada en Filipinas o la elección del presidente Obama.

¹⁵³ Ídem. Pág. 25



“la existencia de 3.500 millones de abonados de teléfonos móviles en 2008 (hoy, en 2012 mas de 5900 millones) significa que existe la oportunidad de captar y difundir mensajes a cualquier sitio en tiempo real. La noción del tiempo real es esencial en este caso. Quiere decir que la gente puede establecer redes instantáneas de comunicación que, edificadas sobre sus actividades cotidianas pueden propagar información sentimientos y llamar a las armas de una forma interactiva y multimodal.¹⁵⁴

En los últimos tiempos se ha acuñado un término para referirse a este tipo de comunicaciones instantáneas, que se difunden grandes grupos de población, con rapidez y gran impacto, se les conoce como mensajes virales. Es el caso de muchos videos y fotografías que circularon en la red, con motivo de las actividades de los grupos de indignados en la Plaza del Sol en Madrid y en la Plaza Catalunya de Barcelona, al ser desalojados por la policía.

“en algunos países los manifestantes y los activistas, gracias a los aparatos que les faciliten una comunicación permanente, han usado esta capacidad comunicativa para multiplicar el impacto de las protestas sociales... se ha demostrado que el uso de teléfonos móviles tuvo importantes repercusiones en el movimiento People Power II, que condujo a la caída del presidente Estrada de Filipinas en 2001; en la votación a favor del Presidente coreano Moon-Hyun en 2002; en el movimiento de los forajidos, que derrocó al presidente Gutiérrez en Ecuador en 2005... Pero quizás el movimiento que mejor ejemplifica la nueva relación entre el control de la autonomía de las comunicaciones que ha dado origen a las formas actuales de protesta y de resistencia sea la movilización que tuvo lugar en España en marzo de 2004...”¹⁵⁵

Un aspecto que llama muchísimo la atención a los investigadores y académicos que se ocupan de este tema, es el hecho de que las tecnologías de comunicación móvil, en especial los teléfonos, son la única de las nuevas tecnologías que se ubica con claridad a los dos lados de la línea divisoria que conocemos como brecha digital. Jóvenes, niños, viejos, mujeres, hombres, en general personas de todos los países y culturas han adoptado las tecnologías móviles con una rapidez que no ha conocido ninguno de los demás medios de comunicación. Por esto las preguntas que se hacen muchos son:

¹⁵⁴ CASTELLS, Manuel. Óp. Cit. Págs. 453 - 454 En este punto Castells cita a Rheingold, 2004.

¹⁵⁵ Ídem.



“Es decir, las posibilidades técnicas del móvil no explican por sí solas el ¿porqué millones de personas de distintos países y culturas pasaron **de no tener móvil a no poder imaginar vivir sin él?** ¿entonces, cuál es la razón del éxito de los móviles?, o en términos económicos, ¿cuál es la base de la elección racional de las personas hacia el celular?”¹⁵⁶

¿Qué es lo que hay tan potente en la tecnología de comunicación móvil, que los seres humanos le hemos adoptado con tanta pasión y de una manera tan rápida? La respuesta probablemente está en el hecho de que la convergencia de múltiples funciones y servicios en un dispositivo portable, móvil y permanentemente en línea, es lo que todos necesitamos en términos comunicativos. También, la flexibilidad y adaptabilidad que tienen en una cultura que cada vez se asocia más con los conceptos de fluidez y liquidez, como características de la comunicación. Al respecto Lluís Micó, plantea algo interesante en su libro *Ciberética*.

“Aquesta flexibilitat (primer valor) orientada al plaer (segon valor) descansa sobre la base axiològica d’un tercer element: la comunicació líquida que flueix i conflueix entre persones, instruments i aplicacions, en contraposició a la rigidesa i la solidesa del passat.”¹⁵⁷

Por esta razón el teléfono móvil se ha convertido solamente en el precursor de una forma de comunicación y un estilo de vida que nos permite tener acceso a la información desde cualquier lugar donde nos encontremos y a todo momento. La movilidad está asociada a la privacidad, puesto que los dispositivos a diferencia de los otros medios de comunicación, son personales, individuales, forman parte de nuestra indumentaria. Hoy los medios son los que se están transformando en móviles, hecho que los lleva lentamente, o no tan lentamente, a adquirir crecientes rasgos de privacidad.

“en lo que respecta a los medios de comunicación, desde los periódicos hasta la radio del coche, estamos asistiendo a una transformación de «receptores inmóviles a receptores móviles». Si consideramos Internet móvil y, por supuesto, el teléfono móvil y su gama de aplicaciones continuamente ampliables (donde la palabra clave es ‘convergencia’), entonces

¹⁵⁶ VACAS, Francisco. Óp. Cit. Pág. 77

¹⁵⁷ MICÓ, Josep Lluís. Óp. Cit. Pág. 71.



no estamos hablando solamente de un «receptor móvil» sino de un «**comunicador móvil**» en el más amplio sentido de la expresión”.¹⁵⁸

Uno de los aspectos más relevantes en la transformación causada por las tecnologías de comunicación móvil, es lo que estos dos autores llaman la irrupción de la esfera pública en la esfera privada y viceversa. Hoy con gran facilidad las personas mezclan aspectos de su vida laboral y pública con aspectos de su intimidad y de su vida privada, pues es muy fácil que una esfera interfiera en la otra a través de este tipo de comunicación, vemos por ejemplo, como alguien en su trabajo atiende asuntos de su vida privada o que la gente en su tiempo libre es requerida desde sus asuntos laborales.

“si nos basamos en la historia de los medios móviles, cuando lo doméstico y lo personal se hace móvil se refuerza la especificidad cultural y social de lo que implica el «hogar» y la «intimidad». Mientras que el teléfono móvil puede ser ubicuo en muchas culturas contemporáneas, está lejos de ser homogéneo en su adaptación y apropiación por parte de las comunidades y culturas. La historia del teléfono móvil es también la historia del incremento del poder del «usuario»...”¹⁵⁹

Sin embargo, a pesar de todos estos aspectos y muchos otros que puedan señalarse en relación con las tecnologías móviles, nada indica que pueda detenerse su expansión, puesto que como ya se ha visto, más del 87% de la población mundial participa hoy su uso y las ventajas y aportes, parecen muy superiores a las dificultades y transformaciones negativas que puedan haber inducido. Contribuyen a la generación de redes sociales, culturales, económicas y políticas; aumentan las posibilidades del individuo de ampliar y mantener sus relaciones sociales, laborales y económicas, transformándolas en muchos casos, e incluso ayudando a la emancipación de ciertos grupos poblacionales, como es el caso de las mujeres en ciertos países de África y de la órbita musulmana; permite la creación y el desarrollo de nuevas formas de relación

¹⁵⁸ HÖFLICH Joachim R., SCHLOTE, Isabel. *Lugares de vida lugares de comunicación. Observaciones sobre el uso del teléfono móvil en lugares públicos*. Publicado en *Sociedad Móvil, Tecnología, Identidad y Cultura*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, 2008. ISBN 9788497428750 Pág. 90

¹⁵⁹ HJORTH, Larisa. *La Poética del Retraso: Medios Móviles, Tecnologías Ubicuas y Nociones de Lugar*. Publicado en *Sociedad Móvil, Tecnología, Identidad y Cultura*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, 2008. ISBN 9788497428750 Pág. 123



cultural y social; han permitido el desarrollo de nuevos modelos de negocio y han ampliado el horizonte de múltiples negocios y actividades laborales en el mundo.

No están exentas de situaciones paradójicas, pues a veces la prometida “libertad” que nos ofrece, se vuelve en contra nuestra, como es el caso de muchos trabajadores que pueden laborar de una manera más independiente de sus lugares de trabajo, pero que pueden ser requeridos y localizados por sus jefes durante las 24 horas del día, perdiendo así el límite entre la vida laboral en la vida privada. También es el caso de muchas tareas de carácter digital que prometen ser instantáneas, pero que sin embargo, el individuo termina destinando un tiempo superior al que usaba para las mismas tareas en los modelos analógicos, como es el caso del retoque y procesamiento y disposición de las imágenes y videos que son llevados a la red.

Como se expreso en las primeras líneas de este tema, la comunicación móvil es multimodal como corresponde a las características convergentes de estos dispositivos. Los dispositivos móviles favorece la comunicación escrita, incluso, han generado nuevas formas de escritura y codificación del lenguaje, es el caso de los SMS, los cuales dada su corta extensión, han obligado al desarrollo de formas de escritura altamente comprimidas. También es importante destacar el caso de las redes sociales, en particular los microblogs como Twiter o las webs de perfiles como Facebook, a las cuales la gente hoy accede de manera cada vez más frecuentes desde los dispositivos móviles y en donde la gente está escribiendo sus bitácoras, comentarios y otras aportaciones y participaciones.

Los dispositivos móviles favorecen también el acceso a Internet móvil, pues en la medida en que mejoran los anchos de banda, cada vez más frecuente la búsqueda de datos y de información, por parte de la gente en cualquier sitio, lugar o situación.

Al inicio de la telefonía móvil, los primeros dispositivos contaban con algunas aplicaciones de carácter lúdico, tales como los videojuegos básicos. Pero en la medida en que se han venido desarrollando todos estos dispositivos móviles, cada vez se usan más para el entretenimiento y la diversión. Hoy la industria para el desarrollo de aplicaciones,



juegos y contenidos para móviles, se encuentra en plena expansión y un buen ejemplo de ello es el reporte que hace El Market del sistema operativo Android, que ya cuenta con más de un millón de aplicaciones disponibles para su descarga, o la tienda APP de Apple que cuenta con mas de 350.000.

La comunicación móvil es un fenómeno muy reciente, se encuentra en pleno proceso de formación y estructuración y ha mostrado múltiples facetas y características de acuerdo con cada una de las regiones del mundo en donde se ha venido desarrollando, razón por la cual, todas estas caracterizaciones y descripciones, son apenas acercamientos previos y provisionales, que no hacen otra cosa que plantear interrogantes que deben ser abordados por los estudios académicos y por las investigaciones que se desarrollan a futuro.

Lenguaje Audiovisual, Un Punto De Referencia.

Buscando precisar el concepto de lenguaje audiovisual, y más particularmente, el de lenguaje audiovisual en los dispositivos móviles, se dedican las primeras líneas de esta parte del análisis a encontrar su ubicación dentro del compendio general de la comunicación humana.

Ya sabemos que el hombre se comunica de múltiples maneras, la palabra quizá una de las formas más importantes es lo que llamamos el lenguaje verbal, el cual tiene un medio, una estructura y es probablemente una de las formas de comunicación más antigua de todas. Con el correr de los siglos el hombre ha ido desarrollando medios que le han permitido otras formas de comunicación. La invención de la escritura, muchísimos años después de que los lenguajes estaban ya estructurados, fue probablemente la primera forma de comunicación alternativa a la palabra. Sin embargo la imagen consignada en las primeras pinturas rupestres era ya otra forma de expresión humana, que permitía la creación de símbolos, códigos y significados que se encuentran en la base de toda comunicación humana.



Con el paso de los siglos hacen aparición muchos otros medios de comunicación, tales como los libros, la pintura, el teatro y muchas otras formas de la narración, pues probablemente una de las más profundas necesidades del ser humano es la de contar historias y la de narrar sucesos. En esa necesidad radica la construcción de la memoria colectiva de la humanidad. Desde la antigüedad muchos pueblos desarrollaron diversas formas de impresión, a través de rústicas imprentas, sellos, rodillos y otros dispositivos, pero sólo hasta el año de 1440 con la invención y desarrollo de la imprenta de Gutenberg, se pueden reproducir de forma masiva los libros, situándose en la antesala de los medios masivos de comunicación.

No es objetivo de este trabajo el análisis arqueológico e histórico de estos hechos pasados, sin embargo es interesante recordarlos en la medida en que pueden situarse como antecedentes del posterior desarrollo de lo que conocemos como medios audiovisuales, pues las estructuras significantes, los simbolismos y los códigos que hoy pueblan el mundo audiovisual probablemente extienden sus raíces hacia esos pasados remotos.

Es a partir de la invención de la fotografía a principios del siglo XIX y de la posterior invención del cine a finales del mismo siglo, que se sientan las bases para el desarrollo de los modernos medios audiovisuales. El cine en sus orígenes no fue otra cosa que un medio para el registro de imagen en movimiento, pero como ya lo hemos sostenido, los dispositivos tecnológicos generalmente anteceden al desarrollo de los lenguajes de los medios de comunicación, pues los medios de comunicación se desarrollan y legitiman como tales a través del uso colectivo. Una vez concluye la etapa muda del cine y se le incorpora el sonido, éste se convierte en el primer medio audiovisual como tal. A partir de este momento desarrolla un lenguaje y una narrativa propios que se mantiene hasta nuestros días, en constante evolución, pero manteniendo sus características esenciales. En su libro Teoría de la Comunicación Audiovisual, Alfonso Puyal nos lo plantea:

“En la década de 1920 el cine se reveló para algunos directores como un nuevo lenguaje de imágenes en movimiento; un lenguaje no sólo concebido para contar historias, sino



como forma de conocimiento y, por ello, capaz de enunciar pensamientos e ideas abstractas. Aunque sin descartar la transmisión oral ni el texto escrito, el medio cinematográfico proponía convertirse no tanto en un sustituto de la tradición cultural como en un modo de representar el mundo mediante unos recursos visuales.”¹⁶⁰

La televisión, con antecedentes contemporáneos a los del cine en el disco de Paul Nipkow (1884), tiene un desarrollo más lento y es solamente hasta la década del 30 que se realizan las primeras emisiones públicas. Su desarrollo es lento y con muchos altibajos hasta terminar la Segunda Guerra Mundial, después de lo cual, sufre un acelerado desarrollo que la masifica a nivel mundial y la convierte en el primer medio de comunicación por encima de la radio y el cine.

Se acepta de una manera muy amplia que la televisión desarrolla su lenguaje audiovisual a partir del lenguaje cinematográfico, pero muy rápidamente adquiere características propias que lo diferencian y le dan una identidad nueva, la del lenguaje televisivo. El desarrollo de los medios audiovisuales ha continuado a través del siglo XX y de esta primera década del siglo XXI con el desarrollo de dispositivos o medios cada vez más diversos, soportados por la estructura de las redes informáticas de comunicación

La formación y el desarrollo del lenguaje de todo medio de comunicación es un proceso que tarda años en producirse y que probablemente no termine nunca, excepto quizá con la desaparición del medio mismo, y por tanto, con el abandono de dicho lenguaje. El soporte tecnológico que llamamos “medio” y que es el que permite y soporta el desarrollo de cualquier lenguaje, normalmente se inventa y estructura mucho antes y mucho más rápido que el propio lenguaje del medio, que como lo acabamos de exponer, es mucho más lento para desarrollarse y se encuentra probablemente en constante transformación. Es muy importante reconocer que el “medio” es un invento tecnológico, que desarrolla generalmente un individuo o una empresa, pero el lenguaje

¹⁶⁰ PUYAL SAENZ, Alfonso. *Teoría de la Comunicación Audiovisual*. Pág. 78. Editorial Fragua. Madrid, 2006.



del medio es un proceso de construcción y apropiación colectivo de una serie de códigos y procesos simbólicos para la transmisión de mensajes.

No debemos olvidar además que la existencia de un medio de comunicación es posible a partir de la interacción de varias dimensiones sociales, la dimensión tecnológica, que acabamos de nombrar, la dimensión cultural, al interior de la cual se enmarca toda la producción de sentidos, simbologías y significados culturales y la dimensión institucional, que determina la normatividad y la superestructura en la que se desenvuelve cada una de las sociedades.

“Desde la perspectiva cultural un medio es una configuración social dirigida a la producción, transformación y reproducción de significados compartidos (Abril, 2003). Obviamente, esa naturaleza vinculada al sentido se halla fuertemente relacionada con los procesos de consumo. Consumo y cultura son entendidos aquí como un maridaje natural..... Por otra parte, en tanto remite a la condición empresarial e industrial del medio, la dimensión institucional subraya la conexión cultura/consumo y se halla simbólicamente implicada en la relevancia estratégica de la imagen de marca.”¹⁶¹

Estas tres dimensiones de las que hablan los profesores Aguado y Martínez, se afectan necesariamente entre sí, la dimensión tecnológica determina muchos aspectos culturales y sociales, pues como ya se decía anteriormente, la tecnología no es neutral, por el contrario, es de alguna forma un proyecto cultural y político, por tanto influye en muchos aspectos culturales e institucionales de la sociedad y a su vez, la sociedad determina los usos culturales de la tecnología, le “encuentra” nuevos usos y determina cuales son más importantes que otros. Es el caso de los SMS, aplicación tecnológica que ha tenido una apropiación y multiplicidad de usos en diferentes regiones del mundo por grupos poblacionales muy diversos, principalmente los jóvenes, y que se caracterizan por regiones y países de manera muy clara.

Si se acepta entonces que todo lenguaje es una construcción colectiva para la transmisión de significados, dotado de una estructura que contiene un determinado número de elementos, los cuales se usan a partir de reglas concretas, se llega a la

¹⁶¹ AGUADO, Juan Manuel, MARTINEZ, Inmaculada José. Óp. Cit. Pág. 190



conclusión de que todo medio de comunicación genera su propia estructura para la transmisión de significados, o sea, genera su propio lenguaje¹⁶².

Se parte también de la idea de que todo lenguaje mediático se genera a partir de las características técnicas y físicas particulares de cada medio y de las condiciones sociales, culturales, económicas y políticas en las que se usa dicho medio. Por esta razón podemos observar que dentro de un mismo medio, como es el caso de la televisión, las grandes diferencias culturales entre los pueblos determinan también grandes diferencias en el uso y aplicación de dicho lenguaje. Son muy diferentes las características de la programación y el lenguaje utilizado en ella, en países como Suecia, Noruega o Dinamarca, si se compara con la programación televisiva de países como Perú, Bolivia, Ecuador o Colombia.

Los orígenes del lenguaje audiovisual, se remontan probablemente a tiempos antiguos en que se desarrollo la pintura, la oralidad y la música, pero aceptemos que dichos orígenes están en el nacimiento del cine mudo, inicialmente y del cine parlante, posteriormente. Se desarrolló durante cerca de medio siglo hasta la llegada de la televisión, cuando, adoptado por ésta, sufre su primera gran transformación. Llegaron luego: el video y los ordenadores con sus capacidades multimediales y más recientemente, los dispositivos de comunicación móvil, con lo cual nuevamente se vio sometido a adaptaciones y transformaciones profundas que han enriquecido y diversificado este lenguaje.

Las características técnicas de los diferentes medios en que se ha desarrollado el lenguaje audiovisual, han determinado notoriamente las formas que ha adoptado en cada uno de ellos. La pantalla gigante en cinemascopio de los años 60 y 70, es diferente del cinema actual o del teatro en casa del que disponemos hoy día con las grandes pantallas de plasma y LCD; fue notoriamente diferente en la pequeña cajita cuadrada de

¹⁶² Algunos teóricos opinan que no se puede llamar lenguaje a este tipo de estructuras semiológicas, pues la palabra lenguaje viene de lengua y sólo es aplicable a cualquier tipo de lenguaje verbal. Sin embargo, opinamos como algunos otros teóricos que sostienen que dicho concepto puede aplicarse a las estructuras significantes desarrolladas por los medios de comunicación como la televisión, el cine y otros medios.



la televisión analógica de la última mitad del siglo XX y vuelve a ser diferente en la Nueva televisión Digital Terrestre de esta época que se inicia. En particular, a la par de este nuevo período que se avecina con la televisión digital, este estudio se interesa en el fenómeno del lenguaje audiovisual en los dispositivos de comunicación móvil; en otras palabras se interesa en estudiar el tema del lenguaje audiovisual en la comunicación mediada por los dispositivos móviles que fueron descritos anteriormente.

Al hacer referencia al concepto de lenguaje audiovisual, necesariamente hacemos referencia de manera indirecta al concepto de lenguaje verbal, y tenemos que basarnos en muchos conceptos desarrollados por la lingüística y la semiología en los dos siglos anteriores. Al hablar de lenguaje audiovisual, o al darle a la estructura de signos, símbolos y elementos usados por los medios audiovisuales para comunicar, el estatus de lenguaje, necesariamente lo estamos comparando con el lenguaje verbal y con otros sistemas de significación a los cuales también se les asigna el estatus de lenguaje.

Desde hace cerca de 150 años las ciencias sociales en Europa y más recientemente en América se han preocupado por estudiar el fenómeno del lenguaje y todos sus procesos de representación, significación y simbolización. Pero fue básicamente Ferdinand de Saussure quien dio origen a la semiología como ciencia en su curso de lingüística general, hacia principios del siglo XX. A él le ha seguido una larga lista de importantes estudiosos y teóricos de la semiología, tales como Propp, Pierce, Jakobson, Barthes, Eco, Levy Strauss, Derrida, Lotman, Metz, y casi todos sin excepción se han ocupado del estudio del lenguaje del cine y de sus manifestaciones en otros medios audiovisuales, como una de las formas más importantes de la representación y de la simbolización humanas.

Sin embargo el punto de partida de toda la discusión ha sido esta pregunta: ¿Es posible llamar lenguaje a los sistemas de significación cinematográfica y audiovisual?, pues ya estaba presente en los primeros escritos de los pioneros teóricos del cine. De acuerdo a lo que nos plantean Stam, Burgoyne y Flitterman, en su libro *Nuevos Conceptos De*



*Teoría Del Cine*¹⁶³, hacia 1920 Riccioto Canudo en Italia y Delluc en Francia, hacían referencia al concepto de lenguaje cinematográfico, refiriéndose a él como a un “esperanto visual”, un lenguaje universal comprensible en cualquier cultura y por hombres de todas las lenguas. Vachel Lindsay hablaba del cine como de una lengua jeroglífica, el húngaro Bela Balaz comparo reiteradamente la naturaleza del lenguaje y la naturaleza del cine. Sin embargo, según nos dicen estos autores, fueron los formalistas rusos quienes más ampliamente desarrollaron la analogía entre el lenguaje y el cine.

Desde sus orígenes se ha discutido si los códigos cinematográficos tienen más un carácter mimético o diegético, en otras palabras el cine muestra o el cine cuenta. Para los formalistas, si bien el lenguaje cinematográfico tiene ambas características, las cualidades poéticas y lingüísticas tenían más importancia que sus funciones miméticas, lo que lo equiparaba notoriamente con el lenguaje verbal y en especial con la literatura y la poesía. Tynianov hablaba de “*signos semánticos engendrados por procesos cinemáticos*” Eikenbaum de “*dialogismo interno*” y “*traducción en imágenes de tropos lingüísticos*”. Para este autor, el cine era “*un sistema particular de lenguaje figurativo*” pues consideraba que la mecánica de la sintaxis del cine, convertía la unión de planos en “*frases*” y “*oraciones*”.

Hacia la década del sesenta, el debate se intensifica y son teóricos como Eco, Pasolini y Metz, quienes a partir del desarrollo de las tesis del estructuralismo y la semiótica configuran y desarrollan ampliamente el concepto de lenguaje cinematográfico. Durante años persiste el debate que enfrenta a los signos motivados, miméticos del cine, con los contrariamente arbitrarios del lenguaje. Pero sería Christian Metz, quien finalmente se atrevería a plantear que una imagen puede ser a la vez motivada y arbitraria, pues a través de la codificación social y de la determinación, la imagen es inducida de manera arbitraria para ser leída de una manera y no de otra.

Roland Barthes introduce el concepto de imagen polisémica en oposición al concepto de monosémica, aduciendo que la imagen puede portar muchos significados a la vez, sobre

¹⁶³ STAM, Robert, BURGOYNE, Robert, FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *Nuevos Conceptos de Teoría del Cine*. Editorial Paidós, Barcelona, 1999. ISBN 84-493-0699-X pp 47-48.



todo porque en la mayoría de los casos la imagen está acompañada de otro tipo de signos que le sirven de “anclaje” y que inducen a que se lea de una determinada manera.

Peter Wollen se basó en la teoría de Peirce para proponer lo que llamo tres categorías del signo en el cine¹⁶⁴: el signo icónico, que comunica a través de la semejanza y el parecido que guardan las imágenes con los objetos reales; El signo índice, que lo hace a través del registro mecánico o electrónico de lo real; y el signo simbólico que lo hace a través de la incorporación del habla y la escritura insertados en el lenguaje del cine.

Umberto Eco también partió de la teoría de Peirce en su análisis del analogón fílmico para desarrollar su propuesta de los códigos que habitan el signo icónico. Estos van desde los códigos perceptivos que caen en el dominio de la psicología cognitiva, pasando por los de reconocimiento y transmisión, relacionados con la cultura y la técnica, los tonales, icónicos, iconográficos, que se derivan de la imagen misma y sus características intrínsecas; hasta los códigos de gusto y sensibilidad, retóricos, estilísticos y de lo inconsciente. Esta clasificación de códigos, si bien ha sido aceptada por muchos, también ha sido cuestionada por redundante y poco clara en otras ocasiones, sin embargo fue un paso importante en el entendimiento del cine como un lenguaje.¹⁶⁵

Otro tema de discusión y de trabajo académico frecuente para los semiólogos del cine de aquellas décadas, tales como Hjelmslev, Martinet o Benveniste, fue la de encontrar las unidades mínimas del cine y la forma como éstas se articulaban, a semejanza del lenguaje, partiendo siempre de la teoría de Ferdinand de Saussure, que planteó la doble articulación del lenguaje a partir de la combinación de diferencias fonéticas y diferencias conceptuales. A través del estudio de los fonemas y los morfemas, elementos básicos de la lengua, se trataba de entender las unidades básicas del cine. De alguna manera, algo así como definir cuáles eran los “morfemas” y los “fonemas” del cine.

¹⁶⁴ Idem p 49

¹⁶⁵ Idem p 50



Christian Metz, trata de zanjar dicha discusión, argumentando que si bien el concepto de articulación de los códigos es pertinente el interior de la teoría del cine, no existe en él nada equivalente a la doble articulación del lenguaje verbal, *“pues no tiene unidades que operen diferencialmente para presentarlo como un sistema de lengua.”*¹⁶⁶

Pier Paolo Pasolini, el famoso director y teórico italiano, presenta una idea que es aún más sugerente, pues para él, el cine representaba un sistema de signos cuya estructuración lógica se asemejaba a la estructura de signos de la realidad. En otras palabras, Pasolini planteaba que el cine habla el lenguaje de la realidad. Las unidades mínimas de lenguaje del cine estaban representadas por los objetos al interior del encuadre, se refería ellas como *“cinemas”* en una clara analogía a los fonemas de la lengua verbal y proponía que todos estos *cinemas* se articulan en una unión mayor equivalente al morfema, representado por el encuadre.¹⁶⁷

Christian Metz, uno de los más afamados teóricos del cine, ya se preguntaba si lo cinematográfico es un lenguaje o una lengua. Han existido contradictores y defensores de la idea, pues hay quienes piensan que lenguaje viene de lengua y solo se puede dar esa categoría a cualquier sistema de significación cuyos signos sean de origen verbal por tanto este tipo de teóricos sostienen que no existe tal cosa como un lenguaje audiovisual. Sin embargo, otro grupo de pensadores, entre los que se encuentran los anteriormente nombrados, piensan que si es posible hablar de lenguaje audiovisual y es la posición que nos interesa analizar, pues es la que consideramos más acertada y con argumentos más sólidos. Metz, que asumió profundamente la teoría y la metodología de Saussure en referencia al objeto de estudio lingüístico, buscando su equivalente en la teoría fílmica, hace una distinción entre lo que él llama el *“hecho cinematográfico”* y el *“hecho fílmico”*. Para él, el primero engloba toda la institución del cine, como un hecho multicultural y multidimensional que incluye también la infraestructura y la organización comercial del cine, lo mismo que los aspectos culturales y sociales. En cambio, el segundo término, tiene para Metz un significado de mayor importancia en la búsqueda

¹⁶⁶ Idem p 52

¹⁶⁷ Idem p 52



de su objeto de estudio, pues el hecho fílmico hace referencia al discurso, al texto, lo que para él permite el acercamiento al objetivo de la semiótica del cine.¹⁶⁸ Introduce además una distinción importante entre el concepto de film y el concepto de cinema al interior de la categoría de film, ya que actualmente “lo cinematográfico” constituye el objeto específico del estudio semiológico del cine. Para él lo cinematográfico significa la carga histórica representada por las múltiples películas que se ha realizado, en cambio el Film o película representa el objeto particular, el texto fílmico individual.

En todo caso, Metz dio respuesta a su pregunta afirmando que el cine no era una lengua sino un lenguaje, para lo cual formuló varios argumentos que pueden resumirse de la siguiente manera: en primer lugar dijo que el cine no era una lengua porque su finalidad no era la comunicación bidireccional, lo cual es el sentido de toda lengua, sino que en él la comunicación se encontraba *aplazada*, de hecho doblemente aplazada, “*primero en el lapso de tiempo entre la producción de la película y su recepción y segundo en otro lapso de tiempo entre la recepción y la respuesta a ésta*”¹⁶⁹. En una segunda instancia, Metz considera que la relación entre significante y significado en el signo cinematográfico es de carácter motivado, en ningún caso arbitraria, lo cual hace que carezca de un equivalente en el signo lingüístico. Incluso Metz llegó a hablar de “*una doble naturaleza imaginaria del significante fílmico*”, estableciendo así una diferencia substancial entre el signo fílmico y el signo lingüístico.

Por esta misma época de su trabajo académico se plantea la idea, que desde los inicios de la teoría del cine, ha estado presente en muchos de los teóricos que la han desarrollado, ¿el plano es a la palabra como la secuencia a la frase? Metz se interroga seriamente, pero encuentra muchas diferencias que no le permiten aceptarlo de una forma tan simple. El lenguaje verbal cuenta con una serie finita de letras y posibles fonemas y de alguna manera, también con una cantidad de palabras finitas, que permiten articularlo. Quien habla un lenguaje no inventa las palabras, las usa

¹⁶⁸ Idem p 53

¹⁶⁹ Idem p 54



articulándolas y combinándolas. El lenguaje audiovisual en cambio es siempre una creación y al menos en teoría no hay un límite en el número de planos que se pueden realizar. Mientras el lenguaje produce información clasificable y ordenable, la imagen produce una información desordenada y con múltiples posibilidades de lectura. El plano es una unidad semántica real, lo que se observa tiene características específicas, mientras que la palabra es una unidad léxica de carácter virtual que se relaciona con una idea, pero que puede relacionarse de acuerdo con los contextos de muchas maneras o con muchas variantes de una idea general o con muchas ideas al mismo tiempo.

Existe una idea en el trabajo de Metz, según Stam, Burgoyne y Flitterman, que resulta muy interesante a la hora de plantearse las transformaciones actuales de los lenguajes audiovisuales en su migración a los dispositivos móviles. El teórico francés, en otra de sus comparaciones entre la lengua verbal y el lenguaje audiovisual, planteaba que este último no constituía una lengua sino un lenguaje, pues al analizar el uso que puede darse a una u otro, era posible observar cómo todo los hablantes de una lengua al alcanzar cierto nivel se encontraban en la capacidad de producir cualquier tipo de oraciones necesarias para la comunicación, sin embargo no todos aquellos que pueden entender el lenguaje audiovisual pueden usarlo para construir mensajes, ya que *“la habilidad para producir expresiones filmicas depende del talento, el entrenamiento y la accesibilidad.”*¹⁷⁰

En otras palabras se plantea aquí que, hablar una lengua se reduce simplemente al hecho de utilizarla, de articularla; pero al usar el lenguaje audiovisual, de alguna manera hay que reinventarlo, reconstruirlo cada vez que se le usa. Se preguntan al final de este análisis, estos tres autores, ¿será posible pensar en una sociedad en donde todos los individuos dominen el código de la realización audiovisual?

Esta pregunta formulada hacia el año de 1992, podría parecer de carácter especulativo, inclusive utópico, pero hoy, casi 20 años después, ante la aparición y masificación de los equipos caseros y portátiles de grabación de video y de los dispositivos móviles, muchos de ellos dotados de cámaras que permiten la grabación de video de alta definición, probablemente nos encontramos a las puertas de una masificación en el uso y

¹⁷⁰ Idem p 56



articulación del lenguaje audiovisual por parte de todos los públicos. Volveremos sobre esta idea porque es de gran importancia para analizar las transformaciones del lenguaje audiovisual que ocupan el desarrollo de esta tesis.

Si bien se puede aceptar con un relativo consenso por parte de los diferentes autores, que el lenguaje audiovisual no constituye un sistema formal como el de las lenguas, de acuerdo a lo planteado por Metz, si que tiene una sistematicidad que se parece a la de estas. Por tanto plantea tres conceptos que lo asemejan al de lengua: primero, los seres humanos tenemos la tendencia a llamar lenguaje a cualquier estructura formal que se asemeje en funcionamiento y sistematicidad a la de la lengua; segundo porque cualquier cosa que permita la significación y la transmisión de sentido para los seres humanos, aunque no tenga un sistema formal, trae consigo la evocación del lenguaje; y por último, porque:

...el lenguaje del cine está constituido por un conjunto de mensajes cuya materia de expresión consiste en cinco bandas o canales: imágenes fotográficas en movimiento, sonido fonético grabado, ruidos grabados, sonido musical grabado y escritura (créditos, inter títulos, materiales escritos en el interior del plano).¹⁷¹

Basándose en lo anterior se puede deducir que el cine es un lenguaje en la medida en que a partir de sus estructuras técnicas y de sus procesos de transmisión de sentido, se convierte en una unidad palpable de significación y experiencia sensorial. O como nos lo expresan estos tres autores:

“el cine es un lenguaje, en suma, no simplemente en un sentido metafóricamente amplio sino también como un conjunto de mensajes basado en una materia de la expresión determinada, y como un lenguaje artístico, un discurso una práctica significativa caracterizada por procedimientos específicos de codificación y ordenación.”¹⁷²

Todos estos argumentos hicieron concluir a Metz que el cine se había constituido en un discurso, en un texto, en un lenguaje, en la medida en que desde sus orígenes mostró su

¹⁷¹ Idem p 57

¹⁷² Idem p 57



vocación narrativa y genero una estructura y un corpus de “*procedimientos significativos*”

Se hacía referencia anteriormente a que existe una infinidad de planos posibles a realizar y que de alguna manera esto lleva a que el lenguaje audiovisual cada vez que es usado deber ser “inventado”, “creado” y para esto la habilidad y la capacidad individual del realizador son un asunto de capital importancia. Cada imagen es diferente a las demás y solo pueden llegar a parecerse un poco, sin embargo, a medida que el cine se desarrolló, las figuras sintagmáticas que fue estructurando comenzaron a parecerse unas a otras, aquellas unidades que organizan en diversas combinaciones las relaciones temporales y espaciales, se asemejan entre sí mucho más que cualquiera otra estructura del lenguaje audiovisual. Por esto Metz llegó a la conclusión de que:

“la verdadera analogía entre el cine y el lenguaje por tanto funciona no al nivel de las unidades básicas sino más bien en su naturaleza sintagmática común. Moviéndose de una imagen a una segunda el cine se convierte en lenguaje. Tanto el lenguaje como el cine producen un discurso mediante operaciones paradigmáticas y sintagmáticas. El lenguaje selecciona y combina fonemas y morfemas para crear oraciones el cine selecciona y combina imágenes y sonidos para formar sintagmas es decir unidades de autonomía narrativa en las cuales los elementos interactúan semánticamente.”¹⁷³

Se conoce como la *Grande Syntagmatique* al esfuerzo realizado por Christian Metz para identificar las formas sintagmáticas más claras e importantes del cine narrativo. Al teórico francés le preocupaba muy especialmente la imprecisión de la terminología que se utilizaba para hablar de lenguaje cinematográfico. Mucha parte de ella provenía del teatro, desconociendo de plano la fragmentación y la segmentación en planos, sonidos, música y diálogos, los cuales se articulan a partir de una función tan importante como el montaje. Llamaba la atención la forma imprecisa e indeterminada en que se utilizaban los términos secuencia y escena, los cuales se aplicaban sin ningún criterio a fragmentos cinematográficos similares.

¹⁷³ Idem p. 57



Metz se basa inicialmente en el antiguo concepto de diégesis, formulado por Aristóteles en su conocida obra *La Poética*, rescatado en la modernidad por Etienne Souriau, y con la cual designaba “*la historia contada*” de una película. Según puede leerse en *nuevos conceptos de la teoría del cine*:

“Diégesis, se refiere a los hechos contados y a los personajes de una narración, es decir, el significado, el contenido narrativo, los personajes y las acciones tomados como si estuvieran en sí mismos sin referencia a la mediación discursiva.”¹⁷⁴

El concepto de diégesis como se utiliza actualmente al interior del lenguaje audiovisual, hace referencia a la historia, a la narración en sí misma, lo cual incluye la escena o espacio ficcional, el tiempo o tiempos en los cuales sucede la historia, pero también la manera como la historia es entendida y recibida por los espectadores. Es todo ese universo de tiempo y espacio percibido por el espectador al interior del cual ocurre la historia.

Actualmente, el concepto de diégesis ha cobrado gran importancia en todas las teorías que se relacionan con el relato cinematográfico y con el lenguaje audiovisual. Hoy se habla de lo diegético como aquello que pertenece intrínsecamente a la historia narrada; lo extradiegético como todo aquello que, estando al interior del hecho audiovisual, no pertenece intrínsecamente a la historia narrada, ejemplo una música incidental; y finalmente lo metadieético, como todo aquello que pertenece o tiene origen en el narrador de la historia.

En el trabajo de la *Grande Syntagmatique*, Metz propone la existencia de ocho tipos sintagmáticos, que no son otra cosa que distintos tipos de formas o estructuras para el manejo del espacio y del tiempo a través del montaje cinematográfico.

Según él, el concepto de sintagma se podía establecer a partir de tres criterios: la unidad de acción, en otras palabras la continuidad narrativa; el tipo de demarcación, lo que también se conoce como mecanismos o signos de puntuación y que permiten distinguir un sintagma de otro, lo mismo que observar cómo se unen; y finalmente, el tipo de

¹⁷⁴ Idem p. 58



estructura que posee el sintagma. Los ocho tipos de sintagmas establecidos por Metz son: el plano autónomo, el sintagma paralelo, el sintagma entre paréntesis, el sintagma descriptivo, el sintagma alternante, la escena, la secuencia episódica y la secuencia ordinaria.

Otro aspecto importante de la teoría de Metz es su punto de vista de concebir al cine como una práctica *“cuasi lingüística”* y en esencia como un medio conformado en su interior por múltiples códigos. Hoy es posible afirmar, que si bien el lenguaje audiovisual echa mano de una multiplicidad bastante amplia de códigos, no existe un *“código maestro”* aplicable a todas las películas y productos audiovisuales. El texto audiovisual es finalmente *“una red estructurada producida por la interrelación de códigos cinematográficos específicos”*, es decir aquellos que son exclusivos del cine y del lenguaje audiovisual, y *“códigos no específicos”*, es decir aquellos tipos de códigos que se comparten con otros lenguajes.¹⁷⁵ Por ejemplo las estructuras narrativas pueden ser similares en el cine y la literatura, lo que las convierte en códigos no específicos que comparten dos medios; los movimientos de cámara en cambio, son un código cinematográfico específico, por haber sido desarrollado y ser específico del lenguaje audiovisual cinematográfico. Así muchos tipos de códigos tales como el encuadre, la iluminación, el sonido, la musicalización, las estructuras narrativas, los códigos pictóricos, el montaje etc. Unidos y articulados entre sí generan lo que ha llamado Metz las estructuras sintagmáticas, a través de las cuales se articula el lenguaje audiovisual. A partir de sus códigos existe también lo que se conoce como subcódigos, los cuales son usos y aplicaciones específicas de los códigos, por ejemplo si hablamos del código del montaje, el típico montaje de videoclip, fuertemente fraccionado, acelerado, con planos muy cortos y un sincronismo preciso entre la imagen y el sonido, puede entenderse como un sub código del código montaje, una iluminación en clave de colores pálidos y pasteles, será un subcódigo impresionista de del código pictórico.

La suma de todos estos códigos y subcódigos, el resultado de su encuentro y unión es la configuración del lenguaje cinematográfico, pues juntos conforman un sistema único, que si

¹⁷⁵ Idem P. 69



bien tiene muchas formas de expresión y múltiples características, es perfectamente reconocible como tal. En otras palabras a pesar de las múltiples formas que pueden tomar las películas en particular y los productos audiovisuales en general, el lenguaje audiovisual es reconocible e identificable como tal.

En todo caso muchas preguntas han surgido de la relación y de la comparación entre el cine y el lenguaje, las más sencillas se refieren al hecho de si el cine es un sistema de lenguaje o simplemente algo que se asemeja al lenguaje, pero en realidad en la comparación han surgido preguntas mucho más complejas, tales como: ¿funcionan la estructura y la sintaxis del cine de manera similar a como lo hacen las del lenguaje? En el campo de la sociología y de la antropología se ha llegado afirmar que el lenguaje es la herramienta a partir de la cual los seres humanos conocen y aprenden el mundo, es decir, el lenguaje es la herramienta que nos permite, a través de sus categorías, apropiarnos del mundo que nos rodea, esto en la medida en que somos seres cuya relación con el mundo funciona a través de la significación y la codificación. Si esto es cierto, el interrogante que se presenta a continuación es: ¿cómo incide el hecho cinematográfico, cómo incide el lenguaje audiovisual en nuestra forma de conocer el mundo? ¿Cuál es la relación existente entre el texto literario y el texto lingüístico por un lado, y el texto cinematográfico, el relato cinematográfico por el otro? ¿Qué relación existe entre el diálogo cotidiano expresado por seres humanos comunes y corrientes y su recreación en el libreto cinematográfico? O si lo planteamos de una manera contraria, ¿cómo incide el libreto o diálogo cinematográfico en el diálogo corriente de los seres humanos?

Cuando preguntamos a la ciencia de la arqueología y a la antropología, acerca del nacimiento y la historia de la palabra y del lenguaje verbal, éstas nos narran una historia que se inicia hace aproximadamente 450.000 años. Los rudimentos del lenguaje verbal se pierden en la noche de los tiempos, se encuentran tal vez en aquellos primeros inicios en que los seres humanos, tratando de imitar los ruidos naturales, dieron inicio a los códigos que a través de los milenios se fue convirtiendo en el lenguaje. Algunos arqueólogos se atreven a afirmar que hace unos cien mil años ya existían lenguas con



una gramática una sintaxis y un orden establecido que permitía la transmisión de las ideas y el intercambio de significados y conocimientos.

En cambio, hace apenas un poco más de cien años que el ser humano, a partir del invento de la Cámara de cine, aquella mágica cajita de madera de los hermanos Lumière, ha venido desarrollando este nuevo lenguaje y esta nueva forma de comunicación, razón por la cual es un lenguaje muy joven, que a pesar de su vertiginoso desarrollo, aún es posible considerar que se encuentra en plena formación.

Una vez se acepta la existencia de un lenguaje, necesariamente se llega al hecho de que éste no es otra cosa que una herramienta para la construcción de textos. Un “texto” deberá entenderse como un “discurso”, es decir aquello que se quiere transmitir a través del lenguaje, el núcleo del mensaje que se quiere hacer llegar. Esto no es un asunto sencillo, por el contrario tiene un alto nivel de complejidad, pues el texto es todo un sistema significativo y porta una amplia gama de significados, valores, tradiciones y categorías culturales, sociales, políticas y económicas. Para Metz el texto se construye a partir de la oposición de los códigos y de las fuerzas que se correlacionan entre estos, para generar un discurso.

“La “écriture” cinematográfica se refiere al proceso mediante el cual la película trabaja con y contra los varios códigos para constituirse a sí misma como texto.”¹⁷⁶

Al llegar a este concepto de texto, nos encontramos necesariamente con el tema de la narratología fílmica, la cual es probablemente la última de las ramas de la semiología y la semiótica que se han desarrollado. Esta disciplina, se ocupa del estudio y el análisis del relato como expresión del texto cinematográfico. El relato, que no es una expresión exclusiva del cine, puede definirse como “*la relación o narración, oral, escrita, o fílmica de un acontecimiento real o imaginario*”.¹⁷⁷ También podría entenderse como:

¹⁷⁶ Idem. P, 73

¹⁷⁷ GAUDREAU, André, FRANÇOISE, Jost. *El Relato Cinematográfico*. Ediciones Paidós. Barcelona, 1995. P. 25



“el referir dos o más hechos (o una situación y un hecho) que se hallan lógicamente conectados, suceden a lo largo del tiempo y están unidos por un tema consistente en el interior de una totalidad.”¹⁷⁸

Según lo plantean Gaudreault y Jost en su libro del relato cinematográfico, Cristian Metz planteó cinco criterios básicos para el establecimiento de lo que es un relato¹⁷⁹: en primer lugar, nos dicen estos autores, un relato debe tener un inicio claro y un final igualmente claro, es decir el relato de estar clausurado, debe tener unidad y debe estar claramente delimitado. Por largo o extenso que sea un relato, como es el caso de las series para televisión, o de las sagas cinematográficas, toda película tiene necesariamente un último plano y todo libro una página final. Ya desde tiempos antiguos lo expresaba Aristóteles, todo relato tiene un principio una mitad y un final.

En segundo lugar planteaba Metz, que todo relato es una secuencia doblemente temporal, en todo relato existen dos tiempos, el tiempo interno del relato, aquel en el cual transcurre la historia, que puede ser llamado el tiempo de la cosa narrada; y un segundo tiempo que es el que proviene del acto narrativo en sí mismo. En otras palabras el relato de una historia de una película puede abarcar un tiempo que dure un siglo, pero esta narración transcurre en un tiempo cinematográfico que tiene una duración de dos horas y media.

En tercer lugar, el semiólogo nos plantea que toda narración es un discurso. Al partir de la noción de discurso, el relato se encuentra opuesto al mundo real en la medida que es un enunciado, una narración, un punto de vista sobre el mundo, lo cual nos lleva necesariamente a la existencia de un narrador, sujeto de la enunciación. La existencia de narrador, presupone también la existencia del receptor de la narración con lo que se configura el circuito de la comunicación que fue planteado por Román Jakobson.

¹⁷⁸ STAM, Robert, BURGOYNE, Robert, FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *Nuevos Conceptos de Teoría del Cine*. Editorial Paidós, Barcelona, 1999. ISBN 84-493-0699-X p 91.

¹⁷⁹ GAUDREULT, André, FRANÇOISE, Jost. Óp. Cit. P. 28



En cuarto lugar se plantea Metz que *“la percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada”*. Esto sucede en la medida en que toda narración, en tanto que relato, no es la realidad, se diferencia de ella. Si bien existen historias basadas en hechos reales, el espectador no las confunde con la realidad, sino que por el contrario parte de la base de que son una narración o relato de los hechos ocurridos.

Por último, Metz considera que un relato es un conjunto de acontecimientos. Y llega a esta conclusión porque considera que *“el relato es en su conjunto como un discurso cerrado en el que el acontecimiento es la unidad fundamental”*¹⁸⁰

Concluyen Gaudreault y Jost, a partir de los cinco criterios propuestos por Metz, que el relato:

“es un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos”.

Casi todas estas características descritas pueden aplicarse a los diferentes tipos de relatos existentes, pero cuando se hace referencia de manera específica al relato cinematográfico, existen algunas otras consideraciones que hay que tener en cuenta. A diferencia del relato literario o del relato oral, en donde a través de la palabra se emite un enunciado que tiende a ser unívoco, a la imagen cinematográfica le es casi “imposible significar un solo enunciado”.¹⁸¹ Múltiples experimentos realizados a nivel del montaje, demuestran que la imagen y el plano pueden contener realmente una multiplicidad de enunciados narrativos, estos se superponen creando diversos niveles de significación en la imagen. Esto ocurre, porque tal como lo dice Jost *“la imagen enseña, pero no dice”*,¹⁸² en otras palabras mientras la narración verbal u oral cuenta, la narración audiovisual muestra, pertenece a lo que se conoce recientemente como mostración. Esta también puede ser una forma de transmisión de información del teatro, pero la del hecho audiovisual tiene una característica que la diferencia de la anterior, está mediada y es un hecho cumplido. La representación teatral se repite en simultáneo, en directo,

¹⁸⁰ Ídem. P. 29

¹⁸¹ Ídem. P. 30

¹⁸² Ídem p.30



cada vez que los actores la representan. El hecho audiovisual puede forzar los puntos de vista, la mirada de los espectadores a través del punto de vista privilegiado de la cámara, hasta convertirse en un vehículo de la mirada del espectador. Se puede conducir esa mirada y de alguna forma manipularla.

En el lenguaje audiovisual existe además la dimensión sonora, por ello se habla de “audio”visual. En realidad los medios audiovisuales, poseen dos canales de transmisión de la información, que si bien pueden parecer uno sólo, son en realidad la suma de estos dos vehículos que trabajan sumando posibilidades. Gaudreault y Jost lo expresan de otra forma:

“La imagen y la palabra conllevan, pues, dos relatos que se entremezclan profusamente.”¹⁸³

En los orígenes del cine sonoro, la banda de sonido se reducía a los diálogos de los personajes y a la introducción de algunas músicas diegéticas y extradiegéticas cuyo objetivo era la creación o la generación de ambientes y estados de ánimo. A esta música se la llamó incidental. Ya desde la época del director de cine ruso Sergei Eisenstein, gran innovador en el campo del montaje cinematográfico, proponía la incorporación del sonido casi al nivel de la composición musical. Para él:

“se podía escribir una película como si fuera una partitura utilizando un montaje polifónico: un montaje en el cual cada plano está ligado al siguiente no sólo por la simple indicación, un movimiento, una diferencia de tono, una etapa de la evolución del sujeto o cualquier cosa de esta índole, sino por la progresión simultánea de una serie múltiple de líneas, cada una de las cuales conserva un orden de construcción independiente, pese a ser inseparable del orden general de la composición de la totalidad de la secuencia. Si extendemos esta concepción al complejo audiovisual, podemos considerar que las cinco materias de expresión (imágenes, ruidos, diálogos, textos escritos, música) tocan, como las diferentes partes de una orquesta, ora al unísono ora en contra, Ora como en una fuga etcétera.”

Actualmente, tanto a nivel del cine como en las otras expresiones del lenguaje audiovisual, la banda sonora se ha convertido en un asunto tan complejo como la imagen y en algunos casos, aún más. Diálogos, sonidos ambientales, efectos especiales

¹⁸³ Ídem. P.36



de sonido, musicalización y otros elementos hacen de la banda sonora un vehículo de transmisión de información que en algunos casos es más importante aún que la misma imagen. El trabajo de un buen número de teóricos y de realizadores directores de cine, ha logrado que la dimensión sonora del lenguaje audiovisual adquiera la importancia que se merece. Se ha desarrollado a partir del trabajo de un buen número de autores, toda una semiótica del sonido fílmico que ha permitido avanzar en el análisis de todo lo que es auditivo en el lenguaje audiovisual. Mary Anne Doane planteó el concepto de los tres espacios auditivos: el espacio diegético, es decir aquello que pertenece a la instancia de la narración; el espacio de la pantalla y el espacio acústico de la sala o auditorio donde se proyecta la pieza audiovisual. Otro grupo de escritoras como Copjec, Ropars-wuilleumier o Kristeva, se han preocupado por analizar desde las teorías feministas, la voz como expresión continua frente a la escritura como expresión fragmentada al interior del cine. Algunas de ellas piensan que los hombres se centran más en el mirar y las mujeres más en el escuchar, lo que establece diferencias en la percepción que tenemos ambos sexos del lenguaje audiovisual.

En términos de la diégesis, la imagen y el sonido establecen grandes diferencias. A nivel de la imagen, todos o casi todos los elementos son de carácter diegético, tal vez con excepción de los materiales escritos en pantalla, es decir forman parte intrínseca de la narración y de la historia; sin embargo, a nivel del sonido existen varios niveles, ya que la banda sonora como lo plantea Metz, posee otras tres bandas: el diálogo, el ruido, la música y todas ellas pueden pertenecer a lo completamente diegético, a lo no diegético, a lo semi-diegético o a lo extra diegético, etc.

Decía alguna vez Francis Ford Coppola que *“el sonido es el mejor amigo del director de cine porque influye en el espectador de manera secreta”* y esto es probablemente cierto por una razón, cuando de la imagen se trata podemos elegir verla o no verla, podemos elegir retirar nuestra mirada de una imagen, sin embargo cuando del sonido se trata es muchísimo más difícil abstraerse a sus efectos. Inclusive, cuando intencionalmente tapamos nuestros oídos, algo puede llegar a través de las vibraciones corporales, en especial con los sonidos de baja frecuencia.



Alfonso Puyal nos dice esto de otra manera:

“... el campo acústico sobrepasa el campo de visión. (El espacio visual no alcanza los 180°, mientras el espacio acústico es esférico)”¹⁸⁴

Es importante reconocer también, que el sonido como proceso comunicativo se encuentra inserto en un determinado contexto social, cultural y geográfico. En otras palabras, no todos escuchamos todo, ni lo escuchamos de la misma manera.

En sus orígenes, el cine fue más fotografía en movimiento que un medio audiovisual como tal, a pesar de que nunca fue realmente mudo. Desde sus inicios alguna forma de música o de musicalización acompañó las presentaciones públicas de las filmaciones. Cuando se desarrolla la banda sonora, ligada a la imagen fílmica, se crea o se genera el hecho audiovisual, el cual como nos lo dice Michel Chion:

“es una ilusión que se encuentra, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido.”¹⁸⁵

Esto es posible porque el sonido en la pieza audiovisual no es un complemento de la imagen, como tampoco lo es la imagen del sonido. A partir de la unión de ambos se crea, como lo dice este autor, un valor añadido, un nuevo hecho, una nueva realidad a partir de la cual surgen sentidos, significados o simbolismos que no es posible encontrar de manera independiente en los elementos que componen lo audiovisual.

Por ejemplo, el sonido tiene un carácter constitutivo que necesariamente implica el movimiento, para que el sonido exista tiene que haber movimiento, en cambio la imagen puede ser estática, pues los elementos que la componen en un determinado momento pueden ser estáticos. Además, de acuerdo con lo que nos plantea Michel Chion, el ritmo y la velocidad del movimiento de la imagen y el sonido son diferentes,

¹⁸⁴ PUYAL SAENZ, Alfonso. Óp. Cit. Pág. 78.

¹⁸⁵ CHION, Michel. *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós. Barcelona, 1993.



según su teoría, la vista trabaja más hábilmente en el espacio y el sonido lo hace en el tiempo.

La vista es más lenta en el procesamiento de la imagen, por lo que el sonido puede jugar un papel determinante a la hora de establecer puntuaciones y ritmos al desarrollo de la imagen, cuando de acciones vertiginosas se trata.

El sonido en relación con la imagen adquiere características y texturas totalmente diferentes, de acuerdo con la imagen que lo acompañe. Desde los tiempos de la radio se demostró que podían producirse efectos sonoros que evocan imágenes que en realidad no tenían ninguna relación con los objetos que producían dicho Sonido. Y dada esta característica rapidez del sonido, éste puede muchas veces sugerir movimientos que no existen en la imagen.

Ya sabemos que la imagen estática es intemporal, sin embargo es posible sugerir al paso del tiempo a partir del sonido, en otras palabras darle temporalidad a imágenes que de otra forma carecerían de este atributo.

Chion plantea que la temporalización de la imagen presenta tres aspectos característicos: primero, lo que él llama animación temporal de la imagen, según lo cual:

“la percepción del tiempo de la imagen se hace por el sonido más o menos fina, detallada, inmediata, concreta o, por el contrario, baja flotante y amplia”;

Segundo, linealización temporal de los planos, en la medida en que el sonido al sincronizar se con la imagen impone una idea de sucesión de los planos; y por último la vectorización, en la medida en que el sonido impone al plano una orientación hacia el futuro, un paso en el tiempo.

Pasando del análisis semiótico y centrándonos un poco en los aspectos mecánicos y en la estructura sintáctica del lenguaje audiovisual, vale la pena observar que éste está compuesto de elementos básicos, y como todo lenguaje, funciona a partir una “gramática” y una “sintaxis”, que no son otra cosa que las reglas que le permitan operar,



con base en lo cual puede desarrollar una narrativa particular, con géneros y estilos propios de lo audiovisual.

Una sencilla clasificación de los elementos y estructuras que contiene el lenguaje audiovisual, permite agruparlos en tres categorías:

Elementos esenciales, que son la base mecánica de dicho lenguaje; algunos llamados estáticos, como el encuadre, expresado a través de los planos y los ángulos y otros llamados dinámicos, expresados a través de la cámara y sus posibilidades expresivas, tales como la panorámica, el travelling, el Tilt, las grúas y otros

Un segundo grupo son llamados elementos integrales y entre ellos encontramos al sonido, el color, la iluminación, la creación escenográfica, los efectos especiales y animaciones y todos los elementos que permiten la construcción de la narración dramática, entre ellas la interpretación dramática y la actuación.

Y finalmente, tenemos los elementos de coordinación, lo que en cine se conoce como el montaje, el cual es probablemente, el más complejo de los tres y el que permite el desarrollo de la narración en su máxima expresión. Muchos teóricos y críticos del cine han escrito sobre el montaje, por considerarlo el núcleo esencial del acto cinematográfico, por esto hay quienes consideran que inicia desde el momento mismo de la concepción del cuadro cinematográfico, desde la disposición de los elementos de la imagen que se está montando.

En términos generales se habla del montaje mecánico pues es a partir de la concepción del fotograma, el plano, la escena, la secuencia y el plano secuencia que se puede construir el hecho narrativo, usando los enlaces físicos y psicológicos, lo mismo que la puntuación entre ellos, lo que permite la creación de la continuidad, o la sensación que tiene el espectador de una pieza audiovisual de que todos esos planos y movimientos forman parte de un solo hecho continuo.

A partir de estos elementos descritos anteriormente, y a través de todos los procesos simbólicos y semióticos descritos al principio, se construye lo que llamamos narrativa



audiovisual, que no es otra cosa que la forma que tienen los medios audiovisuales para contar historias. La narración es bastante antigua y se encuentra presente prácticamente en todas las culturas humanas. La cultura occidental tiene sus orígenes en la antigua Grecia, 2000 años antes de Cristo, y ya desde aquellas épocas la cultura helénica era maestra en el arte de narrar y en el arte de representar historias. Aristóteles en el siglo IV A.C. ya hacía referencia al origen de las grandes narrativas: épicas, tragedias y comedias de la cultura griega; pensaba el filósofo que tienen su origen en la profunda necesidad de los seres humanos de contar y escuchar historias.

La narrativa en definitivas cuentas es la manera como utilizamos los elementos del lenguaje audiovisual para estructurar y contar una historia. De la misma forma que en la literatura y en el teatro, en la narrativa audiovisual se han producido muchísimos géneros, estilos y estructuras narrativas. Partimos también de la idea de que las características particulares de cada medio audiovisual influyen en la construcción y desarrollo de los tipos de narrativa que funcionan bien en cada uno de estos medios.

Pero mucho más que su gramática y su sintaxis vistas de una manera mecánica, es de gran interés para este trabajo, llegar a un análisis profundo utilizando categorías y criterios de la semiología y de la narratología, que nos permitan entender posteriormente que es lo que ha ocurrido con el lenguaje audiovisual al trasladarse de un medio como el cine a otros como la TV, el ordenador y los dispositivos móviles.¹⁸⁶

El lenguaje audiovisual, así como otros dispositivos de comunicación desarrollados por el ser humano, es en esencia un dispositivo narrativo, una herramienta puesta al servicio de la narración, de aquel antiguo deseo de la humanidad de narrar y contar historias.

Desde aquellos tiempos en que el lenguaje fue solamente una herramienta oral, pues aún no disponíamos de la escritura para codificarlo, los seres humanos hemos cultivado el arte de narrar y contar, de convertir nuestros sucesos, el saber y el conocimiento en historias que nos gusta contar y escuchar. Sin embargo existe una importante diferencia

¹⁸⁶ Como anexo a este trabajo se incluye una breve descripción mecánica de los elementos del lenguaje audiovisual a que se ha hecho referencia.



entre la etapa oral del lenguaje y la posterior etapa en la que la escritura dio inicio a la comunicación mediada. Jost y Gaudreault, en su libro *el relato cinematográfico*¹⁸⁷, llaman la atención sobre la diferencia entre las formas aparentemente simples del relato oral, y las formas más complejas del relato escrito y el relato cinematográfico. El primero de ellos es un relato *In praesentia*, en la cual tanto el narrador como los que lo escuchan se encuentran presentes en el acto comunicativo, en cambio en las otras formas del relato, los participantes del acto comunicativo se encuentran *in absentia*, es decir no están presentes en el momento del acto comunicativo, hay por tanto una mediación, es decir un medio que permite la transmisión del código comunicativo entre el narrador y los receptores del relato, salvando las distancias en el tiempo y el espacio. Esta transformación entre la comunicación en presencia de los actores del proceso y la comunicación mediada, transformó por completo la estructura y la forma del relato.

Resulta muy importante centrar nuestra atención en el concepto del encuadre, dado que éste se constituye en una de las funciones más importantes en el diseño, construcción y realización de la imagen audiovisual. Encuadre significa “meter en cuadro” y es una de las funciones artísticas y estéticas más importantes del arte, la fotografía, el cine y en general de los medios audiovisuales. Cuando un pintor, un fotógrafo o camarógrafo encuadran, de alguna manera segmentan la realidad, definen o determinan aquello que contendrá el encuadre. Esto permite dirigir la mirada del espectador, centrar la atención de quien observa la imagen, pero al mismo tiempo significa fragmentar la realidad, eliminar elementos personajes objetos y acciones que ocurrían paralelamente a ese fragmento de la realidad elegida.

“El cuadro es el elemento que marca esa operación de selección consistente en acotar o limitar el espacio que es objeto de nuestro interés. El cuadro es el límite de la imagen, la frontera que separa aquellos elementos importantes que constituyen el campo visual, de los que no tienen esa consideración privilegiada”¹⁸⁸

¹⁸⁷ GAUDREULT, André, JOST, Françoise. Óp. Cit. Pág. 19

¹⁸⁸ VILLAFANE, Justo y MINGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. Madrid, 1996.



Lo anterior según Villafañe y Mínguez, pero Puyal también nos tiene una definición de encuadre que resulta interesante cuando cita a Bonitzer, quien a su vez se refiere a Eisenstein:

"Y la noción de encuadre no significa otra cosa que ese recorte parcial y parcelado del campo de la realidad. Lo mismo en cine: 'Se talla un trozo de realidad por medio de los instrumentos del objetivo', dice Eisenstein" (Bonitzer, 1987).

El encuadre ha sido analizado y considerado en casi todas las teorías sobre la fotografía y el cine, se ha descrito desde hace más de 60 o 70 años, dada la importancia que tiene la acción de encuadrar en la construcción de la imagen. Jaques Aumont en su libro *La Imagen* plantea:

"La palabra encuadre y el verbo encuadrar aparecieron con el cine para designar ese proceso mental y material, presente ya en la imagen pictórica y fotográfica, y por el cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo, con ciertos límites precisos"... "Encuadrar es, pues, pasear sobre el mundo visual una pirámide visual imaginaria (y a veces fijarla). Todo encuadre establece una relación entre un ojo ficticio (...) y un conjunto de objetos organizado en escena (...) Así, la cuestión del encuadre coincide parcialmente con la de composición"¹⁸⁹

Nunca debemos olvidar que el hecho de segmentar la realidad a través de la función del encuadre, es siempre una elección que realiza el camarógrafo o el director de una película y esta decisión la convierte en una mirada subjetiva de la realidad,

"En fin, la decisión de que captar y cómo hacerlo puede crear una visión subjetiva y parcial, incluso engañosa".¹⁹⁰

Tampoco debemos olvidar que se seleccionan aspectos de la realidad con un objetivo concreto, pues en la realización de la película o de la imagen se buscan ángulos, planos, secuencias que permitan narrar la historia que se tiene. Por tanto:

¹⁸⁹ AUMONT, Jaques. *La Imagen*. Editorial Paidós. Barcelona, 1992.

¹⁹⁰ BARROSO GARCIA, Jaime. *Técnicas de Realización de Reportajes y Documentales Para Televisión*. Instituto Oficial de Radio y Televisión Española. RTVE. Madrid, 1994.



“estas modificaciones implican la posibilidad de una selección dentro de la selección. No sólo elegimos aspectos esenciales de la realidad sino que elegimos como verlos... y cómo oírlos...”¹⁹¹

Vale la pena resaltar que aquello que parece una limitación, la incapacidad de la Cámara para filmar todo el espacio, sino sólo una parte, no reduce su valor o su capacidad expresiva, por el contrario,

“mostrar parte de la realidad significa elegir la parte que se está viendo y, por esa circunstancia, asignarle una importancia o un peso dramático fuera de lo común”.¹⁹²

Los elementos esenciales Estáticos. La forma en que se concreta el encuadre es a través de los diversos planos, los cuales han sido definidos principalmente en relación con el tamaño de la figura humana. Se puede afirmar que se dividen principalmente en tres grandes planos: primer plano, plano medio y plano general. Los ángulos de visión de la imagen también contribuyen a concretar la realización del encuadre e influyen notoriamente en el resultado de la imagen.

La altura a la que se sitúa una cámara determina el ángulo de visión que tiene con respecto al sujeto u objeto al que se encuentra dirigida, se constituye así en el punto de mira. Ayuda a originar la sensación de perspectiva al dar origen a las líneas de fuga. Los ángulos de visión tienen considerable influencia psicológica en la actitud que el espectador tiene hacia el sujeto de la toma. Determinan notoriamente la fuerza dramática de los personajes, ayudan a crear climas emocionales y rompen con la monotonía de la posición normal de la cámara.

Los elementos esenciales dinámicos. Son aquellos que se relacionan con la cámara, con las posibilidades de su movimiento y con las características de su óptica. Sumados a los elementos esenciales estáticos, introducen en la realización audiovisual dos elementos que son constitutivos de su lenguaje: el tiempo y el movimiento.

¹⁹¹ FELDMAN, Simón. *El Director de Cine*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2004.

¹⁹² Idem



En los orígenes del cine, la Cámara adoptó la actitud de un espectador de teatro, se situaba en un lugar determinado y desde allí, en plano general, observaba la escena. Con la evolución de las cámaras, éstas se hicieron más pequeñas y portables y los realizadores comenzaron a explorar las posibilidades de desplazar la Cámara introduciéndola en la escena con lo cual adquirió un carácter dinámico.

“Los movimientos de cámara, cualquiera que sea su tipo o modo de ejecución, implican siempre modificación del punto de vista, al contrario que en los cambios por corte se produce y efectúa de forma continua y a la vista del espectador (en cuadro), lo que sin duda incide de forma rotunda en el carácter implicativo que posee cualquier movimiento de cámara”.¹⁹³

Debido que la acción cinematográfica y audiovisual es dinámica, desplaza permanentemente su centro de interés, por lo que los movimientos de cámara permiten seguir la acción y mantener el interés del espectador cuando ésta se desplaza al interior de la escena.

Los efectos y las sensaciones producidas por los movimientos de cámara que antiguamente sólo podían realizarse a través del movimiento físico de esta, hoy en día pueden simularse a partir de la animación, utilizando poderosos programas y ordenadores que permiten la creación virtual de dichos movimientos. Por lo que muchas películas hoy han ganado en dinamismo de una manera descomunal, realizando inverosímiles movimientos de cámara y travelling que aparecen como casi imposibles en la realidad.

Los elementos integrales. Son aquellos que son constitutivos por naturaleza de los medios audiovisuales. Es decir, aquellos que son intrínsecos a la naturaleza de dichos medios, como por ejemplo el sonido que se constituye en un elemento que por definición aporta uno de los canales comunicativos del medio.

¹⁹³ BARROSO GARCIA, Jaime. Óp. Cit.



Los elementos integrales son básicamente los siguientes: el color, el sonido la iluminación, la creación escenográfica, los efectos especiales y animaciones y la interpretación artística.

El color. No es otra cosa que el efecto producido en el ojo por las radiaciones visibles del espectro electromagnético, el ojo humano las que percibe en términos de luz y color.

El color forma parte de nuestro mundo, los seres humanos percibimos los objetos como dotados intrínsecamente de una cualidad que les confiere una determinada tonalidad, para nosotros las cosas “son” de algún color. El color tiene gran importancia para los seres humanos, forma parte de nuestra cultura, nos influye psicológicamente e históricamente lo hemos cargado de significación.

De ahí la importancia que el color toma como elemento en el lenguaje audiovisual, pues de alguna forma el color es inherente a la imagen, lo asumimos como parte de ella, le damos gran importancia y se convierte en uno de los elementos significantes más importantes en la semiótica audiovisual.

En relación con los procesos de significación del color, existen tres características intrínsecas que cobran gran importancia: la luminosidad, la saturación y la temperatura.

La luminosidad se refiere a la cantidad de luz que posee un color, pues al observarlos podemos ver que los hay oscuros o luminosos y esta característica trasforma su valor simbólico. Los conceptos de juventud, alegría, belleza, espiritualidad o verdad se asocian mucho más fácilmente con colores luminosos que con colores oscuros. A su vez conceptos tales como miedo, cobardía, rabia, tradición o complicidad se asocian mucho más fácilmente con los tonos oscuros.

La saturación de un color se refiere a su nivel de pureza, lo cual no es otra cosa que la presencia máxima y el tono o matiz que lo define. Los colores saturados pueden transmitir fuerza o energía, mientras que los colores pasteles o pálidos generan más fácilmente la indiferencia.



Lo que se conoce como temperatura del color es un fenómeno visual expresado en términos de sensaciones corporales y es uno de los aspectos más importantes en el proceso de significación del color en la imagen audiovisual. Tiene que ver con la división que hacemos de los colores en “fríos” y “cálidos”, pues la parte rojo, naranja, amarillo pueden ser considerados “cálidos”; y la franja comprendida entre el verde, el azul y el violeta se considera “frío”. El efecto más perceptible de este fenómeno visual está en la sensación de que los colores cálidos son más pesados y se encuentran más cerca y los colores fríos más livianos o ligeros y también más lejanos¹⁹⁴.

El color puede tener una función denotativa y una función connotativa en el proceso de significación. En el primero de los dos casos, partiendo de la base de que el color es un elemento de la imagen, cumple una función identificadora e icónica de los objetos y los sujetos. Ejemplo, las fresas son rojas y en este caso el color contribuye con la identificación de dicha fruta en la imagen, pues será mucho más fácil identificar una fresa en una imagen con color que en una imagen en blanco y negro.

El color connotativo en cambio, hace referencia a significados no realistas ni descriptivos sino por el contrario, a valores simbólicos, a concepciones estéticas o a percepciones y sensaciones de orden psicológico.

Por ejemplo, los colores de la bandera para una nación, parten estrictamente de lo simbólico pues no existe ningún carácter icónico en la significación que le damos a un determinado color en relación con una idea. Al pueblo colombiano para tomar un ejemplo, se le ha enseñado que el amarillo de su bandera simboliza la riqueza de su región, el azul los mares que rodean y la riqueza de sus aguas y el rojo la sangre vertida por aquellos que la libertaron, pero todos estos conceptos no guardan ninguna relación directa con los colores que los representan. Son puramente simbólicos.

Sin embargo, el color puede tener fuertes implicaciones psicológicas, pues de él emanan sensaciones que son interpretadas por las personas de acuerdo con muchos conceptos culturales, sociales y personales. El color puede crear ambientes de recogimiento, de

¹⁹⁴ ACASO LOPEZ-BOCH, María. *El Lenguaje Visual*. Ediciones Paidós, Ibérica S.A. Barcelona, 2006.



calma, de desasosiego, de alegría, de opresión o de violencia. Mucho se ha estudiado el efecto del color sobre la psiquis de las personas y si bien existen algunos conceptos generales, el papel que juegan en estos simbolismos y significados la cultura, el estrato social, la educación y la personalidad los individuos son determinantes.

Al interior del lenguaje audiovisual y en el uso que se hace de él en el cine, la televisión, la publicidad y los nuevos medios, el color ha tenido siempre una gran importancia pues es uno de los elementos que mayor cantidad de significados, simbolismos y conceptos nos permite transmitir. Si por ejemplo, hablamos de cine, el “color” de una película puede determinar fundamentalmente el ambiente que ésta tenga y las sensaciones emocionales que produce. Una película de misterio es muy probable que se desarrolle en colores fríos, que tenga una fotografía con una dominante azul, que le ayudará a crear un ambiente de desasosiego, de temor o inseguridad. Una comedia cuyo objetivo es producir hilaridad, risa o jocosidad, es probable que tenga una tendencia a los amarillos o los rojos en su fotografía.

El sonido es el segundo de los elementos integrales y la misma forma que la imagen existen elementos y aspectos que son puramente significativos y simbólicos por un lado, y aspectos que son de orden técnico y mecánico por el otro. Algunas páginas atrás se han analizado diversos aspectos de carácter simbólico en relación con el sonido.

Desde un punto de vista mecánico es importante distinguir con claridad en el sonido aquello que es diegético y aquello que es extradiegético. En el lenguaje audiovisual se llama diegético a todo aquel sonido que proviene de la escena, de la acción, por ejemplo el ruido causado por un automóvil al cruzar se asume como natural, pues lo extraño sería que un auto cruzara en la calle y no escucháramos un ruido, de la misma manera son diegéticos la voz de los personajes o los ruidos y sonidos ambientes de un lugar. Por el contrario se llama extradiegético a una música de carácter incidental que acompaña una escena con el objetivo de crear un ambiente determinado, como por ejemplo, la música que acompaña las escenas de la película *El exorcista*, las cuales buscan crear un ambiente de tensión, miedo o terror.



Los ruidos y los efectos de sonido cumplen una importantísima función ambiental sonora, pues ubican, sitúan la acción y en muchos casos suplen de manera determinante a las palabras. Los ruidos y los efectos de sonido también pueden ser usados de manera diegética o extradiegética, de esta última forma, en la medida en que se usen para la creación de ambientes, situaciones emocionales o ayudar a establecer el clima de una escena.

El sonido en general cumple muchas funciones dentro de la pieza audiovisual. Recurriendo nuevamente a las teorías de Michel Chion sobre las funciones que tiene el sonido en la cadena audiovisual, en primer lugar es posible afirmar que la banda sonora le da unidad a un determinado grupo de imágenes, sirviendo de enlace para que creen un flujo continuo, dándoles unidad y coherencia narrativa. En segunda instancia, el sonido sirve para puntuar, para pausar, para acentuar, creando un ritmo y un movimiento en el fluir de la pieza audiovisual. Para ello se usan golpes o ráfagas musicales, ruidos, silencios, elementos todos que *“modularán el sentido del texto, o lo determinarán incluso”*.¹⁹⁵ Tercero¹⁹⁶, el sonido sirve para anticipar, en la medida en que la construcción de la banda sonora se permite la licencia de anticipar los sonidos de la escena siguiente en el final del anterior, amortiguando esta manera la transición visual entre ambas, haciendo transparentes las transiciones. Y por último, separando, pues los espacios de silencio cumplen la función de separar o espaciar a otros elementos sonoros o a los elementos visuales.

Cuando hacemos relación al sonido, no podemos aplicar de una manera tan clara el concepto de plano, por ejemplo, es usual encontrar en las piezas audiovisuales, que un par de sujetos que avanzan conversando, tomados por la Cámara en plano general, su conversación se escucha sin embargo como si estuviesen cerca. Esto sucede, porque la toma de sonido se realiza utilizando micrófonos hipercardioides muy unidireccionales o micrófonos de solapa. Sin embargo es posible reconocer que también existen para el sonido por lo menos un primer plano, un segundo plano y un plano lejano.

¹⁹⁵ Ídem.

¹⁹⁶ PUYAL SAENZ, Alfonso. Óp. Cit.



La realización de la pista sonora, a diferencia de la imagen, tiene muchísima más flexibilidad, porque también el oído y la escucha son mucho más flexibles a la hora de aceptar como natural, un sonido que se produce y se realiza de manera completamente artificial. Esto ocurre porque, como nos lo dice Michel Chion, la imagen tiene continente, es decir un marco que la contiene, en cambio el sonido no está restringido de esta manera.

La iluminación es otro de los elementos integrales. La luz es la materia prima de la imagen, sin ella no es posible que los ojos perciban los objetos, las formas, los colores, las sombras y demás elementos que conforman la imagen. Ya sabemos que la luz es radiación electromagnética, una forma de la energía radiante que proviene principalmente del sol o las estrellas y también de algunas otras fuentes naturales y de fuentes artificiales desarrolladas por el ser humano tales como las bombillas y otros tipos de aparatos radiantes.

Para los realizadores audiovisuales la iluminación es una de las materias primas más importantes a través de las cuales se crea la imagen, pero lo que es más importante aún, le da sentido y significación y simbolismo. La iluminación puede ser la diferencia entre una imagen intrascendente y una que produzca sensación de miedo o terror.

Gerald Millerson en su libro *iluminación para televisión y cine*¹⁹⁷, nos plantea una serie de posibilidades y aplicaciones de la iluminación en la construcción y desarrollo del lenguaje audiovisual. Este autor plantea que *“La iluminación destaca formas, texturas y detalles”*. A partir de lo cual el realizador puede crear el volumen y la profundidad de la imagen; *“puede ocultar”*. Pues a través del uso de la sombra y la luz es posible elegir las áreas de la imagen que se quieren ver; *“La graduación de la iluminación puede sugerir el contorno de una superficie”*. De la misma manera que puede sugerir siluetas y formas de los objetos; *“puede insinuar rasgos”* e inclusive puede sugerir objetos que no existen a través de la sombra. *“puede modificar nuestras ideas de distancia y tamaño de los*

¹⁹⁷ MILLERSON, Gerald. *La Iluminación Para Televisión y Cine*. Instituto Oficial de Radio televisión Española. RTVE. Madrid, 1991.



objetos en una imagen". Los objetos más iluminados se verán más cercanos que los objetos oscuros; *"puede ajustar el color de los objetos"*, e incluso puede colorear los objetos o transformar por completo su color natural; *"puede suprimir contornos y detalles, así como destacarlos"*. A través de la iluminación es posible fundir varios objetos en una masa informe o destacar algunos de ellos. Estas son sólo algunas de las múltiples funciones que Millerson plantea que puede cumplir la iluminación en la creación de la imagen y todas estas precisiones que hace, se puede traducir en un buen número de razones artísticas, psicológicas y de percepción que le dan a la iluminación una importancia muy especial dentro de la construcción de la imagen audiovisual. El juego de luces y sombras de una imagen, influye notoriamente en el juicio y la valoración que se tiene sobre diversos aspectos que conforman la imagen tales como las texturas, los tamaños de los objetos, la relación existente entre ellos, el tipo de superficies, las distancias y los volúmenes.

Dado que la iluminación está asociada al trabajo escenográfico, otro de los elementos integrales, y a la creación de ambientes, a través de ella se pueden expresar sensaciones y emociones tales como alegría, miedo, angustia, misterio o tensión. Todo esto se logra a través de las técnicas de iluminación, que permiten concentrar la atención, distribuirla a través de los diferentes elementos de la imagen y a través del tiempo en la pieza audiovisual.

Para el desarrollo de este marco metodológico no es importante detenerse en detalles de carácter técnico, pero es importante tener claro que para un buen manejo de la iluminación en el desarrollo del lenguaje audiovisual se debe conocer las características de la luz y de los equipamientos para iluminar.

Una gran Intensidad de la luz va a producir lo que se conoce en el mundo audiovisual como una clave alta y una imagen escasamente iluminada con muy bajo nivel se conocerá como clave baja. En la cultura occidental la presencia de luz se relaciona con la presencia divina, el bien, y muchos otros conceptos considerados positivos. En cambio la ausencia de luz o la baja iluminación, se relacionan con el mal, el miedo, el más allá y muchos otros conceptos negativos.



La luz natural, es decir aquella que proviene del sol, se asocia con conceptos como naturaleza, exterior, día, bondad, alegría, amplitud y sentido positivo. La luz artificial, es decir aquella producida por distintos tipos de focos eléctricos o aparatos radiantes, se relacionó con lo interior, lo urbano, lo artificial y se puede relacionar con aspectos negativos tales como la maldad, la tristeza, la estrechez y la opresión.

Podemos considerar también como elementos integrales a otros aspectos tales como la creación escenográfica, lo cual es el resultado del trabajo de ambientación de una película o de un espacio cinematográfico, a través de un amplio número de elementos tales como la escenografía, la utilería, el vestuario, la caracterización de personajes y en los tiempos más recientes todo el trabajo de escenografías virtuales y la animación creadas y asistidas por computador. Todos estos elementos, sobre los que no es del caso ampliar nuestro análisis en este escrito, contribuyen a crear el hecho narrativo y el hecho cinematográfico. La creación de un “mundo”, de todo un universo simbólico, como el del “Señor de Los Anillos”, llevado a la pantalla por Peter Jackson, se logra a través de un cuidadoso trabajo en todos estos aspectos del quehacer cinematográfico. Todos ellos aportan como elementos al lenguaje que se expresa en la película.

Elementos de Coordinación (El Montaje). Hoy en día es posible afirmar que el cine es el arte de manejar el tiempo, se le puede crear, manipularlo, estirarlo o comprimirlo, se puede recrear el tiempo histórico o se pueden inventar tiempos que no han existido. Todo esto ha sido posible a través de la creación y desarrollo del lenguaje audiovisual, del cual el cine ha sido el pionero.

En particular, lo que se ha llamado el montaje, al que comparativamente podríamos llamar gramática y sintaxis del lenguaje audiovisual, es el que ha permitido que se genere y se desarrolle lo que conocemos como narrativa audiovisual. Prácticamente se puede afirmar que, sólo a partir del desarrollo del montaje surge el cine como un medio capaz de narrar y de contar historias. Probablemente no hay un tema del cine y de los medios audiovisuales sobre el que se haya escrito más cantidad de libros, tratados o artículos; existen multiplicidad de teorías sobre el montaje, las cuales han dado origen a diversas escuelas cinematográficas y a múltiples expresiones del lenguaje audiovisual.



Remontándonos a los orígenes, es posible recordar la frase de V.I. Pudovkin, “*el montaje es la fuerza creativa de la realidad fílmica y la base del arte cinematográfico*”.¹⁹⁸ Para Castillo, quien cita a Pudovkin, el montaje es un proceso creativo del que depende la fuerza y el ritmo de la obra audiovisual, comienza en el guión, y se desarrolla a través de la planificación del rodaje y del propio proceso de la toma de imágenes. En él no se limita el realizador a construir y ordenar un espacio y un tiempo, sino que por el contrario es posible inventar y crear tiempos y espacios inexistentes en la realidad. La escuela rusa descubrió lo que ellos llamaron el *montaje expresivo*, que no era otra cosa que la sucesión de planos, condicionada por la necesidad de contar una historia, para lo cual creaba una yuxtaposición que genera un profundo choque psicológico en el espectador.

Para Begoña Gutiérrez San Miguel:

“el montaje es la reorganización que ha de tener en la película tras el proceso de rodaje. Y es aquí donde cobra sentido la misma, donde el director, junto al montador, le da el estilo propio sobre la base de un ritmo.”¹⁹⁹

Por su parte, Justo Villafañe y Norberto Mínguez plantean que:

“podemos definir el montaje como una operación sintáctica que regula las relaciones de orden y duración entre los distintos segmentos visuales y sonoros de la secuencia. El montaje permite construir una espacialidad y una temporalidad propias de la imagen secuencial con claras diferencias respecto al tiempo y al espacio de la realidad”.

Se podrían citar sin exagerar cientos de autores que han trabajado el tema del montaje, y lo que se puede observar con cierta facilidad, es que ese tema está íntimamente relacionado con el desarrollo de las escuelas cinematográficas, con las tendencias estéticas del cine y con las metodologías de trabajo.

¹⁹⁸ CASTILLO, José María. *Televisión y Lenguaje Audiovisual*. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española. IORTV. Madrid, 2004.

¹⁹⁹ GUTIERREZ SAN MIGUEL, Begoña. *Teoría de la narración audiovisual*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2006.



El montaje es un proceso de construcción de significación, simbólica y estética que se expresa a través del lenguaje audiovisual, pero también es una tarea mecánica y logística de estructuración de los elementos de una pieza audiovisual.

Desde el punto de vista mecánico y logístico, el montaje tiene la tarea de estructurar la narración, para que ésta pueda contar la historia, para que sea lógica y coherente. Por ello organiza los elementos del filme, establece prioridades y crea una lógica narrativa.

Desde el punto de vista estético y significativo el montaje es una construcción que se inicia desde la concepción del guión, que le da ritmo y estilo a la narración, que crea un tiempo y un espacio imaginarios y a través de ellos proyecta en la pantalla una realidad que hasta ese momento sólo existe en la mente del realizador. Basta con mirar el material en bruto filmado de una película, en su aparente desorden e incoherencia, para darse cuenta de la importancia del montaje, que a través de sus procesos da forma final a la obra audiovisual.

A partir de estos dos aspectos que acabamos de resaltar, hablaremos de montaje mecánico y montaje estilístico, los cuales corresponden a los anteriores aspectos descritos. En términos reales ambos tipos de montaje se funden en uno solo. En cualquier tipo de montaje estilístico que se use, se debe recurrir a una determinada mecánica, al uso de los mismos elementos audiovisuales que usa cualquier película.

También es muy importante tener en cuenta que el montaje como tal no se origina en la sala de edición, sino que es un proceso que tiene inicio desde la génesis de la idea, ya que las distintas opciones de la narración y el relato se inician desde esta etapa. En este orden de ideas, y como lo propone Jaime Barroso García²⁰⁰, hay un montaje de la narración o determinación del guión técnico, hay un montaje en el cuadro, en la medida en que se toman todas las determinaciones técnico expresivas de la realización de la imagen y finalmente, hay un montaje o edición en el momento del corte y elección del material final.

²⁰⁰ BARROSO GARCIA, Jaime. Óp. Cit.



El Montaje Mecánico. Usa los elementos audiovisuales para estructurar el lenguaje audiovisual. Parte del fotograma, el cual es la unidad mínima de toda filmación o grabación. En el cine un fotograma corresponde a un cuadro de los 24 que la cámara es capaz de registrar en el lapso de un segundo, en la televisión corresponde al barrido realizado por el elemento sensible de la Cámara en una fracción de 1/25 o 1/30 del segundo. A partir de los fotogramas, una cámara es capaz de realizar lo que se conoce como plano o toma, lo cual es la materialización de un encuadre (vale la pena aclarar la diferencia existente entre el concepto de “plano” y el concepto de toma. Ya sabemos que el plano proviene del encuadre, que en términos generales puede ser primer plano, plano medio o plano general. El concepto de cómo encuadrar a los sujetos y objetos que se incluirán en la película viene dado desde el guión y desde la dirección de la realización, y es a esto a lo que llamamos plano. La toma en cambio, es la materialización del plano a través del uso de la Cámara, por esto es que en una película, se pueden hacer varias tomas el mismo plano, con el objetivo de ver cuál de ellas queda mejor realizada).

Un determinado número de planos conforman lo que llamamos escena, la cual es la unidad dramática básica de la narración audiovisual. Para que podamos definir una escena, diremos que es una parte de la narración audiovisual que tiene unidad de tiempo, lugar y acción. El lugar es lo que llamaremos el escenario o la locación, que no es otra cosa que el espacio donde ocurre la acción dramática, la cual tienen un tiempo determinado. Cuando decimos que la escena tiene unidad de tiempo lugar y acción, hacemos referencia a que todos esos elementos no tienen solución de continuidad, pues si uno de ellos se rompe o se fracciona, concluye la escena.

La secuencia, llamada por algunos la unidad más importante del lenguaje audiovisual, se compone de una serie de escenas con unidad de sentido y de tiempo, aunque no necesariamente de lugar. Si la comparamos con el lenguaje literario, de alguna manera podemos decir que la secuencia es al lenguaje audiovisual lo que el capítulo es al libro. Y aunque esto no es absolutamente exacto, pues la secuencia es mucho más flexible que el capítulo del libro, podemos afirmar que la secuencia reúne un número de escenas,



relacionadas todas entre sí que nos cuentan o nos narran una parte importante de la historia.

El plano secuencia es una secuencia que ha sido grabada de forma continua, sin cortes entre los planos. La Cámara deberá desplazarse reencuadrando de forma permanente para seguir la acción, siguiendo al paso una meticulosa y delicada planificación.

Estos elementos anteriormente descritos, se unen entre sí a partir de los enlaces y con algún tipo de puntuación.

Los enlaces se clasifican generalmente en dos clases: enlaces de yuxtaposición y enlaces de Raccord. Los enlaces de yuxtaposición son aquellos que se crean al yuxtaponer dos elementos que aunque no tienen relación, se busca generar con ellos un contenido, tal como un mensaje o un significado. Es la relación entre los dos o más elementos la que crea el significado, muchas veces contraponiendo o enfrentando elementos para crear a partir de la contradicción algún tipo de significado. Por ejemplo, si vemos una escena con extrema pobreza y a continuación una con extremada riqueza y lujo, estaremos creando una idea de contraste entre los extremos de la condición humana o se está planteando la desidia de quienes tienen mucho frente a la situación de quienes no tienen nada. La yuxtaposición fue para la escuela rusa una de las principales herramientas de expresión del cine de carácter intelectual.

El otro tipo de enlace es conocido como Raccord, concepto que se desarrolló con el objetivo de mantener en el espectador la idea de continuidad física y dramática al interior de la escena cinematográfica. Recordemos que la escena se construye a partir de planos discontinuos, pero con la necesidad y la idea de sugerir una continuidad y una unidad. Según Villafañe y Mínguez, el Raccord es:

“el elemento que permite al espectador orientarse en el espacio energético y que hace que esos cambios de plano con continuidad o proximidad espacial apenas sean perceptibles”²⁰¹

²⁰¹ VILLAFañE, Justo y MINGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. Madrid, 1996.



Es posible, por tanto, hablar de Raccord o continuidad en casi todos los aspectos en donde deba mantenerse dicha sensación de unidad o continuidad. Existe entonces el Raccord de objetos, de velocidad, de iluminación, de sonido, etc. Cuando se trabaja con varios actores y se desarrollan diálogos, existe el Raccord de posición y el Raccord de mirada, pues en el plano contra plano el espectador debe tener la sensación de que la mirada y la posición de los personajes en los primeros planos coinciden y tiene continuidad con lo que se le ha mostrado los planos abiertos. Existe una necesidad psicológica por parte del espectador de sentir que se respetan las posiciones y las ubicaciones de los objetos y de los personajes, de otra forma se genera confusión en relación con lo que sucede en la acción.

También existe el Raccord de dirección, como en el caso de un personaje que sale de cuadro por la derecha e ingresa a otro lugar, el espectador tendrá una extraña sensación si le ve ingresar por el mismo lado puesto que tendrá la sensación de que se ha regresado o de que ha cambiado de dirección.

Además de los enlaces existen los elementos de puntuación, también llamados elementos de transición, que no son otra cosa que:

“las diferentes formas “mecánicas” que tenían de realizar el cambio de plano, es decir cada cambio de punto de vista que ofrecemos al espectador sucesivamente.”²⁰²

A pesar de que se habla de elementos de puntuación, éstos no deben entenderse de la misma manera que se entienden en el lenguaje escrito, pues su función, si bien es separar y puntuar, deben permitir que el ritmo de la pieza audiovisual fluya sin sobresaltos y sin que él espectador repare en estos elementos. Son ellos: el fundido, el encadenado, la cortinilla, el barrido y el corte

El fundido es el desvanecimiento de una imagen, ya sea hacia el blanco, el negro e incluso hacia un color hasta que desaparece totalmente. Esta transición es muy útil para separar secuencias entre sí o para indicar cambios importantes en la acción, también se

²⁰² CASTILLO, José María. *Televisión y Lenguaje Audiovisual*. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española. IORTV. Madrid, 2004.



usa para señalar el paso del tiempo, como por ejemplo la llegada de la noche y un nuevo amanecer.

El encadenado consiste en la sobre impresión paulatina de los planos. A medida que uno de los dos desaparece, el otro se posiciona, existiendo un instante en el cual ambos planos coexisten en la imagen con la misma intensidad. Es una transición suave que se usa con el objeto de generar comparación o similaridad. También se usa para generar sensaciones relacionadas con el sueño, el pensamiento o la evocación.

El barrido es una transición que se genera desde la Cámara, al realizar un movimiento de paneo vertiginoso, el cual requiere que la siguiente toma se realice de la misma manera iniciando en un paneo vertiginoso. Sobra decir que los paneos deberán realizarse en la misma dirección. Hoy es un tipo de transición que ha caído en desuso casi total.

Las cortinillas y los efectos digitales son una forma de reemplazar una imagen por otra mediante deslizamientos progresivos que usan diversos tipos de patrones. Hoy en día la mayoría de las cortinillas se realizan a partir de los generadores de efectos especiales o de transiciones digitales incluidas como pluggins en los programas de edición digital. Si bien las cortinillas tuvieron origen en el cine, cuando algunos directores les usaron con el objetivo de generar dinamismo, hoy en día sólo se usan en la realización de televisión, multimedia y productos para la web. En el cine son prácticamente inexistentes.

El Montaje Estilístico. Desde el punto de vista de la significación, lo estético y lo simbólico hablamos entonces del montaje estilístico, que es el que se relaciona con todos los aspectos conceptuales, artísticos y estéticos del desarrollo de un film o de una pieza audiovisual.

Se habla esencialmente de los tipos de montaje estilístico: el montaje interno y el montaje externo. El primero es el que crea el espacio audiovisual, a través de la intervención que podemos hacer al interior del encuadre, por ejemplo manipulando la profundidad de campo o el enfoque selectivo, también desplazando o moviendo los objetos o sujetos al interior del cuadro e inclusive a través de los movimientos de



cámara. Es posible afirmar que el plano secuencia es la máxima expresión de este tipo de montaje.

El segundo, llamado montaje externo se asimila más a lo que comúnmente se entiende como montaje y es el que se basa en la compaginación sucesiva de diversos planos y puntos de vista desde los cuales se construye la película o pieza audiovisual.

También se habla de un montaje continuó, que es aquel en el que el tiempo fílmico es igual al tiempo real y montaje discontinuo es aquel que permite estirar o condensar el tiempo mediante el manejo de la elipsis.²⁰³

En relación con el desarrollo del relato o en función de la idea y su significación, en donde el montaje trata de construir nuevos significados y nuevos conceptos mediante la articulación de imágenes y sonidos, el montaje y las estructuras narrativas pueden tomar diversas formas tales como: el montaje narrativo, que no es otra cosa que la narración de una historia o la relación de una serie de hechos y sucesos, reales o imaginados. Este tipo de relato puede tener muchos tipos de estructuras, por ejemplo: lineal continuo, que es la historia que se relata secuencialmente, cronológicamente o sea en el mismo orden en que suceden los hechos, el tiempo de la historia fluye en el mismo sentido que el tiempo fílmico; la estructura narrativa invertida o en retroceso, aquel tipo de historia que buscando aumentar el dramatismo y la complejidad de la narración, va del presente al pasado y nuevamente al presente a través del desarrollo de las acciones; la estructura en paralelo, que permite el desarrollo de dos o más historias que transcurren ya sea sincronizadas o no en el tiempo; la estructura alterna simultánea, que se asemeja mucho a la anterior, pero que tiene la característica de que sus acciones transcurren simultáneamente en el tiempo del relato, generalmente para confluir en una historia; la estructura adecuada, aquella en que el tiempo de la acción y el tiempo cinematográfico son exactamente iguales; la estructura de tiempo condensado, que comprime el tiempo notoriamente de forma que años o siglos pasan en pocos minutos, o la estructura contraria, distenso o en suspenso, que hace lo opuesto, alargando el tiempo y unos

²⁰³ Idem.



minutos parecen mucho tiempo; la estructura rítmico musical, que se organiza en relación con la música y el ritmo que esta lleva; la estructura intemporal que desafía el concepto del tiempo, creando tiempos irreales o la de tiempo muerto que nos transmite la sensación de que éste no existe, alargándolo de manera irritante. Pueden existir otras de acuerdo a la creatividad narrativa de los realizadores.

Otro tipo de montaje es el montaje expresivo, aquel que busca o intenta lograr una interpretación estética o ideológica de la realidad fílmica, favoreciendo la sensación y contemplación de los elementos de la acción más que su análisis. El ejemplo clásico de este tipo de películas es El Hombre de la Cámara de Dziga Vertov

Lenguaje Audiovisual En El Móvil

Cuando realizamos una indagación de carácter documental sobre el tema del lenguaje audiovisual, encontramos, que la casi totalidad de los teóricos, se refieren a él como un solo lenguaje, no hablan de lenguaje audiovisual del cine o de lenguaje audiovisual de los videojuegos o de la televisión; hablan simplemente de lenguaje audiovisual de forma genérica. Sin embargo, casi todos ellos y en general, quienes han escrito y trabajado con él, reconocen que aplicado al cine tiene diferentes características de cuando es usado en los videojuegos o en internet y estos a su vez, de cuando es usado en la televisión. Cada medio, de alguna forma, le da un carácter diferente a dicho lenguaje, le imprime las características que le son propias como medio.

Hemos venido defendiendo la hipótesis de que los dispositivos móviles emergen como un nuevo medio de comunicación, propuesta que aparece esbozada en los escritos y reflexiones de muchos autores que trabajan el tema de la comunicación en movilidad y de las transformaciones sociales que induce la tecnología en el mundo actual. Por tanto, es lógico que nos estemos planteado el tema de las transformaciones del lenguaje audiovisual al ser usado en este nuevo medio, el cual como ya lo hemos





expuesto, posee sus características propias y toda la dinámica social, cultural, económica, industrial y comercial de un medio de comunicación masivo.

Sin embargo, al indagar sobre la literatura y las investigaciones que se han desarrollado sobre dichas transformaciones y sobre esta nueva forma del lenguaje audiovisual, es muy reducido lo que podemos encontrar, al menos en lenguas castellana y catalana. Muy pocos autores han abordado el tema y quienes lo han hecho, se han referido de forma más general a todo el acontecer del nuevo medio (lenguaje, públicos, producción, realización, recepción y aspectos industriales y comerciales del medio profesional); pocos autores, con contadas excepciones, han reflexionado sobre las características específicas del medio en relación con el lenguaje audiovisual y su uso tanto por los profesionales, como por el amplio público usuario que hoy tiene a su disposición muchas herramientas para la realización audiovisual y la publicación de contenidos.

Se destaca por su trabajo en este aspecto, el Profesor Fernando Galindo Rubio, de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca, quien en varios artículos se ha referido a los contenidos audiovisuales en los dispositivos móviles y ha reflexionado sobre el uso del lenguaje audiovisual en ellos.

“A todo ello se le suma un nuevo medio, el más personal si cabe, que centra su fortaleza en estar siempre al lado del receptor, la cuarta pantalla, el mobile device, del que ya en 1995 preconizara Nicholas Negroponte en su “Mundo Digital” (Negroponte, 2000:82) que revolucionaría el concepto de comunicación.

Los dispositivos móviles... están agitando el concepto de audiovisual de una forma que se torna pertinente realizar una reflexión sobre cómo han de ser las estrategias eficaces de comunicación para dispositivos móviles, partiendo de dos hechos relevantes.

Uno, los mismos contenidos que funcionan perfectamente para la televisión no lo han de hacer por fuerza para este tipo de dispositivos. Si tomamos como referencia la medida de 2,5” de superficie (González, 2006:43) para hablar de cuarta pantalla es evidente que la competición con el televisor, cada vez más grande, tecnológicamente más avanzado y ya



asentado en nuestra forma de ver la televisión, está perdida de antemano. Y dos, la comunicación debe volverse personal y personalizada.”²⁰⁴

Uno de los temas sobre los que más ha trabajado este autor, ha sido sobre la usabilidad de los dispositivos móviles y por tanto sobre la pertinencia de los contenidos audiovisuales en ellos. Él Parte de una premisa sencilla, y muy probablemente cierta: “¿quién quiere recibir en una pequeña pantallita de 2.5 pulgadas lo que puede recibir cómodamente un una pantalla de 42 pulgadas?”, pero Galindo Rubio, quien la ha formulado hace ya cerca de 4 años, no contaba con varios factores que han transformado muchísimo esa realidad en este tiempo. En primer lugar, el avance tecnológico de los dispositivos móviles es cada vez más impresionante y acelerado, por ejemplo, a hoy 29 de Febrero de 2012 en que se escriben estas líneas y transcurre el segundo día de la 4ª versión del Mobile World Congress en Barcelona, los anuncios de los desarrollo tecnológicos ya hablan de Smartphones con cuatro núcleos de procesamiento de datos, baterías que se recargan en cuestión de minutos o tabletas híbridas entre un teléfono y un ordenador. Las pantallas día a día ganan en resolución y capacidad, los procesadores son más rápidos y las redes de datos cada vez más anchas, lo que elimina muchas de las dificultades y barreras que se presentaban al inicio de la transferencia de datos en movilidad. En segundo lugar, a los grandes avances tecnológicos que hacen cada vez más eficiente la transferencia y recepción de datos en la comunicación móvil, se suma el acelerado cambio en las costumbres de los usuarios y en la adopción de la comunicación móvil, la cual cada vez gana más espacios en la vida cotidiana de todo el mundo.

Todo este desarrollo tecnológico ha terminado por transformar por completo el “ecosistema mediático” como se refleja claramente en las palabras de Francisco Vacas Aguilar en su artículo “Telefonía Móvil: Cuarta Ventana” :

²⁰⁴ GALINDO RUBIO, Fernando. *Implicación tecnológica del audiovisual para dispositivos móviles. Estado de la cuestión y propuesta de modelos de producción*. Publicaciones Universidad de San Pablo. Madrid, 2008.
<http://www.humanidades.uspceu.es/pdf/Articulo4Estrategiasdecomunicacionaudiovisualparadispmoviles.pdf>



“Ningún medio convencional puede seguir ignorando el hecho de que las jóvenes generaciones de usuarios cada vez le dedican menos atención a éstos y más a las hasta ahora conocidas como segundas pantallas (Internet, videoconsolas, móviles) que en el actual panorama ya no lo son tanto, como lo demuestran reiteradamente los últimos estudios publicados, lo que implica toda una reconsideración de la jerarquía clásica establecida hasta ahora para la explotación del producto audiovisual y que en general adolecía de una visión mediocentrista, considerando la televisión y el cine como las pantallas principales.”²⁰⁵

Desde hace algún tiempo, se habla de contenidos cross media y cross content en las facultades de comunicación de las universidades, como un tipo de construcción mediática y narrativa adaptada a los nuevos medios, y con características específicamente transmediáticas. Son contenidos que se desarrollan a partir de una idea central, pero que tienen versiones para ser vistas o consumidas a través de varios tipos de medios y plataformas. Sin embargo, no existe, por lo nuevo de la situación, ni teorías académicas ni doctrinas que se refieran en concreto a esas nuevas formas de producción multimediática y multiplataforma y tampoco investigaciones o desarrollos masivos de productos a partir de los cuales deducir o sistematizar teóricamente cuales deben ser las formas del lenguaje de estos contenidos. Al respecto, Maria Tereza Soto Sanfiel, de la Universitat Autònoma de Barcelona, propone en su artículo *Cross media training (para crear en tiempos de convergencia)*:

“En realidad, una guía semejante es útil, por una parte, para delimitar y convenir, al menos como punto de partida, las combinaciones entre los contenidos concebidos para varias plataformas, y las prácticas por las que se producen (los nuevos géneros híbridos). Por otra, esa pauta es la única manera de encauzar con cierta seguridad la formación de los futuros profesionales hacia el dominio de las técnicas y tareas que, a su vez, se identifiquen como pertinentes a la praxis cross-media. Sin embargo, se presentan tres problemas en esta tarea. El primero es que, en un momento de transformación, y por la naturaleza de las redes, la propia noción de pauta, de convenio o de género es, en sí misma, extravagante.

²⁰⁵ VACAS AGUILAR, Francisco. *Telefonía Móvil: La Cuarta Ventana*.
<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer23-10-vacas.pdf>



El segundo problema es que, debido a que el estado actual de la producción de contenidos verdaderamente multiplataformas es aún inicial, existe un vacío de referencias que expliquen la clase de préstamos que se hacen entre los lenguajes, mensajes y modos de consumo asociados a cada plataforma y a sus mecanismos de difusión. El tercero es la naturaleza tan cambiante de la tecnología y de sus desarrollos. Estos problemas, sin embargo, refuerzan la necesidad de atreverse a proponer modelos como alternativa a la ausencia de doctrina.”²⁰⁶

En el sentido en que lo plantea Soto Sanfiel, los mensajes de los Nuevos Medios Digitales y en particular del medio Móvil, deben usar convergentemente las herramientas que tiene a su alcance, las cuales pueden provenir de diversos medios y formas de trabajo, en lo que ella llama “intercambio” y “cooperación”, que no son otra cosa que la versatilidad para usar recursos o técnicas en la construcción de los mensajes y productos y la forma como se integren en su desarrollo.

Como bien sabemos, el medio móvil tiene entre sus características el poder funcionar de la mano y de manera integrada con otros medios, por esto es que los contenidos que se desarrollen, en particular los audiovisuales, pueden ser muy fácilmente pensados para que sean transmediáticos y puedan funcionar en varias plataformas a la vez. Una primera característica entonces del lenguaje audiovisual en los productos para dispositivos móviles es su versatilidad y la posibilidad de que sean efectivamente transmediáticos, multiplataforma y altamente adaptables.

Cuando hablamos de lenguaje audiovisual, debemos tener claro que hacemos referencia a diversos aspectos que se relacionan con este tema y que van desde los elementos básicos del lenguaje, como son los planos, los movimientos de cámara y los encuadres, hasta aspectos como las estructuras narrativas, las estructuras temporales, los procesos significativos y simbólicos, los géneros y los tipos de productos específicos para el medio móvil. Sobre todos estos aspectos, como ya lo hemos dicho, existe muy poca literatura y las investigaciones y teorías, exceptuando en los aspectos de orden técnico, son prácticamente inexistentes. Haremos referencia a continuación a los

²⁰⁶ SOTO SANFIEL, María Teresa. *Cross Media Training (Para Crear en Tiempos de Convergencia)*. Anàlisi: Cuaderns de Comunicació i Cultura. ISSN 0211-2175, [Nº 36, 2008](#), págs. 139-158



artículos del profesor Fernando Galindo Rubio y a las tesis de maestría de algunos estudiantes de la Universidad de Aveiro en Portugal a quienes él ha dirigido y que se han ocupado de iniciar reflexiones acerca del lenguaje audiovisual y los productos adecuados para el medio móvil.

En uno de sus primeros artículos titulado “El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz.”²⁰⁷, Galindo Rubio se plantea que para la época en que él escribió dicho artículo, no se estaba produciendo nada más que simples “trasvases” de los medios tradicionales a los medios móviles, lo cual no es otra cosa que realizar la compresión de programas y películas inicialmente producidas para cine y televisión, en formatos o codecs soportados por los dispositivos móviles, sin respetar y lo que es peor, sin pensar y analizar el medio móvil como tal y sus características particulares. Para el año 2005, cuando la telefonía 3G daba sus primeros resultados, la mayoría de los dispositivos móviles tenían pantallas de 2,5 a 3,5 pulgadas, por lo que la casi totalidad de los contenidos audiovisuales resultaban demasiado “comprimidos” tanto técnicamente, como desde el uso de su lenguaje. Bastaba solo imaginar, como lo decía este autor, los gráficos del estado del tiempo o un gran plano general de una batalla del Señor de los Anillos, en una pequeña pantalla con una resolución de 320 x 240 para darse cuenta que el asunto no funcionaría. Sin embargo, los desarrollos técnicos y la evolución de la usabilidad de los dispositivos móviles, han sufrido una gran transformación en estos siete años.

“Subyace, por tanto, a esta primera idea, la oportunidad de replantearse el modelo de producción de contenidos audiovisuales para ser difundidos a través de la telefonía móvil 3G desde varios puntos de vista:

- Desde el cambio que se produce en la actitud del emisor que debe configurar productos distintos, ajustados en espacio y tiempo al nuevo medio. Es oportuno en este punto revisar los principios del lenguaje audiovisual y las estructuras que lo conforman para poder concluir en un modelo adaptado a un tamaño de pantalla mucho más reducida de

²⁰⁷ GALINDO RUBIO, Fernando. “El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz.”. ZER, Revista de estudios de comunicación. EHU, Universidad del País Vasco. Nº19. Noviembre, 2005, pág. 143. ISSN 1137-1102



lo habitual. A esto se le añade la relación que un exceso de detalle, movimiento, etc., produce en los archivos resultantes de ejercer compresiones tan fuertes como las necesarias para difundir este tipo de archivos.

- Desde la consideración de mensajes más acordes en su densidad y duración temporal a las características de uso y recepción de los terminales de telefonía móvil 3G.

- Desde las nuevas posibilidades de consideración del receptor que se abren, ya que el consumidor pasa, de ser parte de un target, a ser considerado de forma individual. “Las nuevas tecnologías quiebran el valor dado al target, fragmentando a los sujetos y volviendo a agregarlos a categorías mucho más individualizadas (customized products)” (Benavides 1999:340)²⁰⁸

Como podemos ver, Galindo Rubio analiza ya desde aquel año, varios puntos de vista que nos llevan a entender que se trata del nacimiento de un nuevo medio de comunicación y que por tanto ocurre todo un replanteamiento de las distintas dimensiones que conforman un medio.

Uno de los aspectos que le preocupan de forma particular, tiene que ver con la adecuación de algunas características del lenguaje a las necesidades técnicas del medio, en particular las que provienen de los problemas de compresión de la imagen, establecidos por las dificultades del ancho de banda y la definición de las pantallas. Sin embargo, todos estos problemas se han ido superando durante todos estos años, hasta llegar a la telefonía 4G con anchos de banda bastante buenos y con la mejoría en la resolución y el paulatino aumento en resolución y tamaño de las pantallas móviles.

En particular con el tema del lenguaje del medio, Galindo Rubio apunta a varios aspectos que tienen mucha más pertinencia y actualidad que los temas de orden tecnológico, que poco a poco se superan. Plantea que el audiovisual concebido y producido para los dispositivos móviles, tiene que plantearse cambios en cuatro grandes aspectos relacionados con el lenguaje: primero: *“cambios en la articulación del plano”*; segundo: *“cambios en la concepción de las estructuras temporales”*; tercero: *“cambios en la utilización del diseño gráfico”*; y cuarto: *“cambios en la recepción del audio”*.

²⁰⁸ Ídem.



En relación con la articulación de los planos, Galindo recomienda el uso de los primeros planos, antes los planos generales, la realización con muy pocos movimientos de cámara y movimientos ópticos, usando encuadres clásicos que planteen pocas incógnitas a los usuarios, dadas las dificultades de recepción en las pequeñas pantallas; también recomienda el autor que se utilice poca profundidad de campo, ya que esta, contribuye a buenos resultados en la comprensión de las imágenes.

En relación con los cambios en la concepción de las estructuras temporales, nos plantea:

“Si la noción del espacio ha de adecuarse a las peculiaridades técnicas de la tecnología en cuestión, también las estructuras en las que se articula el tiempo de la acción del mensaje audiovisual se van a ver sometidas a puntualizaciones que optimicen su uso en pos de la eficacia comunicativa.”²⁰⁹

Nos invita por tanto, a la realización de productos audiovisuales con *“el menor número de unidades temporales (planos, escenas, secuencias...)”*, lo mismo que a la utilización de ritmos lentos y cadencias cortas; no recomienda el uso de cortinillas, ni fundidos. En otras palabras, los productos orientados para los dispositivos móviles requieren ser simples, cortos, directos, pues las condiciones de recepción de dichos productos, serán también en espacios cortos, con notorios límites de tiempo, pues el usuario de estos tiene dificultades para permanecer concentrado durante largos periodos de tiempo.

En cuanto a los cambios en la utilización del diseño gráfico, Galindo es muy claro al respecto, cuando nos plantea:

“Si la tendencia en la producción audiovisual broadcast es la proliferación del diseño gráfico y los efectos de postproducción digital como elementos vertebradores de la espectacularidad televisiva, una vez más la idea de contemplación de los mensajes audiovisuales en un espacio reducido conduce a cuestionar la utilización de estos elementos.”²¹⁰

²⁰⁹ Ídem.

²¹⁰ Ídem.



Existen dificultades alrededor de la complejidad de los gráficos, del uso del color, los tipos de fuentes, por lo que nuevamente nos llama a la simplicidad, al uso de gráficos concretos y directos.

Finalmente, plantea el autor que existen cambios en relación con la articulación de recepción del sonido en los dispositivos móviles, llamando la atención sobre el hecho de que en la mayoría de los casos, el usuario escuchará el sonido a través de auriculares. Este hecho, trae una consecuencia muy particular, y es el hecho de que los productos audiovisuales para los dispositivos móviles deberán estar dirigidos al individuo, pues su recepción en la mayoría de los casos se dará en solitario.

En otro de sus artículos, el profesor Galindo aborda el análisis de los géneros audiovisuales y sus posibilidades en el medio móvil:

“se aborda ahora la tarea de repasar los tres grandes grupos de la producción audiovisual: información, ficción y entretenimiento, al que se le suma para la elaboración de este trabajo el ámbito publicitario, ya que, como se verá en detalle, representa en este contexto todo un nuevo campo de experimentación en comunicación audiovisual”²¹¹

En relación con el género informativo, su opinión es que el medio móvil deberá sacar provecho de la posibilidad de personalizar los contenidos y de la característica bidireccional que tiene, así a cada usuario solo debe llegarle información sobre aquello que es de su interés, y a lo cual se suscribe. La otra faceta que destaca Galindo del medio móvil, en relación con el género informativo, es la posibilidad que se genera, por lo menos de forma teórica, de que cada terminal móvil se convierta su vez en una fuente de información y en un proveedor de contenidos. Hoy, en términos prácticos, cualquier usuario puede convertirse en periodista o en un camarógrafo, y usando su dispositivo, registrar o grabar hechos o sucesos que se constituyen en información.

“Ya hay precedentes, de hecho, en los grandes atentados de este siglo, de periodistas de móvil, que grabaron dichos horrores en un momento en el que era imposible el acceso a estas imágenes de las cámaras convencionales de televisión. Y dichas imágenes, aunque carentes de calidad técnica y con dudosa destreza de sus autores, dieron la vuelta al

²¹¹ GALINDO RUBIO, Fernando. Óp. Cit.



mundo por su incuestionable valor Informativo. Si en el medio radio, el móvil ha multiplicado la capacidad de realizar directos en gran medida, en televisión puede llegar a ser un elemento de transmisión de contenidos calientes excepcional.”²¹²

En relación con la ficción y los géneros argumentales, defiende que si en el género informativo el trasvase se convierte en un desacierto, en el género de ficción es un estruendoso fracaso. Solo hay que imaginar una de las grandes batallas de la guerra de las galaxias llevada a la pantalla de 2,5 pulgadas para estar seguro de que los públicos no acogerán este tipo de contenidos. Galindo sostiene que carece del impacto de las grandes pantallas y de la grandiosidad del cine, que se pierde y se convierte en pequeños manchones carentes de sentido.

“Hay que buscar nuevas formas de entender la ficción si ésta se quiere trasladar al móvil. Como suele suceder, cuando un medio nace, la industria cinematográfica también quiere que éste sea su nuevo medio. Legítimo, pero carente de sentido en este caso, si se vuelve a producir el trasvase de contenidos. Las pruebas están ahí: nada relacionado con la ficción en móviles ha tenido éxito. “Supervillanos” o el spin off, ya galardonado con un Emmy, “24H:Conspiracy” han pasado de largo sin respuesta alguna por parte del público.”²¹³

Los costos descarga, proporcionalmente muy altos en relación con lo que cuesta una película en el cinema, el tiempo de duración, los tiempos de descarga y muchos otros factores impiden aun que este género se consolide para los dispositivos móviles. El autor nos plantea, por esto, que la ficción para móviles debe adaptarse a las peculiaridades de este medio, y que la clave parece ser, *“la complementariedad con otros medios y la exclusividad del contenido con respecto a estos.”*

“Complementariedad y exclusividad en el sentido de utilizar la micropantalla para ofrecer determinados contenidos que contribuyan al mejor entendimiento de la trama, como explicaciones de acontecimientos que sucedieron fuera de campo, vidas ocultas de

²¹² Ídem.

²¹³ Ídem.



personajes, sucesos paralelos..., todo aquello que no exija la misma atención que el argumento central y que otorgue al receptor que ha descargado ese contenido un plus de conocimiento que los demás usuarios no tengan. En el fondo no es más que una extensión del guión, o pequeñas secuelas que fidelicen al telespectador de la serie original.”²¹⁴

Para el género de entretenimiento, los análisis del profesor Galindo no son diferentes a los de los dos géneros anteriores. Nuevamente advierte sobre los riesgos y la inutilidad de los trasvases y llama la atención, sobre la creatividad necesaria a la hora de proponer producciones audiovisuales tales como los reality show, los cuales deberán proponerse a partir de una gran creatividad, que necesariamente debe involucrar la participación de los usuarios, contando con las grandes posibilidades interactivas del medio móvil.

Productos de entretenimiento en donde el guión se define paso a paso, a partir de la participación y de la contribución de los usuarios, son probablemente más acertados que la aplicación de modelos televisivos trasladados a la horma del móvil en donde probablemente no cabrán.

El género para el que Galindo espera las transformaciones más profundas es el de la publicidad audiovisual, pues como en sus propias palabras podemos verlo:

“En cambio, el mercado publicitario si va a trastocarse con la irrupción de esta nueva forma de comunicación audiovisual. La razón específica, el target deja de ser target. Ahora la empresa puede vender su producto uno a uno a cada uno de sus clientes, ya que ahora, al igual que sucedía con el soporte impreso y la dirección de correo física, existe un número único de contacto ¡audiovisual!”²¹⁵

Las grandes posibilidades de personalizar la publicidad que ofrece el medio móvil, en la medida en que las bases de datos pueden almacenar información acerca de los gustos e intereses de los usuarios, se muestran como una de las grandes posibilidades de desarrollo audiovisual en los dispositivos móviles.

²¹⁴ Ídem.

²¹⁵ Ídem.



Un estudio desarrollado por un grupo de catedráticos de las universidades de Vic Y Autónoma de Barcelona, nos muestra cómo el desarrollo del Marketing Móvil en Catalunya tiene un importante avance, en la medida en que se desarrollan contenidos para móviles en los campos de : contenidos icónicos o de imagen como los wallpaper, contenidos de audio, principalmente musicales, contenidos publicitarios tipo SMS o MMS, o los contenidos interactivos, tales como los videojuegos, desarrollados por marcas publicitarias.²¹⁶

Por otro lado, el Profesor Fernando Morales Morante de la Universitat Autònoma de Barcelona, en su artículo *Migración hacia nuevas pantallas: transformaciones estéticas, narrativas en los productos de ficción para telefonía móvil y dispositivos personales en España*,²¹⁷ el cual forma parte del proyecto *Convergtv: Producción, economía, contenidos y públicos de la ficción televisiva multipantalla*. Financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, de España, realiza un análisis de varias series producidas para dispositivos móviles, con el objetivo de detectar los cambios estéticos y narrativos que pueden considerarse específicos del medio móvil, utilizando como variables el formato, la duración, la segmentación, el tratamiento visual, el tratamiento sonoro, las opciones interactivas y los protocolos de acceso al contenido.

Si bien el autor somete las diferentes series a un análisis detallado a la luz de cada una de estas variables, nos dice que aun no es posible concluir de manera firme cuales son las características de la narrativa del medio móvil.

“Estas experiencias aun son escasas e insuficientes para bosquejar un modelo de tratamiento audiovisual de la ficción para móviles. Además, los malos resultados comerciales han impedido recurrentemente obtener de primera mano resultados acerca

²¹⁶ SCOLARI, Carlos. OTROS. *Marketing móvil en Cataluña: mapa de actores, contenidos y tendencias*. Pensar la Publicidad ISSN: 1887-8598 2009, vol. III, nº 1, 147- 162.

<http://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/PEPU0909120147A/15362>

²¹⁷ MORALES MORANTE, Fernando. *Migración hacia nuevas pantallas: transformaciones estéticas, narrativas en los productos de ficción para telefonía móvil y dispositivos personales en España*.

Observatorio (OBS*) Journal, vol.5 - nº1 (2011).

<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/obs/v5n1/v5n1a06.pdf>



de los proyectos iniciales o la consecución visible de objetivos y diseño de estrategias futuras.”²¹⁸

Para Morales Morante, aun existe una estética híbrida de elementos provenientes de la realización netamente televisiva y las innovaciones en la narrativa para dispositivos móviles. No se piensa aun el medio como tal, no se realizan pruebas de recepción a la luz de los elementos del lenguaje que permitan anticiparse al resultado de una producción. Propone una gramática y un uso de los elementos del lenguaje audiovisual, muy similar a la del profesor Fernando Galindo Rubio y considera por su parte que el sonido sigue altamente subordinado a la imagen sin permitirle ganar en autonomía, lo que podría ser interesante en los dispositivos móviles, dadas las características y condiciones de la receptividad.

En otro trabajo interesante, Arnau Grifeu Castells, profesor de la Universidad de Vic, se propone definir el concepto de Documental multimedia Interactivo, en el entorno de los géneros no ficcionales interactivos para dispositivos móviles.²¹⁹ Nos lo presenta como al resultado de una “doble hibridación entre audiovisual-género documental- e interacción medio digital interactivo, y entre información-contenidos y entretenimiento-interfaz navegable.”

Considera que la interactividad es absolutamente esencial para generar las posibilidades de navegabilidad que demanda la participación en esta modalidad del documental:

“Los documentales multimedia interactivos pretenden representar, documentar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad, hecho que implica la consideración y utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), las cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o varias perspectivas diferentes y puede acabar en un punto

²¹⁸ Ídem.

²¹⁹ GRIFEU CASTELLS, Arnau. *El Nuevo Discurso De La No Ficción Interactiva Y Su Aplicación Para Los Dispositivos Móviles. El Caso Del Documental Multimedia Interactivo*. Revista GEMInIS Año 2 Nº 1 Junio, 2011



determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo que contempla diferentes recorridos y desenlaces.”²²⁰

En el departamento de Comunicación y Arte de la Universidad de Aveiro en Portugal, un grupo de estudiantes de la Maestría en Comunicación Multimedia, han trabajado ampliamente sobre los temas relacionados con el lenguaje audiovisual en los dispositivos móviles. En particular, Jorge Manuel Alfonso Gonçalves y Victor Carlos Azevedo Lemos, plantearon y desarrollaron una serie argumental a la que llamaron Carne p’ra Canhão, dirigida a dispositivos móviles, descargable desde la Red en la que exploraron la narrativa y los elementos audiovisuales adecuados para este nuevo medio. A partir de esta serie de ficción cada uno de ellos desarrolló su tesis de grado en diferentes aspectos de las narrativas audiovisuales para dispositivos móviles, sin embargo en cada una de ellas existe un capítulo dedicado al lenguaje audiovisual para móviles en el marco teórico.

El análisis que realizan estas dos tesis de grado, se centra principalmente en las características específicas del lenguaje de los dispositivos móviles, que ellos consideran, son principalmente las de exclusividad, complementariedad y personalización.

“Será isso que tornará possível o desenvolvimento de novos conteúdos devidamente adaptados as peculiaridades das novas telas de exibição. Na chave do sucesso deste tipo de conteúdos, devem estar factores como a complementaridade com outros meios, e a exclusividade deste tipo de produtos audiovisuais.

“Complementaridade e exclusividade no sentido de utilizar o micro-ecrã para oferecer determinados conteúdos que contribuam para o melhor entendimento da trama, como explicações de acontecimentos que aconteceram fora do campo, vidas ocultas das personagens, sucessos paralelos..., tudo aquilo que não exija a mesma atenção que o argumento central e que outorgue ao receptor que descarregou esse conteúdo, um conhecimento extra que os demais usuários não terão. No fundo não é mais que uma

²²⁰ ídem.



extensão do guião, ou pequenas sequelas que fidelizem o telespectador à serie original.”²²¹

La narración transmediática, ese tipo de productos audiovisuales que se desarrollan a través de varios medios al mismo tiempo de forma “complementaria”, la exclusividad de los contenidos en el medio móvil, aquello que solo se puede ver por ahí y la personalización, tomando en cuenta las características del consumo personal, son los elementos que estos autores consideran esenciales de estas nuevas narrativas.

Transformaciones del lenguaje audiovisual en dispositivos móviles

Nos hemos encontrado, entonces, frente al amplio debate académico relacionado con el lenguaje audiovisual, en donde algunos defienden la existencia de dicho lenguaje y otros niegan que tal cosa exista; en donde algunos piensan qué, como lenguaje, es el mismo en todos los medios llamados audiovisuales, pero surgen transformaciones que le permiten adecuarse a cada medio en particular, y otros en cambio, piensan que han surgido varios lenguajes audiovisuales y cada medio tiene el suyo propio. De acuerdo al desarrollo de este proceso investigativo, tomaremos partido del lado de aquellos que piensan que es posible hablar de lenguaje audiovisual, porque es posible definirlo como una estructura simbólica y significativa con capacidad de transmitir sentido de manera organizada. También, se toma partido por la propuesta teórica de aquellos que piensan que el lenguaje audiovisual es uno solo y que se adapta o adecua a cada medio en particular, adoptando características específicas en cada uno de ellos. Por tanto, en lo sucesivo, hablaremos de “Transformaciones del lenguaje audiovisual al ser usado en dispositivos móviles”.

²²¹ ALFONSO GONÇALVES Jorge Manuel. *Narrativas Audiovisuais para Dispositivos Móveis. Extensão e complementariedade*. Tesis de grado. Maestría en Comunicação Multimedia. Departamento de Comunicação e Arte Universidade de Aveiro, 2009.



Partiendo de este concepto, es importante ahora identificar cuáles aéreas y cuales aspectos del lenguaje audiovisual son los que se han visto transformados y alterados, al ser usado e introducido en el desarrollo de productos para dispositivos móviles, con el objetivo de poder abordar el análisis y la descripción de dichas transformaciones.

La primera consideración básica que tiene que tener en cuenta el realizador audiovisual, cuando se plantea trabajar para dispositivos móviles, es el hecho de que se enfrenta con un nuevo medio y como tal tiene que plantearse las características particulares que éste posee. Es un error abordar la realización con los mismos parámetros con los que se aborda la realización para televisión y mucho menos con los que se aborda la realización para cine. Un primer punto a tener en cuenta a la hora de iniciar la descripción de estas transformaciones son las características de la recepción de los contenidos en su pequeña pantalla, porque esto determinará muchas de las características estructurales de los productos que se puedan realizar con éxito para estos dispositivos.

También es un error, experimentado ya en muchísimas televisiones en el mundo, el trasvase de la programación contenida en la parrilla de la emisión broadcast vía cable o vía ondas hertzianas. Los medios móviles, por las características físicas de los dispositivos, por las condiciones de recepción de los mensajes, por los modelos de negocio que median en la conectividad y en la recepción de los datos, tienen características particulares que deben ser analizadas para ser tenidas en cuenta en el momento de realizar productos audiovisuales dirigidos a ellos.

Igualmente, es muy importante tener en cuenta que muchas de las características del lenguaje audiovisual para los dispositivos móviles, están determinadas por las características técnicas y físicas de dichos dispositivos, tales como su tamaño, su conectividad, el tamaño de la pantalla, su resolución y la reproducción del sonido.

Aunque se consideran que las bandas 3GSM y 4GSM son las bandas anchas de la telefonía celular, aún existen limitaciones en cuanto a el tamaño de los archivos audiovisuales que se pueden emitir por estas redes. Uno de los aspectos más importantes que hay que tener cuenta es lo que se relaciona con los protocolos de



compresión, o CODECS como se les conoce, pues los archivos audiovisuales dirigidos a los dispositivos móviles están casi siempre altamente comprimidos. Este aspecto condiciona muy especialmente las características de la producción audiovisual que puede realizarse para estos dispositivos, la compresión de video limita aspectos tales como los movimientos vertiginosos, los cambios constantes de plano y el sonido muy elaborado.

De lo expuesto anteriormente se puede concluir que el uso de la compresión interframe, o sea, *“la eliminación de pixels redundantes en las diferentes imágenes fijas de una secuencia animada”* (Galindo rubio, Fernando. 2004) y la escasa disposición de ancho de banda dan origen a la necesidad de actualizar determinadas categorías del lenguaje audiovisual a las tecnologías 3G y 4G. Esta situación surge, fundamentalmente, de la necesidad de conseguir reducidos tamaños de ficheros con la mejor calidad posible, de forma que la compresión no afecte mucho a la calidad de la imagen y a la vez resulten archivos lo suficientemente ligeros como para ser transmitidos con rapidez y seguridad.²²²

Si bien es cierto que la pequeña pantalla va siempre con nosotros, la forma en que la miramos y la manera en que consumimos sus contenidos es bastante fragmentada, se interrumpe constantemente su visionado y se retorna a ella también de manera constante. Esto tiene una profunda incidencia en las estructuras temporales del producto audiovisual que tiene posibilidades de éxito en este medio, ya que ni largometrajes, ni medimetrajes, tienen posibilidades reales de ser consumidos de manera masiva en este medio. Algún usuario podrá posar su mirada una hora y media en la pequeña pantalla, pero eso será una excepción. La mayoría de las personas pueden observar producciones audiovisuales o juegos u otro tipo de contenidos en los móviles si estos tienen una duración entre 30 segundos y algunos minutos²²³. Esto,

²²² Fernando Galindo Rubio. *“El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz.”*. ZER, Revista de estudios de comunicación. EHU, Universidad del País Vasco. Nº19. Noviembre, 2005.

²²³ Nos atrevemos a especular, que los tiempos ideales están entre los dos y los 4 minutos, que se puede visionar bien hasta los 6 minutos y que si los productos son muy buenos, el “largometraje para móviles”



como ya se ha dicho, tiene que ver con aspectos tales como los lugares y las condiciones de visionado de los productos, la ergonomía y las características de los móviles, las condiciones de conectividad de los dispositivos y la fragmentación de la receptividad a la que hacíamos referencia anteriormente.

Lo anterior nos lleva a plantear que el móvil es el medio de lo corto, lo inmediato, lo directo. Su lenguaje tiene que ser fácil, conciso, sin ningún tipo de retórica ni redundancia; es un lenguaje que no se detiene en la contemplación, ni en la reiteración, porque el espacio-tiempo que tiene no se lo permite.

A partir de esto que ya nos queda claro, surge necesariamente una reflexión alrededor de los géneros audiovisuales: ¿qué tipo de estructuras narrativas funcionan en este medio, a partir de estructuras temporales cortas y fragmentadas? ¿Ficción, documental, entretenimiento, reality show, información; puede hablarse de estos géneros en el móvil? Una cosa es cierta, dichos géneros vienen migrando a través de los medios porque la gente quiere que le narren, que le cuenten sobre la realidad, que la informen y quiere divertirse. Todos estos géneros necesitan adecuarse mucho para entrar en la nueva pantalla, pero parece posible que eso ocurrirá y la reflexión académica e investigativa sobre estos aspectos es de gran importancia.

¿En qué consiste entonces, en términos prácticos esa adecuación o transformación del lenguaje? ¿Cómo se concreta en términos de la realización? Pues bien, todo lo que llamamos elementos del lenguaje audiovisual se verán notoriamente transformados, porque deben recibir un tratamiento diferente en su realización y también en su montaje final.

El encuadre, si bien sigue siendo la misma función de segmentación de la imagen, debe tener en cuenta los cambios en el tamaño de la pantalla, que le determinan un uso diferente de los planos. Lo que pueda encuadrarse en una pantalla de gran formato, no es lo mismo que pueda encuadrarse de manera eficiente en una pequeña pantalla.

podría llegar a tener 10 o 12 minutos, pero su calidad y la capacidad de atraer la atención tienen que ser notables. Sin embargo creemos que se necesitan investigaciones que nos muestren este aspecto claramente.



Ambos podrían contener el mismo tipo de encuadre, pero la eficacia en cada una de ellas sería muy diferente.

Si el encuadre es diferente, el uso que hacemos del plano de la imagen, también se transforma. No todos los tipos de plano tienen la misma posibilidad de ser usados en el medio móvil. Los planos en los que no pueda verse detalle se tornaran muy difíciles para las pequeñas pantallas, mientras que el detalle y los planos que puedan ser interpretados de manera muy rápida tienen mejores posibilidades. La gran pantalla es navegable con la mirada, la pequeña pantalla es abarcable con la mirada y esas diferencias las hacen diametralmente opuestas.

Directamente relacionado con el manejo de los planos, nos encontramos en los ángulos de visión de la cámara, los cuales pueden tener en el cine un gran impacto dramático, pero en la pequeña pantalla resultar contraproducentes, sobre todo cuando son extremos.

Los movimientos de cámara siempre fueron fuente de dinamismo en el manejo del lenguaje audiovisual. De igual manera aportaran dinamismo al introducirlos en los dispositivos móviles, sin embargo, habrá que tener en cuenta algunas transformaciones generadas por aspectos tales como la compresión a la que se someten los archivos en la comunicación móvil, en especial el video y la animación; y a la velocidad de los movimientos, pues muchas veces pueden resultar inadecuados para las estructuras temporales y narrativas del medio móvil.

El uso de los móviles para el manejo de los archivos audiovisuales tiene en el tema del audio una de las transformaciones más significativas, sobre todo en lo que hace referencia a su escucha. Hay que tomar en cuenta que los altavoces de los móviles son muy pequeños, por lo que la gama dinámica del sonido se limita a los tonos agudos o exige el uso de auriculares que también limitan la gama de reproducción de algunas frecuencias del sonido. Deberá pensarse muy bien la realización del sonido para móviles, no solo en el tipo de grabación que se realice, sino en su posterior edición,



con el objetivo de optimizarlo para su buena reproducción en los auriculares y altavoces pequeños.

Cuando analizamos aspectos tales como el color y la iluminación en los dispositivos móviles, nos encontramos con otro aspecto que se verá notoriamente transformado, principalmente por las condiciones de visualización de las pequeñas pantallas. Hay que tener en cuenta que a diferencia del cine y de la televisión, las pantallas de los móviles se observan en una amplia gama de situaciones (autobuses, ambientes exteriores, trenes, oficinas, habitaciones, etc.) con condiciones de iluminación muy diferentes. En algunas ocasiones la observación es buena, pero en muchas otras se verán reflejos, brillos y o la intensidad de la pantalla en relación con la cantidad de luz presente no favorecen una buena visibilidad de la imagen.

Como todos bien sabemos, el montaje y la edición, son en el lenguaje audiovisual un punto crítico en su construcción y en su articulación. Buena parte del resultado final de un producto audiovisual tiene que ver con el proceso de montaje. El montaje es probablemente lo que más diferencia a una película cinematográfica de cualquier otro producto para la televisión o la red Internet. Pues en los dispositivos móviles también jugará un papel determinante, dándole a esta versión del lenguaje audiovisual parte de las características que lo harán específico para los móviles. Es muy probable que volvamos a ver un tipo de montaje sencillo pero muy expresivo, carente de recursos técnicos exageradamente elaborados, pero creativo y muy preciso.

El montaje deberá encontrar el uso exacto que dará a lo que conocemos como elementos de puntuación, las transiciones y otros elementos del montaje, lo mismo que a la infografía y el uso de diversos elementos multimediales, como la animación, la fotografía y el video.



Capítulo 5

APLICACIÓN METODOLÓGICA AL ESTUDIO DE CASO.

Este ejercicio de aplicación metodológica al estudio de caso, busca desarrollar los objetivos que fueron planteados para este proyecto. El primero de estos objetivos, se centra en la descripción y el análisis de lo que se considera es la aparición o formación de un nuevo medio de comunicación al que llamaremos, a falta de un nombre existente, medio audiovisual de comunicación móvil.

Para el desarrollo de este objetivo, nos hemos planteado un proceso metodológico que nos lleva a través de una reflexión teórica, sobre la aparición de un nuevo medio de comunicación, soportado en las tecnologías de comunicación móvil. Por tanto, partiendo de un estado del arte, o estado de la cuestión, se analizan los diversos aspectos que permiten hablar de un nuevo medio de comunicación, tales como: Soportes técnicos y estructuras tecnológicas, usos y prácticas comunicativas, usuarios y públicos, métodos y procesos de producción y realización y diversos aspectos relacionados con audiencias, consumos y públicos. Pero muy especialmente, nos interesa el análisis sobre el lenguaje audiovisual en este nuevo medio, caracterizado por la movilidad, la conectividad y la portabilidad.



5.1 EL MÓVIL, UN NUEVO MEDIO EN FORMACIÓN.

Un primer punto que nos debe quedar claro, es que cuando hacemos referencia al concepto de Móvil, no estamos haciendo referencia exclusiva al teléfono celular, como se le conoce en América o teléfono móvil como se le conoce en Europa, aunque este dispositivo, cuando cumple las características de un Smartphone, es decir cuando puede reproducir múltiples contenidos multimediales, se encuentra incluido dentro del concepto de medio audiovisual móvil, por ser uno de los dispositivos de comunicación en movilidad que cumple con las condiciones de lo que vamos a definir dentro de la categoría de medio audiovisual móvil

224

También es importante establecer algunas categorías básicas, desde las cuales se asume el concepto de medio de comunicación, con el objetivo de lograr precisión y claridad en el momento de definir qué es un medio y qué no lo es. Todos los medios de comunicación modernos poseen dispositivos o equipos de carácter tecnológico; sin embargo, no todo dispositivo o equipo tecnológico, se configura como un medio de comunicación.

De acuerdo con esto, todo medio de comunicación debe ser entendido desde dos grandes aspectos, o por decirlo de otra manera, desde dos niveles: en un primer nivel, todo medio de comunicación es una tecnología, la cual posibilita el ejercicio o el desarrollo de procesos comunicativos; en un segundo nivel todo medio de comunicación es un conjunto de prácticas sociales y culturales, las cuales desarrollan

²²⁴ Todo teléfono móvil que cumpla con las características de un Smartphone, es un dispositivo apto para funcionar como medio móvil, pero también, existen dispositivos dentro de cuyas funciones no está la de la comunicación por voz o comunicación telefónica y sin embargo cumplen con las características de un dispositivo operable como medio móvil, tales como las PDA, las tabletas, los reproductores multimedia y otros.



un “lenguaje” específico, para poder expresarse de una determinada manera particular y dentro de entornos y situaciones específicas.²²⁵

Por tanto, vale la pena hacerse una pregunta: ¿un medio de comunicación tiene su origen en la invención aparatos de carácter tecnológico, o dicho origen ocurre a partir de las prácticas sociales y culturales que se generan en torno de dicho dispositivo tecnológico? Es probable que la respuesta a esta pregunta tenga un poco de ambas cosas, porque sin soporte tecnológico no es posible que se desarrolle un medio de comunicación, por ejemplo, sin cámaras, grabadores, luces micrófonos y demás equipos y dispositivos técnicos no puede existir la televisión, pero de lo que también podemos estar seguros, es que no puede haber medio de comunicación sin práctica social y cultural, pues es ésta la que genera y desarrolla el lenguaje del medio y los modos, usos, consumos y costumbres para su existencia.

Por otro lado, otro asunto que queda claro también, es que no siempre que se inventan y desarrollan dispositivos técnicos, equipos o aparatos de comunicación y transmisión de información, se genera un medio de comunicación, pues en muchas ocasiones a estos no se les legitima desde los usos y prácticas sociales hasta convertirlos en medios.

Mirta Varela nos plantea en su artículo *“El Miraba Televisión, You Tube. La Dinámica del Cambio en los Medios”*:

“Los medios tienden a la convergencia, pero mientras la tecnología digital interactiva se encuentra suficientemente desarrollada para ello, la cultura aun no lo está. Esto significa que **cambio técnico y cambio cultural** no siguen el mismo rumbo y se producen tensiones entre técnicas de comunicación nuevas y formas sociales viejas.”²²⁶

Con esto, la autora nos lleva a una reflexión interesante en relación con el desarrollo de la técnica, la cual se encuentra en capacidad de ofrecer aparatos y equipos que pueden

²²⁵ VARELA, Mirta. *El Fin de los Medios Masivos. El comienzo de un debate*. Editorial La Crujia Ediciones, Buenos Aires, 2009. ISBN 978-987-601-087-0 Pág. 212.

²²⁶ ídem.



prestar servicios y permitir procesos de comunicación, pero la función social y cultural no necesariamente nace con ellos. En este artículo, Varela cita a Raymond Williams, cuando éste hace referencia a que, primero se inventó la televisión y luego se pensó que hacer con ella; también es famosa la aseveración, que según dice la historia, habría hecho Louis Lumiere acerca de la inutilidad del invento del cine.

Para que un medio de comunicación exista, por tanto, es necesario que ocurra un proceso de “adopción” de la tecnología en cuestión, por parte de la sociedad y posteriormente del desarrollo de prácticas sociales, simbólicas, semióticas, comunicacionales y culturales, que le dan sentido al proceso comunicativo que se empieza a generar a través del medio naciente. Este último proceso produce a la larga, el desarrollo de un lenguaje propio de ese medio, lenguaje que está determinado, primero por las características técnicas del medio y segundo por las especificidades de las prácticas culturales y sociales.

Los medios en general, cumplen funciones en el sistema comunicativo humano, un entorno que se ha vuelto cada vez más complejo, a medida que el hombre ha inventado y desarrollado muchas tecnologías de transmisión de información y a medida que ha desarrollado distintos medios para comunicarse. Dichas funciones no son estáticas, por el contrario, tienen un alto dinamismo y se encuentran en permanente evolución y transformación. Así por ejemplo, la grabación y transmisión del sonido, como función de la comunicación humana, ha perdurado en el tiempo y a través de varias tecnologías, lo mismo que la captura y transmisión de la imagen en movimiento, que ha pasado a través del cine, la televisión y los nuevos medios audiovisuales.

Por esto es muy importante entender, que ni los medios, ni las funciones de los sistemas comunicativos de la humanidad, permanecen inmutables. Por el contrario, forman parte de un proceso dinámico y complejo, que permite que los medios más antiguos perduren en el tiempo y coexistan con los medios más nuevos; que unos y otros cumplan funciones que se transforman con el tiempo, que mutan, lo que hace que el estudio y el análisis de los fenómenos de la comunicación humana, sean un asunto más complejo de lo que aparentemente pueda parecer.



Durante el período en el cual solamente existieron los medios analógicos, estos parecían tener funciones y nichos más claros, pero como producto del fenómeno de la convergencia y la digitalización, los nichos ocupados por cada medio y las funciones que éstos cumplen en el ecosistema mediático, han hecho que las fronteras entre estos se tornen en un asunto cada vez más difuso y más difícil de precisar. Con el vertiginoso y acelerado desarrollo tecnológico de las últimas tres décadas, el tema se ha tornado cada vez más complejo, las funciones cumplidas por los tradicionales medios masivos se han desdibujado y se han transformado y nuevas tecnologías, aparatos y medios de comunicación han hecho su aparición en el universo mediático.

Hoy en día poco se discute que Internet y la World Wide Web, inicialmente una red computacional usada por científicos y militares, terminó convertida en un gran medio de comunicación de masas, usada por miles de millones de personas en casi todos los países del mundo. De la mano de Internet se transformaron muchas de las funciones de la comunicación unidireccional de los medios masivos y aparecieron muchas otras, que no son en este apartado objeto de discusión y de análisis, si bien es válido citarlas a manera de ejemplo, para comprender la dinámica de formación de los nuevos medios que están apareciendo en este universo mediático. Una comunicación multidireccional, interactiva, multiforme, multimediática, fragmentada, sincrónica a veces y asincrónica en otras ocasiones, no lineal e hipertextual, transformó por completo los conceptos culturales y los usos, modos y costumbres, generando nuevos lenguajes y por tanto este nuevo medio de comunicación, del que, como ya decíamos, poco se discute hoy su existencia.

Inicialmente, las redes computacionales y el acceso a Internet funcionaron a través de las líneas telefónicas, para ello las computadoras poseían un dispositivo llamado fax módem. Unos años después las microcomputadoras integraban dentro de su hardware las tarjetas de red, lo que les permitía un tipo de acceso Internet mucho más veloz que a través de las líneas telefónicas; se desarrollaron así las conocidas redes de banda ancha.



Pero en los últimos años, el desarrollo de dispositivos de conexión inalámbrica²²⁷, liberó a las computadoras de los cables que les conectaban a las redes, iniciándose así la etapa de las comunicaciones inalámbricas.

En muy pocos años, este tipo de equipamientos de comunicación a redes se incorporaron a una amplia gama de dispositivos de comunicación tales como: ordenadores portátiles, teléfonos móviles, reproductores de multimedia, agendas electrónicas, PDAs y muchos otros dispositivos de comunicación. Todos estos aparatos comparten una característica en común, su portabilidad, lo que en muy pocos años dio origen a lo que hoy conocemos como comunicación en movilidad.

Se generó así un gran rompimiento en la forma como los seres humanos se comunican a través de los medios. Antes de la comunicación inalámbrica, podríamos decir que los medios estaban fijos o atados a un determinado espacio, pero al hacer aparición ésta, los dispositivos poco a poco se liberaron de sus ataduras espaciales. Esto, unido a la miniaturización de casi todos los dispositivos, les dio como característica esencial la portabilidad. Hoy los llevamos nosotros, forman parte de nuestra indumentaria diaria, van en nuestros bolsillos o en nuestra cartera, de la misma manera que llevamos las llaves del coche, nuestra documentación personal, el dinero o las tarjetas de crédito.

Las posibilidades que de esto se desprenden y los efectos que está teniendo esta transformación en la humanidad, son actualmente uno de los temas más debatidos y que mayor interés despiertan en la comunidad académica y en el mundo de las comunicaciones. Las transformaciones son de gran impacto, apenas inician y sus consecuencias son aún impredecibles a todos los niveles. De lo único que podemos estar seguros es que están ocurriendo grandes cambios en los procesos comunicativos de la humanidad, todo lo demás es incertidumbre, sólo podemos especular.

²²⁷ Existen varios tipos de conexión inalámbrica, tales como el WI-FI y el BLUETOOTH, los cuales consisten en la transmisión de ondas de radiofrecuencia de baja frecuencia que utilizan una frecuencia específica en distancias cortas.



Como ya se ha expuesto anteriormente, este proceso de la comunicación móvil se inicia con el desarrollo de la telefonía celular, invento que tiene sus antecedentes hacia la mitad del siglo XX, pero que se desarrolla plenamente a partir de los años 80, cuando se comercializan como dispositivos de comunicación para grandes empresarios y personas que requerían un tipo de comunicación permanente. Hacia el inicio de la década de 1990, se desarrolla la segunda generación de teléfonos celulares, cuya característica principal es su carácter digital, se inicia así un proceso de masificación a nivel mundial de la telefonía móvil, fenómeno que hasta hoy no ha parado de crecer. Las cifras de dicha telefonía hablan por sí solas, basta decir que al finalizar el año 2011 ya existían en el mundo cerca de 5900 millones de líneas. Ninguna otra tecnología en la historia se ha desarrollado a semejante velocidad, ninguna otra tecnología ha sido aceptada y adoptada socialmente de forma tan masiva y tan rápida. En cada lugar del mundo, hoy la telefonía móvil tiene manifestaciones culturales y sociales que muestran claramente el carácter que como medio de comunicación ha adquirido esta tecnología en un tiempo record.

Sin embargo, la hipótesis de este trabajo no se refiere con exclusividad a la telefonía móvil, si bien estos dispositivos tienen un espacio central y protagónico en este fenómeno, hacemos referencia a algo un poco más amplio, pues el “*medio de comunicación*” al que hacemos referencia no se encuentra de manera unitaria en un solo tipo de dispositivos, sino que tal vez por primera vez en la historia de la comunicación humana, y en la historia de los medios, se ha creado, si se puede llamar así, un “*metamedio*”, es decir un medio que se soporta en varios tipos de dispositivos que comparten características similares. Para esta hipótesis, el “*medio audiovisual móvil.*”

Sin embargo, como ya se ha dicho que un medio de comunicación se encuentra conformado en dos niveles, el primero de los cuales es el dispositivo tecnológico que permite su existencia y en segundo lugar todas las prácticas sociales y culturales que le dan forma y lenguaje, se presenta, en ese orden, lo que desde esta construcción teórica se cree que conforma cada uno de esos niveles.



Como fue expresado durante el desarrollo del marco metodológico, los dispositivos móviles de comunicación, tienen esencialmente tres características: en primera instancia, hablamos de un medio audiovisual y multimedial, es decir un medio capaz de reproducir todo tipo de archivos y contenidos en video, sonido, gráficos, animaciones, fotografías y textos. Dicho de otra manera, los elementos que componen el universo multimedia. En segunda instancia, dispositivos que poseen conectividad inalámbrica permanente a través de redes, ya sea de telefonía o de acceso a internet via WI-FI, lo que les permite estar en contacto permanente con los grupos sociales a los que pertenecen sus usuarios y con acceso permanente a contenidos disponibles en dichas redes. En tercer lugar, la característica que los hace diferentes a otros dispositivos que poseen las dos anteriores, la portabilidad, la capacidad de ser llevados con nosotros a donde vamos, a toda hora, como parte de nosotros y de nuestra indumentaria, sin que por ello representen una carga o se sienta que es difícil llevarlos. Esta última es la característica que más valoramos hoy en día y la que en nuestra opinión ha dado origen a la conformación de los valores, usos, modos y costumbres, tanto culturales como sociales, y que han permitido que estos dispositivos se conviertan en un nuevo medio de comunicación.

Por tanto, para la hipótesis que aquí presentamos, cualquier dispositivo de comunicación que cumpla con las características anteriormente descritas, se convierte en un dispositivo funcional dentro de lo que hemos dado en llamar “medio audiovisual móvil”. Obviamente el dispositivo técnico de este medio de comunicación, se encuentra conformado también por toda la infraestructura que hace posible que los procesos comunicativos a los que hacemos referencia puedan ocurrir. Es el caso de toda la infraestructura de los operadores de telefonía móvil (antenas, transmisores, repetidoras, etc.), la red Internet, los dispositivos de transmisión de señales inalámbricas (WI-FI, bluetooth), tanto en espacios privados como espacios públicos, lo mismo que cualquier otro tipo de redes o estructuras que contribuyan a la transmisión y difusión de procesos de comunicación en movilidad.



A diferencia de los medios masivos convencionales, en donde la producción y el desarrollo de contenidos se encuentran completamente concentrados en las empresas productoras y realizadoras, en el medio audiovisual móvil, si bien un porcentaje alto de los contenidos puede provenir aun de este tipo de empresas, también se observa una distribución mucho más amplia en dicha producción de contenidos, ya que casi cualquier usuario de cualquier tipo de comunicación móvil, teóricamente, se encuentra en capacidad de realizar y emitir contenidos para este medio.

Esto sucede precisamente por la característica que acabamos de describir, es decir la descentralización o desconcentración del medio audiovisual móvil, lo que permite que los contenidos se encuentren disponibles a partir de muchas fuentes, servidores y emisores potenciales. En el caso de la Televisión o el cine, por ejemplo, los contenidos están disponibles solo a partir de las cadenas o estaciones de televisión, que son no solo los productores de los contenidos, sino sus emisores; igualmente en el caso del cine, son las grandes corporaciones y estudios cinematográficos quienes están en capacidad de producir los contenidos y lo que es aun más complejo, solo a través de las empresas distribuidoras se canaliza la exhibición, lo que hace que los pequeños productores de películas en muchas ocasiones no alcancen los canales de distribución.

En el “medio audiovisual móvil” en cambio, las fuentes de los contenidos son múltiples, variadas, descentralizadas, abiertas y alternativas, lo que hace que los tipos de contenidos sean de muy diversas y diferentes condiciones de calidad y de características completamente heterogéneas. Estas fuentes pueden tener carácter institucional, como es el caso de los contenidos audiovisuales ofrecidos por una cadena de televisión a través de una empresa telefónica (ejemplo, CNN, Discovery Chanel o BBC a través del servicio de TV al Móvil de Vodafone en España), o pueden tener características totalmente heterogéneas como es el caso de los contenidos audiovisuales que se pueden descargar a los dispositivos móviles desde los servidores de Youtube o los contenidos producidos y gestionados por los propios usuarios a través de las redes sociales tales como Facebook, Google+ o My Space.



Esto redundaba también en el hecho de que a través del medio móvil, se pueden encontrar contenidos con características muy diferentes. Será posible encontrar piezas audiovisuales que se ajustan perfectamente a los géneros más clásicos y reconocidos del cine y la televisión, tales como la ficción, el documental o los programas de entretenimiento, como los magazines o los concursos. Pero también es posible encontrar otro tipo de materiales que carecen casi por completo de estructura, que no es posible encasillarlos en ningún tipo de género o que responden a hibridaciones o a mezclas que son producto de las expresiones experimentales y de las búsquedas que corresponden al nacimiento de un nuevo medio.

Definir o precisar esta estructura técnica que soporta el nuevo medio, como puede verse es bastante complejo, es aún difusa y se encuentra en proceso de estructuración, de la misma manera que se encuentran en proceso de formación su público objetivo, el medio productivo y su lenguaje y formas expresivas. Pero intentando precisarlo un poco, hay que decir que el medio móvil se soporta sobre una estructura técnica que está conformada por una variedad de dispositivos de comunicación móvil, cuyos principales atributos son la portabilidad, la conectividad permanente y la capacidad multimedial; cuya conectividad funciona a través de una amplia variedad de redes de transferencia de datos, redes telefónicas y redes computacionales. Así mismo la producción de contenidos se realiza con una amplia variedad de equipos que van desde los muy complejos y profesionales Broadcast con que se realizan la televisión y el cine, hasta las pequeñas cámaras de video casero, o los mismos dispositivos móviles que se describieron anteriormente, muchos de los cuales están dotados hoy día de cámaras de video con alta definición (HD).

Refiriéndonos al segundo nivel en que funciona este medio de comunicación, aquel en que se encuentran las prácticas sociales, culturales y en particular las prácticas semióticas y significativas de este nuevo medio, el asunto puede ser aun más complejo e indeterminado que lo que hace referencia a su nivel técnico. Sin embargo también, mucho más rico, complejo y prometedor en términos semióticos, simbólicos y culturales que los medios hasta ahora conocidos.





El origen cultural, social, simbólico y significativo de este nuevo medio se encuentra en los procesos de la convergencia mediática, los cuales a partir de la digitalización de los medios de comunicación, han originado nuevos procesos culturales y sociales que van desde aspectos tales como nuevas costumbres, nuevas formas de comunicación y consumos culturales, hasta aspectos tan complejos como el nacimiento de nuevas formas cognitivas, tal como lo propone el profesor Josep María Catalá²²⁸ cuando habla del nuevo modelo de conocimiento interfaz, o las constantes referencias a la complejidad de la cultura popular de nuestra época a que hace referencia Steven Johnson²²⁹ en sus libros

La principal diferencia entre los medios convencionales, lineales, tales como la televisión o el cine, y los medios interactivos, no lineales, como el Internet y los Medios Móviles, estriba en el hecho de que los públicos dejaron de ser pasivos y se convirtieron en agentes activos del proceso de comunicación. La gran transformación que causó el ordenador en las personas fue que nos mostró que podíamos convertirnos en emisores de mensajes y que estábamos en capacidad de transformar el medio. A partir de allí, cada vez más gente cree que tiene algo que decir y lo que es más importante, lo dice, aunque su mensaje llegue solo a unos cuantos.

Durante la época de los medios analógicos, la capacidad de producir o realizar estaba reducida a solo unos cuantos, pues los costos de los equipamientos y de las realizaciones los hacía inalcanzables para la gran mayoría de la gente, y aunque también se desarrollaron cámaras de video, filmadoras de 8 milímetros y grabadoras de sonido domésticas, las posibilidades de postproducción siguieron inalcanzables para el mercado doméstico.

Pero, como un resultado de la digitalización de los medios, se produjeron dos consecuencias que nos interesa resaltar, entre muchos otros impactos que ha tenido este fenómeno: El abaratamiento de los equipos, tanto de realización como de

²²⁸ CATALA DOMENECH, Josep M. Óp. Cit.

²²⁹ JOHNSON, Steven. *Cultura Basura Cerebros Privilegiados*. Roca Editorial. Barcelona, 2011.



postproducción y un acortamiento de las distancias en la calidad de los productos que se pueden realizar con equipos de bajo rango. Hoy la distancia entre la grabación de una cámara HD incorporada en un teléfono móvil y una cámara digital de un canal de televisión, es mucho menor que la grabación de una cámara de VHS y una Betacam de hace solo dos décadas atrás. Los equipos de postproducción que se usaron para la edición en aquella época están hoy reducidos a un ordenador con potentes programas de edición de imagen y sonido y existe gran cantidad de software de bajo rango en los ordenadores domésticos de muchos usuarios en el mundo, con los cuales realizar películas y editar sonido, que no pudieron ni soñar, los usuarios de hace diez o veinte años.

En un principio esto fue subestimado por los grandes productores de contenidos de los medios, quienes miraban con desprecio los intentos de producción y realización de los aficionados, de los jóvenes realizadores y de los entusiastas. Sin embargo, la gran transformación que estaba ocurriendo, no era el ámbito de la competencia que estos productos de bajo nivel pudieran ofrecer a las realizaciones de las grandes empresas de comunicación, sino a nivel del cambio profundo en la actitud de los públicos, con relación al empoderamiento de las herramientas, que poco a poco, han permitido a la gente de todas partes del mundo convertirse en emisores-receptores de sus propios mensajes.

Este cambio nos ha llevado, en solo tres lustros, a pasar de audiencias televisivas centralizadas por dos o tres cadenas en cada país, a dividir la audiencia audiovisual en cientos de canales y en nuevos medios que proveen productos audiovisuales, tales como Youtube, que ya hoy posee más del 38/% del consumo audiovisual en el mundo. Las cifras que se pueden encontrar en la red acerca del famoso portal de video son asombrosas y, si solamente la mitad de lo que se dice es cierto²³⁰, ya son delirantes. Diariamente se suben al portal más de 35 horas de video por minuto²³¹, se hace click

²³⁰ Es importante decir que Youtube, oficialmente, no confirma ni desmiente las cifras que se ofrecen en internet sobre ellos.

²³¹ <http://www.clasesdeperiodismo.com/2011/03/21/youtube-en-cifras/>



sobre el icono de Youtube más de 3 mil millones de veces al día alrededor del mundo, cerca de 2000 millones de personas le visitan diariamente, el 70% de los cuales están fuera de los Estados Unidos, país donde nació Youtube²³². Esto sin hablar de su estrecha relación con redes sociales que provienen de sitios como Facebook y Twitter, desde donde se enlazan millones de videos diariamente que son consumidos por los usuarios de manera cada vez más frecuente.

Las prácticas sociales relacionadas con la televisión, se fundamentaban en el seguimiento de parrillas de programación, las cuales estaban segmentadas por franjas horarias, que se organizaban de acuerdo con supuestos consumos poblacionales preestablecidos. Por ejemplo, en muchas cadenas de televisión, existió tradicionalmente una franja infantil en horas de la tarde, seguida de un Prime Time, que se programaba según un supuesto consumo familiar de la televisión, para concluir con una franja horaria dedicada específicamente a la población adulta.

En los medios digitales este concepto ni siquiera llegó a existir, pues el carácter interactivo de los nuevos medios ha estado basado de manera permanente en el concepto de elección o escogencia que realiza el usuario a través de los menús. Esto determino que la fragmentación de las audiencias fuera el rasgo más importante de las nuevas prácticas mediáticas de esta época.

Este cambio diametral en la actitud de los públicos y de los usuarios, unido a las posibilidades interactivas, a la no linealidad de los medios digitales y a su carácter fragmentado y abierto, es lo que ha generado la aparición y formación de este nuevo medio de comunicación. En este segundo nivel del medio, es posible distinguir, características específicas que lo diferencian de los otros medios en esos mismos aspectos y que pueden expresarse principalmente en los siguientes ámbitos: un tipo de público, de consumidor y de usuario completamente diferente de los públicos que ha tenido tradicionalmente la televisión y el cine, medios audiovisuales que le antecedieron; un nuevo sector de la producción y realización audiovisual dedicado

²³² <http://www.anexom.es/servicios-en-la-red/videos-online/las-cifras-de-youtube-en-su-sexto-cumpleanos/>



específicamente a este nuevo medio; una serie de manifestaciones estéticas completamente nuevas; procesos de significación y simbolismos propios de la época y de lo que se ha dado en llamar los nuevos medios; y finalmente un nuevo lenguaje audiovisual en formación y desarrollo. Analicemos estos aspectos uno por uno.

Audiencias y Usuarios del Medio Móvil.

Venimos hablando de los usuarios y nos aventuramos a decir que existe un nuevo tipo de público y de usuario, pero, ¿en qué consiste este nuevo tipo de público al que incluso se le llama en esta época usuario o consumidor? ¿Qué es lo que cambió para que hoy se le llame diferente y se crea que tiene otras características a los públicos de la radio, el cine y la televisión?

Un primer aspecto que podría resaltarse de este cambio, y que de hecho es el argumento de muchos autores al referirse al tema, es el hecho de que el antiguo público era esencialmente pasivo, pues el medio así lo determinaba. La única acción factible para un espectador de los viejos medios era la renuncia, abandonar el programa, película o producto que estaba consumiendo. No existía ninguna posibilidad de intervenir en su producción, realización o en el aspecto final de un producto y la retroalimentación, como se le llamaba, se limitaba a simples opiniones de parte de los públicos. De hecho, en muchos aspectos a los críticos y a los teóricos de la educación les preocupaba la inactividad y la pasividad que supuestamente inducía la televisión en los niños y en los jóvenes.

Por el contrario, el público actual es activo, participa, escoge e influye en el resultado final de los productos que consume, o por lo menos eso espera. Este asunto, aparentemente tan sencillo, tiene profundas consecuencias en las características de



estos nuevos públicos a quienes se llama más comúnmente usuarios o consumidores, veamos.

Si cada quien, hoy, está en la posibilidad de elegir, lo lógico es que cada uno quiera hacer uso de esa posibilidad que tiene. Como consecuencia vemos que la tendencia actual es al “consumo de los medios de manera cada vez más personalizada, individual y privada.”²³³ Las audiencias se han fragmentado ante la gran cantidad de oferta mediática que hay, de forma que hoy en día tiene más sentido hablar de micro-audiencias que de audiencias masivas, las cuales solo existen ante eventos de orden mundial como las olimpiadas, el mundial de futbol o un acto político de relevancia internacional. La característica de las audiencias del nuevo medio es que son mucho más pequeñas, pero también mucho más confiables pues generalmente han elegido ver o consumir lo que quieren. El espectador actual ya no se limita a serlo, hoy los espectadores quieren ser actores y protagonistas de sus propias historias.

Una consecuencia lógica de la fragmentación de las audiencias producida por la posibilidad que los medio brindan de elegir que ver, cuando verlo, como verlo y donde verlo, es que los integrantes, las micro audiencias que se forman a partir de este proceso, se sientan mucho mas identificadas entre sí que las grandes audiencias de los canales tradicionales. Por esto es posible afirmar que los consumos culturales actuales forman parte de la búsqueda de la identidad de los grupos poblacionales y naturalmente de las audiencias de los medios digitales. Las redes sociales, los sitios web, el chat vía Messenger y muchas otras herramientas de comunicación permiten el encuentro virtual de las personas y por tanto la búsqueda de esa identidad que a veces parece esquivar a la gente de los tiempos modernos.

Hoy las audiencias tienen conciencia de sí mismas, el usuario tiene conciencia de pertenecer a un grupo social con una determinada forma de expresión cultural y con gustos, deseos, intereses y búsquedas similares a los de otros y ese encuentro se produce a través de los nuevos medios digitales, en particular de los medios móviles que

²³³ MORDUCHOWICZ, Roxana. *La Generación Multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Editorial Paidós. Buenos Aires, 2008. ISBN 978-950-12-1511-3 Pág. 10.



ya han jugado papeles importantísimos en procesos sociales y políticos a nivel mundial, pero que diariamente permiten la construcción de esa conciencia grupal de la que hablamos.

Las audiencias han cambiado, y también la manera como se analiza y estudia el fenómeno que ellas suscitan. Al respecto la doctora Roxana Morduchowicz, en su libro *La Generación Multimedia*, nos plantea:

“Así, en muchos países comienza a abandonarse la investigación sobre los efectos directos de los medios para introducir el concepto de **audiencia activa**. Y aparecen los estudios que no aluden ya a una audiencia masiva y homogénea que será afectada de un mismo modo por los contenidos de los medios. Estos nuevos estudios transforman la pregunta inicial de “¿qué hacen los medios con la audiencia?” Por otra que plantea “¿qué hace una audiencia con los medios?”. ”²³⁴

Jenkins apunta por su parte:

“El público, con un poder gracias a estas nuevas tecnologías, ocupando un espacio en la intersección entre los viejos y los nuevos medios, exige el derecho a participar en la cultura. Los productores que no logran reconciliarse con esta nueva cultura participativa verán decrecer su clientela y disminuir sus ingresos. Las luchas y los acuerdos resultantes definirán la cultura pública del futuro.”²³⁵

Si las audiencias son activas, proponen, intervienen y transforman el medio, es de suponer que los interrogantes a la hora de estudiarlas y a la hora de analizarlas, se deben centrar ya no en el efecto que el medio tiene sobre la audiencia, sino por el contrario en aquello que la audiencia hace con el medio. Que ve, lee o escucha una audiencia determinada; que medios usa; cómo y cuánto tiempo los usa; cómo se relaciona con ese medio y otra serie de preguntas en este sentido.

El asunto de las audiencias es tan complejo, que incluso autores como Pierre Levy hablan actualmente de conocimiento colectivo, de conocimiento compartido, en la medida en

²³⁴ MORDUCHOWICZ, Roxana. Óp. Cit. Pág. 19.

²³⁵ JENKINS, Henry. Óp. Cit. Pág. 34.



que hoy resulta casi imposible que un solo ser humano pueda poseer y dominar el conocimiento disponible. Podríamos decir que hoy las audiencias manejan un lenguaje participativo y colectivo.

Esto le da a este tipo de comunidades un gran valor social y político, pues a partir de la aparición en el mundo de la comunicación móvil, en varias oportunidades y en diferentes partes del mundo, han ocurrido ya movilizaciones de orden social y político que tienen origen en estas comunidades. Dichos procesos han surgido de manera aparentemente espontánea, como es el caso del fracaso político sufrido por el Partido Popular en España, después de las acciones terroristas del 11 de marzo de 2004 en Madrid, en respuesta a la forma fraudulenta como el gobierno manejó la información en relación con dichos atentados. También son famosos otros casos como el de la caída del presidente Estrada en Filipinas y las redes de indignados en diversas capitales de Europa y el mundo en los últimos meses. Al respecto nos dice Manuel Castells:

“Pero como sabemos por la historia social de la tecnología, la relevancia de una determinada tecnología y su aceptación por la gente en general no son producto de la tecnología en sí misma, sino de la apropiación que de la tecnología hacen los individuos y los colectivos para satisfacer sus necesidades y las de sus culturas.”²³⁶

Las comunidades de fans y otros tipos de comunidades virtuales que ya existían desde la época de la televisión, se han vuelto cada vez más activas y participativas a partir de empoderamiento de las herramientas de comunicación digital y en particular del medio móvil. Jenkins las define como:

“comunidades que surgen mediante afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas, reafirmadas en virtud de empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes.”

Y nos explica que son voluntarias porque la gente permanece en ellas en la medida en que satisfacen sus necesidades emocionales o intelectuales; considera también que son temporales, porque de la misma manera que se forman rápidamente, pueden

²³⁶ CASTELLS, Manuel. Óp. Cit. Pág. 470.



disolverse en muy poco tiempo, ya que se han creado de manera táctica, para responder a tareas concretas o actividades puntuales después de lo cual tienden a la desaparición.

Esto mismo plantea Manuel Castells en su libro *Comunicación y Poder* :

“Las comunidades de práctica son las que se constituyen en torno a una práctica definida, tal como un proyecto científico, una creación cultural, un proyecto empresarial. Lo que las distingue es que forman fuertes vínculos durante la práctica, pero no se mantienen como comunidades después. Son efímeras pero intensas.”²³⁷

El maestro catalán plantea que existen dos grandes tendencias que definen las pautas culturales básicas de la actual sociedad red global: el individualismo en red y el comunalismo.

“... individuos auto definidos que pretenden interactuar con los demás siguiendo sus propias opciones valores e intereses, trascendiendo la adscripción, la tradición y la jerarquía.”

Por todas partes encontramos evidencias de que los usuarios y las audiencias de hoy son activas y toman decisiones, pero a la vez, se involucran y se comprometen y esta es una de las características más importantes que pueden ser aprovechadas por las empresas audiovisuales en el panorama actual de los medios de comunicación. Si se logra la filiación y el sentido de pertenencia y a la vez si se satisfacen las expectativas y necesidades, se tendrá un público asegurado y fiel.

Como ya se ha dicho y como lo veremos en detalle un poco más adelante, hoy las narraciones son transmediáticas y se encuentran suspendidas a medio camino entre la televisión, el medio móvil, el cine, y otras muchas opciones y complementos comerciales de los productos audiovisuales. Pues la construcción colectiva y la aportación de esos públicos comprometidos con el universo narrativo con el que se identifican es una de las canteras más importantes que pueden explorarse para el futuro inmediato de los

²³⁷ Ídem. Pág. 471



medios y en particular del medio móvil por su capacidad de interacción con dichos usuarios.

El control remoto o mando distancia se inventó hacia mediados de la década del 50, sin embargo es a partir de los años 70 cuando se masifica y se vuelve popular, aparece lo que se conoce como la cultura del zapping, una nueva forma de mirar la pantalla de la televisión, saltando de canal en canal y de programa en programa, evitando la publicidad o simplemente aquello que el usuario no desea mirar. Los actuales usuarios del medio móvil son hijos de la generación del zapping, y todos los medios digitales favorecen el acercamiento a los contenidos en lo que puede llamarse la forma zapping. Sin embargo, por las características de la forma en cómo podemos hacer el zapping hoy, también podríamos decir que hemos llegado al zapping 2.0, puesto que no solamente tenemos la posibilidad de saltar de canal en canal, de programa en programa, de web en web, de contenido en contenido, sino que la forma hipertextual e hipermedial del medio móvil y de la red Internet, son en esencia una invitación a ejercer la forma zapping.

Todos estos aspectos relacionados con la cultura del zapping y las audiencias activas han llevado a varios académicos y teóricos a plantearse los efectos cognoscitivos y mentales que la cultura popular tiene sobre los públicos y sobre los usuarios. Tradicionalmente se ha tenido la idea de que esta cultura a diferencia de la cultura de elites basada en la literatura y el texto escrito, en la música culta y en las artes escénicas, embrutecía y alienaba a las masas, incapaces de discernir y adictas a los placeres tontos y simples. Sin embargo, algunos de estos autores han comenzado a sostener lo contrario. La cultura popular se hace cada vez más compleja y exigente y eso está elevando la capacidad cognitiva y los retos mentales. Al respecto, Steven Johnson en su libro *Cultura Basura, Cerebros privilegiados*, plantea lo que él llama la curva del dormilón, una interesante forma de plantearse este asunto, que se sitúa inquietantemente en los límites entre la comunicación de masas, la neurociencia, la psicología y la pedagogía.

“Durante décadas hemos actuado con arreglo al supuesto de que la cultura de masas sigue una trayectoria en continuo declive hacia estándares de mínimo común denominador, probablemente porque las masas quieren placeres tontos y simples y las grandes empresas mediáticas quieren dárselos. En realidad, sin embargo, está pasando justo lo contrario: la



cultura está volviéndose intelectualmente más exigente, no menos.”..... “mi razonamiento sobre la existencia de la curva del dormilón deriva de la suposición de que el panorama de la cultura popular incluye el choque de fuerzas en competencia: los apetitos neurológicos del cerebro, la economía de la industria cultural, plataformas tecnológicas cambiantes”...”durante las últimas décadas, la cultura popular se ha vuelto gradualmente más compleja y ha ejercitado nuestra mente siguiendo métodos nuevos y eficaces”.²³⁸

Este autor intenta mostrarnos como la creciente y expansiva cultura de los videojuegos, más allá de la ciega crítica de su capacidad de generar adicciones en los jóvenes, puede aportar a la formación de algunas aptitudes mentales y cognitivas muy potentes y que son necesarias para la participación en la sociedad y en la cultura actual. Muchos de los videojuegos actuales, aumentan paulatinamente su grado de dificultad para usarlos, hasta límites que a veces resultan inverosímiles, demandando mucha concentración mental, rapidez de pensamiento, agilidad viso motora y otra serie de cualidades que preparan a los jugadores y a los jóvenes para muchas otras tareas y actividades del mundo actual. Sin embargo también proveen información útil y elementos que pueden ser aprovechados en muchas otras actividades de la vida.

Durante mucho tiempo estas formas culturales han sido consideradas por la pedagogía y la educación como nocivas, sin embargo recientemente comienza a mirárseles como a herramientas que pueden ser útiles en estos campos. En relación con esto, Johnson habla de un niño usando el juego de computador SimCity, el cual incorpora importantes conceptos y elementos de arquitectura y urbanística en su estructura, y ante esto, el autor se interroga:

“La pregunta interesante aquí no es si los juegos son, en general, más complejos que la mayoría de las otras experiencias culturales dirigidas a los niños de hoy; me parece que la respuesta es un «sí» rotundo. La pregunta es porque los niños están tan ansiosos por empaparse de información cuando ésta se da en forma de juego.... ¿por qué un niño de siete años se incurre en las complejidades de la economía industrial si se trata de un juego, y en cambio ese tema le haría pedir a gritos la salida del aula?”

²³⁸ JOHNSON, Steven. Óp. Cit. Págs. 21-24.



Hoy tenemos públicos y audiencias proporcionalmente mucho más inteligentes que en las épocas anteriores, gracias a que los seres humanos, cuando aprendemos algo, también tenemos aprendizajes colaterales, es decir, aprendemos un tema determinado, pero también aprendemos formas, métodos, conocimientos paralelos y mucha otra información relacionada con el tema que estamos aprendiendo y con su entorno.

Lo mismo ha venido sucediendo con la televisión, un aumento paulatino y sostenido de la complejidad, tanto en los géneros como en la programación televisiva. Estructuras narrativas notoriamente más intrincadas que 30 años atrás, nos presentan hoy productos audiovisuales de gran complejidad, que exigen al espectador un esfuerzo mental muchísimo más grande que en las décadas anteriores. Hoy como nos lo dice Johnson, el usuario actual requiere:

“paciencia, retentiva, análisis sintáctico de hilos narrativos... Una parte de este esfuerzo cognitivo resulta de seguir múltiples hilos, de mantener diferenciadas en la cabeza, mientras miramos, tramas a menudo densamente entretejidas. Pero otra supone el rellenado por parte del espectador: dotar de sentido a la información que o bien se ha ocultado, o bien se ha dejado poco clara a propósito. Los relatos que exigen a los espectadores **rellenar** completar elementos cruciales llevan esta complejidad a un nivel más exigente.”²³⁹

Si quisiéramos trazar un perfil general de las audiencias del medio móvil en la actualidad, que guardadas todas las diferencias pudiera agrupar de forma común a todos los tipos de usuarios, más o menos respondería a las siguientes características: las nuevas audiencias de los medios móviles son en su gran mayoría jóvenes que no superan los 35 años de edad, de ambos sexos, aunque hay que hacer claridad en que en el caso de la telefonía móvil, los usuarios de este medio se encuentran a ambos lados de la línea divisoria entre los llamados nativos digitales y migrantes digitales. Un porcentaje muy bajo de migrantes digitales, son usuarios de los múltiples servicios y herramientas que les ofrece el medio móvil, tales como el chat, el Messenger, la navegación en web, la realidad aumentada o los productos audiovisuales, por nombrar los principales.

²³⁹ Ídem. Pág. 62.



La gran mayoría de estos jóvenes sustentan su proceso de construcción de la identidad y de la socialización en el uso de las redes sociales y en la comunicación en red y en línea, pues el intercambio de objetos culturales que van desde piezas musicales, videos, fotografías y textos cortos, la interacción social que en buena parte hoy en día es virtual y que les permite emanciparse como lo hicieron antaño otras generaciones a través del estudio y el matrimonio, son la base del encuentro mutuo de la generación actual, la generación del medio móvil.

Podemos decir también que las audiencias y usuarios del medio móvil, la gran mayoría nativos digitales, son por decirlo de alguna manera “multitarea”, es decir, a diferencia de los usuarios de los medios analógicos, estos pueden ver televisión, navegar en internet, chatear en el móvil y leer algo, todo al mismo tiempo. Hoy el nuevo usuario “abre varias ventanas” al mismo tiempo y pasa de una en una, manteniendo simultáneamente varias comunicaciones. Como lo decía José Manuel Pérez Tornero, a quien citábamos anteriormente, hoy tenemos una mirada fragmentada que salta de pantalla en pantalla, que navega, que no se detiene, que va y vuelve.

Para los usuarios del medio móvil, especialmente para los jóvenes escolares y universitarios, el consumo de la cultura extracurricular es de capital importancia, es por esto que podemos verles en una clase y simultáneamente navegando en su móvil a través de la web.

“los niños y los jóvenes que miran televisión, escuchan radio, usan Walkman, se entretienen durante horas con un video juego, exploran un multimedia nuevo o navegan por Internet, se mueven en un universo diferente, de múltiples lenguajes, dinámico, fragmentado y de continua estimulación. El zapping ha dejado de ser, para ellos, una actitud ante el televisor, para convertirse en una actitud ante la vida (Ferres 2000)”²⁴⁰

No podemos olvidar que el usuario del medio móvil es hoy en día habitante de un universo dinámico, altamente fragmentado, en donde la realidad se compone de

²⁴⁰ MORDUCHOWICZ, Roxana. Óp. Cit. Pág. 26.



múltiples piezas, a la manera de un mosaico, pero sobre todo un universo que continuamente lo estimula, porque es permanente, fluido y sobre todo simultáneo.

Industria Audiovisual y el Medio Móvil.

Un segundo aspecto que nos permite hablar de la configuración de este nuevo medio es la paulatina aparición de empresas y personas que dedican esfuerzo a la producción y realización de productos audiovisuales para este nuevo medio móvil. Pero para hablar de este tema, tenemos que entender primero que es lo que ocurre con la relación entre viejos y nuevos medios y con la evolución de todos ellos en el universo mediático.

Para plantearnos este asunto resulta bastante interesante la visión de Mirta Varela en su artículo *“El Miraba Televisión, Youtube”* en el cual de alguna manera deja de mirar los medios como objetos aislados, y se los plantea como funciones dentro del proceso de la comunicación humana. Para Ella los medios son objetos históricos, socialmente situados en un momento cultural y en una época determinada, razón por la cual:

“algunos como el daguerrotipo, el cassette o el diskette duran apenas unos instantes, al menos en términos relativos, mientras que otros como el grabado o el libro resultan mucho más perdurables.”²⁴¹

En la medida en que los medios cumplen funciones en el proceso de comunicación humana, los medios evolucionan, se adaptan a las épocas, y existen entre ellos lo que Varela llama las continuidades y las rupturas.

“lejos de considerar los medios actuales por una ruptura radical, entiendo que son producto de una historia previa, llevan inscritas las huellas de esa historia. De manera que el modo en que otros medios de comunicación interactuaron entre sí en diferentes épocas de emergencia y transformación de las técnicas de comunicación, podría decirnos algo (aunque

²⁴¹ VARELA, Mirta. *El Miraba Television, Youtube*. en *El Fin de Los Medios Masivos. El comienzo de un debate*. La Crujia Ediciones. Buenos Aires, 2009 Pag. 210.



no está de más aclarar que tampoco pueden decirnos todo) acerca de cómo se relacionan entre sí en la actualidad.”²⁴²

Esto se explica porque, cuando se estudian los medios a través del tiempo, analizando el pasado y planteándose su existencia actual y proyección hacia el futuro, pueden entenderse dinámicas que aparecen ocultas cuando se posa la mirada en los vertiginosos cambios de la actualidad.

Es claro que las tecnologías a veces mueren, pero en general los medios evolucionan, es el caso del acetato cinematográfico en el uso doméstico e inclusive en el uso industrial, hace sólo tres décadas atrás se utilizaban las pequeñas cámaras de cine de 8 mm, en esas tres décadas aparecieron y desaparecieron las cámaras de video grabación en cinta y en la última década han hecho su aparición las cámaras que permiten la grabación en discos compactos y en memorias de estado sólido. Sin embargo, la función para la cual han existido estas diferentes tecnologías, permanece intacta; la gente aun quiere grabar y guardar para la posteridad el acontecer cotidiano de una familia, sus fechas importantes, las efemérides y hasta los momentos tristes. Desde el fragmento cinematográfico de los hermanos Lumiere, conocido como “Desayuno de un bebe”, hasta los días actuales, la gente aun quiere guardar los momentos memorables de la misma manera.

Ahora, ¿permanece intacta? Probablemente no, porque la forma cómo se usan los equipos de grabación domésticos, ha sufrido una transformación. Aunque registran las mismas cosas, no se graban de la misma manera, probablemente 30 años atrás los hechos trascendentales tenían una importancia mucho mayor de la que hoy se les adjudica y en cambio, hemos elevado la cotidianidad a un nivel de importancia que antiguamente no tenía. Pero, la función comunicativa a que hacemos referencia, continúa.

“Las tecnologías pueden ir y venir, pero los medios persisten como capas en las cuales se acumula entretención y entretenimiento en forma cada vez más compleja.”²⁴³

²⁴² Ídem.



Los medios cambian, pueden transformar su función y su contenido a través del tiempo, como es el caso del teatro, alguna vez un medio popular y hoy convertido en una manifestación de élite, pero una vez que un medio se ubica en el espacio mediático, la sociedad echa mano de él una y otra vez de formas diferentes. Por esto, la idea sostenida por Jenkins, de que los medios no están muriendo sino que se adaptan a nuevas funciones y a nuevos estatus, a la par con los procesos convergentes, resulta para esta manera de ver el asunto, mucho más plausible.

Varela nos hace caer en cuenta que, Raymond William, en su estudio sobre la televisión, llamaba la atención sobre como las estructuras de contenido de la televisión reproducían las formas y los modos de las estructuras que aparecían en la prensa desde hacía más de un siglo. En otras palabras, la función que la prensa había tenido durante los siglos XVIII y XIX en relación con el entretenimiento y la información, se parece más a la función que cumple la televisión durante la segunda mitad del siglo XX que al parecido que pudieran tener la televisión y el cine en sus funciones comunicativas, a pesar de ser ambos medios audiovisuales.

La televisión dispone sus contenidos en un flujo constante y en mosaico, el cine en cambio es una experiencia discontinua, con un principio y un fin, con un público más segmentado y en un lugar más confinado y determinante. De la misma manera que el periódico, que busca informar y entretener a través de los de los elementos significantes que le proveen la imagen y el texto, la televisión recurre a la imagen en movimiento y al sonido para crear su proceso semiótico.

Tenemos entonces algunos medios continuos, que fluyen de manera casi permanente y otros que son discontinuos. Los primeros se *“entrelazan con la vida”*, están ahí y comparten el tiempo y el espacio con las demás acciones cotidianas, como es el caso de la radio y la televisión, otros en cambio son discontinuos y a veces rituales, como el cine, el teatro y algunas otras expresiones artísticas. Estas características determinan también el tipo de atención que los usuarios prestan al medio y la forma en que se

²⁴³ Ídem. Pág. 213.



relacionan con él. La atención que se presta a la televisión o a la radio es parcial, se comparte con las demás actividades de la vida cotidiana, con el entorno doméstico e incluso con otros medios simultáneamente. La atención que prestamos al teatro o al cine es mucho más concentrada y fija, no interactuamos con otros medios cuando vamos al cine o a sala del teatro y por ser espacios destinados específicamente para esas actividades no hay cotidianeidad.

Cuando nos referimos al medio móvil, necesariamente tenemos que reflexionar sobre a cuál de estos dos tipos de medio pertenece, de qué manera lo asumimos y qué tipo de función y espacio ocupara en el escenario mediático. Todo indica que los desplazamientos y reacomodamientos que ocurren con la televisión, internet y la comunicación móvil, nos dejan frente a un medio que ocupa espacios y funciones en los cuales se ha movido tradicionalmente la televisión. El medio móvil presenta flujos continuos en donde la atención se coloca de forma intermitente, sobre todo por su carácter personal e íntimo. En él las comunicaciones, la conectividad, el acceso a contenidos de forma permanente, nos colocan ante un flujo “perfecto” como lo llama Varela.

Un flujo perfecto y nosotros diríamos integrado, porque el medio móvil agrupa una amplia serie de funciones del proceso comunicativo que antes estaban repartidas en varios medios: La comunicación interpersonal, incluido el chat, la comunicación por voz y más recientemente la videollamada; el entretenimiento, en múltiples opciones que van desde los videojuegos hasta los productos audiovisuales de diversas categorías, como la información, el deporte e incluso la ficción; la publicidad, con la ventaja de ser ahora más puntual, precisa y personalizada, en la medida en que el móvil lo permite; los servicios, también de las más variadas características, tales como información sobre el tránsito, el clima o el turismo; aplicaciones con utilidades tales como el GPS, los mapas o las guías turísticas; las aplicaciones de realidad aumentada que permiten desde ventas y comercio, hasta descargas de información comercial, cultural o turística.

Como ya se ha expresado con anterioridad, la adopción de las tecnologías de comunicación móvil ha sido de forma tan vertiginosa a nivel mundial, como no se ha



conocido ninguna otra, de manera que a pesar de toda esta amplia gama de posibilidades anteriormente nombradas, la industria productora de contenidos, servicios y aplicaciones no se ha desarrollado al mismo ritmo, sino por el contrario con muchísima timidez. Algunos sectores como el de las aplicaciones y los videojuegos tienen ya un amplio desarrollo, su sector productivo y realizador se encuentra en proceso de expansión y puede hablarse ya de una industria amplia a nivel mundial. El sector de los servicios está medianamente desarrollado, aunque lejos del potencial que tentativamente puede lograr, En cambio el sector audiovisual apenas si ha iniciado su desarrollo, pues quienes poseen no solamente los equipamientos, sino los conocimientos para su desarrollo, las empresas de producción audiovisual, no terminan de convencerse de que allí está la nueva frontera del mundo en el campo de la realización y producción audiovisual. Analicemos un poco más cada uno de estos sectores.

Iniciemos por el sector de mayor desarrollo, el de las aplicaciones para móviles, para lo cual es importante que tengamos claro que solo los dispositivos móviles de alta gama y los Smartphone que cuentan con posibilidades de navegación en la red, pueden beneficiarse de las aplicaciones que se desarrollan y se ofrecen en el mercado. Otro aspecto importante que determina el asunto es el tipo de sistema operativo que se usa en cada uno de los móviles, dada la incompatibilidad existente entre ellos. Los principales sistemas operativos existentes en el mercado de la comunicación móvil son: el sistema Iphone OS, desarrollado por Apple para todos sus dispositivos móviles, y exclusivo de ellos, hoy posee más o menos el 14% del mercado. El Symbian, sistema operativo desarrollado por la compañía fabricante de teléfonos Nokia. En un determinado momento fue el sistema operativo más extendido del mercado, pero desde hace algunos años ha decaído y recientemente Nokia firmo un convenio con Microsoft para dotar del sistema operativo Windows Phone a sus Smartphone, lo que presupone su desaparición. Hoy aun poseen el 20% del mercado de sistemas operativos para móviles, pero se espera que para el año 2015 no tengan ni siquiera el 1%. El Android, sistema operativo desarrollado por Google con base en Linux, es probablemente el de más reciente desarrollo, pero el más exitoso de todos hasta el momento. Hoy es, con un



poco más del 50% del mercado, el sistema operativo líder y su masificación se encuentra en completa expansión, pues ahora han liberado el código fuente y lo han unificado con el Android para tabletas y otros dispositivos móviles. Se espera que para este año 2013 pueda llegar a cerca del 58% del mercado con lo que se estaría constituyendo en el gran sistema operativo para móviles. Finalmente, encontramos otros sistemas operativos como Black Berry OS cuya participación en el mercado es cercana a 16%, gracias a su chat exclusivo y gratuito entre usuarios de este dispositivo, servicio muy valorado por quienes los poseen y el Windows Phone 7, anteriormente Windows Mobile, mucho más minoritario que los anteriores pues solo tiene un 5% del mercado actual, a pesar de las apuestas fuertes que Microsoft hace para posicionarlo.

Todos estos sistemas operativos poseen su tienda de aplicaciones online, la más famosa y antigua de las cuales probablemente sea la App Store de Apple, desde las cuales se pueden descargar las aplicaciones más variadas. La tienda de Apple Store anuncia más de 300.000 aplicaciones en las siguientes categorías libros, economía y empresa, educación, entretenimiento, finanzas, juegos, salud y forma física, estilo de vida, medicina, música, navegación, noticias, Kiosco, fotografía y video, productividad, referencia, deportes, redes sociales, viajes, utilidades. Por su parte la tienda de Android, conocida como Market Android, se anuncia con más de 400.000 divididas en Juegos y aplicaciones, con un amplio número de categorías como en la tienda de Apple. Son ellas Cómics, Compras, Comunicación, Deportes, Educación, Entretenimiento, Estilo de vida, Finanzas, Fondo animado, Fotografía, Herramientas, Librerías y demos, Libros y consultas, Medicina, Multimedia y vídeo, Música y audio, Negocios, Noticias y revistas, Personalización, Productividad, Salud y bienestar, Sociedad, Tiempo, Transporte, Viajes y Guías.

Existen muchas aplicaciones de descarga gratuita, principalmente financiadas por los fabricantes del software, pero la mayoría de las aplicaciones son de pago, aplicando con ellas un nuevo modelo de negocio que no existe ni existía en los medios analógicos. Hoy los productores de aplicaciones en el mundo, colocan sus productos para ser descargados de las web, previo pago de una módica suma de dinero (entre 1 y 5 euros, rara vez alguna aplicación supera este costo) que se aplica a través de tarjetas




de crédito o algún tipo de pago en línea. Hay desarrolladores que utilizan una técnica de introducción al mercado que ha dado muchos resultados, colocando una aplicación gratuita durante el primer mes, que recibe una gran publicidad de parte de la tienda, para luego ser cobrada a partir del período promocional. Quienes creyeron primero en ella, la obtienen gratis, quienes llegan después pagan 1 o 2 euros (dólares) y son quienes dan fama y renombre a la aplicación. Después se cobrará al precio definitivo, unos 3 euros por descarga. Existen algunas aplicaciones y empresas que han logrado cien mil descargas en un mes, recaudando el equivalente a cien o doscientos mil euros, lo cual es mucho más del dinero invertido en su desarrollo.

De manera similar operan todas las empresas fabricantes de videojuegos, quienes a través de estas tiendas en línea, ofrecen sus productos compartiendo con ellas un porcentaje. Por ejemplo, la tienda Apple cobrará para sí el 30% de todas las descargas de pago y pasará el 70 % a los desarrolladores. Obviamente hay que decir la tienda se reserva generalmente el derecho a decidir cuales aplicaciones cumplen con las normas de calidad y las características técnicas establecidas para y por el sistema operativo.

En el tema de los servicios, otro sector industrial y comercial del nuevo medio, los desarrollos son más irregulares, pues en los países avanzados como Alemania y Estados Unidos, existe un amplio desarrollo y campo de trabajo importante pues se ofrecen y consumen muchos servicios, pero en muchos otros países estos están incipientemente desarrollados. Hay que tener en cuenta que si bien un videojuego tiene venta potencial en cualquier parte del mundo, los servicios tienden a ser localizados y a tener un área específica de influencia. Por ejemplo, los servicios de información sobre el tiempo o el tránsito, dependen de condiciones locales, por lo que dicho tipo de servicios tienen demandas altas en algunos lugares y en otros casi nula.

Hay que decir también que generalmente se requiere realizar alianzas de mercado y comerciales con terceras empresas para el ofrecimiento de estos servicios, como por ejemplo, tener una relación con la policía de tránsito de una región, a través de la cual se recibe información que luego se ofrece en un servicio sobre el estado de las carreteras a los usuarios. Un servicio de información turística que obtiene datos de una oficina gubernamental que regula dicha actividad o un convenio comercial con un



museo para desarrollar una aplicación descargable a los móviles que sirve para el recorrido guiado por el museo.

En este sentido el desarrollo de la industria de contenidos para el medio móvil es un poco más lento, pero avanza en todas partes del mundo a medida que se masifica el uso de teléfonos inteligentes y dispositivos de alta gama.

El último sector y el que menos desarrollo tiene, es el sector audiovisual para móviles, que por tener como referente al cine y la televisión, y ante el limitado tamaño de las pantallas, es el que más resistencia provoca por parte de los realizadores y productores, sobre su posible éxito y acogida entre los consumidores. Muchos dudan que algún día llegue a existir un verdadero sector productivo de audiovisuales para el móvil y se ensayan todo tipo de trasvases desde los canales de televisión comercial, para colocarlos en el móvil a manera de casting o prueba, desconociendo de plano las características del medio, a pesar de que no han faltado ni los teóricos que lo han señalado, ni las experiencias prácticas, llámense movisodios, seriados para móviles o diferentes tipos de ensayos, que buscan relacionar el medio móviles de una manera transmediática con el medio televisivo, integrándolo a realizaciones en donde se busca la interactividad del móvil para usarla, generalmente de una manera comercial en las producciones televisivas, tales como los realitys o los programas de concurso.

Los géneros que más se han acercado a las características del medio móvil, son probablemente el informativo, en especial los avances de noticias y la información deportiva; los géneros de avance de programación televisiva que en términos generales funcionan con el formato de magazín en pequeñas “píldoras”. Lo demás son solo trasvases que comprimen los formatos de imagen y sonido para vaciarlos dentro del receptáculo del medio móvil, pero desconociendo completamente las características técnicas del medio, sus entornos culturales, sociales y físicos de recepción y los modos de apropiación u uso de los dispositivos móviles por parte de los usuarios.

Para hacer un análisis de los contenidos audiovisuales en los canales de televisión colombianos y españoles, diseñamos una tabla para estudiar su relación con las redes



sociales, con los canales de video streaming y con la oferta que poseen para los dispositivos móviles. Este análisis nos llevó a concluir básicamente lo siguiente:

El total de canales analizados es de veintitrés, doce de los cuales son colombianos y once son canales españoles. Para este ejercicio, tanto en uno como en otro país se tomaron canales de carácter público y de carácter privado, lo mismo que canales de cubrimiento nacional y canales de cubrimiento regional (autonómico en España), con lo cual cubrimos más del 90% de la oferta televisiva abierta en cada uno de los dos países.

El impacto que la red internet y el nuevo medio móvil ejercen sobre la televisión es notorio desde hace varios años, y puede observarse en muchos aspectos tales como la adopción al interior de lenguaje audiovisual de la televisión, de elementos característicos del lenguaje de los medios interactivos. Es común, por ejemplo, observar toda clase de elementos de diseño gráfico que evocan las páginas web y los menús de navegación de la red. Sin embargo en los últimos años, la relación entre estos medios pasó de la simple imitación de la interactividad al establecimiento de amplias intersecciones entre estos medios. De alguna manera es como si las cadenas de televisión hubiesen llegado a entender que los públicos han migrado hacia estos nuevos medios y que programas y estaciones que no se involucre quedarán al margen de grandes grupos de población.

En el análisis²⁴⁴ hemos podido observar que de los 23 canales analizados, solamente 3 no tienen página web de seguimiento en las dos principales redes sociales del momento. Es decir el 87% de ellos son seguidos en Facebook y en Twitter por sus públicos, colocan información, videos trasvasados de sus programas con más audiencia, concursos e información complementaria. Todas cuentan con un buen número de seguidores, algunas de ellas hasta con más de medio millón de usuarios, como la web en Facebook

²⁴⁴ Ver Anexo 1 Canales De Televisión Analizados Para La Búsquedas De Los Estudios De Caso

Ver Tabla 1 Análisis De Relación Entre Canales De Televisión, Red Internet Y Medios Móviles.
Colombia – España.



del canal RCN de Colombia o la Web de TV3 en Catalunya con cerca de doscientos mil seguidores.

Un porcentaje muy alto que se encuentra por encima del 70% de todos los canales analizados, tienen algún tipo de contenidos dispuestos en los canales de video Streaming, principalmente en el mayor y más popular de ellos, Youtube. Algunos de ellos tienen sus propios servidores de video en la red, tales como TV3 y RTVE y casi todos tienen emisiones en vivo y en directo en la red, ya sea a través de Youtube o de Live Stream o U-stream. Si bien no toda la programación es enrutada a la red y descargable a los dispositivos móviles, por lo menos las noticias, los deportes y algunos concursos y Realitys son los preferidos de las cadenas para este tipo de trasvase.

El 43% de todos estos canales tienen algún tipo de uso de las RSS para el envío de información a sus usuarios inscritos y cada vez mas canales incorporan otras redes sociales como Flickr, Linkedlin, Hi-5, Google+ y otras.

En cuanto a los contenidos dirigidos específicamente a los dispositivos móviles y en especial a los teléfonos, es posible ver que cada vez más cadenas tienen aplicaciones específicas para los Smartphone y para los navegadores de los diferentes sistemas operativos móviles. El 52% de ellos tiene aplicaciones específicas para el Iphone, 39.13% para el Android, en amplio desarrollo y crecimiento, el 30% para Blackberry, el 26% para Symbian y otro tanto para otros sistemas operativos como Windows Mobile y Windows Phone.

De todo esto podemos deducir, un reconocimiento tácito que el medio televisivo y en particular las empresas productoras de contenido audiovisual, tienen por su nuevo “hermano menor” el Medio Audiovisual Móvil. Ninguna empresa hoy, quiere quedarse por fuera del lento, pero seguro reparto, de la tarta de estas nuevas audiencias y nichos de trabajo y producción mediática, lo cual se convierte en uno de los mejores argumentos de la existencia de este nuevo medio.

Las empresas de telefonía móvil en cambio, desde la llegada de la tecnología 3GSM y la introducción en el mercado de los Smartphone, han reconocido el nacimiento de este





nuevo medio, pero a diferencia de las empresas de producción audiovisual, ellas no poseían ni la infraestructura, ni el capital industrial y humano para la realización de productos audiovisuales, razón por la cual, tratando de no perder el nicho de mercado que poseen, se han limitado a realizar alianzas con los canales de televisión y con empresas productoras de video juegos y de productos audiovisuales, para ofrecerlos a través de la telefonía móvil

Para formarnos una idea general de la oferta que las principales empresas de telefonía móvil, tanto en España como en Colombia, se han elegido las tres principales en cada uno de los dos países y se ha realizado un análisis de las aplicaciones y servicios de carácter mediático, lo mismo que la oferta audiovisual (principalmente canales de televisión) que estas empresas ofrecen a sus clientes.²⁴⁵

En este análisis pudimos observar con claridad que existe una gran diferencia entre la oferta de las empresas de telefonía celular en España y la oferta de las empresas de telefonía celular en Colombia, pues en el primero de estos dos países existe un desarrollo mucho mayor en el tema de las aplicaciones y servicios que se ofrecen de manera complementaria a la telefonía móvil, también existe una mayor oferta audiovisual por parte de las empresas de telefonía móvil en España. Sin embargo, si bien la telefonía celular ha tenido un importantísimo desarrollo en los últimos años en Colombia, el porcentaje de teléfonos celulares de alta gama (Smartphone) parece ser aún muy baja en relación con los demás tipos de teléfonos, lo que creemos que determina el limitado interés que muestran las empresas de telefonía en la oferta audiovisual. En este sentido vale la pena observar cómo la empresa Movistar, presente en ambos países, tiene una oferta bastante amplia de aplicaciones (más de 150) y acceso a más de 80 canales de televisión, los cuales se venden por paquetes temáticos, en España, pero su oferta en Colombia dista mucho de la que tiene en España, pues en este último país sólo tiene una aplicación para descargar música y en términos audiovisuales solamente ofrece un servicio de descarga de videos bajo demanda.

²⁴⁵ Ver Anexo 3. Tabla De Servicios Ofrecidos Por Operadores De Telefonía Móvil (Celular) España - Colombia



Lo que este panorama permite deducir, es que un medio como el móvil, cuyas estructuras técnicas se encuentran repartidas entre quienes tienen la tecnología para producir y realizar los contenidos y quienes tienen la tecnología para emitirlos y ofrecerlos a las audiencias, está sujeto y sometido a una fuerte lucha industrial y comercial, porque parece claro que ninguno de los actores está dispuesto a perder el nicho comercial que cree poseer por derecho propio. Los desarrollos tecnológicos están maduros para que se pueda producir el desarrollo de la industria audiovisual para móviles, pero los acuerdos comerciales distan mucho de ser una realidad y seguramente, es por esto, que ninguno de los dos sectores arriesga capitales para experimentar con productos audiovisuales específicos para móviles, hasta tanto no se aclare este panorama.

Estética y Procesos de Significación en el Móvil.

Uno de los elementos que tendremos que tener en cuenta al abordar la estética y los procesos semióticos y simbólicos del medio móvil, es cómo sus características de inmaterialidad, de insustancialidad y de intemporalidad determinan cualquier concepto relacionado con la construcción de sentido y de representación. Para comprender esto vamos a retomar una idea expuesta en un corto ensayo por José Luis Brea:

“En la cultura que viene las producciones simbólicas, no se van a construir ya como ejercicios de resistencia, contra la temporalidad majestuosa e implacable del acontecimiento. No serán rememorantes testigos de lo que ha sido. La que viene no será ya una cultura de archivo. Si no, y acaso, una de un acontecimiento, una cultura-tiempo. Donde la antigua se efectuaba como cultura ROM, esta se efectuará ya como cultura RAM, memoria de proceso y no ya de lectura, de recuerdo y recuperación de archivo.”²⁴⁶

²⁴⁶ BREA, José Luis. *El Net.Art y la Cultura que Viene*. Editorial Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, 2008. Págs. 7 – 8. ISBN 978-958-719-148-6.



Los medios antiguos tenían un carácter de permanencia, basado en su condición de substancia, de materia, por lo que estaban destinados a permanecer en el tiempo y a representar la memoria, se convertían así en archivo, en recuerdo, como lo afirma Brea, en la primera parte de su libro *Las Tres Eras de la Imagen*, dedicada a la imagen materia; aquellas imágenes que tienen soporte físico de carácter material, como la pintura o la fotografía.

“Para ellas, en efecto, no hay tiempo, o el tiempo ha dejado de pasar. Ellas nunca atienden al presente, vienen siempre del pasado, traen memoria. La memoria de un tiempo otro.... El tiempo de la imagen, en efecto, es un tiempo estático, único....la peculiar forma en que estas imágenes son- y han sido- siempre para nosotros, sobre todo, memoria, escritura de retención contra el pasado del tiempo,”²⁴⁷

A través del paso del tiempo y a través del fenómeno que Brea llama la segunda era de la imagen, la imagen film; esa permanencia de las imágenes de antaño, inicia un proceso de erosión, de inestabilidad, que nos ha llevado hasta los días actuales, en los cuales, los nuevos medios digitales y en particular el medio móvil, presentan una condición etérea, “fantasmagórica” que se caracteriza por su inestabilidad y su permanente cambio. Las imágenes y los medios de hoy ya no son memoria ni archivo, son acontecimiento y narración en tiempo real, son representación del paso del tiempo, son construcción simultánea, lo que les da su valor de participación e interacción, no de recuerdo de otros tiempos anteriores. Incluso, afirma Brea, que son “heraldos de un tiempo por venir”, mensajeros de un futuro por llegar.

A diferencia de los antiguos medios, el medio móvil y los medios digitales no son objetos únicos, como si lo fueron la pintura, la fotografía o los libros manuscritos de siglos anteriores. Los medios digitales son objetos repetibles, duplicables, copiables, que no responden a la lógica de la propiedad, sino a la lógica de la red, a la lógica de la distribución y de la transferencia. Los objetos culturales de los medios móviles van y

²⁴⁷ BREA, José Luis. *Las Tres Eras de la Imagen. Imagen –Materia, Film, E-Image*. Ediciones Akal S.A. Madrid, 2010. Págs. 11-12 ISBN978-84-460-3139-0.



vienen, se copian se transfieren, se envían, se comparten, se han convertido en objetos de tránsito que se consumen en el momento y que desaparecen después de la escena.

“si en el ámbito de las prácticas artísticas –de las prácticas de producción simbólica- puede hablarse de un estado de transición a las estructuras de una economía red, ello es antes que nada porque en su espacio ha tenido previamente lugar una especie de profundo desprendimiento ontológico de la materialidad estricta de los soportes físicos y concretos, un proceso de «desmaterialización de la obra».”²⁴⁸

En la antigüedad, las obras de arte y los objetos culturales eran un lujo destinado a las clases educadas y a los poderosos. Hoy los objetos culturales tienen un carácter más llano, se dirigen a un amplio espectro de la sociedad, existen expresiones culturales en y para todos los niveles sociales, ya no son como en el pasado expresiones de carácter elitista. Hoy, al menos de manera potencial, todos los actores de la escena social son productores de expresiones culturales y simbólicas y como bien lo propone Brea, insertadas en una lógica de la red, del intercambio y de la producción de conocimiento y de riqueza. Los objetos simbólicos y culturales de nuestro tiempo son a su vez generadores de riqueza y de grandes capitales, por su carácter masivo y comercial, se insertan en los procesos de producción de los grandes medios de comunicación y forman parte de los circuitos económicos al tiempo que juegan un importante papel en los procesos simbólicos, representacionales y culturales de nuestro tiempo.

“la colisión funcional de las esferas de la cultura y la economía. He aquí el signo más importante que marca la historia de la humanidad en los albores del siglo XXI”²⁴⁹

Sin embargo, estas realidades descritas en relación con los medios de comunicación, las industrias culturales y los procesos sociales, se tornan en asuntos cada vez más complejos, en la medida en que tanto el arte, como la cultura, la construcción de identidad y otros aspectos de orden semiótico, significativo y simbólico, al estar ligados a los procesos económicos y productivos, pierden independencia, capacidad de crítica, se

²⁴⁸ BREA, José Luis. Óp. Cit. Pág. 11.

²⁴⁹ Ídem. Pág. 16.



ven limitadas en su creatividad y de una manera negativa, estandarizadas y normalizadas en sus posibilidades expresivas. En otras palabras hay un empobrecimiento cultural, se genera un monopolio, por parte de las grandes industrias culturales, de la producción de sentido y de la construcción de imaginarios.


El asunto va más allá, porque de esto surgen grandes interrogantes de orden ético, social y político, en relación con quien, o quienes, tienen ahora la posibilidad de construir desde la producción cultural y la industria del entretenimiento, la identidad común, los imaginarios culturales y sociales y los modelos de sociedad, puesto que no se puede desconocer que todos los objetos culturales y la producción simbólica y semiótica de una sociedad, tienen la capacidad de inducir y generar modelos de identidad, estilos de comportamiento, modas y otras formas culturales, las cuales generan posibilidades de socialización y reconocimiento, que se expresan a través de los imaginarios colectivos.

“No hay identidad fuera de los actos significantes, expresivos, culturales o de representación. No son los sujetos los que realizan tales prácticas, sino ellas las que producen a aquellos, los sujetos los que se autoinvisten en el curso del propio acto cultural”²⁵⁰

En este entorno de la acción y de la participación, en donde la memoria ya no es el sentido de la práctica cultural, sino que ésta se construye de manera colectiva, participativa y de alguna manera, “en vivo y en directo”, nos encontramos para tratar de entender cuáles son las características que nos permiten definir la estética del medio móvil, sus procesos simbólicos y semióticos. Para entender cómo aporta hoy el medio móvil a la construcción de la identidad y de la cultura colectiva.

La imagen de nuestro tiempo ya no se construye para que perdure, para que permanezca en el tiempo; la imagen de nuestro tiempo se construye para que aparezca y desaparezca y en esto se parece a las imágenes mentales, al pensamiento. Las imágenes de hoy tienen un carácter instantáneo, rápido, inestable y altamente fragmentado, son imágenes vertiginosas y así mismo frágiles en su esencia. Fieles al

²⁵⁰ Ídem. Pág. 19.



medio móvil, son súbitas y fugaces y no han sido construidas para que perduren y tengan un lugar, sino para que lleguen, dejen una impresión, actúen y luego desaparezcan, casi siempre, para siempre.

Por eso la mirada de hoy es también una mirada fragmentada, díscola, que no se detiene mucho en un lugar, que viaja de pantalla en pantalla, de imagen en imagen. Al espectador de hoy, al “usuario” como se le denomina actualmente, es cada vez más difícil retenerlo, concentrar su mirada y su atención, pretendida por muchos medios y por millones de imágenes. Esto marca profundamente los productos culturales y los productos audiovisuales en particular, dado que el tiempo del relato se hace cada vez más corto y fragmentado, influido por la imagen inestable y por la mirada inquieta.

Parece ser también, que el pensamiento de hoy es un pensamiento visual, que tiene que ver, mucho más con la concepción de imágenes mentales, que con la construcción de ideas asociadas al lenguaje verbal. En relación con este asunto, Vicente Luis Mora, cita a varios autores, entre ellos a Julio Cortázar y a Mercedes Soriano, quienes años atrás ya se referían a un tipo de pensamiento más visual que retórico:

“... ya a finales del siglo XX algunos autores captaban como radares esta mutación visual del pensamiento que alcanza en nuestros días su punto cenital. Esto es lo que está pasando en este mundo «expandido», alterado por el empuje de las nuevas tecnologías, al que denominamos Pangea. Por todo ello, comienza a ser necesaria una poética, una teoría estética que conjugue todas estas nuevas realidades y su diálogo con las realidades artísticas.”²⁵¹

La tecnología y las capacidades de la comunicación actual tienen la posibilidad de acercar muchas formas estéticas, puntos de vista y muchas concepciones epistemológicas que anteriormente parecían impensables. La mezcla y la remezcla es una de las características estéticas y simbólicas de la comunicación móvil y de la comunicación en Red. En ese sentido, Mora habla de las expresiones artísticas “*textovisuales*”, haciendo referencia a que los medios actuales no son puros, sino que

²⁵¹ MORA, Vicente Luis. *El Lectoespectador*. Editorial Seix Barral S.A. Barcelona, 2012. PágS. 56-57 ISBN 978-84-322-1408-0



por el contrario son híbridos y sus expresiones, lo mismo que sus modos de representación y significación son heterogéneos. Por ello también las expresiones artísticas de la actualidad son multidisciplinares, recurriendo a todo tipo de recursos, tales como los montajes, las instalaciones y los performance. Solo hay que mirar como construye su arte un DJ, tomando y manipulando fragmentos de otros autores construyendo una nueva realidad a partir de ellos, para darnos cuenta de los alcances de las propuestas estéticas de esta época de las comunicaciones móviles.

A diferencia del cine y de la literatura, el tiempo de los nuevos medios y de la comunicación en movilidad, es un tiempo no lineal, no secuencial, que cada vez se desliga más del espacio. Hoy hablamos de la ubicuidad de las comunicaciones, lo que nos da la posibilidad de estar en muchos lugares sin estar realmente, estamos virtualmente en muchos sitios al mismo tiempo, de ahí la fugacidad de las imágenes y de los mensajes.

Ya nos ha dicho Brea que la imagen materia fue memoria que se resiste al paso del tiempo, que la imagen fílmica es *“percepción de la diferencia, del cambio”*, pero atada al paso del tiempo al que representa aun en forma de memoria, pero memoria de borrado rápido; y finalmente, nos lleva hasta la imagen electrónica, imagen sin memoria, deleznable y erosionada, imágenes que ya no son importantes porque en medio de la abundancia de las pantallas han perdido su valor, ahora son ordinarias, comunes se suceden en cascada, en avalancha, llegan a nuestras vidas cotidianas en grandes cantidades cada día, *“entrando a formar parte sin distancia, del paisaje mismo de nuestro mundo cotidiano”*²⁵²

Si acogemos la tesis de José Luis Brea, en la que nos propone que la forma cultural del pasado es la de la memoria, la del almacenamiento, y que ahora ha mutado y se ha convertido en memoria de interacción, de acceso, de participación y de proceso, necesariamente tenemos que entender que también la estética y los procesos de representación y simbolismo se han transmutado. Hoy ya no es tan importante el genio

²⁵² BREÁ, José Luis. Óp. Cit. Págs. 123-124.



creador de un superdotado, como el hecho de interactuar en la escena que proponen los nuevos medios, en donde la participación, la creación colectiva, el debate, el performance y el encuentro dan paso a una construcción colectiva y a una obra sin autor. Esto cambia por completo los códigos estéticos del arte y da nuevos significados a los imaginarios colectivos y a la cultura en sí misma.

Resulta muy interesante, en este punto del análisis, recuperar un concepto expuesto por Nicolas Bourriaud, con el cual además ha titulado su libro: “Post-producción”. Este concepto, por demás asociado fácilmente a la industria gráfica, audiovisual y musical, nos remite a la idea del trabajo final de edición o montaje de un proyecto determinado, pero este autor lo lleva más allá, cuando nos propone que a través suyo es posible:

“... inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar..”²⁵³

Bourriaud hace referencia al método de trabajo de artistas contemporáneos como los DJ, los Websurfer, los artistas del performance y otros que trabajan con base en el uso de elementos que toman de otros artistas y de la realidad cotidiana, para proponer que la “postproducción” es la forma del arte moderno. Copiar, cortar, pegar son las herramientas; la mezcla, la remezcla, el montaje y la edición de los elementos son las acciones que nos llevan a nuevos conceptos y a las expresiones del arte moderno. El autor retoma las ideas de Marcel Duchamp, quien fue pionero en este tipo de arte del reciclaje y del montaje:

“Afirma que el acto de elegir basta para fundar la operación artística, que el acto de fabricar, pintar o esculpir: “darle una idea nueva” a un objeto ya es una producción. Duchamp completa así la definición de la palabra “crear”: es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato.”²⁵⁴

²⁵³ BOURRIAUD, Nicolas. *POSTPRODUCCION*. Adriana Hidalgo Editora S.A. Buenos Aires, 2004. Pág. 14 ISBN 987-1156-05-7

²⁵⁴ Ídem. Págs.24 -25.



Apropiándonos de un concepto de este autor, creemos que hoy está surgiendo algo así como lo que él llama *“una cultura de la actividad”*, en palabras de Brea, sería algo así como una memoria RAM, una memoria de la acción y de la participación, es lo que muchos otros llaman comunicación interactiva, participativa o construcción colectiva. Si tenemos un mundo en donde los productos culturales son el resultado de la participación y del aporte colectivo, el relato social y el imaginario cultural, son por tanto un producto de esa cultura de la actividad y una propiedad colectiva.

“tales narraciones «plegadas» y encerradas en todos los productos culturales, aunque también en nuestro entorno cotidiano, reproducen escenarios comunitarios que están más o menos implícitos: un teléfono celular o un traje, un género de emisión televisiva, un logo empresarial, inducen comportamientos y promueven valores colectivos, visiones del mundo.”²⁵⁵


Esto nos lleva a pensar, que la comunicación, hoy, ya no es solo un proceso, como era usual que se le definiera, sino que ahora es un “lugar de producción”, no solo un vehículo de transmisión y de intercambio.

“reescribir la modernidad es la tarea histórica de los comienzos del siglo XXI: ni volver a partir de cero, ni quedarse atiborrado por el almacén de la historia, si no inventariar y seleccionar, utilizar y recargar. ... si tales “recargas” de formas, tales compilaciones tales recuperaciones representan hoy una apuesta importante, es porque incitan a considerar, la cultura mundial como una caja de herramientas, como un espacio narrativo abierto, antes que como un relato unívoco y una gama de productos.”²⁵⁶

Hoy desde el punto de vista estético es más relevante el intercambio, el contacto y la interacción, que puede generarse con las imágenes y los contenidos audiovisuales a través de ese intercambio, que la magistralidad y la genialidad de unas imágenes únicas producto del trabajo de un genio. La imagen audiovisual se ha vuelto más deleznable y más desechable, por el contacto y la participación, a partir de los millones de dispositivos en manos de la masa, ha cobrado una importancia capital en la construcción del sentido, de los imaginarios, de la representación de los valores y de la transmisión de

²⁵⁵ Ídem. Pág. 54.

²⁵⁶ Ídem. Págs. 121 -123.



significado. Por esto la imagen ya no tiene que permanecer inmutable, como obra de arte imperecedera, tiene por el contrario un valor de cambio, es como la moneda, pasa de mano en mano sin ser de ninguno en particular. Hoy la imagen ya no representa la memoria inmutable del pasado, hoy la imagen es solo herramienta para la construcción de otro tipo de memoria y de simbolismo. Un simbolismo que se construye y deconstruye cada día, que muta, que es líquido e inestable, pero que representa con mayor potencia al colectivo.

“Aquí, cada elemento o signo tiene memoria y «sabe» de las otras partes porque ello es justamente la condición de «engranaje» con ellas: tanto cada una resuena en las demás como el sistema lo hace en cada una de las partes, sentenciando las «valencias» que le hacen posible participar ahí, comunicarse.”²⁵⁷

Los conceptos y simbolismos de lo audiovisual en red y en movilidad necesariamente tienen que ser entendidos desde la reciprocidad, la comunicación interactiva y la construcción colectiva, hoy la cultura se parece a los organismos biológicos y a su información genética, pues cada uno de los individuos que forman parte del acto cultural, posee el “ADN” con la información que permite entender la cultura en su globalidad. Hoy todos somos actores de este proceso “tecnocultural” y su construcción, deconstrucción, reconstrucción, pasa por las manos de un colectivo social, que a partir de esas posibilidades tecnológicas lo “amasa” diariamente. En ese sentido vale la pena recordar las palabras de Vicente Luis Mora, citando a José Luis Molinuevo:

“...las tecnologías -nuevas o no- no son exteriores a nosotros, y por tanto no nos impactan: en realidad, «somos seres tecnológicos», lo cual elimina cualquier lectura de exterioridad técnica”

Mora, refiriéndose al futuro de la literatura y de la narración, plantea un nuevo concepto literario y creativo, cargado de un profundo simbolismo, que impacta necesariamente la actividad de los nuevos medios. Para este autor, la imagen ya no basta, tampoco la letra, hoy puede ser de mayor impacto pensar nuestro trabajo desde conceptos emergentes

²⁵⁷ BREA, José Luis. *CULTURA RAM. Mutaciones De La Cultura En La Era De Su Distribución Electrónica*. Editorial Gedisa S.A. Barcelona, 2007. Págs.17-18. ISBN 978-84-9784-016-3



como el de *"internextos"* o el de las formas *"Textovisuales"*. Concibe el autor un tipo de texto, que es necesariamente transmediático y que parte de la fusión de lo verbal y lo icónico.

Decimos que hoy la cultura es de acción y de participación, pero esto ha sido posible solo en la medida en que han cambiado por completo las nociones de tiempo y espacio. Ambos se han transformado por completo y se ha transformado la relación que tenemos con ellos dentro de nuestro actuar cotidiano. Ya lo planteaba Norbert Bolz en esa singular frase con la cual trataba de definir el concepto de comunicación mundial; para Él, significaba *"liberar el espacio para atar el tiempo"* un rompimiento singular, si se tiene en cuenta que siempre para el ser humano, espacio y tiempo fueron dos dimensiones íntimamente unidas y profundamente limitantes. Hoy el significado esencial de la comunicación en movilidad es la liberación y el rompimiento de estas dos dimensiones, en la medida en que la comunicación móvil nos ha permitido la ubicuidad y la relativización casi absoluta del tiempo.

Este aspecto que parece tan sencillo, es lo que ha permitido el "valor agregado" que se obtiene a través de la red y de la comunicación en movilidad: la interacción que nos ofrece cada vez más *"relaciones y posibilidades de enlace"*²⁵⁸, un asunto que ha tenido impacto en toda clase de relaciones, desde lo personal a lo comercial. Nuestro mundo se amplió, ha crecido en tamaño y en perspectiva, pues solo cien años atrás la realidad de las personas difícilmente abarcaba un poco más de su entorno local, de su pueblo o ciudad. Hoy nuestro entorno son los cuarenta mil kilómetros de circunferencia que tiene la tierra, estamos enterados de lo que ocurre en todas partes, interactuamos con gente de todos los lugares. El significado de nuestra realidad es hoy multifacético, multicultural, multidimensional y nuestra conciencia ya no se reduce al entorno inmediato, se ha ampliado a la par con las capacidades de nuestra comunicación móvil.

²⁵⁸ BOLZ, Norbert. Óp. Cit. Pág. 93.



Mora plantea también un concepto que resulta bastante inquietante. Se refiere a la percepción de la realidad como fractalizada y serializada, carente de una percepción correlativa.

“no hay percepción correlativa. Sólo percepción serializada y fractal. Cadenas de información idéntica (CNN, Euronews, Al Jazeera), sobre cadenas idénticas (Webs informativas, radios locales), sobre micro cadenas idénticas (Twitter, Facebook, Google +).”²⁵⁹

Este parece ser otro de los rasgos simbólicos y estéticos inducidos por la fragmentación de la información digital y por la comunicación móvil. Otro de los autores que plantea este tipo de concepción sobre la sociedad y sobre la cultura es Steven Johnson, quien en su libro *Sistemas Emergentes*²⁶⁰, se refiere a la cultura como a un ente que cobra inteligencia y conocimiento sobre la individualidad de quienes la componen. El conocimiento y la inteligencia global son superiores al conocimiento y la inteligencia que pueden desplegar los individuos.

Esta fragmentación y esta atomización de la cultura inducida por los modelos comunicativos, nos presenta hoy el gran reto de superar el fragmento informativo y cultural del que todos estamos pendientes en el día a día, para entender como encajan las piezas del gran rompecabezas, para poder reconstruir el relato social y el macrorelato de la cultura universal, afectado por la incapacidad de guardar la memoria colectiva, hoy confiada a las tarjetas de memoria y a los discos duros de las computadoras, lo que parece ser una de las consecuencias más impactantes de la comunicación digital.

También se ha insistido reiteradamente, en el hecho de que tanto los productos audiovisuales como la comunicación en sí misma, hoy tiene un carácter transmediático, pasando los contenidos con facilidad de un medio a otro. Esto es lo que se ha llamado, usando una metáfora interesante, el estado “líquido” de la comunicación en movilidad y de la comunicación a través de la red. Vale la pena resaltar entonces, que la

²⁵⁹ MORA, Vicente Luis. Óp. Cit. Pág. 38

²⁶⁰ JOHNSON, Steven. *Sistemas Emergentes. O Que Tienen en Común Hormigas, Neuronas, Ciudades y Software*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 2001. ISBN 968-16-7074-4



comunicación en movilidad tiene un potencial enorme para jugar el papel de eje en el desarrollo de los productos transmediáticos, en la medida en que puede generar un estado de conexión entre medios con mucha facilidad. Este concepto de mundo líquido y de sociedad líquida, se ha extendido como concepto simbólico a muchos aspectos de la vida moderna y probablemente su expresión más característica es la comunicación móvil.

“las realidades se han ido volviendo – tanto psicológica como físicamente, a través de su desmaterialización tecnológica – líquidas o continuas de forma progresiva. Los conceptos rectores de nuestro tiempo son los de flujo comunicación y circulación, todos ellos atinentes a una estructura fluida y continúa, que puede trasladarse rápidamente un punto a otro del globo, deslizando de un hombre a otro en una rama artística una científica y viceversa.”²⁶¹

Lenguaje audiovisual en el medio móvil

(Transformaciones para un uso democrático del lenguaje audiovisual)

Durante todo el siglo anterior se discutió ampliamente, desde el punto de vista semiológico, todo lo que se relaciona con el lenguaje audiovisual y fueron teóricos como Metz, Eco, Pasolini y muchos otros quienes de alguna forma concluyeron en darle su carácter de lenguaje y en sus amplias posibilidades de expresión, simbolismo y representación. El siglo XX fue el siglo de los medios masivos, sin embargo, al finalizar esta centuria, la humanidad ha asistido al nacimiento de una serie de medios que han traído nuevas formas en la comunicación. El lenguaje audiovisual y el lenguaje del cine y la televisión, fueron por más de un siglo dominio exclusivo de los realizadores profesionales. Sin embargo, de la mano de estos nuevos medios, esto está cambiando, estamos asistiendo a una nueva realidad.

²⁶¹ MORA, Vicente Luis. Óp. Cit. Pág. 98.



Para entenderla, vamos a exponer un concepto que llamaremos “alfabetización audiovisual”, el cual sin entrar a debatirlo en profundidad, dadas sus amplias implicaciones, esencialmente se basa en la idea de que, después de más de un siglo de exposición al hecho audiovisual y a la observación de pantallas, cualquier persona en el mundo, habitante de una ciudad o de un conglomerado humano, que cuente con medios de comunicación audiovisuales, tiene los elementos necesarios para entender y dominar, por lo menos, la lectura e interpretación del código audiovisual.

Sin embargo, y esto es lo verdaderamente innovador, a partir de la aparición de los nuevos medios digitales, los cuales han puesto en manos de usuarios de todo el mundo las herramientas para la realización, el fenómeno se ha venido trasladando hacia el dominio y las capacidades para manejar dicho código audiovisual, ya no solo en la lectura y en la interpretación, sino también en la construcción y desarrollo de contenidos. Es probable, y esto deberá ser objeto de un amplio debate, que hoy los públicos y los usuarios de los medios audiovisuales, se encuentran en capacidad de ser no solo receptores de los productos audiovisuales, sino también productores de contenidos. Youtube, Vimeo y otros repositorios de video, son muestra de ello y son a la vez una fuente muy amplia de reflexión y análisis de este fenómeno, que con seguridad puede abrir espacios de investigación muy prometedores. Este tema planteado no es el objeto de esta investigación, pero partimos de esta hipótesis, fácilmente comprobable a través de la observación directa, para plantear que la primera gran transformación que sufre el lenguaje audiovisual al ser usado en el medio móvil es su “democratización”, pues su uso se generaliza cada vez más entre la gente de esta época y entre los usuarios de los nuevos medios digitales móviles. Cada vez más gente usa las herramientas de sus dispositivos, de sus cámaras digitales y se atreve a realizar sus propias “películas” y si bien, mucho de lo que se publica en los repositorios carece de valor e interés, es sorprendente como aumentan las realizaciones y los productos de aficionados con un alto nivel de calidad y con gran valor estético y simbólico.

Es muy probable que en un futuro no muy lejano, una gran mayoría de las personas usuarias de los medios, tengan un alto dominio del código audiovisual, tanto en su



lectura como en su realización. A partir de esta realidad, se comienza a configurar un escenario, de procesos autocomunicativos, como los llama Castells, que crean un escenario audiovisual paralelo al de los medios masivos, que goza de una demanda importante y de un porcentaje del consumo audiovisual y que ya le permite competir con dichos medios.

Esto determina una primera transformación importante en la configuración del lenguaje audiovisual en este medio, que puede resumirse así: los contenidos del medio móvil, a diferencia de los medios masivos tradicionales, no están centralizados y altamente controlados y su lenguaje no está tan estandarizado y normalizado como el de la televisión y el cine. Por el contrario, sus contenidos se encuentran dispersos, se ofrecen a través de muchas fuentes y el lenguaje es más informal, está sujeto a menos cantidad de normas técnicas, culturales, semióticas y simbólicas, por lo que se puede prestar más fácilmente a la experimentación y la innovación. Sin embargo, también, se presta al desarrollo de contenidos de más baja calidad y a la proliferación de muchos productos carentes de interés.

Partiendo entonces de esta realidad, fácilmente observable, creemos que las principales transformaciones que se están produciendo en el lenguaje audiovisual adaptado a los medios móviles, tienen que ver con los siguientes aspectos: *Transformaciones en la configuración de las estructuras temporales; Transformaciones y cambios en la concepción del género y del producto audiovisual; transformaciones en la construcción y articulación del plano de la imagen; Transformaciones en la incorporación de elementos multimediales e infografía; cambios en la concepción y construcción del sonido.*

Las Estructuras Temporales.

No debemos olvidar que los dispositivos móviles son un medio diferente a la televisión y al cine, por lo cual la visualización de contenidos en estos medios, en múltiples lugares de nuestra cotidianidad a dónde nos desplazamos con ellos, determina que la recepción de contenidos es fragmentada y además limitada en el tiempo. La



visualización de contenidos en medios de transporte, salas de espera, colas, restaurantes y centros comerciales, y muchos otros lugares públicos, determinan que nuestra atención debe estar repartida entre el dispositivo y el entorno que nos rodea, lo que implica formas determinadas de atención al producto audiovisual por parte del receptor.

Ya se ha planteado con claridad, que tal vez el cambio más importante que ocurre al interior de lenguaje audiovisual, tiene que ver con el manejo del tiempo, determinado por las características de visualización del medio móvil, por sus características físicas y por la manera como lo usamos. Pero volvemos sobre esto, porque desde la narración oral hasta la narración audiovisual, pasando por la literatura o cualquier otro modo de narrar o contar que tenga el ser humano, esto se ha constituido en el arte de manejar el tiempo, de darle forma, sentido y simbolismo. Narrar es de alguna manera construir un tiempo, volverlo maleable, viajar a través de él, ir al pasado, saltar al futuro, volver al presente, haciendo sentir al espectador una noción del tiempo que no tiene nada que ver con el tiempo que marca el reloj.

Cada medio audiovisual tiene su propio tiempo; el tiempo del cine se experimenta de forma totalmente distinta a como lo experimentamos en la televisión o a la sensación de tiempo sin tiempo que nos produce la red. El tiempo del móvil es un tiempo en fragmentos, es un tiempo puzzle, en pequeñas piezas que tienen sentido de manera individual, pero que pueden formar parte de un todo más complejo, lo que nos puede llevar a proponer que la manera de manejar el tiempo de la narración para el medio móvil tiene básicamente dos formas. En primera instancia, las estructuras temporales, ya lo hemos dicho, tienen que ser cortas en relación a los tiempos limitados en que se visualizan las pantallas de este medio. Sin embargo, también tomando en cuenta la otra característica de uso del medio, los tiempos pueden alargarse fragmentando su manejo. Es como si, en vez de tener una novela de cuatrocientas páginas, tuviéramos una novela en cien entregas de cinco páginas. De la misma manera, en vez de tener una película de una o dos horas, tuviéramos veinte o treinta capítulos de tres minutos cada uno. Obviamente, la organización interna de



estas estructuras temporales, deberá tener autonomía propia para cada unidad, pero a la vez deberá generar estructuras mayores con sentido de unidad.

Si recordamos lo que Lev Manovich proponía como características de los nuevos medios digitales, él hacía referencia al concepto de modularidad, una idea en la cual las estructuras de los nuevos medios se conformaban a partir de estructuras autónomas más pequeñas que sumadas proponían estructuras mayores. De la misma manera las estructuras temporales del nuevo medio móvil deberán estar configuradas a partir de microestructuras temporales que el usuario pueda abordar y dejar con facilidad sin sentir que se ha perdido del final de la historia

¿Cómo debe ser el sintagma para una estructura audiovisual corta? ¿Cómo puede configurarse el sintagma para las características del medio móvil? Bueno, pues de acuerdo con lo que se acaba de plantear, el sintagma para el medio móvil debe ser sintético, pues tiene poco tiempo para expresarse; debe ser directo y sin retórica, pues tiene que expresar su contenido en un tiempo muy limitado. Por otro lado, a diferencia del sintagma cinematográfico, el sintagma para el medio móvil puede recurrir a elementos del lenguaje audiovisual que provienen del campo de la multimedia y del ordenador. Las características interactivas del móvil, lo mismo que las del ordenador, permiten a esta forma del lenguaje audiovisual el uso de elementos tales como el texto, la animación, los gráficos, muy difíciles de manejar en el lenguaje del cine. El sintagma para el medio móvil tiene la posibilidad de combinar estructuras narrativas con elementos multimediales que faciliten el desarrollo de estructuras temporales cortas concretas y eficientes. Del desarrollo de una buena correspondencia entre las estructuras temporales y narrativas es de donde puede surgir una transformación eficiente del lenguaje audiovisual para aplicarlo a los nuevos medios móviles.

Mucho se discute si el lenguaje audiovisual, en particular el del cine es más diegético que mimético y esta idea ha sido tema de un amplio debate al interior de la semiología y la narratología. De alguna manera se ha concluido que este lenguaje tiene mucho de ambas cosas y lo mismo sucederá con su aplicación a los medios móviles, sin embargo



no podemos evitar pensar que probablemente, por la limitación en la extensión de las estructuras temporales, el lenguaje audiovisual para medios móviles tendrá muchas características que lo acercan a lo mimético. Es decir, si se tiene poco tiempo para describir y no se puede extender demasiado la narración, se debe recurrir en mayor medida a mostrar lo que se quiere decir. En todo caso, lo que sí está claro, es que hablamos de micro-sintagmas, con sentido narrativo completo y con unidad narrativa, pues como decía Metz, no existe un código maestro que pueda aplicarse a todas las variantes del lenguaje audiovisual, y lo importante es tener una red significativa estructurada con elementos audiovisuales.

Retomando nuevamente las palabras de Galindo Rubio, quien en su artículo, hace referencia al problema del tiempo en la producción de Audiovisuales para móviles:

“si la noción del espacio ha de adecuarse a las peculiaridades técnicas de la tecnología en cuestión, también las estructuras en las que se articula el tiempo de la acción del mensaje audiovisual se van a ver sometidas a puntualizaciones que optimicen su uso en pos de la eficacia comunicativa.”²⁶²

Por esto, en lo que hace referencia con las estructuras temporales, los productos audiovisuales para móviles deberán utilizar el menor número de unidades temporales o de sintagmas visuales (planos, escenas, secuencias.) que sean necesarias para la transmisión del mensaje. Se debe pensar en la utilización de ritmos, tanto internos como externos, lo más lentos posibles, obviamente sin caer en el aburrimiento, sobre todo porque los elevados ritmos de montaje pueden generar serios problemas de comprensión y porque se hace más complicado el proceso de recepción de sus mensajes, ya afectado por las dificultades del entorno de visualización.

El tiempo total de duración de los productos audiovisuales para estos dispositivos, es motivo de discusión en muchos círculos académicos y en las empresas de realización y producción audiovisual. Hay quienes afirman que los productos deberían tener 30 segundos y hay quienes afirman que podemos concentrar eficientemente nuestra

²⁶² Idem.



atención durante cerca de 10 minutos. Lo que sí es completamente seguro, es que no podemos aspirar a productos audiovisuales de media hora, de una hora o a largometrajes cinematográficos. En los pocos análisis sistemáticos que se han realizado, se puede observar que la atención empieza a decaer algunos minutos después de iniciada la visualización. Recordemos además que los entornos de recepción influyen notoriamente sobre este aspecto.²⁶³


Las Estructuras Narrativas.

A la hora de definir el concepto de estructuras narrativas, necesariamente nos encontramos con el tema de los géneros audiovisuales, campo en el cual existen muchísimas diferencias conceptuales y distintas orientaciones teóricas para definir a unos y otros.

Después de una búsqueda documental, sobre los conceptos de género y narrativa, se adopta como referente conceptual para esta investigación, la siguiente clasificación: Se asume la existencia de cuatro grandes géneros audiovisuales: el género de ficción, el género documental, el género informativo, y el género de entretenimiento. Cada uno de ellos puede presentar varios subgéneros al interior, así por ejemplo, el género de entretenimiento agrupa formatos tales como el magazine, los concursos, los reality shows y otros.

A partir de estos cuatro géneros, que son referencia para todos los medios audiovisuales, entendemos que la dinámica de producción, principalmente de la televisión y también de toda la realización audiovisual presente en la red Internet y en los dispositivos móviles, ha generado una permanente y hibridación de formatos y de géneros que viene transformando profundamente la producción audiovisual en estos medios. A estos cuatro géneros, desde los cuales puede pensarse y realizarse producción audiovisual para dispositivos móviles, se agregan otras producciones

²⁶³ GALINDO RUBIO, Fernando. *Contenidos audiovisuales para dispositivos móviles. Análisis de usabilidad y adecuación al medio.* (salamanca, 2010)



audiovisuales relacionadas con los servicios y la publicidad (como por ejemplo las aplicaciones de realidad aumentada que pueden sustituir servicios personalizados como la guianza turística, o la información comercial, por aplicativos descargables a dispositivos móviles); y las múltiples aplicaciones que a través de estos nuevos medios pueden generarse para la educación, la instrucción y la formación (ejemplo, aplicaciones de realidad aumentada para entrenamiento, o para educación en museos, bibliotecas o centros educativos).

En relación con la concepción de las estructuras narrativas, es muy importante tener en cuenta el manejo de las estructuras temporales de las que se habló anteriormente, porque no se pueden desarrollar ningún tipo de narración sin tener en cuenta el tiempo que se tiene para ello. Por tanto, deberán ser estructuras narrativas de muy corta duración, o en todos los casos en que se quieran contar largas historias o en que se quieran exponer contenidos relativamente extensos, deberán estar fragmentadas, es decir, que se pueda acceder a los contenidos totales a partir de múltiples entregas o descargas.

Por ejemplo, en nuestra opinión, es posible desarrollar productos de ficción, con historias relativamente largas y complejas, pero deberán realizarse con múltiples tramas de acción cortas, que lleguen al usuario a través de un número determinado de entregas o capítulos. Los guiones de estas historias deberán construirse pensando en el desarrollo de pequeñas acciones con sentido propio que puedan ser vistas como un microhistoria, pero dejando hilos sueltos o “ganchos” que unan esta historia con la siguiente y así unida a las otras pequeñas historias, conformen una historia mucho más larga con sentido unitario.

Algunos autores, entre los pocos que han escrito sobre los medios y dispositivos móviles, piensan que la ficción para estos medios no es viable y no tiene futuro, pero en esta propuesta teórica existe diferencia con ellos, pues se piensa que dependiendo de la creatividad con la que se planteen estas estructuras de narración, logran acogida entre los usuarios y los públicos. Puede pensarse por ejemplo en algún tipo de estructuras narrativas de carácter interactivo, en donde los usuarios participen de la



creación de la historia, aportando capítulos, situaciones o historias que se sumen a la narración general. Otro aspecto que se presenta como la gran potencialidad, es el desarrollo de estructuras narrativas de carácter interactivo y no lineal, en donde el usuario pueda elegir que ve, cómo lo ve, qué tipo de final desea, o mejor aún, que pueda intervenir en el desarrollo de la trama, o que pueda aportar al contenido audiovisual que se desarrolla.

En lo referido al género documental, el medio móvil puede resultar un espacio sorprendente, por la posibilidad existente de aprovechar sus características en relación con la posibilidad de una construcción alternativa de este tipo de estructuras narrativas. Imaginemos por un momento el desarrollo de un tema documental, con una temática citadina en la que muchas personas puedan aportar ideas, materiales o soluciones, como puede ser por ejemplo los problemas de movilidad de una ciudad o un tema de expresiones culturales en un conglomerado urbano. La estructura narrativa del programa se piensa para ser desarrollada en treinta entregas, que se construyen a partir de las aportaciones de usuarios que usan sus dispositivos móviles de alta gama para desarrollar materiales audiovisuales que envían, o a través de la aportación de temas ideas o propuestas al desarrollo del documental, usando los correos electrónicos, el Messenger o los foros. Este tipo de usos ha probado su eficacia en la televisión, principalmente en los noticieros y programas informativos, que cada vez con más frecuencia recurren a materiales aficionados enviados desde sus móviles por múltiples usuarios. Pero no se ha pensado en ello, como la base de construcciones narrativas documentales, para lo que puede resultar muy enriquecedor, el desarrollo colectivo de este tipo de estructuras narrativas.

El medio móvil puede refrescar notoriamente los formatos del género documental, en la medida en que se puede tornar en un observador ubicuo de la realidad, aprovechando la portabilidad y las crecientes características técnicas de los dispositivos que los sitúan en una excelente posición para asistir la cotidianidad en primera línea. Las estructuras narrativas, cortas y sintéticas se prestan o se adaptan muy fácilmente a la mirada



documental de la realidad, por lo que este género, si se aborda con mucha creatividad, tiene un gran futuro en el medio móvil.

Otras estructuras narrativas provenientes de géneros como el informativo, que son además las que con mayor rapidez han entrado a formar parte de los contenidos de los medios móviles, han probado ya su eficacia y son demandadas por los usuarios de los medios móviles. En este campo de la información, creemos que muchos servicios que van desde la información financiera, noticiosa, bursátil, el transito, el clima y muchos otros temas, tienen demanda asegurada, por la posibilidad de recibirla rápidamente, actualizada y concreta. La estructura narrativa del género informativo es la que puede, con mayor Facilidad, hacer uso de recursos multimediales, tales como la animación rápida, el gráfico, el gráfico animado, el texto y la imagen estática.

Es posible, casi sin lugar a duda, afirmar que el género informativo es el que más posibilidades de desarrollo tiene en el medio móvil, en la medida en que las características de los dispositivos, en particular su portabilidad, acercan nuestras necesidades de conexión e información a todo tipo de situaciones y realidades del mundo actual. Desde la movilidad y el transito en nuestras ciudades congestionadas, hasta las noticias, el clima, la situación política, la realidad cotidiana y muchas otras situaciones sobre las que necesitamos información, hacen de este tipo de estructuras narrativas las que más demanda tendrán por parte de los usuarios.

El género de entretenimiento, en particular los concursos y los reality-show en donde la participación de los públicos sea necesaria o deseable, tienen muchas probabilidades de funcionar como propuesta en el medio móvil. Las posibilidades de interacción que son intrínsecas a este nuevo medio, permiten una participación inmediata que puede generar muchas posibilidades para construir con creatividad un tipo de entretenimiento que pueda captar la atención masiva de los públicos. Siempre respetando las estructuras temporales cortas de las que hemos hablado

Existen también otros tipos de producciones audiovisuales que tienen en el medio móvil un espacio de desarrollo sin precedentes, con posibilidades de dinamizar y re-estimular



sectores empresariales de los medios de comunicación que se encontraban en crisis, tales como el de la publicidad. Mucho se ha hablado de las grandes posibilidades de personalización de los comerciales y mensajes publicitarios a través de los números únicos de identificación de los dispositivos móviles. La verdad es que esta industria, aun de manera muy tímida desarrolla modelos publicitarios para los dispositivos móviles e incursiona a través de las empresas de telefonía móvil, sin embargo, para los realizadores audiovisuales existe allí un amplio espacio de desarrollo.

Otro espacio que muestra un amplio panorama de desarrollo es el de las aplicaciones, muchas de ellas concebidas a partir de contenidos audiovisuales, tales como los aplicativos para guías turísticas, culturales, de museos, educativas, etc y muchos otros usos y aplicativos, que solo se limitan por la capacidad de imaginar soluciones a diversas necesidades de información, entretenimiento o realización de actividades.

Pasando un poco al análisis de los elementos constitutivos del lenguaje audiovisual y de su uso en los dispositivos móviles, observaremos a continuación algunos de ellos y los principales cambios que hemos podido detectar.

El encuadre en los dispositivos móviles.

En relación con el encuadre en los dispositivos móviles, es posible afirmar que se ciñe básicamente a las mismas condiciones que para los demás medios audiovisuales. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no es lo mismo el encuadre en una pantalla gigante, que el encuadre en una micro pantalla. Ocurre algo similar a las diferencias existentes entre un cuadro de gran formato como puede ser “la coronación de Napoleón” (629 x 979 cm), del pintor Jaques-Louis David que se exhibe en el museo Du Louvre, el cual posee muchos personajes pintados casi de tamaño natural y las miniaturas del también francés Jacques Augustin, quien retrato en varias ocasiones a la reina María Antonieta, sobre pequeños dijes de marfil, de solo dos o tres centímetros de diámetro. El gran encuadre es prácticamente inabarcable de un solo vistazo, hay



que “navegarlo”, se puede concentrar la mirada en una parte del encuadre y recorrerlo en algún sentido. El pequeño encuadre se abarca en su totalidad de una mirada, se puede dominar por completo y es posible afirmar que no hay cómo navegarlo, pues por su tamaño, la mirada siempre lo contiene. Lo exageradamente grande, o una gran panorámica, encuadrado dentro de la pequeña pantalla pierden sus dimensiones, es difícil mirar en la medida en que se pierde el detalle. Es por esta razón que los pequeños encuadres y las pequeñas pantallas tienen una vocación para contener imágenes de dimensiones limitadas y referidas al detalle.

“Así, es aconsejable recurrir a pautas de composición y encuadre clásicas, que planteen las menores posibilidades incógnitas a la percepción visual inmediata del espectador. Este hecho se torna más relevante aún, si pensamos que los mensajes audiovisuales difundidos por UMTS van a ser lo suficientemente cortos de duración como para no impacientar nuestro bolsillo, por lo tanto la claridad de encuadre y compositiva aumentará la eficacia comunicativa.”²⁶⁴

Estas palabras de Galindo Rubio, tienen especial importancia si consideramos que las pantallas de los dispositivos móviles se encuentran con dificultades tales como una difícil observación proveniente de los reflejos, destellos, contraluces, y otras dificultades de observación generadas en los diferentes entornos en donde los dispositivos móviles pueden encontrarse.

Cuando pensamos en el encuadre para el medio móvil, en relación con las estructuras temporales y narrativas que se han planteado, llegamos a la conclusión de que este tiene que ser básicamente convencional, dejando de lado las posibilidades de los encuadres extremos o alternativos, en la medida en que no contribuyen a crear claridad y rapidez en la comprensión de la imagen. La mayoría de los dispositivos de última generación, tienden a tener una relación de pantalla de 16:9, que actualmente se estandariza para casi todos los tipos de cámaras y dispositivos de grabación de video y que se relaciona adecuadamente con el encuadre cinematográfico. Esto

²⁶⁴ Fernando Galindo Rubio. Óp. Cit.



permite un encuadre más dinámico que puede extenderse a planos un poco más abiertos de lo que permitían los dispositivos de generaciones anteriores.

Se continúa el análisis, con los elementos básicos del lenguaje audiovisual, adaptados al medio móvil.

Los Planos.

Tanto el plano general como el gran plano general o panorámica, son los dos tipos de encuadre que presentan mayores dificultades para la producción audiovisual en dispositivos móviles. Unos planos que están dotados de gran esplendor en el cine por las amplias e impresionantes imágenes que pueden aportar, quedan reducidos a imágenes irrelevantes e inclusive a borrones y colorines ilegibles. Estos dos planos, sobre todo el segundo, no deben usarse y en el caso de ser usados en la realización audiovisual para móviles, tienen que hacerse con muchísimo criterio y moderación. Dependerán notoriamente de la luz que tengan y de la legibilidad de la imagen que muestren. A modo de comparación, imaginemos el cuadro de la coronación de Napoleón en una miniatura de 5 x 10 cms. No podríamos distinguir ni al mismo emperador, mucho menos identificar a cada uno de los personajes que asistieron a la ceremonia, en cambio en la imagen de gran formato es posible saber quiénes fueron, identificarlos uno por uno. Lo cierto es que a medida que los dispositivos móviles, las pantallas y las cámaras con las cuales los están dotando, ganan en capacidad y resolución, (algunas como el Iphone 4s y los Galaxy S tienen ya 8 megapíxeles), los planos generales podrán incorporarse al uso del lenguaje audiovisual en el móvil, siempre con la moderación necesaria de lo que hemos descrito en el párrafo anterior.

Los primeros planos y planos medios en cambio, tienen una gran fortaleza en los móviles, en la medida en que se hacen perfectamente legibles, aportan información y permiten la comprensión de los archivos sin reducir la calidad de las imágenes. A pesar de la reducción de tamaño, las imágenes en estos dos planos conservan aún el nivel de detalle suficiente para proveernos la información necesaria que permita transmitir el



mensaje. Los cambios al interior de dichos planos tienden a limitarse por el tamaño de la imagen y por el tamaño de los objetos o sujetos al interior de ella, lo cual facilita los procesos de comprensión. Como bien sabemos estos son planos de carácter expresivo, que involucran al espectador en la acción, lo cual es positivo en el lenguaje para los móviles, ya que por sus características de recepción fragmentada, la atención del espectador se perderá muy fácilmente si este no se involucra. Es posible afirmar que el primer plano y el plano medio son los elementos básicos para la construcción del lenguaje audiovisual en este tipo de medio.

¿Se puede construir una narración a base de medios y primeros planos, que aun así, nos permita narrar y contar lo que queremos? Nuestra opinión es que si. Requiere del desarrollo de historias más centradas en el detalle y lo intimista que en los lugares y en el entorno. El peso de la narración deberá estar centrado en los diálogos y en los personajes, quitándole protagonismo a los lugares y a las escenografías. Deberá ser otro tipo de narración, pero es perfectamente desarrollable.

Los planos americanos y los planos generales pueden ser usados con muy buenos resultados, permitiendo el desarrollo de las historia y sacándolas del “encierro al que las llevarían los primero planos.

La incorporación de los planos medios y el plano americano, pueden permitir el desarrollo de acciones que involucran a pequeños grupos y que involucran a escenarios de tamaño pequeño y mediano. Su uso podría, por tanto, permitir el desarrollo de diversos géneros audiovisuales tales como realitys, concursos, reportajes, documentales e incluso algunos tipos de ficción, ya que combinados con los planos medios y primeros planos, permite el desarrollo de un lenguaje con suficientes elementos para poder expresar, contar y narrar.

El plano secuencia por sus características no es adecuado para la producción y la realización destinada a dispositivos móviles. Esta deberá ser sencilla, esquemática, de corta duración y estas características prácticamente nos determinan que el plano secuencia no tiene aplicación alguna en este tipo de lenguaje audiovisual. Los planos



secuencia generalmente toman varios minutos y una elaborada secuencia de movimientos y actividades que no parecen muy compatibles con este tipo de realización. De todas formas vale la pena recordar, ante lo planteado en los párrafos anteriores que no existen formulas exactas en la realización audiovisual y que la creatividad y la imaginación a veces resuelven lo que parece imposible de realizar o lo que presenta inconveniencias.

Los Ángulos De Visión.

El picado y el contrapicado, pueden ser usados siempre y cuando no sean extremos. Ambos tendrán una significación similar a la que tienen en las otras modalidades del lenguaje audiovisual. La pequeña dimensión de las pantallas limita el impacto de estos dos ángulos de visión, el pequeño tamaño de las pantallas hace que pierdan buena parte de su fuerza, y si son extremos, en el entorno de los dispositivos móviles pueden contribuir a la confusión del usuario, pero usados con moderación y especialmente de manera justificada, pueden aportar sentido y variedad al lenguaje audiovisual.

Los Movimientos De Cámara.

Por efecto de los procesos de compresión, los movimientos de cámara pueden presentar dificultades de orden técnico, ya que los protocolos de compresión se basan en la eliminación de la información que se repite en los diferentes cuadros, almacenándose solamente aquella que es nueva en cada uno de ellos. Por esta razón, deben estar limitados exclusivamente a las necesidades reales de la narración, no debe haber movimientos gratuitos, ni por estética. Solamente aquellos que estén justificados por las necesidades narrativas de la historia. Deben eliminarse por completo los movimientos bruscos, vertiginosos o extremos. Estos, generan problemas en la compresión que pueden redundar en imágenes entrecortadas, en brincos o en imágenes borrosas.



Los travelling laterales y los panéos presentarán mayores dificultades en los procesos de comprensión que los travelling adelante y atrás, debido a que los fondos cambian más rápidamente en los primeros que en los últimos.

De la misma manera los movimientos ópticos, conocidos como zoom in y zoom out, presentan las mismas características de los otros movimientos y deben usarse con moderación. Estos movimientos si se usan de manera limitada y son lentos funcionarían bien, pero si se usan de manera vertiginosa y exageradamente largos incurren en los mismos problemas de los movimientos de cámara vertiginosos. Lo anterior se aplica también a los desplazamientos realizados con steadycam, con grúas y otros dispositivos para realizar movimientos de cámara.

En referencia al uso y manejo de lentes, de ópticas y de la profundidad de campo, es importante notar que si es limitada, puede favorecer notoriamente el proceso de compresión de las imágenes. Recordemos que a mayor número de detalles en los fondos de la fotografía, será necesaria más cantidad de información para guardar el cuadro y en caso de movimientos, la generación de nuevos frames completos, lo que dificulta notoriamente el trabajo de los códec de compresión. Será por tanto útil el uso de teleobjetivos en planos medios y primeros planos, que favorecen la poca profundidad de campo y deberá limitarse el uso de grandes angulares, sobre todo en los movimientos.

El Audio Y La Banda Sonora.

Debemos tener en cuenta que los dispositivos móviles en términos generales se encuentran dotados de altavoces muy limitados, que en muchas ocasiones requieren de condiciones de aislamiento para que tengan eficacia comunicativa. Por esta razón en la mayoría de los casos la audición de la banda sonora, estará mediada por el uso de auriculares, si se quiere tener un audio de buena calidad. Esta situación determina que casi siempre, los productos audiovisuales para dispositivos móviles se visualizan de forma individual. El móvil es un medio personal y sus contenidos se consumen de



forma individual, pues es bastante incómodo que varias personas vean un móvil de manera simultánea. Esto determina que la comunidad de productores audiovisuales deja de dirigirse a núcleos familiares y a colectivos reunidos para centrarse en receptores que son individuos solitarios.

A diferencia de la imagen los procesos de comprensión del sonido no limitan demasiado los recursos que puedan utilizarse y la complejidad de los montajes sonoros, siempre y cuando éstos se reciban a través de auriculares.

De todas maneras se sugieren montajes de sonido, simples pero contundentes, pues formarán parte de la estructura narrativa de programas muy cortos y tendrán más eficacia comunicativa. Los textos para ser leídos deberán ser cortos y usar un lenguaje concreto y directo, lo mismo que los parlamentos de actores y presentadores.

Por las características de reproducción será preferible utilizar piezas musicales realizadas con pocos instrumentos, que aquellas realizadas con grandes orquestas. La Música con estructura sencilla funcionara mejor que aquella muy compleja, en particular la realizada con instrumentos electrónicos tendrá una buena aplicabilidad.

También se debe tener en cuenta que el sonido de los dispositivos móviles es en la mayoría de los casos estereofónico. El estándar de compresión utilizado de manera universal es el MP3. Se descarta por ahora el uso y producción de sonido 5.1.

El Color.

En relación con el color, es muy importante tener en cuenta que existen varios aspectos que afectan la percepción del color en las pantallas móviles y que por tanto determinan algunas características en su manejo. Recordemos que las pantallas móviles se suelen usar en muchos ambientes diferentes, tales como los exteriores, las calles, parques, transportes públicos, pasillos de centros comerciales, edificios, salas de espera y muchos otros lugares en los cuales las condiciones de luz pueden afectar la



pantalla, con reflejos o incidencia exagerada de la luz y otros aspectos similares que afectan la calidad de la visión de la imagen.

Por estas razones, el uso del color tiene que tener las características muy particulares: Funcionaran mucho mejor los colores fuertes, puros y contrastados que los colores pasteles, degradados o diluidos, pues son más fácilmente perceptibles en condiciones difíciles. Muchos realizadores consideran a los colores fuertes y oscuros como muy pesados y esto es verdad en las grandes pantallas, pero en las pequeñas no tienen tanto peso y en cambio logran llamar más la atención y superan más fácilmente los referidos problemas de luminosidad y visibilidad.

Se debe intentar obtener fuertes contrastes de colores puros y primarios, antes que dominantes de un solo color, pues tendrán mejor visualización y una lectura más rápida.

La Iluminación.

Por los mismos argumentos que hacíamos referencia en el párrafo anterior dedicado al color, la iluminación puede convertirse en un asunto difícil por las múltiples condiciones en que se visualizan las pantallas de los dispositivos móviles, lo que puede generar entornos difíciles para la observación de ciertas imágenes en particular las que poseen iluminaciones de bajo contraste y bajas condiciones de luminosidad.

En general es preferible recurrir a iluminaciones que generen buen contraste y que ayuden a definir claramente los sujetos y objetos al interior de la pantalla. Funcionarán muy bien las imágenes iluminadas con luz natural y las imágenes trabajadas con luz artificial en donde exista un buen contraste. En principio deberán evitarse las imágenes de muy bajo contraste, como las que posean una iluminación muy sutil y escasa. A parte de esto, el trabajo de iluminación será similar al de los demás medios audiovisuales.



El Montaje En Los Dispositivos Móviles.

En referencia al montaje cuando se usa para este tipo de productos audiovisuales, y para estos nuevos medios, habrá que decir se basa en los mismos tipos de estructuras simbólicas y semióticas: fotogramas o cuadros, planos, escenas, secuencias y elementos de puntuación o transición. En otras palabras, el uso del montaje mecánico, funciona básicamente de la misma manera, obviamente, mediando siempre la motivación al interior del relato. Es en relación con el montaje estilístico, con las estructuras temporales y narrativas en donde se encuentran las principales transformaciones en relación con el montaje, del lenguaje audiovisual para dispositivos móviles.

En ningún momento se puede perder de vista que el montaje, así como las estructuras temporales y narrativas tienen que tener una íntima concordancia. No es posible pensar en estructura de montaje en retroceso, cuando se tienen estructuras temporales de solo unos minutos de duración. No podemos ir y venir en el tiempo en una narración que solo tiene 4 minutos. Si se ha hablado de estructuras narrativas sencillas y directas, el tipo de montaje que hay que implementar deberá estar en concordancia con dicha estructura narrativa. La complejidad de las historias puede lograrse a través de las series con muchas entregas, en donde a medida que se avanza en la historia global, se avanza también en la complejidad de las tramas. Pero los montajes se desarrollan para capítulos o productos unitarios que no superan más de unos cuantos minutos, razón por la cual deben mantener la sencillez. De la misma manera, es muy poco probable pensar en montajes muy acelerados o exageradamente lentos. En lo que sí se puede pensar y tiene muchas posibilidades, es en los montajes con elementos interactivos, con dos o tres finales o variantes, con participación de los usuarios, quienes al final del producto audiovisual pueden opinar, aportar, enviar información o materiales para futuras entregas.

No existen normas a la hora de pensar en el montaje, como no existen en el cine o la televisión, más allá de algunas consideraciones generales, que también se aplican a este lenguaje para móviles, pero hay un imperativo: la creatividad.



Los Elementos De Puntuación Y Las Transiciones.

En lo que respecta a la puntuación y a las transiciones es importante resaltar que su uso tiene que estar muy justificado y limitado a las necesidades concretas de la narración. El uso indiscriminado de fundidos, disolvencias, cortinillas y efectos visuales contribuye la generación de nuevos frames lo que crea problemas en la comprensión.

No significa esto que no pueden usarse, pero deben ser lentas, muy justificadas al interior de la narración, y limitadas en su uso.

Infografía Y Diseño Grafico.

Algunas páginas atraes se afirmó que el lenguaje audiovisual para móviles puede hacer uso de elementos multimedia de una manera más eficiente que el lenguaje de la televisión y el cine. Sin embargo, hay que tener en cuenta que toda esa infografía y recursos gráficos debe tener características particulares, para que sea legible, útil y se integre al medio de manera natural. De plano hay que deslindarse del tipo de infografía que se usa en la televisión, pues para los móviles tiene que ser mucho más esquemática y sencilla. Igual que la mayoría de los elementos del lenguaje para móviles, tiene que ser directa y clara.

“no vas a poder crear una experiencia inversiva en una pantalla de dos pulgadas, sean cuales sean los gráficos. Gráficos atmosféricos o caprichosos están fuera de toda posibilidad. Gráficos divertidos y a la moda es lo mejor que se puede hacer”²⁶⁵

Los textos tienen que aumentar considerablemente su tamaño para que puedan ser percibidos de manera rápida y clara. Para eso deberán ganar en concisión simpleza y

²⁶⁵ CARMAN, John (2005). *Aventuras con el teléfono móvil*. En: vida artificial. <http://vidaartificial.Com/?q=node91> (disponible 21/04/2005)



claridad. En una pantalla de dos o tres pulgadas sólo es posible colocar textos que posean unas pocas palabras.

En relación con las tipografías, siempre será preferible utilizar los tipos de letras sin serif, ya que son más claras y contribuyen a una mejor lectura, pues son normalmente rectas y carecen de adornos que las hagan ilegibles.

No se aconsejan los movimientos de roll y crawl ya aumenta notoriamente la ilegibilidad en la lectura y además contribuyen a la generación de nuevos frames que ya sabemos claramente influyen en el problema de comprensión.

En cuanto a las características cromáticas de los gráficos, es muy importante resaltar que los contrastes entre textos y fondos contribuyen una lectura eficiente, sin embargo está por determinarse qué colores funcionan mejor, qué tipo de fondos son más eficientes, etc.

Si hablamos de los logotipos, anagramas y gráficos en general, se recurre al simbolismo la simplicidad y el esquematismo, pues el mismo tamaño de la pantalla limitará la complejidad de los gráficos. Recordemos que la información contenida en los gráficos debe ser posible leerla de un vistazo y en el menor tiempo posible. Los logotipos muy complejos deben quedar descartados de plano, pues su función de acompañar a la imagen como “moscas” o “mariposas”, les hace completamente ilegibles.



5.2 ESTUDIO DE CASO.

EL MEDIO MOVIL Y LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS. COLEGIO COLOMBO FRANCES. LA MAISON DU SOLEIL. (Medellín – Colombia).

Recapitulando un poco lo que se planteó durante el desarrollo del objeto de estudio y en los planteamientos sobre escuela, pedagogía y medios de comunicación en el marco metodológico, éste estudio de caso se fundamenta en la idea de que, la escuela moderna debe reconocer como un hecho qué, el desarrollo tecnológico de las comunicaciones y en particular el desarrollo de las tecnologías de comunicación móvil, de alta penetración en la población mundial, afectan los procesos didácticos y pedagógicos que tradicionalmente han sido un campo exclusivo de la escuela y de la familia. En muchos casos la comunicación móvil se convierte en un factor perturbador de dichos procesos didácticos y pedagógicos, son un motivo de conflicto en la escuela, en donde directivos y docentes, están permanentemente enfrentados a los estudiantes por el uso de los dispositivos móviles en los espacios y en las actividades escolares.

Reconociendo entonces, que esta es una realidad que vive la institución educativa de hoy, esta investigación se ha propuesto analizar un escenario alternativo, en el cual una institución educativa busca invertir esta situación, vinculando los dispositivos de comunicación móvil a los procesos didácticos y pedagógicos. En otras palabras, como



estrategia pedagógica, la institución educativa Colegio Colombo Francés de la ciudad de Medellín, se propone pasar de un escenario conflictivo a un escenario colaborativo, en el uso de estos dispositivos por parte de los estudiantes, incorporándolos a dichos procesos desarrollados por los educandos. Un porcentaje muy grande de los dispositivos móviles usados por los jóvenes de este colegio, son Smartphone o dispositivos de altas prestaciones, tales como el Ipod touch o tabletas digitales, lo que les permite por un lado tener acceso a datos y a navegación en la red y por otro, a usar herramientas de producción digital, tales como las cámaras fotográficas, los grabadores de sonido, las cámaras de video y software de edición y postproducción digital.

Partiendo de esta realidad, el autor de esta tesis doctoral y un grupo de profesores y coordinadores de esta institución educativa, se plantearon la posibilidad de usar todas estas herramientas que hoy se encuentran en manos de los estudiantes, para que éstos puedan estudiar y realizar algunos de sus deberes y actividades escolares partir de la imagen y de las realizaciones audiovisuales, del uso de la red y los datos que de ella se puedan extraer. Dicho de otra forma, promover en los estudiantes el uso de los dispositivos móviles para la realización y producción de sus propias piezas audiovisuales aplicadas a las diversas actividades escolares, que van desde las tareas y deberes que cada profesor coloca en su asignatura, hasta actividades como los proyectos de aula, el periódico escolar, las actividades de grupos y comités como el Grupo de Trabajo Ambiental o la actividad social del colegio.

Con el desarrollo de este estudio de caso al interior de este proyecto, nos hemos propuesto básicamente dos objetivos: el primero de ellos es tratar de aportar elementos para que la institución escolar pueda entender cómo debe la escuela afrontar el la “invasión” de la comunicación móvil en sus procesos y como usar e incorporar desde el punto de vista didáctico estas herramientas al proceso educativo; y segundo, observar el fenómeno de apropiación y uso de los dispositivos móviles, como proceso de autocomunicación y como una de las múltiples expresiones de lo audiovisual en la comunicación móvil, analizando en particular los aspectos relacionados con el lenguaje de este medio.



Para exponer este estudio de caso, lo dividiremos en tres apartados: Conceptualización del estudio de caso; etapas y procesos; y análisis de los resultados de la experiencia.

CONCEPTUALIZACIÓN DEL ESTUDIO DE CASO.

Si la comunicación es hoy por hoy un hacer común, si la transformación que los medios han sufrido, producto de los desarrollos tecnológicos de los últimos años, nos ha convertido a todos en productores de información y de contenidos, este proyecto necesariamente parte de la idea de que la comunicación se convierte en un espacio para la creatividad y la construcción colectiva. Si esto es cierto, también lo será el hecho de que sin la experiencia práctica, no es posible enseñar el uso de los medios de comunicación y menos aun el uso del medio móvil. Sucede lo mismo que con el arte, no se puede enseñar a pintar sin tomar el pincel, no se puede hacer música sin tocar los instrumentos y al tocarlos, nos damos cuenta que la teoría, si bien es necesaria, dista mucho de la experiencia práctica de tocar los instrumentos o de manipular los pinceles.

Sucede igual frente a la experiencia de construir un mensaje, de narrar una historia, ya sea de manera literaria, ya sea como una construcción audiovisual. Una cosa es estar en capacidad de leer y entender los medios de comunicación y otra muy diferente es enfrentarse al hecho de construir contenidos y mensajes a través de ellos, usando los lenguajes audiovisuales, pictóricos o sonoros. Vale la pena retomar una idea de Alain Bergala en su libro *La Hipótesis del cine*:

“... cualquier forma de encerramiento en la lógica disciplinar reduce el alcance simbólico del arte y su potencia de revelación, en el sentido fotográfico del término. El arte, para seguir siendo arte, tiene que seguir siendo un germen de anarquía, escándalo y desorden. El arte, por definición, siembra desconcierto en la institución. Para los alumnos, no puede concebirse sin experiencia del «hacer» y sin contacto con el artista, el hombre de oficio, como cuerpo «extranjero» a la escuela, como elemento felizmente perturbador de su sistema de valores y comportamientos, y de sus normas relacionales.... Tiene que ser una



experiencia de otra naturaleza que la de una asignatura particular tanto para los alumnos como para los docentes.”²⁶⁶

La comunicación en movilidad, se quiera o no por parte de la institución educativa, ya está presente, y en buena medida es como el arte, capaz de “trastocar fuertemente el sistema de valores”, de invertir las lógicas relacionales y los roles al interior de la institución educativa y al mismo tiempo, potencialmente creativa como una de las más potentes herramientas de construcción colectiva. Por ejemplo, hoy en día es cada vez más usual, que un estudiante después de realizar una búsqueda en Internet, se atreva a corregir o a cuestionar la información entregada por un docente, pues Internet ha convertido en obsoleto el modelo transmisionista y enciclopédico de la educación, ha transformado en pieza de museo al docente que “dictaba”, para que sus alumnos “copiaran”. Hoy los estudiantes se preguntan, ¿para qué debo copiar la información recibida, si con un par de clics puedo acceder a ella, mucho más completa, que se encuentra en Internet? O también es posible observar que los estudiantes ya no “copian” lo que el docente pone en la pizarra, le toman una foto con el móvil.

Esta situación nos muestra, que probablemente el camino a seguir es la búsqueda de modelos pedagógicos que estimulen la experiencia y la creatividad del educando y donde el docente juega un papel de orientador, facilitador y principalmente como estimulador del proceso. Probablemente un proceso que Él no puede controlar en su totalidad, un proceso que hace responsable al estudiante, tanto como al docente y un proceso en el cual, si el estudiante no participa o adopta un rol pasivo, no tiene posibilidades de éxito. De alguna manera los procesos comunicativos son como el arte, una experiencia que hay que vivir, que es muy difícil enseñar a partir del discurso magistral, pues se debe aprender a partir del ensayo – error.

¿Está preparada la escuela para esto? ¡Lo más seguro es que no! pero hoy es necesario asumir el reto, pues de todas formas, en la escuela, con la participación de la institucionalidad o sin ella, el proceso de aprendizaje de los medios está ocurriendo

²⁶⁶ BERGALA, Alain. *La Hipótesis del Cine. Pequeño Tratado Sobre La Transmisión del Cine en La Escuela y Fuera de Ella*. Ediciones Laertes S.A. Barcelona, 2007. Págs. 33 – 34. ISBN 978-84-7584-607-1



entre los pares. Día a día los estudiantes usan sus móviles, se comunican a través de las redes y participan de esta nueva forma de comunicación que es la movilidad. La escuela puede optar por tres opciones: negar el hecho y oponerse a él; evitarlo, mirando para otro lado; o sacar provecho y enriquecer el proceso pedagógico, capacitando además a los docentes para trabajar en ello, adquiriendo conocimiento institucional y colectivo sobre el fenómeno y empezando a entender como orientarlo y conducirlo.

Partiendo de estas reflexiones anteriores, que fueron las que motivaron el estudio de caso en el colegio, plantearemos de manera resumida los argumentos presentados en el marco metodológico, en lo que se relaciona con el modelo pedagógico del colegio y con los conceptos aplicados en el estudio de caso. Se presenta además una breve descripción del colegio.

Colegio Colombo Francés. Ésta auto descripción se encuentra en la Web del Colegio y resume bien su filosofía y pensamiento pedagógico.

“Pertenece a una generación afortunada que empezó a asomarse al mundo desde los albores de la década del 60 y a la que le correspondió ser testigo de sucesos trascendentales que sacudieron la historia del pensamiento, las costumbres y estilos de vida del mundo conocido.

A un grupo de hombres y mujeres de esa generación, se debe la iniciativa de crear el colegio Colombo Francés de Medellín. El sueño tomó forma en una pequeña guardería adjunta a la Alianza Colombo Francesa y desde 1976 funciona como un colegio integral...

Han transcurrido más de tres décadas en las que este sueño es una realidad que viven... nuestros hijos e hijas y sus hijos e hijas, quienes han de tener una relación de respeto con la naturaleza y ejercer un profundo sentimiento ecológico.

Por considerar que es a partir de principios y no de reglas cómo ha de estructurarse el hombre del mañana el colombo francés asume los siguientes como criterios de convivencia y pautas de ambiente escolar: respeto a todas las formas de vida y a su integridad; respeto a los sentimientos de las personas; respeto y prioridad en la atención al niño y a la niña; respeto al trabajo; respetó los objetos y sus funciones. Solidaridad.

Toda una trayectoria de innovación pedagógica y búsqueda permanente de nuevas y mejores formas para el desarrollo del pensamiento, nos han ratificado que el grupo es el



elemento vital para el conocimiento y para la cultura de la democracia. El grupo genera pertenencia y colaboración. Por eso el Colegio Colombo Francés accede al conocimiento a partir de proyectos de investigación grupal basada en la educación ambiental, la construcción de una cultura científica, las diversas manifestaciones artísticas, el deporte etcétera. Además, un valor que tiene que ver con toda una percepción del mundo: la concepción de multiculturalidad que se soporta en el bilingüismo, en la enseñanza y el aprendizaje del francés y del inglés.”²⁶⁷

Este colegio surge a partir de la necesidad de oponerse al modelo pedagógico dominante en la época de su fundación, aquel modelo muy universal del currículo enciclopédico, la enseñanza transmisionista y la autoridad incuestionable de la institución y del docente. El Colegio por el contrario, ha propuesto desde sus inicios, la organización democrática de sus estamentos, la participación como elemento de legitimidad en las decisiones, el reconocimiento de la diversidad y de la diferencia por un lado, y por el otro el acercamiento al mundo de lo natural en una perspectiva investigativa, ética y estética, opuesta a la simple y nociva racionalidad instrumental.

El colegio trabaja por la formación de hombres y mujeres responsables, respetuosos, y autónomos; demócratas, preocupados por la suerte de la sociedad y la naturaleza.

Como colegio participativo, su máximo ente rector es la asamblea de padres de familia, la cual a su vez nombra una junta directiva, encargada de regir los destinos del colegio. Posee también un consejo directivo, un Consejo de padres y varios comités de evaluación y promoción. Los estudiantes poseen una organización estudiantil, encargada de elegir el personero y los estudiantes representantes al Consejo de planeación y evaluación institucional (COPEI). Por su parte los maestros, poseen también una asamblea a través de la cual eligen sus representantes al Consejo académico y a los círculos pedagógicos. Como puede observarse, el colegio plasma en una serie de organismos de participación su filosofía y su modelo pedagógico.

²⁶⁷ <http://www.colombofrances.edu.co>



Finalmente, el colegio colombo francés es una pequeña institución educativa, conformada por unos 330 estudiantes, de todos los niveles educativos: preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional (12 niveles en total entre preescolar y grado 11)

Este proyecto investigativo de tesis doctoral, trabajo específicamente con estudiantes de la básica secundaria y la media vocacional, es decir aquellos que se encuentran entre el grado 6 y el grado 11. La mayoría son estudiantes con edades entre los 10 y los 18 años. Inicialmente se dejó abierta la participación a todos los estudiantes de estos grados que desearan participar, pero con el tiempo, la muestra se concretó en tres grupos más pequeños.

Tendencias Conceptuales desde la Epistemología y la Psicología y Modelo Pedagógico Aplicado en el Estudio de Caso.

Como ya se planteaba desde el marco metodológico, basados en los planteamientos de Antonio Chacón Medina, hay dos propuestas para entender el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación, la primera de ellas es la que permite entender dicha tecnología, desde el diseño instruccional, de una manera instrumental; y la segunda, que es la que se adopta como orientadora de este ejercicio y estudio de caso, que entiende a la tecnología como parte del estudio de los medios, desde una postura no instrumentalista, crítica y holística. Los mira como una totalidad, influenciada por aspectos técnicos, pero también por aspectos sociales y culturales que determinan el uso de dicha tecnología en un entorno específico. Creemos que los estudiantes deben prepararse para ser usuarios inteligentes, críticos, inquietos y propositivos frente a los medios de comunicación y en especial frente a los medios audiovisuales interactivos y móviles, que permiten que estos jóvenes sean a la vez emisores y receptores, es decir que adopten una postura activa y participativa frente a los medios. Tanto el docente como los estudiantes deben formarse para ser capaces de evaluar el uso de los medios, su calidad, tanto en contenidos como en forma y



aspecto. Deben estar en capacidad de indagar al medio, proponerle y cuestionarlo, lo que probablemente les llevara a ser capaces también de usar el lenguaje de dichos medios para emitir sus propios mensajes

Se considera que las tecnologías aplicadas a la educación, deben estudiarse como un ámbito disciplinar dentro del estudio de la didáctica, que es la que se encarga de analizar el papel de los recursos didácticos dentro del proceso pedagógico, y que los ve como medio para lograr el fin último que es la formación del educando.

Desde el punto de vista de la psicología, una disciplina que tiene mucho que ver con la educación, nuestra visión nos lleva a elegir los enfoques cognitivistas y constructivistas, liderados por autores como Piaget, Vigotsky, Ausubel y otros, por ser los que presentan afinidad, no solo con el colegio y su filosofía, sino también con el enfoque teórico de esta tesis doctoral en aspectos pedagógicos.

A partir de estas teorías se entiende que el conocimiento y el aprendizaje se deben enfocar desde una concepción activa que considera que el sujeto del aprendizaje debe ser constructor de su propio proceso y el educador es más un orientador y consejero que un portador de la verdad. El papel activo que juega el estudiante, contribuye a la formación de criterio, al procesamiento personal del conocimiento y a una valoración individual de dicho conocimiento adquirido. A partir de las teorías constructivistas, se valoran aspectos como las emociones y los sentimientos frente al objeto de estudio, que otras teorías dejan de lado, puesto que a la postre influyen en la actitud del educando frente a su proceso de formación

Por último, desde el punto de vista de la sociología, encontramos, que la relación entre los nuevos medios de comunicación y los distintos aspectos sociales, son de gran importancia para la educación, en otras palabras la educación no puede quedar al margen de los cambios sociales surgidos en el mundo de la comunicación.

Desde estos puntos de vista, es muy importante tener claro que hoy la socialización de los jóvenes difiere de la que históricamente vivieron las generaciones anteriores a la segunda mitad del siglo XX. Tradicionalmente el primer espacio de socialización de las



personas ha sido y es la familia y posteriormente estaba la escuela. Hoy, incluso al mismo tiempo que la familia, para los infantes más pequeños, los medios de comunicación juegan un papel activo y muy poderoso. Los niños ven televisión e interactúan con el Internet desde muy pequeños, y estos medios, influyen notoriamente en el proceso de socialización actualmente.

Para nuestro proyecto, el aprendizaje de las herramientas tecnológicas en el mundo actual es no solo deseable sino necesario, pero no debe ir solo pues el estudiante asume con gran facilidad la “inocencia” de la tecnología y la ausencia de efectos y consecuencias del uso y de la presencia de los medios. El aprendizaje de la tecnología debe ir acompañado de una postura crítica frente a ella, dándoles la importancia que tienen sin sobredimensionarla, sin olvidar que las destrezas tecnológicas, deben estar acompañadas de una mente que planifique, conciba, critique y cuestione el aspecto meramente tecnológico, considerando las consecuencias y efectos de los medios, los intereses que se esconden detrás y todo lo que les rodea. Para nosotros la concepción crítica y en parte directiva debe primar sobre la meramente instrumental de la tecnología.

ETAPAS DEL ESTUDIO DE CASO

Este estudio de caso se desarrolló a través de las siguientes etapas o procesos:

- Identificación del Estudio de Caso
- Taller de reflexión y análisis del fenómeno de la comunicación móvil en la escuela con los docentes y coordinadores de los círculos académicos del colegio.
- Taller de capacitación para el uso de los dispositivos de comunicación móvil con los grupos de estudiantes que participaron en el estudio.
- Procesos de producción audiovisual y publicación en la red



- Análisis del proceso y de los talleres con coordinadores docentes y estudiantes

En los párrafos siguientes se hace una descripción detallada del desarrollo de estas etapas.

Identificación del Estudio de Caso.

Inicialmente es importante decir que durante años se ha tenido contacto con el Colegio Colombo Francés de la ciudad de Medellín, a través de la Corporación Educativa Colombo Francés y de sus proyectos educativos, por ser esta un espacio de reflexión y de experimentación en el tema de las nuevas pedagogías educativas, los modelos pedagógicos y las actividades académicas de carácter alternativo. Durante más de 20 años, la Maison du Soleil, como también se conoce a la corporación y al colegio, ha tenido vigente un programa que se llama Maestros Gestores de Nuevos Caminos, encaminado a la reflexión y el análisis sobre el futuro y los nuevos caminos de la Pedagogía. La corporación se ha caracterizado siempre por su mentalidad abierta y su disposición al aprendizaje y la construcción colectiva.

En una reunión realizada en el colegio, se tuvo la oportunidad de escuchar las posiciones de un conflicto escolar entre algunos estudiantes y sus maestros en relación con el uso de los dispositivos móviles, principalmente los teléfonos celulares y las tabletas, en el entorno escolar. Los estudiantes cuestionaban las medidas cautelares aplicadas por los docentes para controlar su uso durante las actividades académicas, consistentes principalmente en el decomiso y retención de los dispositivos, cuando los estudiantes los utilizaban durante las clases y otras actividades escolares. La consecuencia principal de esta situación era la actitud negativa, a veces persistente, por parte de los estudiantes que resultaban afectados por las medidas.

También es importante hacer referencia, a que la idea de trabajar con los estudiantes del colegio, surge de las propuestas del profesor Manuel Castells en relación con su idea de la Autocomunicación, como proceso particular del fenómeno actual de las comunicaciones en el mundo y de las posibilidades que surgen en las colectividades a



partir del uso y apropiación de las herramientas de comunicación. A estas ideas de Castells también se deben sumar los conceptos sobre la comunicación en movilidad y el futuro de los medios móviles, expuestos por el Profesor Fernando Galindo Rubio, docente de la Universidad Pontificia de Salamanca, para quien el futuro del mundo audiovisual en los dispositivos móviles, está más de la mano de los usuarios en el mundo entero, que de las compañías productoras y realizadoras de la industria audiovisual. Él cree que surgirán muchas manifestaciones, que pueden ser calificadas de procesos de autocomunicación, a partir de los grupos y colectividades usuarias de la comunicación móvil.

Ante la problemática observada en el colegio, y retomando los planteamientos de estos dos académicos, se le propuso a la institución la inversión del proceso, analizándolo como estudio de caso para esta tesis doctoral. En otras palabras, se propuso a los docentes y a las directivas escolares, pasar de un escenario de conflicto a un escenario colaborativo, incorporarlos a los procesos pedagógicos, motivando su uso en el contexto de la actividad escolar, lo cual podía permitir varias situaciones positivas, tales como: autocontrol en el uso de los dispositivos por parte de los jóvenes estudiantes, aprendizajes dirigidos y en contexto de los medios de comunicación y de la tecnología, observación y aprendizaje por parte de docentes y directivos de un fenómeno que hoy la escuela y la pedagogía no pueden desconocer. Este planteamiento se trasladó al consejo académico del colegio y una vez se aprobó se dio inicio a la experiencia.

Taller de reflexión y análisis del fenómeno de la comunicación móvil en la escuela. Docentes y coordinadores académicos.

En una primera instancia, después de llegar a un acuerdo con los docentes coordinadores de los Círculos pedagógicos y con el Coordinador Académico del Colegio, se acordó que el trabajo experimental se realizaría solamente con los estudiantes de los años superiores, desde la básica secundaria (6º Grado), hasta la Media Vocacional (11º



Grado) y con los docentes que trabajan con ellos. Se excluyo del trabajo a jóvenes más pequeños, porque muchas personas, entre ellos padres de familia y docentes, prefieren mantener a los chiquitines, al margen del uso de estos dispositivos. Ya tendrán tiempo para usarlos, opinan muchas personas, su educación debe centrarse por ahora en otros aspectos, tales como sus habilidades y competencias motrices, coordinativas, cognitivas etc.

En el currículo del colegio se definen cuatro círculos pedagógicos, el de experimentación, que corresponde a los primeros años (Grados: preescolar, 1º, 2º, 3º), el de Indagación, que corresponde a los últimos grados de la básica primaria y el primero de la básica secundaria (Grados: 4º, 5º, 6º), el de exploración que corresponde a la básica secundaria (Grados: 7º, 8º y 9º) y el círculo de proyección que corresponde a la media vocacional (Grados 10º y 11º). Nuestro trabajo se realizó con los dos círculos superiores, es decir del grado 7º al grado 11º.

En este entorno, se acordó la realización de un Taller de Introducción, sensibilización, Reflexión y análisis del fenómeno de la comunicación móvil con los docentes que integran estos dos círculos, con los siguientes objetivos; entender el sentido del taller experimental de producción y realización con dispositivos móviles que posteriormente se haría con los estudiantes; comprender la dimensión del fenómeno de la comunicación móvil en el mundo; pensar pedagógicamente el problema de los dispositivos móviles en las escuelas y participar en calidad de docentes orientadores del proceso.

Para dar inicio al taller se entregó un Manual²⁶⁸ a los docentes, el cual es un documento guía del proceso, para ser leído antes de la sesión de trabajo con el autor de esta tesis. El manual contiene básicamente los siguientes temas: Introducción y nociones sobre comunicación móvil; Pedagogía, Didáctica y Medios de Comunicación en la Escuela; Consideraciones previas que debe plantearse el realizador audiovisual antes de

²⁶⁸ ANEXO 4. *Comunicación Móvil Y Producción Audiovisual Para Dispositivos Móviles. Manual Experimental. (Docentes)*



abordar la producción para dispositivos móviles; Elementos del lenguaje audiovisual en dispositivos móviles; Géneros y productos audiovisuales Aplicados a la educación.

Posteriormente se realizó un encuentro presencial con los docentes de los círculos elegidos, cuyo objetivo era el desarrollo y la ampliación del tema propuesto en el manual, para dar inicio bajo su orientación al taller con los estudiantes. Durante el desarrollo de este encuentro se llegó a un acuerdo para trabajar en los procesos de inclusión de los dispositivos móviles, en dos áreas o temáticas.

La primera de ellas fueron algunas tareas o labores académicas presentadas en formatos audiovisuales y desarrolladas con los dispositivos móviles.

La segunda temática se relacionaba con actividades extracurriculares o complementarias, tales como las labores del comité ambiental, las noticias y el acontecer sociocultural de la institución, temáticas que se desarrollaron también en formatos audiovisuales. Este taller tuvo una duración de 4 horas.

Taller de capacitación para el uso de los dispositivos de comunicación móvil con los grupos de estudiantes que participaron en el estudio.

En este taller participaron básicamente tres grupos de estudiantes, cada uno de los cuales abordó temáticas relacionadas con sus actividades académicas o extracurriculares.

El primero de ellos fue el grupo del grado 11 y la actividad académica se relacionó con el proyecto escolar de ese año, titulado “Metrópolis, Video Jeune” y cuyo resultado final debía ser la realización de un trabajo documental sobre un tema relacionado con la ciudad de Medellín.

El segundo grupo con el que se trabajó es el comité ambiental del colegio, un grupo extracurricular conformado por estudiantes de varios niveles, cuya tarea es el cuidado de las condiciones ambientales del colegio y la promoción de buenas prácticas con el medio ambiente, la ampliación de la conciencia ambiental de los estudiantes y



miembros del colegio, las familias y personas relacionadas con la institución. El comité aborda temas tales como el uso del agua, el manejo de las basuras, la alimentación de los estudiantes o el cuidado de la naturaleza (vale la pena decir que el colegio tiene su sede en una propiedad rural).

El tercer grupo, se constituyó con seis estudiantes de 9º grado que trabajaron una temática mixta, pues se encargaron de presentar en formato audiovisual sus deberes y tareas de la asignatura castellano y literatura y abordaron los reportajes del periódico escolar.

De la misma manera que con los docentes, el trabajo inicial con estos grupos de estudiantes consistió en entregarles un Manual para la Realización con Dispositivos Móviles.²⁶⁹ A partir de la lectura de este manual, se realizaron varios encuentros con los estudiantes para trabajar con el contenido del manual y para realizar actividades prácticas de grabación y edición de materiales audiovisuales, que permitiera prepararlos para la cumplir con los objetivos propuestos. Se discutieron los conceptos del lenguaje audiovisual, esencialmente para unificar criterios alrededor de conceptos tales como el plano, los ángulos de visión, los movimientos de cámara, las transiciones, el montaje y otros. Todos estos conceptos se desarrollaron en un nivel básico, que dista mucho de ser considerado un curso de realización audiovisual en video. Este taller tuvo una duración de 8 horas partidas en dos sesiones.

Se procedió posteriormente a iniciar con la producción audiovisual y su posterior publicación en la red disponible tanto para ser vista en Internet como en los dispositivos móviles.

Procesos de producción audiovisual y publicación en la red.

²⁶⁹ ANEXO 5. *Comunicación Móvil Y Producción Audiovisual Para Dispositivos Móviles*. Manual Experimental. (Estudiantes).



Cada uno de estos grupos, bajo la orientación temática y pedagógica de sus docentes y con la asesoría técnica y profesional nuestra, inicio la realización y producción de las piezas y productos audiovisuales acordados.

Para la publicación de los resultados se implementó una estrategia doble en la red internet, basada en las posibilidades de acceso y conectividad de la comunidad escolar, la cual consistió en la creación de un canal en Youtube y un sitio en Facebook, al que se le llamo Con.Ver.Gente – Maison du Soleil desde donde se creaba un vínculo al canal de Youtube, llamado Maisondusolei, para la visualización de los videos y para que fueran comentados por la comunidad escolar. El grupo de Facebook se estableció como un grupo cerrado, al que solo se tiene acceso pidiendo invitación, porque así lo solicitó la rectoría del colegio para proteger la privacidad de la comunidad. Adjunto a esta tesis se encontrará un DVD con una muestra de los principales trabajos realizados por los estudiantes y subidos al sitio Maisondusolei de Youtube.

Como se puede observar en los anexos, los manuales que se entregaron tanto a docentes como a estudiantes, tienen pautas de construcción y manejo del lenguaje audiovisual al ser usado para realizar productos para dispositivos móviles. A partir de esta información, o de la que puntualmente solicitaron como asesoría durante la realización de algún trabajo, todos ellos tuvieron la libertad de realizar sus productos audiovisuales como consideraron pertinente, sin ninguna presión o “dirección” por parte nuestra.

ANÁLISIS DEL PROCESO Y DE LOS TALLERES CON DISPOSITIVOS MOVILES.

En primera instancia es muy importante poner en claro que la evaluación de esta experiencia adelantada con los estudiantes del colegio, se ha realizado solamente desde una mirada cualitativa y conceptual. Se ha adoptado la evaluación cualitativa por considerar, que el objetivo de este estudio de caso es abordar el problema de los



dispositivos móviles en un entorno escolar y proponer un acercamiento y un abordaje conceptual del tema. En ningún caso se trata de resolver una problemática que tiene muchísimas manifestaciones diferentes, relacionadas con los múltiples contextos escolares existentes en el medio educativo. Se ha prescindido por completo de herramientas cuantitativas, tales como estadísticas, promedios o valoraciones matemáticas, por considerar que el tamaño de la experiencia no permite hablar de una muestra estadística representativa de dichas condiciones escolares. En todos los países, existe una amplia gama de colegios, escuelas e instituciones educativas que van desde los colegios privados, los colegios religiosos o confesionales, las instituciones de educación pública y en algunos países como Colombia, éstas se encuentran relacionadas con los estratos sociales.

Actualmente, en todos ellos, el fenómeno de la comunicación móvil causa alguna clase de impacto, sin embargo, las condiciones particulares de cada tipo de colegios o instituciones, hace que el fenómeno presente muchas manifestaciones diferentes, lo que determina que propuestas investigativas de amplio alcance, que quieran arrojar datos estadísticos sobre esta problemática, deban diseñar muestras representativas de estas múltiples condiciones escolares.

Los jóvenes del colegio Colombo Francés de Medellín, como casi todos los jóvenes en el mundo actual, se sienten altamente atraídos por los dispositivos tecnológicos de comunicación, por las cámaras fotográficas y de video y por todo tipo de tecnología digital. Como el poder adquisitivo de las familias que conforman el colegio se sitúa entre la clase social media y la clase social con alto poder adquisitivo, muchos de los niños y jóvenes del Colombo Francés poseen dichos dispositivos móviles²⁷⁰, ya sea teléfonos celulares de alta gama (smartphones), cámaras fotográficas y de video digitales, o reproductores de multimedia y pequeños ordenadores portátiles tipo notebook.

²⁷⁰ En un pequeño sondeo realizado entre los estudiantes de la muestra, grados 6° a 11°, se pudo constatar que entre unos 150 estudiantes que la conformaban, había más o menos unos 100 Smartphone



Cuando a los estudiantes del colegio se les hablo del proyecto, la reacción inicial fue positiva, si bien presento algún nivel de escepticismo, que se considera normal, si se tomo en cuenta que a los estudiantes durante un buen período de tiempo se les reprimió el uso de estos dispositivos. El asunto resultó un poco divertido, pues es como si hubieran pensado, “de que se tratara el truco del colegio esta vez”, sin embargo, una vez se superó la sorpresa inicial, los estudiantes que se comprometieron a participar del proyecto lo hicieron de manera positiva, alegre e incluso encantados de poder mostrar sus habilidades en el uso y manejo de la comunicación en movilidad.

No debería sorprender, por tanto, el alto nivel de alfabetización audiovisual que ya poseen los jóvenes y que pudieron demostrar durante el proceso realizado, pues pertenecen a una generación, altamente mediatizada, que creció en medio de las pantallas (ordenador, televisor, cinema y dispositivos móviles) y que demuestra por tanto muchas competencias en el uso de las herramientas de comunicación y que de hecho, de forma empírica y espontánea, ya lo hace, a la manera en que Manuel Castells llama procesos autocomunicativos.

Aquí vale la pena retomar la idea que resaltamos en el apartado del lenguaje audiovisual como punto de referencia, tomada del trabajo de Robert Stam, Robert Borgoyne y Sandy Flitterman, en donde analizaban algunas ideas de Cristian Metz y en la cual se preguntaba si ¿será posible pensar en una sociedad en donde todos los individuos dominen el código de la realización audiovisual? En otras palabras, hoy es posible afirmar que la sociedad se encuentra alfabetizada, audiovisualmente hablando, es decir, la gran mayoría de los integrantes de las sociedades actuales entienden, dominan, decodifican sin ninguna dificultad el lenguaje audiovisual y sus códigos. Por ejemplo, es posible ver en los juegos infantiles, cómo los niños usan metáforas del cine, por ejemplo, la de “caer en cámara lenta”, para incorporarlas a sus historias infantiles, lo que demuestra que no solo comprenden el código, sino que también pueden construir con él significado y transmitir ideas. Pero la pregunta va mas allá, ¿puede la cultura y la sociedad actual dar el paso siguiente en el uso de dicho lenguaje? Es decir, ¿puede la gente que no se ha preparado para la realización audiovisual dominar y entender la



mecánica, el código y los procesos semióticos y simbólicos para producir contenido audiovisual?

La respuesta a este interrogante es muy compleja, sin embargo, encontrar entre los estudiantes del colegio competencias tan desarrolladas para la construcción del mensaje audiovisual, puede dar indicios positivos que nos permita pensar que actualmente los públicos y los usuarios se encuentran muy cerca del manejo y dominio de dichos códigos, al menos entre las generaciones más jóvenes, aquellos que han sido llamados los nativos digitales. Una respuesta un poco más aventurada podrá intentarse más adelante al avanzar este análisis.

Para intentar demostrar estas afirmaciones que hacemos y avanzar en el análisis de la experiencia realizada en el colegio, tomaremos algunas de las producciones audiovisuales del estudio de caso y los analizaremos detalladamente. Tomaremos uno o dos objetos audiovisuales de cada uno de los grupos constituidos así:

Grupo de trabajo Grado 11. “Metrópolis Video Jeune” reportajes de ciudad. Reportajes de Juventud. El sentido conceptual de este trabajo, realizado con los estudiantes del último año escolar, prestos a pasar a la Universidad, es la conexión conceptual con la ciudad de Medellín y el Área Metropolitana del Valle del Aburrá, conformada por 9 municipios y varios corregimientos, segunda concentración urbana de Colombia con cerca de 5 millones de habitantes. A través de indagaciones e investigaciones, que durante todo el año realizaron los estudiantes, se busca que conozcan su ciudad, las problemáticas que tiene, los conflictos que vive como urbe moderna y los posibles puntos de vista desde donde puedan abordarse dichas problemáticas. Se busca que el trabajo final de este proyecto escolar sea un reportaje en video sobre uno de los temas o problemáticas abordadas durante el análisis realizado a lo largo del año.

El grupo escolar de este año 2011-2012 eligió varios temas relacionados con las problemáticas de ciudad y el transcurrir de la cultura y la sociedad: “El rebusque”, nombre con el que se designa al empleo informal, generalmente algún tipo de comercio



o venta callejera realizado de manera informal y a veces ilegal en aceras y calles de la ciudad; El alquiler de vientres, como una práctica en crecimiento que permite que parejas que no pueden concebir hijos, alquilen los servicios de una joven para que lleve a término el embarazo, ¿explotación, negocio o recurso lícito para tener hijos?; La hechicería, la brujería y el esoterismo en la ciudad, como un tipo de práctica culturalmente muy común, sobre todo para los temas relacionados con los aspectos sentimentales de las personas; “Ojo por ojo” una historia de ficción que narra cómo es el camino para llegar a la cárcel; finalmente Downhill, algo que es más que un deporte extremo. Para el estudio de caso se eligió el trabajo sobre el rebusque, por ser una problemática interesante que ocurre hoy en cientos de ciudades y países del mundo.

Grupo de trabajo del Comité Ambiental. Constituido para trabajar todos los temas ambientales que tienen que ver con el bienestar del medio ambiente y de las personas que habitan el colegio. Son problemas del comité ambiental las basuras, el uso del agua, el aire, el ruido ambiental, la alimentación de todos en el colegio, la protección de la fauna y la flora y otros asuntos de este orden. Pero sobre todo, en una institución escolar, la principal tarea del comité ambiental es la misma educación en este tema, pues se trata de formar conciencia en los jóvenes educandos, para que puedan actuar y pensar en el planeta y en el medio ambiente, para que su protección sea un asunto de todos los días y en todos los lugares donde se encuentre un estudiante colombiano.

Uno de los temas más importantes abordados por este grupo este año es la protección y buen uso del agua y el objetivo por el cual trabajo en relación con este tema es su buen uso y cuidado en el entorno escolar. Buscar que no se desperdicie agua y que se tenga conciencia de que es el más preciado de todos los recursos. Para llevar a la reflexión a todos los integrantes del colegio sobre el uso del agua, los estudiantes del comité ambiental abordaron la realización de un video sobre su desperdicio, que se publico en Con.Ver.Gente. También abordaron la realización de otro sobre el consumismo, sobre todo en relación con los dispositivos móviles.

Grupo de trabajo de 9° grado. Del trabajo de este grupo se abordan dos ejercicios: una tarea escolar sobre el libro “Tartuffo” de Moliere para la materia Español y Literatura y



“Pupilos y Padrinos”, reportaje del “videoblog la Maison du Soleil” periódico escolar de los jóvenes del colegio.

La tarea escolar sobre el libro Tartuffe de Moliere aborda el tema de la hipocresía como un comportamiento en sociedad y los efectos que tiene en la vida de las personas que resultan afectadas por éste. Los estudiantes abordaron su trabajo a partir de dos estrategias. En primera instancia trabajaron una escena del libro e hicieron con ella una puesta en escena, adaptando los personajes a la época actual y representando la situación como una escena de la vida moderna. En segunda instancia, trabajaron el tema como un reportaje periodístico que indagó en estudiantes, profesores y personas del colegio el tema de la hipocresía.

Para el Videoblog La Maison du Soleil, periódico escolar, los estudiantes de 9° grado trabajaron el tema de “Pupilos y Padrinos”, como reportaje en video de uno de los programas formativos del colegio, y lo que este representa para la comunidad del Colombo Francés. Dicho programa consiste en la “adopción” por parte de un estudiante avanzado, de otro estudiante pequeño, de los nuevos del colegio, niño por el que el joven mayor debe responder, a quien debe ayudar en su adaptación al colegio y en su trabajo escolar. Esto forma lazos de unión inter-generacional y crea comunidad.

Descripción de las Piezas Audiovisuales usadas en el estudio de caso

Objeto audiovisual N° 1: “EL REBUSQUE”

Realización: Estudiantes Grado 11

Duración: 6 minutos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://youtu.be/xGXifvt4klw>



El Rebusque es un producto documental que ha sido realizado con dispositivos móviles, cámaras de video aficionado y cámaras fotográficas con posibilidad de grabación de video, en clave de reportaje documental, cuyo argumento cuenta la historia de un hombre de extracción social baja, que se ha dedicado al trabajo de mimo callejero en las calles del centro de la ciudad de Medellín. El grupo de trabajo buscó personificar en éste mimo, la problemática del desempleo o del empleo informal, que en Colombia se le conoce como rebusque.

Este pequeño ejercicio audiovisual, encaja bien en el género documental o reportaje documental. Esta realizado de acuerdo con el manual que se le entregó a los jóvenes estudiantes, pues usa solamente un par de planos generales no muy abiertos, planos americanos y primeros planos, mezclándolos de manera adecuada para narrar la historia que querían contar sobre el mimo callejero. Al final, como una manera de relacionar la historia con el tema de la investigación, el video se convierte en una sucesión de imágenes fotográficas de personas en sus trabajos o empleos informales mientras escuchamos una canción del grupo Calle 13 muy alusiva al tema.

Desde el punto de vista narrativo la historia es consistente, porque ha sido abordada contando un día en la vida del mimo, desde que sale de casa en la mañana, lleva su hija al colegio y se va a las calles a “rebuscarse”. Hay voz en off del mimo y también testimonios directos y la narración fluye de manera sencilla y directa. Como pieza audiovisual cumple con el objetivo planteado en la investigación académica que los estudiantes venían desarrollando en el proyecto Metrópolis Video Jeune, que es mostrar de forma directa el problema del desempleo y el subempleo.

Objeto Audiovisual Nº 2: “CUIDAR EL AGUA”

Realización: Estudiantes del Comité Ambiental

Duración: 2 Minutos 17 Segundos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=hiHk1bfVM1c>



Cuidar el agua es una pieza audiovisual realizada con cámara fotográfica grabando en modo video. Realizado por el comité ambiental, está hecho como una pieza conceptual que no encaja dentro de ningún concepto de género audiovisual, pues lo que se buscaba con ella era la representación audiovisual de una sencilla idea: de gota en gota se puede desperdiciar una gran cantidad de agua. A veces, cuando vemos gotear una canilla o llave del agua, no tenemos la dimensión real de cuanta cantidad de agua puede desperdiciarse.

Este trabajo solo utiliza primeros planos, sin ningún movimiento y sin ninguna clase de transiciones, pues el eje conductor de la idea audiovisual es el sonido, que reproduce de manera exagerada, el ruido producido por el golpe de las gotas al caer, en algún momento de forma desesperante, como queriendo transmitir la sensación de que gota a gota se escapa algo vital para la vida. No hay ninguna voz, ninguna música que acompañe la imagen, solo el sonido de las gotas y una reflexión al final que nos hace pensar que una sola llave dejando caer una gota por segundo puede desperdiciar varios galones de agua al día. Si sumamos muchas llaves, la cosa toma proporciones increíbles.

Este es un tipo de trabajo audiovisual que tiene muchas aplicaciones en el entorno educativo, pues como propuesta audiovisual conceptual, se presta muy bien para la reflexión y el análisis de una idea.

Objeto Audiovisual N° 3: "CONSUMISMO"

Realización: Estudiantes del Comité Ambiental

Duración: 1 minuto 47 segundos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=x5safFBVQXY>

Esta pieza audiovisual también ha sido realizada por el comité ambiental, con el objetivo de analizar y trabajar alrededor de la idea del consumo innecesario en el que la juventud se enfrasca actualmente, sobre todo en lo que se trata de los objetos tecnológicos. La idea central del trabajo es como a los seres humanos nos cuesta



aceptar que otros tengan lo mismo que nosotros y se genera la competencia por poseer aquello que otros no pueden alcanzar como medio para diferenciarnos.

La realización audiovisual es una corta puesta en escena que representa la molestia de un estudiante que posee un moderno Smartphone, ante el hecho de descubrir que un chico del mismo colegio posee también dicho dispositivo, lo cual genera en el la necesidad de comprar el último y costoso modelo que otros no poseen. Los estudiantes del comité ambiental buscan que los estudiantes del colegio analicen si la carrera consumista realmente nos resuelve algo.

Aunque esta pieza audiovisual tiene algunas dificultades en su realización, y la puesta en escena es algo improvisada, aun así transmite bien la idea y puede invitar a la reflexión, ya que el tiempo de duración es muy corto, por lo que casi no da tiempo a desertar antes de concluir su visionado.

Objeto Audiovisual Nº 4: “TE TIENES QUE CASAR”

Realización: Estudiantes de 9º grado

Duración primera parte: 3 minutos 25 Segundos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=PeHV-eJZWXE>

Duración segunda parte: 9 minutos 54 segundos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://youtu.be/Bwfyg2mTFOW>

Estas dos piezas audiovisuales fueron realizadas por un pequeño grupo de 7 estudiantes de 9º grado, tratando el tema de la hipocresía, uno de los principales conceptos desarrollados al interior de la obra del dramaturgo y escritor francés Moliere. Específicamente en la obra de teatro Tartufo, este dramaturgo francés aborda el tema de la hipocresía y la apariencia social, criticando a aquellos que buscan el ascenso en la escala social a toda costa, incluso en el sacrificio de sus propios intereses. A partir de la



lectura de esta obra en la materia Español y Literatura, el grupo adapta una escena y la representa enmarcada en la realidad del mundo actual, en el cual, aun subsiste la hipocresía y los defectos sociales que Moliere cuestionaba.

La realización audiovisual de la primera parte, es una puesta en escena, montada en 3 actos que representa la idea del matrimonio por conveniencia, como un acto hipócrita para mantener las apariencias sociales. Actuada por los propios estudiantes, con la colaboración del autor de esta tesis en los conceptos de realización y en la actuación del papel del padre. Posteriormente, montada y postproducida por los propios estudiantes.

Con una duración de 3 minutos y 25 segundos, transmite claramente la idea y causa hilaridad a quienes la han visto en el entorno del colegio, lo que hace suponer que transmite bien la idea que quieren desarrollar los estudiantes.

La realización audiovisual de la segunda parte, es un vox pop con carácter de reportaje, en el cual los estudiantes exploran las ideas que los integrantes de la comunidad escolar tienen acerca de la hipocresía. Si bien el montaje de este trabajo tiene cerca de 10 minutos, lo cual lo hace un poco extenso, refleja una indagación amplia entre la comunidad escolar, del fenómeno de la hipocresía y de lo que piensan sus integrantes acerca de ello.

Objeto Audiovisual N° 5: “PADRINOS Y PUPILOS”

Realización: Estudiantes de 9º grado

Duración: 8 minutos 15 segundos

Este video puede ser observado en el siguiente vínculo del canal Maisondusolei en Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=RjpKMXdpUxY>

Pupilos y padrinos es una pieza audiovisual que en clave de reportaje documental cuenta en imágenes y en la voz de quienes son sus protagonistas, la manera como el colegio vive una de sus instituciones más particulares. Un padrino es un estudiante de un grado avanzado y un pupilo, es como su ahijado, su protegido, aquel chiquitín por el que tiene



que responder y a quien tiene que cuidar. De esta manera, el colegio construye la comunidad escolar, tendiendo lazos entre las generaciones y creando amistad, solidaridad, cariño y sentido de pertenencia.

La realización audiovisual, que busca además contribuir al videoblog periódico del colegio, tiene una parte inicial en donde la imagen de jóvenes de ambas generaciones compartiendo, asociada a una canción del cantautor cubano Silvio Rodríguez, llevan el mensaje sobre lo que este proyecto es para el colegio. Poco a poco se mezclan testimonios y entrevistas para narrar la experiencia que se vive en padrinos y pupilos.

Evaluación del Proceso con docentes y estudiantes

Como ya se planteó anteriormente, el proceso evaluativo realizado en este estudio de caso, es de carácter cualitativo, razón por la cual, se ha utilizado como herramienta la entrevista estructurada, aplicada a los integrantes de los grupos participantes en el proceso. Para este ejercicio, se diseñó una entrevista dirigida a los docentes y directivos académicos y otra para los estudiantes. Se presenta inicialmente el resultado de la aplicación de estas entrevistas al grupo de docentes y posteriormente al grupo de estudiantes.

Los docentes entrevistados fueron: el coordinador académico del colegio, quien a su vez es el coordinador del Comité ambiental; el docente coordinador del grado 11, quien tiene a su cargo el proyecto “Metrópolis Video Jeune”; y el docente coordinador del grado 9º, profesor de la materia español y literatura y coordinador del Videoblog, periódico escolar. Se presenta a continuación una síntesis de la evaluación que esos docentes hicieron del proceso de incorporación de los dispositivos móviles a los procesos didácticos y pedagógicos ya descritos.

Se tocaron dos temas en estas entrevistas, el primero fueron las características de los nuevos medios y de las tecnologías de información y comunicación y el segundo los diferentes aspectos relacionados con la pedagogía, la didáctica y los nuevos medios. Un






primer interrogante que se realizó a los docentes fue si ellos consideraban que los nuevos medios digitales eran realmente convergentes, a lo cual surgieron ideas como las siguientes: *“a través de este proyecto, nos hemos podido dar cuenta de que muchos de los conceptos que uno tiene son anacrónicos, por ejemplo el de teléfono celular, un objeto usado para llamar a otros, en cambio sustituirlo por el concepto de dispositivo móvil, un objeto con muchos usos y aplicaciones nos ha cambiado la mirada y el abordaje que hacemos a dichos objetos”* o como lo expresaba otro docente *“hay caminos convergentes, hay cruces y encuentros, sobre todo en el uso que se hace de esos objetos, por ejemplo en el aula, si bien existe una normatividad de no uso de los dispositivos, uno tiene que negociar con ellos ese uso, porque por ejemplo, hoy uno pone en el tablero una instrucción o una información y ellos ya no usan el cuaderno para copiarla, sacan el dispositivo y le toman una foto, lo cual permite ganar tiempo y hacerlo más eficiente”* o también, otra forma de decirlo podría ser que: *“si son convergentes porque permiten el encuentro de múltiples formas de vivir la realidad y porque permiten el encuentro de las dos escuelas paralelas, de los dos procesos de construcción de subjetividad en el joven: el proyecto pedagógico y la influencia en la identidad y en la cultura de los medios de comunicación”*.²⁷¹

Como es posible deducir de estas opiniones, a pesar de las muchas formas de entender la convergencia de los medios y de la ambigüedad que a veces genera el término, en general la gran mayoría de personas pueden definir de alguna manera lo que es este fenómeno actual de los medios. Resulta muy interesante la mirada de los docentes sobre este tema, pues comprenden cómo pueden confluir actividades diversas en los proyectos pedagógicos y de esta manera incorporar a la formación de los niños y jóvenes, prácticas y usos que no se consideran ortodoxamente didácticos. Es la creatividad de los docentes la que tendrá que aprovechar la condición convergente de los medios y de sus prácticas, la capacidad que reconocen de procesar, editar, combinar y recrear los objetos culturales y aplicarlos a su proceso.

²⁷¹ Todos los textos en cursiva de este apartado son ideas (algunas textuales, otras no) expresadas por los docentes Carlos Arango y Juan Camilo Arias y el Coordinador Académico, Luis Guillermo Escobar del Colegio Colombo Francés, durante la entrevista de evaluación del estudio de caso.



Hemos preguntado a los docentes si consideran que los medios digitales son realmente interactivos y que piensan de la interactividad que se genera con ellos. Algunos piensan que la escuela, todavía está lejos de entender y dimensionar la interactividad que puede haber, potencialmente aplicable, a la didáctica y la pedagogía, por lo cual valoran iniciativas como la de este proyecto para entender y pensar el tema al interior del proceso pedagógico, sin embargo, decía el coordinador académico, *“en el colegio creemos que hay que juntar la vida con la academia para aprender viviendo y parece que lo interactivo es potencialmente bueno para lograrlo”*. Sin embargo para otros está claro que si bien estos nuevos medios permiten que se dé la interactividad, esto no siempre ocurre, a veces más bien ocurre lo contrario, como nos decía el profesor de español y literatura, porque en los medios *“hay un discurso subyacente inspirado en las lógicas del mercado que apunta a la homogenización y la estandarización moral y cultural que impiden una verdadera interactividad”*. Otra cosa que parece ser clara en la ocurrencia de este fenómeno, es que la interactividad “horizontal” o sea entre los pares, es mucho mayor que la interactividad que se genera entre los docentes y sus estudiantes o entre la institución y sus estudiantes. La interactividad que podríamos llamar vertical es mucho más precaria que la interacción horizontal.

A pesar de las dudas o de las limitaciones que se expusieron, queda claro entre los docentes que se valora la condición interactiva de estos medios, pero que no se da por sentada, hay que construirla, caracterizarla y plasmarla en el uso de dichos medios para que tenga sentido y aporte al proceso pedagógico.

¿Son instantáneos estos medios? ¿Favorecen la rapidez y la inmediatez? ¿Es bueno esto para la escuela? Este es uno de los interrogantes que más inquietud generó entre los docentes, pues si bien no cabe duda que si la favorecen, queda mucho tema por analizar en relación con el impacto de lo inmediato en la educación y con los beneficios que pueda tener para el proceso educativo, que en muchos casos es y debe ser, todo menos inmediato. A veces los procesos educativos toman tiempo, necesitan decantarse, reflexionarse, analizarse y la inmediatez no es la mejor manera. Adicionalmente, queda otra inquietud: ¿genera la inmediatez de los nuevos medios una ansiedad reiterada en el




comportamiento y un deseo de trasladar a otras instancias de la vida, esa misma inmediatez? Consideran los docentes en consecuencia que la inmediatez si bien es buena en ciertos aspectos, no es la más importante, ni la más deseable de las características de los nuevos medios en los procesos educativos.

En relación con el tema de las facilidades que ofrecen los medios móviles y digitales de manejar la imagen y el sonido, también se tiene la idea de que a pesar de esa facilidad, existen también dificultades por las características mismas de los dispositivos móviles y por las condiciones de peso y tamaño de la información relacionada con la imagen, lo que a veces hace difícil lo que parece fácil. *“Internet ha sido hasta ahora un espacio de inteligencia colectiva, esas facilidades de transmisión de las imágenes y sonidos se mantendrán en relación con la libertad de la que se disponga en internet. Si iniciativas como la ley S.O.P.A y otras que pretenden restringir y regular internet prosperan, esa facilidad puede llegar a su fin”*

Se dice en los entornos educativos, que los medios digitales afectan más a los procesos que a los productos en sí mismos, es decir que importan más los procedimientos que se usan para hacerlas, que el resultado final. Preguntamos a los docentes si lo creen así y más o menos en consenso opinan que en todo proceso educativo, dicho proceso es vital, pues a través suyo se produce el aprendizaje. Si bien el resultado final, o sea el producto tiene gran importancia, el proceso y su desarrollo tienen gran influencia en la formación. Definitivamente en los procesos pedagógicos y didácticos, hay que tener claro de qué manera el proceso contribuye a la formación y a la educación de los jóvenes, razón por la cual en relación con esos procesos a los que se hace referencia en los nuevos medios, hay que tener claro cuando son pertinentes y cuando no, cuando la transformación de los procesos de aprendizaje por parte de los medio no son pertinentes ni coherentes con los objetivos del aprendizaje y la formación.

Todos los docentes consideran que los nuevos medios digitales y en particular los medios móviles son innovadores en el entorno educativo, aportan elementos nuevos, permitiendo la creatividad y el desarrollo educativo, sin embargo, hay consenso en decir que no se puede exagerar el valor de dichas innovaciones, pues estas tienen un límite.



No se puede exagerar la forma en detrimento del contenido en el proceso educativo, porque de alguna manera, muchas de las innovaciones de los medios digitales y móviles, no son otra cosa que nuevas formas de hacer lo que ya se ha hecho con otros medios y con otros procedimientos. Buena parte de las innovaciones dependen además es de la actitud que tiene el educando y de la creatividad con que se usan y se aplican como herramientas en el proceso educativo.

Al interrogante que se desprende de la afirmación, de que los medios digitales y móviles penetran todos los aspectos de la vida moderna, algunos de los docentes manifiestan sus mayores reservas, pues lo consideran el aspecto peligroso y de difícil manejo de los dispositivos móviles. Han llegado a alterar la sexualidad y la psiquis humana, son hoy en día espacio para el delito o la literatura, el cine o el comercio, se han convertido en espacio para la lucha por el poder y la política *“penetran tanto en la vida de las personas, que penetran el silencio, la mente, la tranquilidad del espíritu”* sin embargo también se hace hincapié en el hecho de que se puede tener el control para “desconectarse”, pero esto requiere fuerza de voluntad, ética y superación del miedo a la individualidad. En ello radica el mayor reto de la educación hoy día, preparar al joven para usarlos y enfrentar todos estos aspectos. *“tener medios de comunicación no garantiza una libertad de expresión, no garantizan una libertad ni de formación ni de información, por eso hay que situarlos en la justa medida, porque aquello que los hace tan poderosos, los hace tan peligrosos”*

¿Son los nuevos códigos y lenguajes como el hipertexto, la hipermedia y la multimedia y los medios móviles aplicables a la educación? ¿De qué forma? Siempre que se toca el tema de la hipertextualidad y de la hipermedialidad, surgen los entusiastas y los escépticos; de la misma forma, algunos de los profesores del colegio creen que en estas nuevas formas de la comunicación hay un gran espacio para la educación y una herramienta invaluable para la didáctica. *“aplicables y magnificas siempre y cuando sean bien manejadas”, “Mucho, mucho, muy aplicables, porque si yo comparto un texto con links, yo me estoy ahorrando, economizando, materiales, tiempo y espacio. En un texto que me hable de un tema yo puedo hipervincular todos los temas que cada palabra*




me pueda generar con un solo clic. Se convierte en toda una biblioteca. No se ha vislumbrado toda la dimensión que eso puede tener. El universo del conocimiento en un clic.”

En relación con las funciones automatizadoras, tales como cortar, copiar, pegar y otras, que han sido fuertemente criticadas en el campo educativo, los docentes opinan que estas no son en sí mismas buenas o malas, “son” y es la aplicabilidad, el tipo de uso que se les dé, lo que determina el resultado de su impacto en los procesos educativos.

En relación con los aspectos pedagógicos y didácticos, el primer interrogante que se traslado a los docentes tiene que ver con la afirmación que algunos hacen de que a partir de los nuevos medios, el profesor puede ser substituido en parte o en todo el proceso pedagógico y didáctico.

“un profesor es un ser humano y eso, solo puede ser substituido, tal vez, por otro ser humano, por otro profesor, un asunto diferente es como hace ese ser humano para hacer su trabajo, que recursos utiliza, ahí sí puede haber substitutos”, “la presencia viva, el acto simultáneo en que están el docente y el estudiante, es un acto insustituible...no podría substituirse por la proyección de un docente hablándole a un auditorio, porque hay un asunto humano ahí que no lo trasciende ninguna máquina ”

Se hace claro a través de la postura de estos docentes, que cuando hablamos de tecnologías educativas, solo a mentes que no han reflexionado sobre la pedagogía y la educación, se les ocurre que se pueda substituir el factor humano en el proceso de formación de los jóvenes. Maestros y tecnologías educativas son aspectos complementarios, no excluyentes como algunos se empeñan en presentarlos; y como bien lo argumentaba uno de los docentes, una máquina no puede substituir la ternura del docente hacia el estudiante, o la firmeza de carácter para transmitir el ejemplo, o la mano tendida ante los problemas del estudiante. La tecnología en cambio, bien manejada y entendida con un enfoque didáctico correcto, es una herramienta excelente en manos de un buen maestro. *“si conocimiento y sabiduría sigue siendo diferente de información y de transmisión de un saber, yo creo que el maestro aun tiene un lugar en el proceso”.*



¿Cómo hacer que el uso de las tecnologías sea crítico y reflexivo? El primer aspecto que queda claro ante este interrogante, es que el primer paso para hacer un uso crítico y reflexivo de los nuevos medio digitales y en general de las tecnologías educativas, lo da el maestro otorgándoles un lugar correcto dentro del proceso. Para ello es importante que el maestro conozca la tecnología y conozca las posibilidades que ellas le brindan. Si el mismo maestro no tiene claro cómo usarlas, perderá la capacidad de generar en los estudiantes una postura crítica ante esos medios y tecnologías. A partir de que el maestro lo tiene claro, se trata de generar en los estudiantes ese mismo criterio para su uso, pues es a partir del criterio que se tiene para usarlas, que se puede generar un uso crítico de ellas. *“si un estudiante tiene capacidad de ver cuando un medio le potencia su libertad y cuando cercena dicha libertad, estamos formando un buen “usuario” y un buen “Lector” de dichos medios”* Es un problema de autonomía, saber, cuando un medio nos “entumece” y cuando nos potencia. Hay que generar autonomía intelectual. ¿Pueden los medios móviles y las tecnologías ayudar a generar dicha autonomía? Por si solos no, pero pueden convertirse en herramientas.

Esta reflexión anterior, no llevó a mirar el tema de las potencialidades y limitaciones que los docentes ven en las tecnologías educativas y en los medios móviles. Una de las mayores potencialidades que resaltaron fue el carácter informativo de los medios, su capacidad de almacenamiento de la información y su capacidad de proveerla con facilidad cuando se le necesita. Por el contrario, algunas de las principales limitaciones o defectos se relacionan con la incapacidad que los medios pueden generar en las personas para socializar, para compartir con otros, para las relaciones interpersonales. *“Uno de los mayores peligros es el autismo digital que se genera en el uso de los aparatos”*, opinaba uno de los profesores. Otro riesgo potencial y muy comprometedor de los nuevos medios es la fuerte tendencia que generan hacia la homogenización cultural y de pensamiento en el mundo moderno, atentando contra la diversidad cultural y la libertad de pensamiento.


¿Como lograr aprendizajes significativos? Si por aprendizaje significativo entendemos aquellas experiencias en donde el estudiante conecta el conocimiento que recibe con



sus vivencias personales, podemos entender, como lo plantean los docentes, que más allá de las tecnologías se encuentra el proceso educativo, mucho más complejo y mucho más amplio que el uso que pueda hacerse de ellas. Es por esto que, insistiendo en algunos conceptos que ya se han expresado, se piensa que la autonomía que pueda generarse, tanto en el docente como en el estudiante, para acercarse a las tecnologías y planear su uso y sus aplicaciones, son vitales a la hora de usarla; generar el criterio para saber cómo, cuando, donde y de qué manera las tecnologías son positivas y cuando no lo son, son el camino correcto para que se den los aprendizajes significativos.

Un asunto muy interesante que se desprende del uso de las nuevas tecnologías de comunicación y de los dispositivos móviles en el entorno escolar, es el hecho de que en muchísimas ocasiones, con los estudiantes los que tienen más dominio y control de dichos instrumentos. De alguna manera, son los estudiantes quienes en ese entorno pueden enseñar a los docentes su uso, los trucos y el dominio avanzado de estas tecnologías. Allí los roles de la escuela se invierten de manera muy significativa y eso puede ser muy bueno o muy negativo, depende de cómo lo asuma la pedagogía escolar, depende de cuales sean las orientaciones pedagógicas al respecto.

Si las orientaciones pedagógicas y didácticas al respecto se orientan a permitir ese cambio de roles, e incluso a estimularlo, el beneficio para la institucionalidad escolar puede ser muy positivo pues la motivación de los estudiantes aumenta significativamente, estimulando el uso positivo de la tecnología de forma integrada en el currículo escolar. Los docentes consultados al respecto creen que dicho cambio de roles es no solo posible, sino deseable. *“Desde mi punto de vista no puede haber un profesor que no se sepa asumir en todo momento como un buen estudiante”*. *“para ello es necesario que el docente tenga humildad y actitud investigadora que lo lleve a querer y a desear ese cambio de roles en la medida en que lo asume como estrategia pedagógica y como espacio para el desarrollo de nuevos conocimientos”* Para el colegio Colombo Francés el cambio de roles no es un asunto nuevo ni potenciado solo por las nuevas tecnologías, sino que es una práctica que se ha integrado durante muchos años a través



de las propuestas pedagógicas innovadoras que son el fundamento filosófico y pedagógico del colegio.

Esto nos lleva a una de las preguntas más importantes que se hicieron a los docentes: ¿Cómo cree que pueden convertirse los nuevos medios en objeto de estudio y reflexión con sus estudiantes? Porque si se trata de incorporar el uso de dispositivos móviles a los procesos pedagógicos y didácticos y enseñan en la escuela el uso de los medios de comunicación, necesariamente estos tienen que convertirse en un objeto de análisis y reflexión en el currículo escolar. En primera instancia los docentes reconocen que no tienen experiencia en el uso incorporado de los nuevos medios móviles, si bien a través del uso de las computadoras en la escuela y de los medios convencionales como la televisión, el cine y la radio, ya se han tenido experiencias previas. Pero esos otros medios no tienen ni la penetración, ni las herramientas con que cuentan los nuevos medios.

Por ello, de alguna manera, hay consenso en relación con la idea de que aprendemos de los medios usándolos y trabajando con ellos, experimentando y entendiendo cuáles son sus ventajas y limitaciones. Sin embargo, como ya se ha expresado anteriormente, los medios, como su nombre lo dice, son medios, no fines. Por tanto la reflexión que necesariamente surge con su uso, es la reflexión acerca de la sociedad y sus relaciones, las cuales se expresan a través de estos medios, relaciones de poder que se tramitan, de manera amplificada, a través de las tecnologías de comunicación, en un fluir incesante y acelerado que no deja margen al análisis y para el cual existe a veces muy poca reflexión. Lo que debe hacer la escuela con los medios es detenerse a pensarlos, es, fomentando el análisis de contenidos y el análisis de contextos. Los estudiantes deben entender que tras los medios existen grandes intereses, políticos, económicos, sociales, culturales, y que dichos intereses se trabajan a través de lo que uno de estos docentes llama de manera muy acertada *“la configuración de subjetividades y la construcción de imaginarios”*.

La incorporación de los medios móviles y los nuevos medios digitales como objeto de estudio en el currículo escolar, debe ser una estrategia combinada de uso y reflexión,




de construcción de contenidos y de análisis de muchos otros contenidos que nos llegan a través de ellos. El estudiante debe experimentar como puede influir en los demás a través de los contenidos que construye para entender cómo influyen en el los contenidos que consume.

¿Pueden por tanto convertirse los medios móviles en medios de comunicación escolar? *“sí, si se cambian los paradigmas existentes, si el maestro deja de ser el poseedor de la verdad para ser un orientador del proceso y un proveedor de información. Si se acepta que todos tienen algún tipo de información que interesa a todos”*. Los medios de comunicación pueden convertirse en “medios para la escuela” como espacios de experimentación para el desarrollo y la construcción de un lenguaje mediático por parte de los estudiantes y laboratorio para el desarrollo de contenidos, especialmente en formatos multimediáticos, literarios y experimentales. Para lograrlo, la administración escolar debe disponer de los recursos técnicos necesarios y los docentes deben incentivar a todos los educandos para que se atrevan a construir y desarrollar contenidos en estos medios escolares, exigir el desarrollo de tareas y actividades escolares usando los medios y a través de estas plataformas multimediáticas.

También, los directivos y administrativos del colegio, lo mismo que los docentes, reconocen el potencial que tienen los medios móviles para múltiples tareas relacionadas con la administración escolar y creen que el colegio deberá ir implementando posibilidades que permitan la entrega de informes, un servicio de mensajería, pago de matrículas, pensiones y otros, lo mismo que una comunicación entre estudiantes y profesores para asuntos de asesorías, evaluaciones y otras tareas de administración escolar. Estas son simplemente otras formas que adoptarían los medios móviles como medios de comunicación escolares.

Otro de los asuntos importantes tratado en la evaluación con los docentes, es la alteración profunda que causan los medios móviles en las dimensiones del espacio y el tiempo y los grandes impactos que esto tiene sobre todos los aspectos sociales, la



forma como esto altera las relaciones sociales, las normas de comportamiento, las normas de urbanidad y en general el contrato social existente.

En primera instancia aparece un asunto que al interior de la escuela es de gran relevancia, y es el hecho de que la inmediatez generada por los medios digitales y la red internet, ha alterado el concepto de proceso, ha alterado el tiempo de elaboración de las cosas y esto tiene un profundo impacto en el proceso educativo, pues los docentes creen que este sigue demandando un tiempo de elaboración que nada tiene que ver con la inmediatez de los nuevos medios. En otras palabras, los nuevos medios generan en los estudiantes la necesidad de que todo sea inmediato y en los procesos formativos de una persona, la inmediatez puede ser un factor negativo, pues la elaboración del pensamiento, de los conceptos, de las ideas y los procesos mentales no ocurren como surgidos de un chip de computadora, por el contrario requieren tiempo, proceso, evolución. En la educación hay un tiempo para la información, hay un tiempo para procesarla y hay un tiempo para evaluarla. La educación no puede ajustarse siempre a las velocidades de procesamiento de los medios, so pena de perder todo concepto de profundidad. No puede caer en el famoso contrasentido del mundo de la información que dice que “existe un mar de conocimiento, con un milímetro de profundidad.”

De todas formas el impacto en espacio y tiempo que han generado los nuevos medios ponen en contacto directo a los estudiantes con fenómenos como el de la globalidad y el de la interculturalidad que para colegios como el Colombo Francés, de carácter bilingüe, con intereses en la formación de jóvenes con sentido de universalidad, que se sientan ciudadanos del mundo y comprometidos con los problemas globales, el contacto ubicuo e inmediato que les permite con culturas remotos y con ciudadanos de todas partes, los lleva a poder tener de primera mano herramientas e información para la búsqueda de esos objetivos. *“La manera de morar el espacio y el tiempo se va modificando, hay que preparar a los estudiantes para que habiten coherentemente esos mundos paralelos y esos espacios sin tiempo que se crean”.*




En relación con todos esos imaginarios que se tiene acerca de las nuevas tecnologías, los docentes del colegio insisten en ver las características de los nuevos medios como cosas que pueden ser positivas o negativas, depende del uso que se les dé, depende de la orientación conceptual que las implemente. Por ejemplo, la independencia de tiempo y espacio es buena para ciertas cosas y negativa en otros entornos, como es el caso de muchas actividades y espacios donde se requiere la concentración de los individuos, y en los que aquellos habitan virtualmente otros lugares.

Opinan que algunos de los imaginarios más comunes de las nuevas tecnologías, son ciertos de una manera parcial, por ejemplo, cuando afirmamos que las nuevas tecnologías permiten el acceso de todos a la educación, podemos ver y que esto es parcialmente cierto, pues no todos tienen la capacidad económica de poseer los dispositivos y los accesos a las redes, para acceder a dicha educación.

Se dice que las nuevas tecnologías y los medios móviles tienen un gran potencial para la educación basada en tareas, lo cual es parcialmente cierto, pues esto depende notoriamente del tipo de implementación que se haga de las tecnologías, aplicándolas al proceso educativo. En ese mismo sentido, la afirmación de que las pedagogías constructivistas pueden tener en las nuevas tecnologías en los medios móviles la herramienta perfecta, puesto que, a pesar de que los procesos pedagógicos y didácticos de carácter constructivista dejan en manos del estudiante el ritmo y la evolución del trabajo, también es cierto que, ninguna pedagogía de este orden, desconoce el papel del maestro como guía y como orientador. Sin ésta el estudiante está perdido o requiere de una disciplina, de una concentración y de habilidades que la mayoría no posee.

Los jóvenes estudiantes con los cuales se desarrolló este estudio de caso, también fueron partícipes del proceso evaluativo, en el cual buscábamos conocer, aspectos relacionados con su experiencia, con el aprendizaje realizado a través de ella y con las posibilidades que vio en los medios móviles para sus trabajo escolar.

Inicialmente se pregunto a este grupo ¿cuáles cree que son las posibilidades que hay para aplicar los medios móviles a su trabajo académico? Como era de esperar, los estudiantes dan un gran valor a todos los objetos tecnológicos y creen que estos les



abren unas posibilidades muy amplias en términos comunicativos. Valoran en especial la posibilidad de compartir con los demás información, archivos e ideas en general, sobre todo porque para ellos el uso de las redes sociales, internet y todo lo que esto significa desde el punto de vista multimedial, está asociado con algo divertido, mientras que la clase tradicional, el tablero, la tiza y la exposición magistral es por definición algo aburrido. Además, resalta una de las chicas, *“aprendemos de tecnología, uno de los asuntos más importantes porque es el mundo en el que vivimos actualmente”*. Nos permite comunicarnos, transmitir nuestras ideas, y nos es útil para muchas actividades que realizamos no solo en el colegio, sino en nuestras vidas cotidianas.

¿Después de esta experiencia continuarías usando las tecnologías en tu trabajo escolar? Un sí rotundo nos dieron todos los estudiantes, un sí, sin más explicaciones, tanto que se les solicitó ampliar la respuesta. *“si me gustaría porque es una manera diferente de hacer las cosas”... “continuaría usando los medios móviles porque son una manera de aportarle a compañeros y profesores y sobre todo a los docente para mejorar su pedagogía”*. Lo que nos lleva a pensar que los estudiantes consideran que el uso de recursos educativos mejora su respuesta al trabajo de los docentes. Es tarea del docente identificar el uso correcto, pero indudablemente tendrá una mejor predisposición de parte de sus estudiantes.

¿Crees que los medios móviles pueden generar más integración escolar? O por el contrario se convierten en un problema en el salón de clase? En términos generales, los estudiantes piensan que todo depende de la actitud con la que el profesor asuma la presencia de los dispositivos móviles en la clase. La represión sobre estos objetos puede generar en los estudiantes un uso subrepticio, a escondidas, o a espaldas del profesor, lo que con mayor seguridad llevará a que se conviertan en un distractor y un problema en la clase. Los estudiantes piensan que antes que represión, es preferible que el docente llegue a buenos acuerdos y a normas concertadas sobre el uso de los dispositivos. Algunos de ellos piensan que estos pueden ser un factor de integración escolar y otros, por el contrario, piensan que no necesariamente estos generan dicha integración.



¿Y entonces, que desventajas le ven a los dispositivos móviles en el entorno de la clase? Existe también un consenso en relación con esta respuesta, pues todos los estudiantes coinciden en afirmar que en muchas ocasiones los dispositivos móviles se convierten en fuente de distracción, pues chatear y jugar con ellos es una tendencia muy fuerte entre los estudiantes. Nuevamente los estudiantes resaltan que la actitud del docente influye notoriamente en la configuración de las ventajas y las desventajas.

¿A partir de esta experiencia crees que puedes expresar ideas audiovisualmente? Todos los estudiantes declaran haber aprendido cosas muy interesantes durante el desarrollo de este taller del estudio de caso y les parece bastante interesante poder realizar actividades en donde el trabajo final tenga un formato audiovisual. En particular, destaca la idea expresada por algunos de ellos, en relación con que lo audiovisual estimula la creatividad y el reto, de convertir en imágenes y sonidos una idea inicial que han tenido, o un concepto que tienen que expresar. Resulta también bastante interesante, el hecho de que algunos estudiantes tienen noción del cambio que se ha operado en las estructuras cognitivas de la humanidad, cuando afirman que pertenecen a una generación que ya no *“es escrita y hablada personalmente, sino que es la de los medios audiovisuales”*. Esto nos muestra, que si bien los estudiantes no tienen por qué conocer las teorías existentes en este tema de las estructuras y modelos cognitivos, de forma intuitiva saben que hoy hay otras *“maneras de saber”*, además del libro y de la palabra escrita. Si trasladamos esto a la clase, tendríamos que decir que hoy ya no es la generación de la tiza y el pizarrón, tendríamos que decir que hoy existen otras maneras de presentar la información y el conocimiento en clase.

Ventajas

Con el objetivo de tener una mirada equitativa, solicitamos a los estudiantes hacer una ponderación sobre las ventajas y desventajas con la siguiente pregunta; ¿Los medios audiovisuales y móviles son buenos y malos o dicho de otra manera, tienen ventajas y desventajas. Puedes nómbrame las 3 principales ventajas y las 3 desventajas? Algunas de sus respuestas fueron las siguientes:



“Los medios móviles Han permitido que las personas se comuniquen de manera más fácil, más rápida y más interesante para muchas personas. Permiten ampliar nuestro conocimiento y aprender de los demás. Son herramientas que nos sirven para aplicar el conocimiento adquirido diariamente.”

“Nos permiten una gran facilidad para encontrar información y acceder a páginas y lugares donde encontramos información que necesitamos. Los medios audiovisuales permiten desarrollar la imaginación de una manera diferente, han sido muy interesantes para poder narrar y contar. Los libros también lo hacen de forma muy estimulante, pero una buena película...”

Desventajas.

“Los medios audiovisuales nos han consumido, han consumido a la humanidad pues muchas personas se cierran y solo usan esta forma de comunicación, la televisión, el cine y los teléfonos celulares y no consideran que haya otras formas que también aportan. Afectan a la juventud limitando a veces su imaginación y su capacidad de hacer otras cosas.”

“Los medios móviles son en general negocios muy productivos y nos quieren cobrar por todo, lo que a veces es muy negativo porque entramos en los círculos del consumismo, el derroche y el desperdicio. Nos hacen desear cosas que a veces no necesitamos.”

“La distracción que no permite que la gente lea o haga otras cosas porque se vuelven adictivos y olvidan la comunicación personal. Es usual hoy en día ver personas sentadas chateando con quien tienen al lado. Olvidan que conversar y compartir puede ser un placer y que no se necesitan aparatos para ello”

Finalmente, preguntamos a los estudiantes que aprendieron de esta experiencia.

Uno de los aspectos que más llama la atención es que consideran que aprendieron cosas sobre el lenguaje audiovisual, sin que nuestra intención haya sido la de “enseñarles a usar” dicho lenguaje. Más bien la intención del estudio de caso era la de observar hasta qué punto las personas hoy en día, a partir de su alfabetización



audiovisual, proveniente del uso permanente de las pantallas, de su calidad permanente de usuarios del mundo audiovisual, están en capacidad de usarlo para producir contenidos audiovisuales, para apropiarse de las herramientas de realización que nos ofrecen los dispositivos móviles y los nuevos medios digitales. En nuestra opinión, lo que ha sucedido es que estos chicos han hecho consiente lo que ya saben de forma inconsciente, a través de adquirir las categorías para poderlo nombrar y aplicar.

Otro asunto interesante es que los estudiantes, como era de esperarse, declararon que habían Aprendido que los procesos y actividades de aprendizaje se pueden realizar de formas alternativas, y que estas formas que resultan muy interesantes para los jóvenes a través de estos medios, se pueden compartir y difundir, lo que amplía el impacto y el resultado que se obtiene con ellas.

Otro aspecto que llama la atención es que se han hecho consientes de que los medios de comunicación en vez de ser una limitante al interior de la clase, se pueden convertir en herramientas muy efectivas para que puedan funcionar bien las cosas en el colegio. Eso depende, dicen ellos, de la actitud que tenga el docente hacia las tecnologías y de los acuerdos que se establezcan en la clase para su uso, porque a la vez reconocen que existen condiciones en que pueden ser un problema.

Medios Móviles y Objetos Audiovisuales en la Escuela.

Análisis final del Estudio de caso.

Para finalizar este análisis del estudio de caso, se presenta en este apartado la mirada, la evaluación y el análisis del investigador, sobre lo que pueden representar los medios móviles al interior de la escuela en los procesos pedagógicos y didácticos y sobre lo que puede significar para la transformación del lenguaje audiovisual su uso e implementación en la educación.



Se argumenta en este análisis dos tipos de razones: en primer lugar, están los argumentos pedagógicos y didácticos, muchos de los cuales han quedado claros en la evaluación realizada por docentes y estudiantes, por lo que en ese aspecto nos limitaremos a recapitularlos; y en segundo lugar, los argumentos que podríamos llamar audiovisuales, semiológicos y simbólicos. En otras palabras el abordaje desde la disciplina de la comunicación y en particular desde los conceptos que se han venido trabajando del lenguaje audiovisual.

Parece muy difícil poner hoy en duda, el valor y el peso que han adquirido y tienen los medios de comunicación en la institución escolar. Sean reconocidos o no, en su importancia pedagógica y didáctica, están ahí, son como una escuela paralela, porque se quiera o no, construyen, fomentan y proyectan, modelos de vida, imaginarios sociales, valores culturales, ideas políticas y muchos otros componentes de la cultura. Ya se ha expuesto en líneas anteriores, la escuela puede desconocerlos y negarlos incluso, pero su fuerza es tan poderosa, que adoptar esta actitud, solo redundaría en hacer cada vez más difícil la labor de la escuela.

Queda la otra opción, si están ahí y poseen tanta influencia, reconozcamos su presencia y eduquemos al joven y a la sociedad en general para que tenga una mirada crítica frente a su uso, para que pueda usar su fuerza en beneficio propio y tener un pensamiento crítico y pueda contraponerse a los intereses poco claros que a veces se ejercen a través de ellos.

Pudimos observar en el estudio de caso, que cuando se plantea en la institución escolar el uso de los nuevos medios digitales y en particular de los medios móviles, inmediatamente se siente una gran sensibilidad al tema, primero que todo porque la escuela no es ajena al fenómeno que recorre todas las demás instancias de la cultura y de la sociedad actuales y porque hoy los medios móviles se han convertido en un problema en las escuelas, en la medida en que ellas no saben qué hacer con estos, como manejar su presencia, como enfrentar el creciente uso que los estudiantes hacen de ellos. La mayoría de las escuelas recurre a su limitación, prohibición o represión,




cosa que indispone a los estudiantes, quienes de todas formas encuentran maneras subrepticias de usarlos a espaldas de los maestros y de la institución.

Resulta interesante entonces que la escuela se planteé la incorporación de dichos medios al proceso escolar con varios objetivos. En primera instancia para aprender, y para entender el fenómeno; en segunda instancia para poderse plantearse como enfrentarlo y como lograr que los medios se conviertan en herramientas y en aliados del proceso educativo y finalmente para generar a partir de esas experiencias, y de procesos investigativos con los medios de comunicación, un conocimiento que permita preparar a la gente para el uso de los medios de comunicación en sociedad a lo largo de sus vidas. Un conocimiento que probablemente no terminará de construirse, porque los medios mutan muy velozmente y porque la sociedad actual se encuentra en permanente transformación.

Pero la sensibilidad a este tema, presente en la escuela, no es homogénea, por el contrario, una es la sensibilidad proclive que muestran los alumnos, a veces sin criterio, y otra es la sensibilidad reservada que muestran directivos y docentes.

En el primer caso, los estudiantes, en su gran mayoría son nativos digitales, han vivido toda su vida inmersos en el entorno de los medios digitales, en cambio muchos de los maestros son, en el mejor de los casos, migrantes digitales (algunos ni siquiera lo han hecho). Los estudiantes manejan con mucha propiedad los dispositivos móviles de comunicación, en primera instancia muchos de ellos manejan con bastante propiedad los sistemas operativos y además son expertos usuarios del chat y del SMS, frecuentan cada día las redes sociales e interactúan en ellas, comparten objetos multimediales a través de los canales que les facilitan estos medios, ya sea a través de la red internet o las redes wi-fi o incluso los dispositivos bluetooth e infrarrojo. Por otro lado, son visitantes cotidianos de los repositorios de video (Youtube, Vimeo Otros) y consumidores de televisión, videojuegos y películas, ya sea en cine o en DVD.

Por tanto cuando se les propone el uso de los medios móviles, para expresarse usando el lenguaje audiovisual, para construir sus mensajes e incorporarlos a su trabajo escolar, eso no suena para ellos como una tarea imposible. No es una propuesta que



los asusta, por el contrario, su creciente alfabetización mediática y audiovisual los impulsa a intentarlo sin demasiada resistencia, pues por el contrario lo ven como una actividad divertida y como una manera dinámica e incluso juvenil de trabajar. Lo ven como una manera de alejarse de las convencionales pizarras y de los trabajos escritos que detestan con mucha vehemencia.

Desde un punto de vista pedagógico cabe una reflexión: si a los estudiantes les gusta realizar una actividad, ¿no es esto lo suficientemente positivo como para que no se discuta su valor pedagógico? Podríamos afirmar que si los estudiantes desean usar los medios para su trabajo y los encuentran divertidos, esto tiene ya su valor pedagógico y didáctico asegurado. Por tanto, no son los estudiantes quienes van a crear una barrera a la hora de incorporar los medios digitales a la institucionalidad de la escuela, aunque obviamente no son ellos quienes tienen la claridad para saber cuáles son los objetivos pedagógicos con que se deben incorporar.

Analicemos ahora un poco la situación de los docentes frente al mismo tema. Decíamos unas líneas atrás, que la mayoría de los docentes son migrantes digitales. Por ejemplo, en nuestro estudio de caso, cerca del 66% de los que participaron son personas con más de 50 años de edad, provenientes del sector docente, con una tradición relativamente limitada en el uso de tecnologías. Solo un 33% de los docentes son tan jóvenes como para calificarlos de nativos digitales (menos de 25 años) y considerar que su relación con la tecnología es más “natural”, pues crecieron con ella y forma parte de su entorno.

Aun así, ningún docente de la institución donde se realizó el estudio de caso, desconoció la importancia de la tecnología en el mundo actual, como tampoco el valor de su incorporación a los procesos pedagógicos y didácticos en el currículo. Sin embargo, de sus repuestas y análisis al tema, si bien en muchas cosas son acertadas, se puede deducir que no hay un norte, una dirección y unas políticas que permitan orientar el uso de los medios móviles en la escuela. En realidad la escuela no sabe qué hacer con ellos.



Probablemente a través de este pequeño estudio de caso tampoco pueda deducirse con claridad qué hacer con ellos, esto probablemente requiere de estudios muy amplios, interdisciplinarios y distribuidos a lo largo de muchas partes del mundo, para atreverse a plantear lo que ocurre con la escuela y la comunicación móvil. Pero intentaremos hacer una propuesta que sea un inicio, un primer paso, un experimento que abra expectativas inquietudes y propuestas sobre lo que debemos hacer en este sentido para capacitar y formar a los jóvenes en el uso de los dispositivos móviles, en la apropiación de las herramientas para usar el lenguaje audiovisual en la producción de sus propios mensajes, mejorando y cualificando el proceso educativo.

Actualmente se afirma por parte de muchos teóricos y en muchas partes del mundo, que la educación tiene que reconocer los nuevos lenguajes y los nuevos medios incluyendo su estudio en el currículo escolar.

“Ya hemos constatado que la respuesta a esta nueva sociedad de la información y a la problemática de las complejas relaciones de los niños y jóvenes con los medios de comunicación, consiste en la planificación y consolidación de una educación para el conocimiento de estos nuevos lenguajes en un contexto cada vez más mediático, desde una actitud investigadora y de reflexión”²⁷²

Por tanto, un primer paso que hay que dar, es reconocer la necesidad de iniciar con el diseño curricular, que incluya el estudio del tema de los nuevos medios digitales y de los medios móviles en el currículo escolar. Dicho estudio puede abordarse desde 3 enfoques diferentes, como lo propone Pérez Rodríguez en su libro *Los Nuevos Lenguajes de la comunicación*:

“como una asignatura independiente y en igualdad de condiciones a las demás asignaturas”... “como un contenido –conceptual, procedimental o actitudinal- dentro de los bloques de contenido de las áreas curriculares concretas”... o como “un tratamiento transversal que se justifica por la propia configuración y peculiaridad de los medios, ya que estos exceden las áreas disciplinares tradicionales, y, además, porque como hemos

²⁷² PEREZ RODRIGUEZ, Maria Amor. *Los Nuevos Lenguajes de la Comunicación. Enseñar y Aprender con los medios*. Ediciones Paidós Iberica S.A. Barcelona, 2004. ISBN 84-493-1570-0



expuesto en epígrafes anteriores, el nuevo contexto científico y social se caracteriza por el cruce de disciplinas”²⁷³

Los tres tipos de enfoque presentan ventajas y probablemente algunas desventajas. En el primer caso, el estudio de los medios como una materia aparte puede presentar el problema de su metodología, contrapuesta a muchas otras y con la dificultad de su amplitud disciplinar, pues los medios son muchos y abarcan diferencias tan grandes como la que puede haber entre la prensa y el cine o entre la televisión y la literatura o el teatro y los medios móviles. Puede convertirse por tanto en una materia complicada y extensa que se dificulta notoriamente en su estudio.

Estudiarlos como un contenido conceptual, procedimental o actitudinal dentro de los bloques de contenido de las demás materias puede convertir el tema en simplemente anecdótico y carente de profundidad y pierde por tanto el objetivo central de formar en los jóvenes estudiantes el espíritu crítico que es vital para entender y trabajar con los medios actualmente.

El tercer enfoque que presenta Pérez Rodríguez, nos plantea su estudio como un tema transversal a todas las áreas del currículo escolar y puede resultar, para nuestro punto de vista, más atinado que los otros dos, en la medida en que los mismos medios y la comunicación humana en la actualidad son transversales a toda la actividad humana. Hoy, ésta permea todas los ámbitos de la vida moderna, no en balde llamamos a esta época la sociedad de la información.

Basados en la información que hemos obtenido de este estudio de caso, se propone usar el siguiente modelo para introducir el estudio de los medios de comunicación al interior de la escuela, dándole sentido a su uso como herramienta pedagógica y preparando a los futuros ciudadanos para su uso consiente y crítico.

El estudio de los medios deberá presentar dos dimensiones y deberá iniciar desde los primeros años de la básica primaria. La primera dimensión es la de comprensión y

²⁷³ Ídem.



lectura crítica, y debe extenderse además durante todos los años escolares hasta la graduación de los jóvenes que van a llegar a la universidad. Esta dimensión comprende el conocimiento de lo que son los medios de comunicación en diversas facetas, el estudio del mensaje y de la información y la lectura crítica de los medios. El objetivo de esta dimensión es que los estudiantes aprendan a cuestionar e indagar a los medios, es decir que no supongan que todo lo que leen, escuchan o ven es cierto porque sí, sino, que por el contrario, se ponga en duda y se analicen los mensajes a la luz del criterio y los valores que se tienen para ver el mundo. Para poder analizar y leer los medios, el joven debe iniciarse en la comprensión de los diferentes códigos y lenguajes usados por los medios, tales como las formas de escritura, los elementos iconográficos, una teoría básica de la imagen, una teoría básica del sonido y conceptos de montaje y edición, que le permitan entender cómo se construyen los mensajes y las “realidades” que nos presentan los medios. Una conciencia así no se forma de un día para otro, razón por la cual se afirma, que esta dimensión debe atravesar todo el currículo de la escuela, desde los primeros años hasta la graduación. No sobra decir, que en los primeros años se dará un acercamiento a los medios, por ejemplo, el análisis de una película animada de Walt Disney para comenzar a comprender la diferencia entre fantasía y realidad, y que a medida que los estudiantes van creciendo el estudio de los medios gana en complejidad.

La segunda dimensión es la de la realización, construcción y emisión de mensajes a través de los medios escolares y de los medios de comunicación insertados en el currículo escolar. Esta dimensión iniciará más tarde que la otra, a partir del grado 6º y hasta el último grado escolar. El objetivo es relacionar al estudiante con la producción de contenidos y con la realización de mensajes, prepararle para que pueda ser un interlocutor, para que pueda entender la dinámica de funcionamiento de los medios, y para que mejore aun más las competencias adquiridas en la otra dimensión. En esta dimensión, se trata de que use los códigos, lenguajes, elementos iconográficos, el manejo de la imagen, que ha ido aprendiendo de su lectura de los medios, para construir sus propios mensajes.



Los medios que tradicionalmente ha usado la pedagogía y la didáctica en la escuela son: el libro, la escritura, la literatura la prensa y en mucho menor medida el cine y la televisión. Actualmente han hecho aparición los medios digitales y con ellos el fenómeno de la convergencia mediática. Creemos que los medios, a partir de este encuentro convergente, han transmutado y cambiado sus vehículos y su apariencia, por esto es que, los viejos medios siguen ahí, con nuevas formas, tales como el libro electrónico o e-book, la prensa que hoy en día toma muchas formas en internet y el cine que sigue tan vigente como antaño. Pero otras nuevas formas han aparecido, por lo que se propone el siguiente módulo mediático para funcionar en la escuela, abarcando de alguna manera los medios tradicionales y los nuevos medios.

Es muy importante también, para este diseño mediático, tener en cuenta que vivimos la época del “pensamiento visual” de la “imagen interfaz” y del conocimiento en red, lo que nos lleva a un mundo mediático esencialmente audiovisual. Por esto, la base de todos los medios que se van a trabajar es Internet, en su calidad de espacio de convergencia, gran base de datos, biblioteca virtual y red de comunicación interpersonal e interactiva.

El cine es el medio básico para la dimensión de comprensión y lectura crítica, pues a través del aprendizaje de su visionado e interpretación, se pueden sentar las bases que permitan formar espectadores atentos y críticos. Es un medio que permite también el establecimiento y la formación de valores éticos, estéticos y culturales en los niños y jóvenes. A medida que se avanza en los años escolares, la literatura en internet, el periodismo, los blogs, la televisión y otros medios deben ser incorporados al estudio en esta dimensión.

Los Medios móviles, los nuevos medios digitales y la red internet son el eje de la dimensión de la realización, construcción y emisión de mensajes. Todos ellos tienen y han sido diseñados con herramientas que permiten el desarrollo y la realización de mensajes auditivos, visuales, de texto, audiovisuales y multimediales. Durante los últimos 6 años del ciclo escolar, los estudiantes deben aprender a usar estas herramientas para estructurar mensajes, narrar historias, argumentar



audiovisualmente sus ideas y estar en capacidad de emitirlos, a través de los medios móviles, las redes informáticas y otros medios de difusión.

Las funciones de la primera dimensión son de carácter formativo. Debe brindar al estudiante las bases necesarias para comprender los mensajes de los medios, las estructuras semióticas y simbólicas, la estética, los conceptos artísticos, informativos y de entretenimiento que teóricamente son funciones de los medios. También debe el estudiante comprender el carácter industrial, empresarial, económico, social y político de los medios de comunicación, entendiendo todo el entramado que existe tras de ellos. Al final de los años escolares, el estudiante debe tener, al menos de forma básica, criterios para entender cómo, a pesar de todos los intereses económicos, sociales y políticos que existen en los medios, también existe el arte, la belleza, lo sublime, las historia que representan los valores y la cultura. Debe tener la capacidad de dilucidar cuando y de qué forma tratan de manipularlo, debe poder apreciar la belleza y separar los intereses de un mensaje con el que no está de acuerdo, pero al que reconoce un trabajo estético y simbólico valioso. Sabemos que el aprendizaje de todos estos aspectos no es fácil y puede tomar toda la vida de una persona, pero si la escuela, de forma sistemática, juiciosa, se plantea la construcción transversal de estos temas en el currículo, hay esperanzas de que los jóvenes salgan con algún nivel de preparación para enfrentar y usar los medios de forma autónoma y proactiva.

El concepto de transversalidad es muy importante, esto quiere decir que los medios, su análisis, reflexión y aprendizaje se constituyen en herramienta permanente al interior de las demás áreas. Pero no solo en herramienta, también en tema de dicha discusión, investigación y análisis. Los medios en esta dimensión tienen que ser herramienta y tema al mismo tiempo.

Las funciones de la segunda dimensión son de carácter pragmático. Se trata de que el estudiante comience a usar los criterios, valores, y capacidades adquiridas para la lectura de los medios y los transforme en habilidades para la narración, la construcción de mensajes y para plasmar sus ideas en diferentes lenguajes. Es muy importante que el joven genere la capacidad de analizar su audiencia y los destinatarios de sus



mensajes y a partir de esto, que sea capaz de elegir los medios más adecuados para enviar dichos mensajes. Los medios de comunicación, permiten al docente trabajar dimensiones de la formación que siempre se ha considerado que forman un carácter equilibrado, como son la razón, la estética, la emocionalidad o el arte. El desarrollo de una pequeña película o de un documental escolar puede permitir a los estudiantes la elaboración de todos estos conceptos.

A partir de estas ideas que constituyen este esquema de modelo para la educación en medios, analizaremos cual es el papel de los nuevos medios digitales y de los medios móviles en el currículo escolar, y en particular en el desarrollo de lo que hemos llamado la dimensión de realización, construcción y emisión de mensajes.

Los medios cumplen muchas funciones al interior de la escuela y al interior del currículo. Todas son funciones pedagógicas y didácticas, pero en ámbitos diferentes del acontecer escolar. Un colegio tiene actividades académicas, pero también tiene otro tipo de actividades como las culturales, sociales o deportivas, que complementan la actividad meramente académica. Todas son formativas, pero algunas son académicas curriculares y otras son extracurriculares.

Los medios de comunicación en una escuela o colegio, deberán entonces cumplir funciones formativas, informativas, comunicativas, culturales, artísticas y estéticas. En otras palabras, los medios deberán servir para el trabajo académico, que va desde la presentación en formatos web, audiovisuales, o multimediales de trabajos o contenidos académicos, hasta la narración o presentación de ideas; deben servir también como espacios informativos, generando actividades tales como el periodismo escolar, donde los estudiantes tienen la oportunidad de informar, debatir, o intercambiar ideas; también tienen la función de comunicar, generando canales a través de los cuales las personas se informen del acontecer diario, de las actividades y tareas que deben realizar, interactúen, desarrollen actividades culturales, musicales o artísticas, en donde construir comunidad.



A partir de estas funciones que, al menos de forma teórica, deben cumplir los Medios de comunicación en el proceso pedagógico y didáctico de la escuela, analizaremos las Funciones del audiovisual en el proceso pedagógico, tema central del estudio de caso y de la hipótesis de esta tesis doctoral.

Sobra repetir la importancia de los objetos audiovisuales y multimediales en esta era del pensamiento complejo, del conocimiento interfaz y del pensamiento visual, ya sostenido y argumentado por varios autores. Por tanto, partiendo de que esos presupuestos se sustentan en argumentos que cada vez parecen más indiscutibles, intentaremos argumentar cual es la importancia y el papel que pueden cumplir en el currículo escolar y en la formación de los jóvenes actualmente.

Durante el desarrollo de este estudio de caso, en donde hemos propuesto a los estudiantes trabajar con las realizaciones audiovisuales aplicadas a diversas situaciones y necesidades escolares, hemos podido observar que tienen una capacidad casi innata para expresarse a través de formas audiovisuales en conexión con modelos cinematográficos, televisivos y multimediales. La expresión con lenguajes basados en la interfaz de la computadora es para ellos completamente natural, pues tienen un fácil dominio de todo objeto mediático que responda a la lógica computacional. Descubren las interfaces con gran facilidad y rápidamente las dominan.

Partiendo de este hecho, que parece indiscutible, se acuerda con los estudiantes aplicar la realización audiovisual a diferentes situaciones curriculares y extracurriculares en el entorno escolar. En primer lugar, se acordó realizar tareas y labores académicas, usando los dispositivos móviles y el lenguaje audiovisual. Se desarrollaron varios trabajos audiovisuales para apoyar las actividades del el comité ambiental y se viene dando inicio a un videoblog que debe convertirse, en poco tiempo en el periódico escolar. En todos estos frentes, el desarrollo de mensajes y piezas audiovisuales es el eje de trabajo.

El Resultado de este ejercicio planteado para el estudio de caso, si bien es muy pequeño para poder sacar conclusiones que puedan generalizarse a muchas situaciones escolares, si nos ha permitido hacer observaciones muy interesantes que



se pueden extrapolar a nuevas experiencias académicas en otros colegios, con mayor envergadura y alcance, corroborando así un planteamiento como el de este modelo.

Un porcentaje muy alto de los estudiantes se muestran entusiastas con las iniciativas y asumen la realización audiovisual y la expresión a través de los medios de manera positiva y propositiva, actitud que de entrada, ya favorece los resultados de cualquier trabajo que se quiera realizar.

Un porcentaje muy alto de los docentes reconocen la necesidad de trabajar en el tema de la tecnología de las comunicaciones, tanto en su propia capacitación como en la de los estudiantes. Muchos no saben qué hacer, ni tampoco como hacerlo, pero no dejan de reconocer que el tema es muy importante y que debe debatirse e incluirse en el currículo escolar. Esta certeza de los docentes y su actitud positiva, también son valores a la hora de avanzar en estos procesos.


Se ha podido observar, que lo que muchos llaman alfabetización audiovisual, es una realidad en este mundo mediatizado de hoy en día. Como ya se ha expuesto con claridad, actualmente los jóvenes están expuestos a muchas horas de pantallas y a través de varios medios. Esto se refleja en la capacidad que tienen para trasladar ideas o conceptos al lenguaje audiovisual. Por ejemplo, pudimos observar que en la tarea sobre la hipocresía, colocada por el profesor de Español y Literatura a los estudiantes de 9º grado, estos con mucha facilidad pudieron imaginar una adaptación de una escena de la obra de teatro Tartufo de Moliere, realizando una puesta en escena. Hay que resaltar que esa obra de teatro fue escrita en el año de 1664, recreando situaciones sociales que aun hoy se repiten, como es el caso de la apariencia en sociedad y la hipocresía. Para estos jóvenes no resulto difícil, imaginar esa escena en el mundo actual y adaptarla a una situación cotidiana, similar a lo que ocurre en su ciudad, en una familia que busca ascender en la escala social. Para complementar la tarea también imaginaron un ejercicio de carácter periodístico, en modalidad de reportaje, entrevistando a muchos compañeros, docentes y personas del colegio, sobre las opiniones que tienen de la hipocresía. Otros estudiantes del mismo grupo, trabajando sobre el mismo tema, escribieron ensayos sobre la hipocresía, sobre la obra



de Moliere y sobre diversas situaciones sociales. Haciendo una comparación entre estas dos modalidades de trabajo, resulto claro para el docente que quienes trabajaron con la modalidad experimental audiovisual, lo hicieron más rápidamente y con un resultado que puede ser calificado, mínimamente, como igual o mejor que el de los trabajos escritos, pero con un nivel de goce y diversión mucho mayor para los estudiantes. Ellos deben aprender a escribir y a expresarse a través del lenguaje verbal y a través de la escritura, pero sostenemos que también deben adquirir competencias en estos nuevos lenguajes, para los que podemos ver que tienen capacidades innatas y un gran avance a través de la alfabetización audiovisual que obtienen los usuarios de los medios.

También se ha podido observar que cuando se trata de realizar otras actividades como las del comité ambiental, que tiene que difundir una idea dentro del estudiantado del colegio, como es la de la protección del agua o el tema del manejo de las basuras, surgen fácilmente ideas para materializar a través del lenguaje audiovisual el mensaje que se quiere transmitir. Podemos resaltar como, los estudiantes de dicho comité, haciendo uso de esos elementos del lenguaje audiovisual que ya poseen, centran la estrategia de su realización audiovisual en el impacto del sonido. Lo que se quiere resaltar en ese ejercicio es el golpe repetido de una gota de agua que escapa del grifo o canilla, agregándole eco, para magnificar su impacto (típico recurso audiovisual cinematográfico) y resumir su idea al final, con algunos escuetos datos estadísticos sobre la cantidad de agua que puede dejar salir un grifo que pierda una gota cada segundo, durante un día. Es una realización sencilla, ajustada a las características de manejo audiovisual que se les sugirieron, pero efectiva e ingeniosa.

Algo similar ocurrió con la realización para el videoblog periódico escolar al abordar el tema de la institución escolar Padrinos y Pupilos. La única información que se entregó a los estudiantes era que se quería hacer un reportaje sobre dicho tema para el videoblog. La realización es una idea concebida por el grupo de estudiantes de 9º grado. Decidieron grabar escenas en donde un padrino y un pupilo compartían un descanso en el colegio, jugaban un poco y afianzaban sus lazos. También, de la misma



manera que en su trabajo sobre la hipocresía, decidieron entrevistar a diferentes personas en el colegio, tanto a pequeños estudiantes en relación con lo que pensaban de sus padrinos, como a docentes para que explicaran el sentido de dicha figura en la escuela. Aunque la realización es un poco larga, logran sensibilizar a su audiencia con imágenes emotivas de la relación entre los niños y los jóvenes mayores, reflejando bien una idea de comunidad presente en este colegio.

Observar que a pesar de no tener en nuestro análisis ninguna obra maestra, sino que por el contrario, contar con sencillas y pequeñas realizaciones audiovisuales de estudiantes de colegio, nos lleva al tema de la importancia del género audiovisual en el proceso pedagógico.

¿Cuál es su importancia? ¿Qué tipo de realizaciones funcionan en el proceso pedagógico? ¿Se puede hablar de género audiovisual en este entorno? De acuerdo con lo observado, nuestro punto de vista sobre este tema nos lleva a plantearlo de la siguiente manera: No es posible hablar, desde un estricto concepto de lo que es el género audiovisual de su presencia en las realizaciones escolares. No podríamos decir que el género de ficción o la tele realidad o los géneros informativos se encuentran presentes en la producción audiovisual escolar. Sería más sensato afirmar que los productos audiovisuales realizados por los estudiantes de un colegio, adoptan formatos cercanos a los géneros y en muchos casos generan híbridos más o menos indeterminados.

Por ejemplo, ¿podría llamarse ficción a una puesta en escena como la del trabajo de los estudiantes de 9º grado con la obra de Tartufo? Probablemente no, aunque toma elementos del género de ficción, igualmente pasa con los trabajos de carácter reporteril en los cuales los jóvenes usan formatos típicos del tele-reportaje o del noticiero de televisión. ¿Qué tipo de género sería el trabajo del comité ambiental en el video sobre el agua? ¿Es un video experimental? ¿Conceptual? ¿Existen estos géneros? Ampliando un poco más nuestra reflexión, si nos vamos a Youtube, por ejemplo, cómo podrían calificarse en términos de género, los millones de videos subidos allí por montones de aficionados a nivel mundial?



Probablemente la mejor manera de abordar este tema de los géneros es aceptar la propuesta teórica que se debate hoy en día en el mundo académico audiovisual, acerca de la hibridación de los géneros. Esto es probablemente lo que ocurre hoy con la realización audiovisual que parte de millones de personas en el mundo, cuando toman las pequeñas cámaras de video o las cámaras de los dispositivos móviles y plasman sus ideas.

Aplicando esto al entorno escolar, nuestra propuesta es mirar el asunto de la siguiente manera: de los clásicos géneros audiovisuales existen tres que, desde nuestro punto de vista, tienen mucho que aportar a los procesos pedagógicos y didácticos y a partir de ellos se puede generar cualquier tipo de hibridación. Son ellos: el género de ficción o argumental, el género documental y el género informativo. Los otros géneros, como el entretenimiento o la tele realidad, se deben estudiar en la dimensión de comprensión y lectura crítica, pero tienen poca aplicabilidad en la dimensión de realización y construcción de mensajes.

Desde el género de ficción, los estudiantes pueden aprender la puesta en escena, como una manera de recrear historias, de aprender a narrar, de recrear escenas, todo lo cual, se convierte en una herramienta interesante para los objetivos pedagógicos al permitir la reflexión y al análisis de muchas situaciones y casos de la vida real. Al analizar este género y sus posibles variantes con los estudiantes, surgen muchas ideas sobre posibles aplicaciones, guiones, historias que se pueden narrar, etc. Por ejemplo, un ejercicio interesante que puede desarrollar un docente, es proponer a sus estudiantes un filminuto, realizando una puesta en escena, de una situación social determinada que se quiere trabajar. Al inicio de este estudio de caso, durante el desarrollo del trabajo de campo para esta tesis, se desarrolló el guión para una serie de ficción²⁷⁴ sobre una problemática social que se ha venido presentado en barrios populares de la ciudad de Medellín, con músicos raperos y bandas juveniles. Dicho guión que consta de 12 capítulos, ha sido planeado para que su realización esté dirigida a los dispositivos móviles. Sus capítulos tendrían una duración promedio entre

²⁷⁴ Ver Anexo 6. Guion Para Serie De Ficción.



2 y 3 minutos y los planos y acciones están pensados para que los elementos del lenguaje audiovisual se desarrollen pensando en la pantalla del dispositivo móvil.

El documental, que hoy tiene muchas formas y variaciones y se encuentra en su mayor apogeo desde la aparición de muchos canales de televisión dedicados a este género, tales como Nat Geo, la Red Discovery, History Chanel y muchos otros, nos ha mostrado que su versatilidad y su adaptabilidad, lo están convirtiendo en uno de los consumos audiovisuales de mayor demanda. Es la clase de género que más tipos de hibridaciones permite y su aplicabilidad a los procesos pedagógicos y didácticos puede ser muy amplia. De alguna manera podríamos decir que es el género educativo por excelencia, pues se presta a la reflexión y análisis de la realidad con gran facilidad. Los documentales se pueden realizar con muy bajo costo de producción y con condiciones técnicas menores a los del género de ficción. En la escuela puede ser el género de cabecera de los docentes, pues dada su versatilidad se presta para que los estudiantes lo apliquen a procesos investigativos etnográficos de todo tipo, permite trabajar sobre la observación de la naturaleza y sus procesos, sobre la sociedad, la gente, la cultura o casi cualquier cosa que podamos imaginar.

El género informativo, da pie al desarrollo del periodismo escolar, una disciplina que permite la formación de los estudiantes en aspectos tales como la escritura y la lectura formando a los jóvenes para generar opinión y debate. Hoy el periodismo no debería concebirse de forma tan clásica que uno imagine al colegio imprimiendo un tabloide en papel periódico, aunque algunos románticos así lo demandan. La propuesta de periodismo escolar que mejor se adapta a la realidad de esta institución, es la del blog o videoblog, lo que además genera no solo un tipo de periodismo y género informativo escrito, sino también, fotográfico, videográfico, ilustrado y si se quiere multimedial. A partir de la experiencia que se desarrolló en el Colombo Francés, un grupo de estudiantes ha iniciado un trabajo de periodismo escolar, el cual trabajarán a través del vidioblog “Maison du Soleil”

Partiendo de estos tres géneros audiovisuales, se puede generar cualquier tipo de híbridos, tales como muchas formas de videoarte, videoinstalaciones, video





experimental y muchas otras formas creativas del audiovisual. La escuela tiene una ventaja en este aspecto, no está atada a convenciones, ni a críticos profesionales que calificarán los productos. En la escuela el único tipo de evaluación valioso que se puede hacer, es el del cumplimiento o no de los objetivos pedagógicos que se propone un docente o un estudiante al usar el lenguaje audiovisual para desarrollarlos.

Trabajar con formas experimentales del audiovisual puede tener resultados muy interesantes, tanto desde una mirada pedagógica, como desde una mirada disciplinar del lenguaje y la realización audiovisual. Eso se ha observado en este estudio de caso, al proponer a los estudiantes, desde el manual experimental para producción audiovisual con dispositivos móviles, un uso particular de los elementos del lenguaje audiovisual y una estética dirigida a la realización con estos dispositivos. A esto podemos sumar que, actualmente, tanto la tienda App Store como el Android Market tienen programas editores de audio y video que llevan la realización experimental un paso más allá.

Vale la pena también incluir en el modelo para el uso de medios en la escuela, los recursos en línea y las páginas web educativas de carácter audiovisual en la Red Internet, muchas de ellas desarrolladas y patrocinadas por canales de televisión estatales o por organizaciones científicas y culturales.

Casi todos estos canales, entidades y organizaciones, trabajan bajo el concepto de objetos audiovisuales, en la mayoría de los casos descargables a través de la red y bajo el concepto de licencia Creative Commons, las cuales permiten el libre uso de dichos objetos por parte de los usuarios sin incumplir las leyes de propiedad intelectual. Este tipo de licencias, que también pueden tener un determinado número de restricciones, en términos generales permiten la reutilización de los objetos audiovisuales que se descargan en la realización de nuevas obras, sin temor a su posterior exhibición en la red, sin incurrir en graves problemas de derechos de autor. Es posible usar música, videos, películas y partes de ellas, animaciones, fotografías, ilustraciones, que se pueden obtener de los bancos de datos o de repositorios de video y fotografía en donde han sido colocadas bajo este tipo de licencia.



Este tipo de objetos audiovisuales se convierten en una herramienta excelente para el proceso educativo, en la medida en que no siempre los estudiantes tienen la capacidad, económica o técnica, de realizar las imágenes que necesitan para sus proyectos audiovisuales. Por ejemplo, si un estudiante realiza una tarea sobre el sistema solar, se comprende que no pueda tener imágenes realizadas por el mismo, pero sí que use los objetos audiovisuales, que coloca la página web de la NASA a disposición de estudiantes, bajo licencia Creative Commons para todo el mundo.

Una última reflexión en este estudio de caso, se relaciona con el uso de los elementos del lenguaje audiovisual, que hicieron los estudiantes en su aplicación a la realización para los dispositivos móviles. Como podemos recordar, a ellos y a los docentes se les entregó un manual al que se llamó *Comunicación Móvil Y Producción Audiovisual Para Dispositivos Móviles. Manual Experimental*²⁷⁵, en una versión específica para los estudiantes, en la cual había dos capítulos o apartados, relacionados con los elementos del lenguaje audiovisual: el capítulo dos, Consideraciones previas que debe plantearse el realizador audiovisual antes de abordar la producción para dispositivos móviles; y el capítulo tres, Elementos del lenguaje audiovisual. En ellos se trata de manera básica, lo que debe saber un estudiante, realizador audiovisual, para conocer las características físicas y operativas de la mayoría de los dispositivos móviles, lo mismo que los diferentes conceptos de manejo de dichos elementos básicos del lenguaje audiovisual. Por tanto, contrastar los conceptos y categorías expuestos en el manual con los resultados de los productos audiovisuales realizados por los estudiantes nos dará algunos indicios de su aplicabilidad.

La pregunta que surge es ¿Qué puede observarse en relación con la transformación del lenguaje audiovisual en los videos desarrollados por los estudiantes? A esta pregunta se debe responder con más dudas y probablemente con más preguntas, porque la experiencia es pequeña para sacar conclusiones que resulten imposibles de rebatir o por lo menos lo suficientemente sólidas para que se les pueda defender. Pero en

²⁷⁵ ANEXO 5. Comunicación Móvil Y Producción Audiovisual Para Dispositivos Móviles. Manual Experimental. (Estudiantes).



cambio, lo que si tenemos es una serie de indicios que nos permiten formular nuevas preguntas que nos lleven a trazar un camino para entender cómo es que se configura el lenguaje en el medio móvil.

El lenguaje cinematográfico ha llegado a niveles de sofisticación y complejidad sorprendentes, como por ejemplo en las películas *Dejavú* dirigida por Tony Scott y *Amores Perros* de Alejandro Gonzales, en donde el tiempo cinematográfico y el tiempo narrativo se manipulan de formas sorprendentes para el espectador, sin embargo, cuando la gente quiere narrar historias, la simpleza puede ser una de las formas más efectivas para lograrlo. Y esto lo sabe inconscientemente todo el mundo. Por eso en primera instancia podríamos decir que el lenguaje audiovisual para los móviles, dadas todas las características de las que ya hemos hablado para este medio, es un lenguaje que tiende a la simplicidad y el esquematismo. La comunicación en movilidad es breve y los jóvenes de hoy han aprendido en el uso de los SMS la importancia de la simplicidad y la concreción. Un primer indicio que observamos en el trabajo de los estudiantes es su capacidad de síntesis y concreción en el uso de ese lenguaje, lo que nos muestra una primera categoría que debe tenerse en cuenta para investigar el desarrollo de este lenguaje.

Esto nos lleva también a entender que cuando hablamos de estructuras temporales corta y estructuras narrativas adecuadas a este manejo del tiempo audiovisual, el retorno a formas simples de lo audiovisual es otro indicio importante. Hemos visto que los estudiantes recurren a mostrar lo que quieren decir, más que a narrarlo, lo que resulta muy interesante. ¿El lenguaje audiovisual en los móviles, por sus estructuras temporales cortas, debe ser más mimético que diegético? He ahí otra reflexión interesante que nos deja un sendero para investigar esta nueva forma del lenguaje audiovisual.

Y para cerrar el análisis de este estudio de caso, una última idea que surge de observar el trabajo de los jóvenes: El lenguaje de los eruditos, el de los poetas o el de los literatos puede a veces llegar a niveles tan altos, que no queda otra palabra que la de Arte para calificarlo, pero el lenguaje de la gente, el de la calle, el cotidiano, el sencillo



es la base para que pueda darse aquel que hemos calificado de arte. Lo mismo en el cine, hay películas tan bellas... pero ahora la gente se expresa con el lenguaje audiovisual, en la calle, en la red, de forma sencilla...

6. CONCLUSIONES.

Concluir este análisis sobre la comunicación móvil y el lenguaje audiovisual, parece a estas alturas, más difícil que abordarlo, porque si algo nos ha dejado este largo recorrido, es la certeza de que estamos muy lejos de poder concluir cualquier cosa en relación con un fenómeno que apenas inicia, que apenas nos permite ver sus primeros impactos sus primeros cambios y que con total certeza nos tiene deparadas muchas sorpresas para el futuro que viene. Sin embargo, intentaremos trazar algunas rutas que puedan mostrar, a quienes se interesan en estos temas, cuáles pueden ser la vetas, como en las minas de oro, de los temas y de las áreas que parecen más promisorias y que están llamadas a tener un espacio en el universo de los medios audiovisuales y más concretamente en el espacio del medio móvil.

En primera instancia, es posible afirmar, que en el transcurso de los 3 años que ha durado esta indagación académica, los impresionantes cambios que han ocurrido en el mundo de la comunicación en movilidad, no han hecho otra cosa que darle forma y solidez a la idea que expusimos tímidamente al inicio de este trabajo, cuando nos preguntábamos si los dispositivos móviles estaban llamados a configurarse como un nuevo medio de comunicación audiovisual, independiente de la televisión, el cine y particularmente de la Red Internet y de la telefonía móvil. Durante este tiempo, la configuración técnica que físicamente han adquirido los móviles, el desarrollo de los sistemas operativos y de sus aplicaciones, lo mismo que las grandes transformaciones



culturales y sociales a las que ha dado inicio, no ha hecho más que confirmar nuestra idea de que la aparición de este nuevo medio es una realidad.

Ya para inicios del año 2011, algunas páginas de internet encabezaban artículos con frases tales como: *“Según el banco de inversión Morgan Stanley, las ventas de Smartphone, superaran a las de computadoras portátiles en menos de dos años. El dato muestra, entre otras cosas, que durante ese período la demanda de los móviles, acelerará el uso de plataformas de internet inalámbricas, que cada vez es mayor en el mundo.”*²⁷⁶ y para inicios de 2012 las proyecciones de venta de estos dispositivos presentan cifras cada vez mas importantes: *“ En su análisis sobre el mercado de los teléfonos inteligentes para el período de 2012 – 2016, IDC (revista on line) estima que los volúmenes de ventas globales alcanzaran 659.8 millones de unidades al cierre del año 2012 y crecerán 33,5% desde 494.2 millones de unidades embarcadas durante 2011. De ahí, los volúmenes de ventas de Smartphone crecerán a una tasa anualizada de 18.6 % hasta 2016.”*²⁷⁷ La guerra comercial entre los fabricantes de los sistemas operativos y de los equipos, nos hace evidente cuanto esperan los actores de la industria del desarrollo de los móviles. La batalla entre Nokia y Samsung este año ya dio su primera sorpresa cuando el gigante finlandés pasó a ocupar el segundo lugar en la fabricación de móviles, siendo superado por el fabricante coreano. Hace solo un par de años, su sistema operativo había sufrido un importante retroceso a manos del sistema operativo de Andriod de Google, el cual en solo 3 años se apodero de más del 50% del mercado. Para este año se espera, que Samsung, llegue a la impresionante cifra de 200 millones de Smartphone, pues solo su Galaxy S III, sin salir al mercado, ya ha recibido más de 10 millones de reservaciones.

Podríamos extender durante varias páginas este tipo de indicadores y cifras, las cuales nos dan mucho que pensar, en relación con el acelerado desarrollo que presenta el sector de la comunicación en movilidad, pues son muchos los aspectos y facetas que nos muestra su expansión, pero lo más importante es que nos permiten sustentar con datos,

²⁷⁶ <http://www.laneros.com/f134/proyeccion-de-ventas-smartphones-vs-portatiles-187402/>

²⁷⁷ http://www.elfinanciero.com.mx/index.php?option=com_k2&view=item&id=11957&Itemid=26



aquello que verdaderamente nos interesa en esta conclusión, la aparición de un medio de comunicación, porque la gente ha comenzado a generar las prácticas sociales y culturales, que llevaran a la consolidación de un lenguaje específico para este medio, que permita expresarse de una determinada manera particular y dentro de los entornos y situaciones específicas de la comunicación en movilidad. En otras palabras, se está consolidando en el nivel cultural, semiótico, simbólico y social, para que pueda ser un medio de comunicación.

Como medio presenta una multiplicidad de facetas que estimulan el desarrollo de muchas actividades e interacciones sociales y por tanto de muchos nichos de mercado, espacios de trabajo, socialización, diversión y comunicación.

Las características de este medio se inscriben en el fenómeno tecnológico de la digitalización de la comunicación, lo cual ha causado muchísimas transformaciones y cambios en los medios de comunicación. Esto lo hace un medio interactivo, que permite la comunicación en múltiples direcciones y que dota a las personas de herramientas para la construcción de sus propios mensajes, generando de paso un fenómeno, que teóricos como Castells han llamado Autocomunicación. Se ha transformado la actitud de los públicos y de los usuarios, se han generado nuevas pautas en los consumos mediáticos, han aparecido nuevas fuentes de consumo audiovisual y los viejos géneros y productos audiovisuales hoy se entremezclan con todo tipo de híbridos y con productos audiovisuales sin formato, provenientes de los repositorios de video y colocados allí por millones de personas de todas partes del mundo. Ha afectado notoriamente la dinámica de los demás medios, que es uno de los indicadores del reacomodamiento que ocurre con la aparición en el ecosistema mediático de un nuevo actor.

Como puede observarse, el panorama es complejo, porque la comunicación móvil también lo es. Por esto es bueno dar una mirada a las perspectivas de futuro que muestran las principales facetas de este fenómeno. En particular haremos referencia a cuatro de ellas que se han desarrollado a lo largo de esta indagación académica: La comunicación en movilidad y los procesos de autocomunicación; los medios móviles



en la escuela; la industria mediática y el medio móvil y las transformaciones del lenguaje audiovisual en dispositivos móviles

El fenómeno que se presenta como de mayor interés para los académicos y estudiosos de la comunicación, es probablemente el que Castells ha llamado autocomunicación, que tiene a través de la comunicación en movilidad y de los medios móviles su forma de expresión por excelencia. Es un fenómeno bastante amorfo, con características disimiles en todas partes del mundo, unido a las redes sociales y a las manifestaciones culturales, irreverentes e iconoclastas de este siglo XXI. Lo podemos observar en fenómenos tales como las famosas elecciones posteriores al 11M en España, lo podemos ver a diario si exploramos los contenidos de Youtube o las páginas Web de los movimientos sociales, es evidente a través de los entramados de Facebook.

La gente de hoy, cada vez más, recurre al uso de las herramientas y hace uso de su rol de emisor de mensajes, pues parece que el receptor pasivo de la televisión del siglo anterior es un espécimen en franco proceso de extinción. Esto no era posible en la era de los medio analógicos, esto solo es posible a través de los nuevos medios digitales, pero en particular, es el medio móvil el que parece dotado de todas las cualidades y características para que este fenómeno alcance la dimensión que puede llegar a lograr. A futuro, creemos que en la medida en que la gente descubra todas las potencialidades que le ofrecen las herramientas de hardware y software de los dispositivos móviles y entienda el potencial que este representa unido a la red Internet y a los ordenadores, aumentaran las manifestaciones del fenómeno autocomunicativo, se verán desde “canales” de comunicación ciudadana surgiendo de forma espontánea²⁷⁸, hasta canales “cerrados” o “privados” destinados solo a personas previamente admitidas, continuará aumentando el consumo de videos y materiales audiovisuales en los repositorios de video y en las redes sociales.

²⁷⁸ De hecho esto ya se ha observado, por ejemplo el canal creado por los organizadores del movimiento de indignados en la plaza del sol en Madrid, que diariamente colgaba materiales, informaciones y videos realizados por la gente en las actividades del movimiento.



Es interesante para los comunicadores y los estudiosos de los medios audiovisuales, observar el fenómeno que representa el abandono de los medios masivos y su programación, por parte de un buen sector de la audiencia, para migrar hacia el consumo de este tipo de materiales “aficionados”. ¿Por qué cambiamos una película o un reality o un documental bien realizado en la pantalla del televisor, por consumir videos de Youtube o de Facebook, realizados por amigos o por desconocidos, muchas veces con dudosas características de calidad que han sido colgados en estos repositorios o páginas? ¿Qué atracción tiene para la gente este tipo de materiales? ¿Cómo puede describirse hoy al consumidor de medios audiovisuales y qué tipo de productos le gustan? Muchas preguntas podrían formularse al observar este fenómeno que no debería subestimarse por los alcances que tiene y por el impacto de estas actividades “infomales” sobre los medios de comunicación.

El fenómeno de la autocomunicación, que no es otra cosa que la posibilidad de expresión individual a través de canales que pueden llegar a toda la sociedad, tiene un potencial bastante explosivo y potencialmente subversivo, puede afectar, como ya lo ha hecho tímidamente, a la economía, la política, el orden social, las artes y muchas otras actividades culturales y sociales. Tiene el poder de crear imaginarios sociales, de transformar la estética y el gusto colectivos y de influir en los medios de comunicación que no pueden perder este fenómeno de vista, pues de alguna manera se ha convertido en otro actor del escenario mediático.

Para el desarrollo de esta tesis, se eligió como estudio de caso el uso del medio móvil en el entorno escolar, interesados como estábamos, en observar el fenómeno que acabamos de describir en un entorno específico. Como ya se describió en el estudio de caso, a partir de una puesta en común y una orientación pedagógica determinada, estuvimos observando cómo asume un colectivo de estudiantes el uso de sus dispositivos móviles para integrarlos a su labor académica y como los docentes pueden sacar partido de la presencia de estas herramientas en el salón de clase y en el entorno escolar. Con esto, de alguna manera dábamos un paso adelante en el análisis del fenómeno de la autocomunicación, logrando primero que todo, el hacer consiente a la



institución escolar de la necesidad de reconocer la presencia de los medios de comunicación en la vida de los jóvenes, y en general de las personas actualmente; y a partir de ello, que la educación y la pedagogía se planteen la necesidad de reconocer que en un mundo cada vez más mediatizado, en el cual los jóvenes usuarios empiezan a ser emisores de mensajes y productores de contenidos, necesitamos formación para el uso de los medios.

En muchas escuelas y colegios alrededor del mundo, el uso de móviles por parte de los estudiantes se ha convertido en un factor de distracción en la actividad académica y, una forma de afrontar el asunto de manera proactiva, es incorporando su uso de manera pedagógica como herramienta didáctica. Por un lado, como se demostró en el estudio de caso, se logra encausar su uso y por otro se convierten en herramientas didácticas que permiten enseñar el uso de los medios de comunicación tan omnipresentes en la vida cotidiana de hoy.

Para los jóvenes actuales, las redes sociales, los espacios virtuales y los dispositivos móviles, se han convertido en importantes espacios de socialización y de intercambio simbólico y cultural. Para los chicos su espacio en Facebook, Myspace, o HI5 es como una extensión de su cuarto, cuelgan allí, fotos, videos y narran cada día de sus vidas, de las actividades que realizan, de los eventos sociales a los cuales asisten, lo que convierte a estas redes en verdaderos espacios de crónica social y cultural. Ya lo decía Vicente Luis Mora en su libro *El Tele-espectador*, que en estas redes sociales se cuenta la historia detallada del mundo actual en tiempo real.

Vale la pena insistir en que la Escuela actual y las disciplinas de la pedagogía y la didáctica no pueden estar ajenas a lo que ocurre con los medios de comunicación y en particular a lo que ocurre con el medio móvil. El fenómeno de la autocomunicación en los procesos educativos no es un tema que se deba tomar a la ligera, pues como ya lo hemos demostrado anteriormente, ha sido objeto de reflexión y de análisis en las facultades de educación y comunicación desde hace años. Sin embargo, nunca antes había vivido la humanidad un proceso de masificación de los medios y de mediatización de los procesos y de la vida en general, como lo que vivimos



actualmente con la comunicación en movilidad. Esto nos debe hacer reflexionar sobre la necesidad de una pedagogía y una didáctica de y para los medios de comunicación, una formación en medios desde la escuela para lograr en un futuro cercano ciudadanos capaces de enfrentar los medios y de usarlos de forma consciente.

Muchas líneas de investigación y facetas de trabajo pueden surgir para la comunicación y la pedagogía en relación con este fenómeno. Asuntos que van desde los usos didácticos de los medios y su aplicación a los procesos educativos, hasta la formulación de objetivos pedagógicos en relación con la enseñanza de los medios de comunicación. Formas de asumirlos e involucrarlos en la escuela, creación y generación de medios de comunicación escolares, periodismo juvenil y redes interinstitucionales. Todos estos temas y muchos otros que tienen relación, pueden convertirse en temas de indagación académica para entender el fenómeno en que se constituye la comunicación móvil.

Por otro lado, si nos referimos a la Industria mediática en relación con el medio móvil, estas conclusiones no harán otra cosa que una lista de ideas en relación con este tema, porque es tan amplia, habría que tocar tantos aspectos que harían falta varias tesis para referirse a estos asuntos. El impacto que ha causado la comunicación en movilidad sobre los medios de comunicación de masa, tales como la televisión, el cine y el mismo internet son de grandes proporciones. Ya se afirma incluso que el uso de plataformas móviles de internet superará el año 2013 a las plataformas de ADSL y los impactos apenas inician, por lo que la industria mediática debe esperar muchas más transformaciones y reacomodaciones en los años venideros.

En nuestra opinión, el despegue de la industria audiovisual en el medio móvil ha sido muy tímido, en buena parte porque las plataformas tecnológicas desde las cuales se ha desarrollado la comunicación móvil, está en manos de las empresas de telefonía celular y esto ha llevado a que durante varios años haya persistido una lucha frontal por el negocio con las empresas productoras y realizadoras de contenidos audiovisuales, que han visto como las empresas de telefonía invaden su "territorio".



Sin embargo, más allá de esta batalla comercial, y sea como sea que se resuelva, el medio móvil y sus grandes posibilidades están ahí y son lo hemos llamado, la última frontera del mundo audiovisual, el próximo espacio de desarrollo. Porque la pregunta es ¿Si la demanda de dispositivos móviles aumenta, el uso de pequeñas pantallas va en crecimiento, porque la realización y producción de contenidos audiovisuales no se adapta y despegan? En nuestra opinión, es por la puja comercial de la que hablábamos hace un momento, pero todo es cuestión de tiempo. Por lo pronto, hagamos un poco de futurología.

Ya lo decíamos en nuestro análisis del lenguaje audiovisual, creemos que con las debidas adaptaciones, tanto la ficción, como los géneros documentales y los diversos formatos de entretenimiento e información tienen posibilidades de desarrollo en el medio móvil. Pero para lograrlo, tanto las empresas de realización y producción audiovisual, como las empresas poseedoras de los canales de emisión tienen que arriesgar para encontrar las formulas correctas. Por el lado de las empresas audiovisuales, los canales de televisión y las productoras cinematográficas, hay que apostar a la realización adaptada al medio, experimentando con formatos, con series, con diversas formas del relato para la pequeña pantalla y sus características, tanto físicas como de recepción. Ya lo hemos dicho de manera repetida, con productos cortos y fragmentados, que pueden atraer la atención de la gente si se presentan como series con muchos capítulos o entregas. Con valores agregados, con productos transmediáticos que funcionen simultáneamente en varios medios.

Y por el lado de las empresas de telefonía, apostando por un servicio de transmisión de datos mucho más económico y eficiente que traiga ganancias amplias en los modelos de venta por volumen y no en el ofrecimiento de servicios costosos y exclusivos. Ambas cosas permitirán la experimentación y el desarrollo que se requiere para que este sector de la industria pueda avanzar.

Algunos sectores de la industria para dispositivos móviles muestran un importantísimo desarrollo, tales como el de las aplicaciones (tienda app 350.000 Market Android mas de 500.000), muchas de ellas juegos y desarrollo de utilidades. Nuestra opinión es que



la industria audiovisual debe considerar este nicho comercial como un espacio importante para la producción y la realización.

Existen muchos tipos de aplicaciones que pueden ser desarrolladas con técnicas audiovisuales para actividades tan diferentes como la educación, el turismo, la instrucción, los manuales de máquinas o de procedimientos, y podríamos citar aquí un largo etc.

La publicidad es indudablemente otro de los campos que tienen asegurado un amplio espacio de negocios en la comunicación móvil. Es probablemente de toda la industria mediática el sector que más ha incursionado en los móviles hasta el momento. Sin embargo, utilizando técnicas y procedimientos muy convencionales. Ante la saturación y reacción que presentan muchas personas frente a la publicidad, creemos que la hibridación con productos de ficción y con otros géneros televisivos puede dar un nuevo aire al trabajo de los publicistas. La creación de historias y la narración de situaciones para la venta de marcas e ideas es el camino para llegar al medio móvil.

Sin embargo para que la industria audiovisual y publicitaria pueda lograr hacer de esto una realidad exitosa, creemos que el manejo del lenguaje audiovisual es determinante. No es posible hablar de un nuevo medio sin que este logre definir un lenguaje audiovisual adecuado y adaptado a sus características particulares.

Cuando hemos hecho referencia al tema del lenguaje audiovisual en el móvil, en varias ocasiones se ha dicho que la simplicidad y la capacidad de ser directo y concreto son las características más relevantes que debe tener esta nueva forma del lenguaje audiovisual. Inevitablemente hay que hacer una comparación con el lenguaje de los inicios del cine, aquellas películas mudas que tanto hacían reír a las gentes de otras épocas, ¿era ese un lenguaje sencillo, simple y directo? ¿Se parece el lenguaje de los móviles de hoy a ese de los primeros tiempos? Es probable que podamos encontrar muchos parecidos y a la vez grandes diferencias, pero ambos tienen en común la capacidad de ser muy claros y directos, sin redundancia y unívocos. A tal punto esto es



verdad, que no faltado algún teórico que se atreva a decir que el lenguaje de los medios audiovisuales ha vuelto a beber de sus fuentes originales.

En todo caso, la idea que desde esta propuesta teórica se plantea es que el medio móvil, de forma segura está surgiendo y que el desarrollo de su lenguaje audiovisual se hace necesario. Sin embargo, se piensa que surgirá de dos formas que habrán de convivir y de alimentarse y enriquecerse mutuamente. Por un lado, el lenguaje común, el lenguaje audiovisual que surgirá de la gente común, que como ya lo hemos planteado, de forma masiva cada vez los usa más y por otro lado, del sector de la industria audiovisual, que tarde o temprano tendrá que plantearse el desarrollo de su trabajo en los móviles. Allí el lenguaje audiovisual tendrá que tener las mismas características, tendrá que ser sencillo, directo, concreto; sus estructuras temporales deberán ser cortas, fragmentadas, en serie y sus estructuras narrativas muy sintonizadas con las temporales y con las necesidades demandas del medio móvil. Deberá existir una gran elaboración del encuadre y un manejo muy decantado de los planos, ángulos y movimientos de la cámara. El montaje ha de convertirse en un arte de lo simple y lo sintético, algo así como una pieza de relojería.

Pero cuidado, cuando decimos simple, sencillo y directo, no queremos decir poco elaborado, por el contrario, como en los cuadros de Picasso y de Miró, la simpleza es pura elaboración, concepto destilado y purificado, síntesis de lo largamente elaborado, como es el deber de los profesionales.



BIBLIOGRAFIA

ALONSO, Andoni. *Carta al "Homo cibernético": un manual de ciencia, tecnología y sociedad activista para el siglo XXI*. Madrid: Edaf, 2003. ISBN 9788441413726.

ACASO LÓPEZ-BOSCH, María. *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós, 2009. ISBN 9788449322174 8449322170.

ALFONSO GONÇALVES, Jorge Manuel. *Narrativas Audiovisuais para Dispositivos Móveis. Extensão e complementariedade*. Aveiro, Portugal: Universidad de Aveiro, 2009.

AUMONT, Jacques and LÓPEZ RUIZ, Antonio. *La imagen*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2002. ISBN 8475097448 - 9788475097442.

AZUELA, Arturo, LABASTIDA, Jaime and PADILLA, Hugo. *Educación por la ciencia*. 2 Ed. México: Editorial Grijalbo, 1980.

BARROSO GARCÍA, Jaime. *Técnicas de realización de reportajes y documentales para televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión Española, 1994. ISBN 848698467X - 9788486984670.

BARTRA, Roger. *Antropología del Cerebro*. Editorial Fondo de Cultura Económica. 2 Ed. México D.F., 2007. ISBN 978-968-16-8435-8

BECERRA, Martin. De la divergencia a la convergencia en la sociedad informacional. In: *ZER: Revista de Estudios de Comunicación* [online]. 2000, Vol. N° 8. Available from: <http://www.ehu.es/zer/zer8/8becerra5.html>.

BERGALA, Alain. *La hipótesis del cine : pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Barcelona: Laertes, 2007. ISBN 9788475846071 8475846076.

BOLZ, Norbert. *Comunicación mundial Worldwide Communication*. S.l.: Katz Editores Spain, 2006. ISBN 9788460983941.

Bibliografía



BOURRIAUD, Nicolas. *Post producción : la cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora, 2004. ISBN 9871156057 9789871156054.

BREA, José Luís. *Las tres eras de la imagen : imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal, 2010. ISBN 9788446031390.

_____ *El net.art y la cultura que viene : tres ensayos*. 1. ed. [Bogotá]: Universidad Nacional de Colombia Facultad de Artes, 2009. ISBN 9789587191486.

_____ *Cultura_Ram : mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. 1. ed. Barcelona: Gedisa, 2007. ISBN 9788497840163.

CARLÓN, Mario. SCOLARI, Carlos Alberto. *El fin de los medios masivos : el comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía, 2009. ISBN 9789876010870 - 9876010875.

CARMAK, JOHN. *Aventuras con el teléfono móvil*. In: *Vida Artificial* [online]. 2005. Available from: <http://vidaartificial.Com/?q=node91>.

CASTELLS, Manuel. *Comunicación y poder*. 1a. ed. Madrid: Alianza Editorial, 2009. ISBN 9788420684994.

_____ *Comunicación móvil y sociedad : una perspectiva global*. 2a. ed. act. Barcelona;[Madrid]: Ariel; Fundación Telefónica, 2007. ISBN 9788434453272.

CASTILLO, José María. *Televisión y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2004. ISBN 8488788584 - 9788488788580.

CATALÀ DOMÈNECH , Josep. *La imagen interfaz : representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. [País Vasco]: Universidad del País Vasco Servicio Editorial = Euskal Herriko Unibertsitatea Argitalpen Zerbitzua, 2010. ISBN 9788498603514.

CHION, Michel and LÓPEZ RUIZ, Antonio. *La audiovisión : introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993. ISBN 8475098592 9788475098593.

FELDMAN, Simón. *El director de cine*. Barcelona: Gedisa, 1984. ISBN 8474320631 9788474320633.

GALINDO RUBIO, FERNANDO. *Implicación tecnológica del audiovisual para dispositivos móviles. Estado de la cuestión y propuesta de modelos de producción* [online]. disponible en:
<http://www.humanidades.uspceu.es/pdf/Articulo4Estrategiasdecomunicacionaudiovisu alparadispmoviles.pdf>.



_____ *Contenidos audiovisuales para dispositivos móviles. Análisis de usabilidad y adecuación al medio*. 2010.

_____ "El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz." In: *ZER, Revista de estudios de comunicación* [online]. November 2005, Vol. N°19, pp. 143. Available from: <http://www.ehu.es/zer/>. ISSN:1989-631X

GARCIA CANCLINI, Nestor. Libros Pantallas y Audiencias. ¿Que está cambiando? In: *Revista Comunicar*. March 2008, Vol. XV, no. N°30, pp. 27 –32.

GARCÍA PALACIOS , Eduardo. *Ciencia, tecnología y sociedad : una aproximación conceptual*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos , 2001. ISBN 9788476661192.

GAUDREAU, André. *El relato cinematográfico : cine y narratología*. 1a ed. Barcelona: Paidós, 1995. ISBN 9788449300929.

GÓMEZ, Antonio. MARTINEZ, María Ángeles. *La Educación en Movilidad*. En: *Revista Comunicar* [online]. Octubre 2008, Vol. XVI, no. N° 31. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar31.pdf>.

GONZÁLEZ QUIRÓS, José Luís. *El porvenir de la razón en la era digital*. Madrid: Editorial Síntesis, 1998. ISBN 9788477385660.

GRIFEU CASTELLS, ARNAU. *El Nuevo Discurso De La No Ficción Interactiva Y Su Aplicación Para Los Dispositivos Móviles. El Caso Del Documental Multimedia Interactivo*. In: *Revista GEMInIS*. 2011, Vol. Año 2, no. N° 1. ISSN 2179-1465

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra, 2006. ISBN 8437622972 9788437622972.

HABERMAS, Jürgen. *Ciencia y técnica como "ideología."* 1487 ed., 2487 reimp. Madrid: Tecnos, 1989. ISBN 9788430910311.

IGARZA, Roberto. *Nuevos medios : estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía eds., 2008. ISBN 9789876010405.

_____ VACAS, Francisco. VIBES, Federico Pablo. *La Cuarta Pantalla Marketing, Publicidad y Contenidos en la Telefonía Móvil*. Editorial Lectorum-Ugerman. Buenos Aires, 2008. ISBN 9871547021 - 9789871547029.

ITU. Naciones Unidas. *Informe Anual de la Union Internacional de Telecomunicaciones ITU* [online]. Available from: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/2011/material/ICTFactsFigures2011.pdf>.



JENKINS, Henry. *Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008. ISBN 9788449321535.

JOHNSON, Steven. *Sistemas emergentes : o qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid; México, D.F.: Turner ; Fondo de Cultura Económica, 2003. ISBN 8475066224 9788475066226 9681670744 - 9789681670740.

_____. *Cultura basura, cerebros privilegiados : [Everything bad is good for you]*. Barcelona: Roca editorial, 2011. ISBN 9788499182858.

MACLUHAN, Marshall. GUBERN, Roman. *El Aula sin Muros*. S.l.: Editorial Laia, 1981. ISBN 9788472222670.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005. ISBN 9788449317699.

MARCUSE, Herbert. *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. 2a. ed. en Colección Ariel , 7a. imp. Barcelona: Ariel, 2007. ISBN 9788434410220.

MARTINEZ Inmaculada José. AGUADO, Juan Miguel. *Sociedad móvil : tecnología, identidad y cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2009. ISBN 9788497428750.

MICÓ, Josep Lluís. *Ciberética TIC i canvi de valors*. Editorial Barcino S.A. Barcelona, 2012. ISBN 978-84-7226-944-6

MIRANDA CACERES, Raquel. Nuevos modelos de producción audiovisual. In: *Revista Latina de Comunicación Social* [online]. February 2003, Vol. año 6°. Available from: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200353miranda.htm>.

MILLAN, Tatiana. *Televisión Digital, PC y Móviles de Tercera Generación: ¿Competencia o Confluencia?* In: *Razon y Palabra* [online]. July 2005, Available from: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n45/tmillan.html>. ISSN 1605-4806

MILLERSON, Gerald. *Técnicas de realización y producción en television*. Madrid: Instituto oficial de Radio y Televisión IORTV, 1991. ISBN 8486984726 - 9788486984724

MONTOYA VILAR, Norminanda. *La comunicación audiovisual en la educación*. Madrid: Ediciones del Laberinto, 2005. ISBN 848483204X 9788484832041

MORA, Vicente Luis. *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral, 2012. ISBN 9788432214080 8432214086.

MORALES MORANTE, Fernando. *Migración hacia nuevas pantallas: transformaciones estéticas, narrativas en los productos de ficción para telefonía móvil y dispositivos personales en España*. In: *Observatorio (OBS*) Journal* [online]. 2011, Vol. 1º, no. Nº5. Available from: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/obs/v5n1/v5n1a06.pdf>.



MORDUCHOWICZ, Roxana. *La generación multimedia : significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes* . 1. ed. Buenos Aires : Paidós, 2008. ISBN 9789501215113.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *El crepúsculo de los ídolos, o, Cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Editorial Edaf, 2002. ISBN 8441409781 9788441409781.

ORTEGA CARRILLO, José Antonio. CHACÓN MEDINA, Antonio. *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2007. ISBN 843682086X 9788436820867.

OSPINA, WILLIAM. *Es Tarde Para el Hombre*. primera. Santa Fe de Bogotá: Editorial Norma S.A., 1994. ISBN 958-04-2738-0.

_____ *Los nuevos centros de la esfera*. Editorial Aguilar. Santa Fe de Bogota 2001. ISBN 9789588061702.

PEREZ RODRIGUEZ, María Amor. *Los Nuevos Lenguajes de la Comunicación. Enseñar y Aprender con los medios*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2004. ISBN 84-493-1570-0.

PEREZ TORNERO José Manuel. La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática. In: *Revista Comunicar* [online]. Octubre 2008, Vol. XVI, no. N° 31, pp. páginas 15–25. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar31.pdf>.

PISCITELLI, Alejandro. *Meta-cultura : el eclipse de los medios masivos en la era de la Internet*. 1. ed. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2002. ISBN 9789871004133.

_____ *Ciberculturas 2.0: En la Era de las Maquinas Inteligentes*. Editorial Paidós. Barcelona, 2002. ISBN 9501269701 - 9789501269703

_____ *Post/Televisión: Ecología de los Medios en la Era de Internet*. Editorial Paidós. Barcelona, 1998. ISBN 9501269396 - 9789501269390

_____ *Internet la Imprenta del Siglo XXI*. Editorial Gedisa. Barcelona, 2005. ISBN 8497840607, 9788497840606

PUYAL, Alfonso. *Teoría de la comunicación audiovisual*. Madrid: Editorial Fragua, 2006. ISBN 847074206X - 9788470742064.

REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. 20. ed. Madrid: Espasa Calpe, 2001. ISBN 9788423968145.

RUANO, Soledad. *Internet Y La Telefonía Móvil Nuevos Soportes Para Distribuir Contenidos Audiovisuales*. In: *Razon y Palabra* [online]. June 2009, no. N° 68. disponible en: www.razonypalabra.org.mx.



SCOLARI, Carlos OTROS. *Marketing móvil en Cataluña: mapa de actores, contenidos y tendencias*. In: *Pensar la Publicidad*. 2009, Vol. Vol III, no. n° 1, pp. 147–162.

_____ SCOLARI, Carlos. Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. En: *Revista Dialogos de la Comunicacion* [online]. Diciembre 2008, no. n° 77. Disponible en : <http://www.dialogosfelafacs.net/revista/articulos-resultado.php?ed=77&id=88>.

Sistema Binario. En Available from: http://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_binarios.

SOTO SANFIEL, María Teresa. *Cross Media Training (Para Crear en Tiempos de Convergencia)*. In: *Anàlisi: Cuaderns de Comunicació i Cultura*. [online]. 2008, pp. 139 – 158. Available from: <http://www.raco.cat/index.php/analisi>.

STAM, Robert, BURGOYNE, Robert and FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona; Buenos Aires: Paidós Ibérica, 1999. ISBN 844930699X 9788449306990.

TORREGROSA CARMONA, Juan Francisco. *Los medios audiovisuales en la educación*. Sevilla: Ediciones Alfar, 2006. ISBN 8478982442 - 9788478982448.

VACAS AGUILAR, Francisco. *Telefonía Móvil: La Cuarta Ventana* [online]. S.l.: s.n. Available from: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer23-10-vacas.pdf>.

VILLAFAÑE, Justo and MÍNGUEZ-ARRANZ, Norberto. *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide, 1996. ISBN 843681004X 9788436810042.

VIRILIO, Paul and PETIT, Philippe. *El ciber mundo, la política de lo peor : entrevista con Philippe Petit*. Madrid: Cátedra : Teorema, 1999. ISBN 8437615747 9788437615745.



ANEXO 1

CANALES DE TELEVISIÓN ANALIZADOS PARA LA BUSQUEDAS DE LOS ESTUDIOS DE CASO.

Colombia

1. Canal Regional TELEANTIOQUIA.

Departamento de Antioquia - Colombia. Ciudad sede Medellín. Señal radiada a su área de influencia el Departamento de Antioquia. Y el Departamento del Chocó. Señal por cable a otras áreas del país. Estación de Televisión Pública

2. Canal Local CANAL CAPITAL.

Distrito Capital, Santa fe de Bogotá – Cundinamarca Colombia. Ciudad sede Santa Fe de Bogotá, Distrito Capital. Señal radiada a la ciudad de Bogotá y a los municipios del Área Metropolitana. Soacha, Cota, Suba, Zipaquirá, Madrid, Facatativá, y otros 15 municipios. Estación de Televisión Pública.

3. Canal Local CITYTV

Distrito Capital Santa Fe de Bogotá. Cundinamarca Colombia. Ciudad Sede, Santa Fé de Bogotá, Distrito Capital de Colombia. Señal Radiada para la ciudad de Bogotá y los municipios del Area Metropolitana. Estación de Televisión Privada, perteneciente a la casa Editorial El Tiempo propiedad del grupo español Planeta, que lo adquirió en el año 2006.

4. Canal Regional. CANAL13.CO

Distrito Capital Santa Fe de Bogotá. Cundinamarca Colombia. Ciudad Sede, Santa Fé de Bogotá, Distrito Capital de Colombia. Señal Radiada para los departamentos de Cundinamarca, Tolima, Huila, Boyacá, Meta, Casanare, Arauca, Vichada, Caquetá, Putumayo, Vaupés, Amazonas, Guaviare y Guainía. Estación de Televisión Pública.

5. Canal Regional. TELECARIBE

Departamento del Atlántico. Ciudad Sede Barranquilla, Atlántico, Colombia. Señal Radiada para los departamento de la Costa Caribe de Colombia. Guajira, Bolivar, Magdalena, Cesar, Sucre, Córdoba y Atlantico. Estación de Televisión Pública.

6. Canal Regional. TELECAFE.



Departamentos de Caldas, Risaralda y Quindío. La sede principal de este canal se encuentra en la ciudad de Manizales, pero tiene sedes y estudios en las ciudades de Pereira y Armenia. Señal Radiada a estos 3 departamentos. Estación de televisión Pública.

7. Canal Regional. TELEPACIFICO.

Departamento del Valle. Cali, Colombia. Ciudad Sede Cali, capital del Departamento del Valle Del Cauca. Señal radiada para los departamentos de la región del Pacífico colombiano: Valle del Cauca, Cauca, Nariño, y sur del Chocó. Estación de Televisión Pública.

8. Canal Regional. CANAL TRO.

Departamentos de Santander y Norte de Santander. Ciudad sede Principal Floridablanca, Área metropolitana de Bucaramanga. Departamento de Santander. Señal radiada para los departamentos anteriormente nombrados. Estación de televisión pública.

9. Canal Local TELEMEDALLIN.

Ciudad de Medellín. Antioquia, Colombia. Ciudad Sede Medellín. Señal abierta para los municipios del Valle de Aburrá que conforman el área metropolitana. La Estrella, Caldas, Sabaneta, Itagüí, Envigado, Medellín, Bello, Copacabana, Girardota y Barbosa. Es una estación de Televisión Pública perteneciente al municipio de Medellín, sin ningún tipo de pauta comercial y con énfasis educativo y ciudadano.

10. Canal Local TELEVIDA

Ciudad de Medellín. Antioquia, Colombia. Ciudad Sede Medellín. Señal abierta para los municipios del Valle de Aburrá que conforman el área metropolitana. La Estrella, Caldas, Sabaneta, Itagüí, Envigado, Medellín, Bello, Copacabana, Girardota y Barbosa. Es un canal Privado perteneciente a la Congregación Mariana de Carácter ligeramente Religioso que programa especialmente asuntos confesionales o de valores de vida.

10. Canal Nacional. CANAL CARACOL.

Canal Nacional. Ciudad Sede Santa Fe de Bogotá. Cundinamarca Colombia. Señal radiada para todo el territorio nacional de la República de Colombia. Estación de televisión de carácter privado que pertenece principalmente al grupo Valórem del empresario colombiano Julio Mario Santodomingo.

11. Canal Nacional. CANAL RCN TELEVISION.



Canal Nacional. Ciudad Sede Santa Fe de Bogotá. Cundinamarca Colombia. Señal radiada para todo el territorio nacional de la República de Colombia. Estación de televisión de carácter privado que pertenece principalmente al grupo Ardilla Lülle

España

1. Canal Nacional TELEVISION ESPAÑOLA LA 1.

Canal nacional perteneciente a la Corporación de Radio Televisión Española y a la ve el canal de televisión más antiguo de España. Emite para todo el país e incluso tiene una versión internacional. Opera desde Madrid pero también tiene estudios y emisiones desde Barcelona en Bellaterra. Estación de televisión Pública.

2. Canal Nacional. ANTENA 3.

Canal nacional perteneciente al Grupo Antena 3, que opera desde San Sebastián de los Reyes en la comunidad Autónoma de Madrid. Hace parte de un grupo grande de canales y estaciones de radio que pertenecen al mismo grupo. Es una estación de televisión privada Se encuentra actualmente en un proceso de fusión con la sexta.

3. Canal Nacional. LA SEXTA.

Canal Nacional Perteneciente al grupo Gestora de Inversiones Audiovisuales La Sexta. Emite desde Pozuelo de Alarcón en Barcelona. Forma parte de un grupo amplio de empresas de comunicación y canales de televisión y se encuentra en un proceso de fusión con el canal Antena 3

4. Canal Nacional. CANAL CUATRO.

Canal Nacional Perteneciente al grupo perteneciente al grupo Mediaset de España, al cual también pertenecen Telecinco, La Siete y Canal +. Emite desde Fuencarral en la Comunidad de Madrid. Es una estación de Televisión Privada.

5. Canal Nacional LA SIETE:

Canal Nacional Perteneciente al grupo perteneciente al grupo Mediaset de España, al cual también pertenecen Telecinco, La Cuatro y Canal +. Emite desde Fuencarral en la Comunidad de Madrid. Es una estación de Televisión Privada

6. Canal Autonómico. CANAL SUR.

Canal Regional perteneciente a la comunidad autónoma de Andalucía. Su propietario y gestor es la corporación de Radio y Televisión de Andalucía. Ciudad Sede Sevilla. Emite señal para Andalucía, Ceuta, Melilla y Gibraltar. Es una estación de televisión Pública.



7. Canal Autonómico TELEVISION CANARIA.

Canal Regional perteneciente a la comunidad autónoma de Las Islas Canarias . Su propietario y gestor es la corporación de Radio y Televisión de Canarias. Ciudad Sede Tenerife. Emite señal para las Islas Canarias. Es una estación de Televisión Pública.

8. Canal Autonómico TELEVISION DE CASTILLA – LA MANCHA.

Canal Regional perteneciente a Castilla – La Mancha Televisión (CMT) y Radio Castilla – La Mancha (RCM) son dos sociedades anónimas de titularidad pública que pertenecen al Ente Público de la Radio-Televisión de Castilla – La Mancha. Ciudad Sede Toledo. Emite para la comunidad autónoma de Castilla La Mancha. Es una estación de Televisión Pública.

9. Canal Autonómica CANAL NOU.

Canal Regional Perteneciente a la comunidad Autónoma de Valencia. Pertenece a la Radiotelevisió Valenciana. Opera desde la ciudad de Valencia para dicha comunidad autónoma. Es una estación de Televisión Pública.

10. Canal Autonómica. CANAL TELEMADRID.

Canal Regional perteneciente a la comunidad Autónoma de Madrid. Es operado por Radio Televisión de Madrid desde la ciudad capital. Es una estación de Televisión Pública.

11. Canal Autonómico. TV3 TELEVISION DE CATALUNYA.

Es un canal de Televisión Regional perteneciente a la comunidad Autónoma de Catalunya. Es propiedad de la **Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals**, Opera desde Sant Joan Despí en la comunidad de Barcelona y emite señal para Catalunya, Andorra, Pirineos Orientales en Francia, Oriente de Aragon y las Islas Baleares. Estación de Televisión Pública.









ANEXO 4

COMUNICACIÓN MÓVIL Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

MANUAL EXPERIMENTAL

(Docentes)

Taller De Producción Experimental Para Dispositivos Móviles En El
Entorno Escolar.

Germán Velásquez García

Facultad de Comunicación Audiovisual
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

Facultat de Comunicació Blanquerna
Universitat Ramon Llull



PRESENTACIÓN.

Con este pequeño manual buscamos establecer los parámetros para el desarrollo experimental de un taller sobre comunicación móvil y producción de audiovisuales, dirigidos a los dispositivos móviles en el entorno escolar, buscando su incorporación al proceso pedagógico y didáctico. Como bien se plantea desde el título de este documento, el presente es un proceso experimental, que busca establecer las características principales que debe tener el lenguaje audiovisual, en la producción y realización de productos audiovisuales dirigidos a estos nuevos medios y estas nuevas pantallas, como parte de los procesos de enseñanza aprendizaje, en el entorno de los procesos de autocomunicación en un colegio.

En la que ha sido llamada cuarta pantalla, confluyen realmente un grupo de dispositivos móviles de comunicación, liderados principalmente por el teléfono celular, también llamado teléfono móvil, (por ser el más ampliamente difundido) pero al que también pertenecen dispositivos como: los reproductores de multimedia, los Ipad, los PDAs, las tabletas (Ipad y otras) los Notebook y en términos generales cualquier dispositivo que cumpla con las siguientes características:

1. Poseer conectividad a redes.
2. Ser portable.
3. Poseer capacidades de despliegue de archivos y objetos multimedia.

Este taller experimental, forma parte de un proyecto investigativo dentro del cual se busca establecer **las transformaciones del lenguaje audiovisual**, en la realización de productos para los dispositivos móviles, al interior de los procesos pedagógicos y didácticos en un colegio de la ciudad de Medellín. Por tanto los parámetros establecidos en este manual, para dicho lenguaje, son tentativos y provisionales se encuentran sujetos a todo tipo de cambios y sugerencias, pues parten de las pocas exploraciones que se han realizado sobre dicho fenómeno a nivel iberoamericano, que de paso sea dicho son muy escasas. Muchas de ellas no son otra cosa que intuiciones de los realizadores, propuestas que parten del sentido común de quienes tienen la experiencia de producir para la industria audiovisual.

Varios teóricos de la comunicación actualmente, en particular los que se han interesado por el tema de la telefonía móvil y de la comunicación en movilidad, coinciden en afirmar que estos nuevos medios deben ser objeto de una producción



pensada y calculada específicamente para dichos medios. Pero se conocen muy pocas investigaciones que hayan intentado validar los elementos del lenguaje audiovisual que se utilizan en la realización de productos para estas pequeñas pantallas.ⁱ

CONTENIDO

1. Introducción y nociones sobre comunicación móvil
2. Pedagogía, Didáctica y Medios de Comunicación en la Escuela
3. Consideraciones previas que debe plantearse el realizador audiovisual antes de abordar la producción para dispositivos móviles.
 - Características físicas de los medios móviles
 - aspectos relacionados con el uso y funcionamiento de los móviles
4. Elementos del lenguaje audiovisual
 - Los Planos
 - Los Movimientos de Cámara
 - Las Transiciones
 - La Iluminación
 - Infografía y Diseño Gráfico
 - Audio y Banda sonora
 - Las estructuras temporales.
5. Géneros y productos audiovisuales Aplicados a la educación (Las estructuras Narrativas)

INTRODUCCIÓN Y NOCIONES SOBRE COMUNICACIÓN MÓVIL

Este Manual parte de la idea de que la aparición de los dispositivos de comunicación móvil y por tanto la aparición de una nueva forma de comunicación, que hoy se conoce como comunicación móvil o comunicación en movilidad, han venido generando, o han permitido que se forme y desarrolle un nuevo medio de comunicación al que tentativamente llamamos medio móvil. Si esta idea es correcta y de alguna forma se puede sustentar y corroborar, necesariamente estamos también hablando de un nuevo lenguaje audiovisual, o por lo menos de adaptaciones profundas que lo diferenciarán de su uso en otros medios audiovisuales.



Partimos entonces de la idea de que a la par con el desarrollo de este nuevo medio “móvil”, está desarrollándose el lenguaje audiovisual para la comunicación audiovisual en movilidad.

Al expresar el concepto de comunicación móvil o en movilidad, necesariamente lo estamos oponiendo al concepto de inmovilidad.

Al definir la comunicación móvil, el primer concepto asociado que surge es el de la transferencia de señales de carácter inalámbrico, lo que permitió la liberación de los aparatos de una conexión a un determinado lugar.

Por tanto, al hablar de comunicación móvil o comunicación en movilidad, hacemos referencia al fenómeno tecnológico y social que ocurre en los últimos 15 años, a partir de la aparición de la telefonía celular y de los dispositivos de comunicación móvil, que tienen como características su portabilidad extrema, su conectividad casi permanente y su independencia y autonomía en términos energéticos para su funcionamiento. A partir de estos desarrollos tecnológicos, se inicia un fenómeno cultural, social y económico al que hoy se llama comunicación móvil o en movilidad.

En primer lugar podemos decir que la movilidad promueve o permite una comunicación multimodal, que adopta muchísimas formas y que toma características muy variadas de acuerdo con las diferentes sociedades, lugares y culturas que la han adoptado. Sin embargo, a pesar de estas diferencias locales, tanto los dispositivos de comunicación móvil, como los procesos de comunicación a través de ellos, se han convertido paulatinamente en objetos culturales que forman parte de nuestra vida cotidiana en todas partes del mundo, han irrumpido tanto en la vida privada, como en la vida pública de las sociedades actuales, sirviendo a la vez como medio de difusión cultural y simbólico y como plataforma de comunicación y transmisión de contenidos.

Los procesos de convergencia tecnológica que concentraron en unos pocos y pequeños dispositivos, las funciones que antes estaban repartidas en múltiples objetos y medios, son los mismos que han posibilitado el desarrollo de un fenómeno a nivel mundial que abarca aspectos tan importantes como la comunicación por voz, personalizada, ubicua y permanente; la transmisión de todo tipo de datos y la conexión a la gran red Internet y en los últimos años, el despegue de los medios móviles como plataforma de consumo cultural con profundas repercusiones en los medios de comunicación, en las prácticas profesionales, en los modelos de negocio, en los formatos y diseños de contenidos y en muchas prácticas de uso y consumo de estos medios.

Es posible afirmar que la comunicación móvil es “personal”, “portátil” y “digital”, pues esta son las características básicas de todos los dispositivos móviles de comunicación, pero estas tres categorías que parecen ser de orden técnico, pueden ser analizadas



desde un punto de vista simbólico y cultural. En relación a la primera de ellas, la comunicación analógica era de carácter comunal o grupal, la comunicación digital cada vez adopta formas más personales, los dispositivos de comunicación móvil son individuales, cada uno posee los suyos y además cada uno los dota de una “personalidad” propia, se pueden caracterizar y personalizar. Estos procesos de personalización y de diferenciamiento de los demás, son fuente de muchos aspectos de orden simbólico y cultural, pues los dispositivos móviles son también objetos de estratificación social, de prestigio e incluso de poder. Hoy los investigadores en campos como los de la psicología, la sociología y la antropología, opinan que buena parte de la construcción de la identidad se hace a través de los medios móviles y de la pertenencia a grupos sociales que los usan.

En cuanto a la característica de portátil, lo que más aprecia la gente actualmente es la posibilidad de llevar consigo a donde vaya, el dispositivo que le permita estar “en línea”, conectado, aunque solo sea para decir hola, pero conectado.

Lo digital, ha contribuido a los procesos convergentes desde el punto de vista social y humano transformando muchas prácticas culturales, pues lo que anteriormente tenía que ocurrir mediante un montón de aparatos diferentes, hoy se hace con el mismo dispositivo y se comparte tan rápidamente como se hace.

Los jóvenes comparten música, fotografías, videos, ringtones y muchos otros contenidos a través de la red o de las funciones bluetooth e infrarrojo de los dispositivos. Con esto podemos ver que lo que son características tecnológicas de los dispositivos, muy rápidamente la sociedad y la cultura las transforman en cuestiones de orden cultural, social y simbólico.

La comunicación móvil cambió por completo muchas costumbres sociales, generando con ello conflictos y tensiones en diversos ámbitos de la sociedad.

Muchas costumbres se han visto alteradas y transformadas desde la aparición de los teléfonos móviles y a partir de la individualización de las comunicaciones y los contenidos. Ritos y normas sociales que por años fueron respetadas y no se discutían, se han visto transformadas por esta nueva forma de comunicación.

Las características intrínsecas de la comunicación también han cambiado por el estado de conectividad permanente. Hoy la conectividad permanente nos impone otra forma de comunicación, más deleznable, más instantánea, menos trascendental y por tanto más “desechable”.

Si lo anterior puede ser considerado desde algún punto de vista, un aspecto negativo de la comunicación móvil, la conectividad permanente genera otras consecuencias o



cambios que pueden ser positivos, tales como la posibilidad de establecer redes permanentes o inmediatas frente a sucesos, tales como las tragedias o los conflictos, puede intervenir fuertemente en aspectos de carácter político y social y cambiar con ello el rumbo de los acontecimientos, como ya se ha visto en algunos sucesos tales como los atentados de Madrid, la destitución del presidente Estrada en Filipinas o la elección del presidente Obama.

Uno de los aspectos más relevantes en la transformación causada por las tecnologías de comunicación móvil, es lo que estos dos autores llaman la irrupción de la esfera pública en la esfera privada y viceversa. Hoy con gran facilidad las personas mezclan aspectos de su vida laboral y pública con aspectos de su intimidad y de su vida privada, pues es muy fácil que una esfera interfiera en la otra a través de este tipo de comunicación, vemos por ejemplo, como alguien en su trabajo atiende asuntos de su vida privada o que la gente en su tiempo libre es requerida desde sus asuntos laborales.

La comunicación móvil es un fenómeno muy reciente, se encuentra en pleno proceso de formación y estructuración y ha mostrado múltiples facetas y características de acuerdo con cada una de las regiones del mundo en donde se ha venido desarrollando, razón por la cual, todas estas caracterizaciones y descripciones, son apenas acercamientos previos y provisionales, que no hacen otra cosa que plantear interrogantes que deben ser abordados por los estudios académicos y por las investigaciones que se desarrollan a futuro.

PEDAGOGÍA, DIDÁCTICA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA

Si revisamos la literatura que justifica el uso de los medios de comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje, encontraremos una multiplicidad de autores y de puntos de vista, casi todos coincidiendo en la necesidad de acercar la escuela a un conocimiento y a un uso adecuado de dichos medios. Bastaría con citar a manera de resumen, las aportaciones que Torregrosa Carmona cita en relación con la UNESCO, organismo de las naciones unidas para la educación y la cultura:

“en lugar de condenar o aprobar el indiscutible poder de los medios de comunicación, es forzoso aceptar como un hecho establecido su considerable impacto y su propagación a través del mundo y reconocer al mismo tiempo que constituyen un elemento importante de la cultura en el mundo contemporáneo. No hay que subestimar el cometido de la comunicación y sus medios en el proceso de desarrollo, ni la función esencial de estos en lo que atañe a favorecer la participación activa de los ciudadanos en la sociedad. Los



sistemas políticos y educacionales deben asumir las obligaciones que les incumben para promover entre los ciudadanos una comprensión crítica de los fenómenos de la comunicación.”... “los educadores responsables no hacen caso omiso; por el contrario se esfuerzan por ayudar a sus alumnos a comprenderlos y a percibir la significación de sus consecuencias que entraña especialmente el rápido crecimiento de una comunicación recíproca que favorece el acceso a una información más individualizada.”

Los medios de comunicación son en términos generales una gran industria informativa, cultural y de entretenimiento; pero son también un gran universo de significados simbolismos y representaciones, lo que los convierte en objeto de consumo masivo. Como industria, representan un sector económico al interior del cual existen grandes intereses e inversiones, siendo en este sentido un espacio público en el cual se dan grandes batallas políticas, complejos procesos de mediación social y cultural, a la vez que son experimentados por la gente como espacios individuales para el entretenimiento, la información y la interacción social. Ante un panorama tan complejo, existe la necesidad de ayudar a los jóvenes a comprenderlo y por supuesto a adoptar una actitud crítica para acercarse a ellos.

El uso de los medios de comunicación al interior de la escuela y del proceso pedagógico y didáctico, pensamos que se debe sustentar desde los siguientes campos de estudio, con el objetivo de darle un piso coherente y firme: lo epistemológico, lo psicológico y lo sociológico.

Chacón Medina nos plantea que existen dos tendencias epistemológicas para abordar este campo de la didáctica y de la educación:

“Desde el principio conviven dos grandes tendencias: la que entiende la tecnología educativa como diseño instructivo, quedando las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como utilización de recursos materiales en las diferentes áreas del currículum, (Fernández Huerta, Rodríguez Diéguez o Sarramona); y la que considera la tecnología educativa como un retorno al estudio de los medios pero desde posiciones no instrumentalistas, desde un uso racional y crítico de los medios integrados en el currículum (Bautista, Bartolomé, Área o Cebrián).”¹

Acorde con lo que se ha venido planteando a lo largo de esta tesis, creemos que los medios de comunicación son tan complejos y diversos y es tan amplio el impacto en la sociedad actual, que necesariamente debemos abordar nuestro estudio desde la segunda tendencia epistemológica descrita por Chacón Medina. Creemos que los estudiantes deben prepararse para ser usuarios inteligentes, críticos, inquietos y propositivos frente a los medios de comunicación y en especial frente a los medios audiovisuales interactivos y móviles, que permiten que estos jóvenes sean a la vez

¹ CHACON MEDINA, Antonio. *Nuevas Tecnologías para la Educación En La Era Digital*. Ediciones Pirámide Madrid, 2007 Pág. 29. ISBN 9788436820867



emisores y receptores, es decir que adopten una postura activa y participativa frente a los medios. Tanto el docente como los estudiantes deben formarse para ser capaces de evaluar el uso de los medios, su calidad, tanto en contenidos como en forma y aspecto. Deben estar en capacidad de indagar al medio, proponerle y cuestionarlo, lo que probablemente les llevara a ser capaces también de usar el lenguaje de dichos medios para emitir sus propios mensajes.

Se asume, que el uso de los medios de comunicación, en particular los audiovisuales y móviles, adquieren actualmente el estatus de campo disciplinar dentro de las ciencias de la educación, la pedagogía y en particular de la didáctica, dada la importancia que tienen en el transcurrir del mundo actual, en la actividad social, cultural, económica y política, asuntos que se tornan importantes como ámbitos de formación y educación de los jóvenes para que adquieran competencias para desempeñarse en el mundo que hoy les rodea.

La psicología ha estado también históricamente ligada al tema de la educación y de la pedagogía, pues le aporta a estas muchas de las teorías y explicaciones relacionadas con el comportamiento y la personalidad de los educandos. Explica también muchos de los procesos relacionados con la percepción y el conocimiento, lo que permite a la pedagogía planificar y desarrollar muchas de sus actividades y estrategias para la educación.

Para el cognitivismo y el construccionismo por el contrario, el estudiante debe ser activo, debe no solo ser actor de su propio proceso de formación y construcción, sino que la creatividad, el criterio en formación y la proyección dependen de la autonomía que se va adquiriendo durante este proceso. El docente es un facilitador de un proceso personal de cada uno de sus educandos, no es en ningún momento la lumbre de donde proviene el conocimiento, sino quien ayuda a cada estudiante a que construya su propio proceso, busque su propia verdad y procese el conocimiento que adquiere.

“...que el alumno es un procesador activo y consciente de la información mediada que recibe, de manera que tan importante es lo que el estudiante hace cognitivamente sobre el medio, como lo que el medio pueda hacer sobre el sujeto. En este sentido el alumno es un ser autónomo en el que el control del aprendizaje debe pasar pronto a sus manos. El aprendizaje se concibe como búsqueda activa y constructiva. El Papel del profesor es el de mediador y las actividades del alumno ocupan un lugar privilegiado. El profesor media y el alumno aprende a aprender.”²

Para la psicología cognitiva y el constructivismo, los sentimientos y emociones, los afectos del estudiante son tan importantes en el proceso de aprendizaje, como los aspectos medibles, puesto que pueden determinar la motivación y la actitud con la

² Ídem. Pág. 64



cual se asume el proceso formativo. También se tiene en cuenta los conocimientos previos que posee cada estudiante antes del proceso, sus habilidades y capacidades se convierten en posibilidades del proceso. El docente por su parte, se nutre también del proceso formativo de sus estudiantes, aprende de ellos y se produce una construcción colectiva del conocimiento.

En lo que se relaciona con la psicología, encontramos que la teoría cognitiva y el constructivismo son el soporte teórico más adecuado para lo que se ha venido proponiendo a lo largo de esta disertación, pues si relacionamos el desarrollo del medio móvil que proponemos, con los procesos autocomunicativos de los que habla Castells, necesariamente tenemos que pensar en un papel activo para los participantes de este tipo de procesos a nivel educativo y comunicativo.

Para que los medios audiovisuales y en particular el medio móvil puedan ser aplicados a los procesos pedagógicos y didácticos de la escuela actual, necesariamente tenemos que pensar en un tipo de aprendizaje significativo, en tanto es un aprendizaje activo, no memorístico, propositivo y autogestionado. Este tipo de aprendizaje tiene además la característica de no ser individualizado sino grupal, social y colectivo. Solo adquiere sentido si se comparte y se construye de manera participativa, lo que a su vez es la característica que le da el uso de los medios audiovisuales, en particular los medios interactivos tales como internet y el medio móvil. En ese caso, el acto pedagógico y didáctico es en esencia un acto comunicativo.

Existen otros conceptos que surgen desde el constructivismo expuestos por la doctora Norminanda Montoya, que se constituyen en aspectos de gran importancia para este ejercicio académico:

“concepto de red en la estructuración del conocimiento frente el concepto de jerarquía. Los modelos de red implican que se puede empezar a aprender respecto a una red de conocimientos por cualquier parte en vez de empezar por el nivel más bajo de una jerarquía de conocimientos.”

“construcción social del conocimiento frente a un conocimiento solitario (ejemplo: Piaget, 1993). La concreción de este principio es el aprendizaje cooperativo inspirado en las aportaciones de Vigotsky (1979) y su teoría de la zona de desarrollo próximo, definido como los conceptos que todavía no puede adquirir por sí solo el alumno y si con ayuda al profesor u otros agentes que le ayudan a desarrollar los conocimientos previos necesarios para las adquisiciones.”³

Por otro lado, dado el carácter transdisciplinar de las reflexiones académicas en la actualidad, desde la sociología encontramos, que la relación entre los nuevos medios de comunicación y los distintos aspectos sociales, son de gran importancia para la

³ MONTROYA, Norminanda. *La Comunicación Audiovisual en la Educación*. Ediciones del Laberinto. Madrid, 2005. Pág. 66. ISBN 9788484832041



educación, en otras palabras la educación no puede quedar al margen de los cambios sociales surgidos en el mundo de la comunicación.

Hoy los sociólogos nos plantean que en el proceso de adquisición de la cultura por parte de los educandos, juegan un papel de gran importancia tres actores: la escuela, la familia y los medios de comunicación.

Es muy importante reconocer que la escuela ya no es el espacio exclusivo en donde ocurre la socialización de los jóvenes. Buena parte de este proceso tiene lugar a través de los medios de comunicación, y en la actualidad, a través de los medios móviles, la telefonía móvil, la red Internet, en donde, mediante las redes sociales, el correo electrónico y la creación de comunidades los jóvenes cumplen con esa necesidad de encontrar espacios de socialización. Se encuentran además profundamente expuestos e influidos por *“modas, patrones de conducta, valores e informaciones que prepara la formación de ideas y creencias personales, la imagen de la realidad o de la sociedad en la que se vive.”*⁴

Es aquí donde cobra gran importancia la formación de una actitud y una mentalidad crítica en los jóvenes, la cual se logra a través de la reflexión, el análisis, la comparación y la disección de los mensajes que se emiten a través de los medios, lo mismo que sobre el proceso de la comunicación y sobre los medios masivos.

Por último, para finalizar este marco teórico referencial en lo que se relaciona con el tema de los medios de comunicación, la pedagogía, la didáctica y la escuela, vale la pena hacer referencia a los distintos enfoques que hay para abordar la enseñanza de los medios de comunicación y para incorporarlos al currículo y a los procesos pedagógicos y didácticos.

En términos generales, los enfoques se dividen en dos grandes aproximaciones: por un lado se encuentran los abiertamente tecnófilos, amantes de la tecnología; por el otro se encuentran los tecnófobos, aquellos que desprecian la tecnología y sus posibilidades y se declaran abiertamente contrarios a su uso.

Para nuestro proyecto, el aprendizaje de las herramientas tecnológicas en el mundo actual es no solo deseable sino necesario, pero no debe ir solo pues el estudiante asume con gran facilidad la “inocencia” de la tecnología y la ausencia de efectos y

⁴ Ídem.



consecuencias del uso y de la presencia de los medios. El aprendizaje de la tecnología debe ir acompañado de una postura crítica frente a ella, dándoles la importancia que tienen sin sobredimensionarla, sin olvidar que las destrezas tecnológicas, deben estar acompañadas de una mente que planifique, conciba, critique y cuestione el aspecto meramente tecnológico, considerando las consecuencias y efectos de los medios, los intereses que se esconden detrás y todo lo que les rodea. Para nosotros la concepción crítica y en parte directiva debe primar sobre la meramente instrumental de la tecnología.

CONSIDERACIONES PREVIAS.

La primera consideración básica que tiene que tener en cuenta cualquier persona que se plantee la realización audiovisual, cuando se propone trabajar para dispositivos móviles, es el hecho de que se enfrenta con un nuevo medio y como tal tiene que plantearse las características particulares que éste posee. Es un error abordar la realización con los mismos parámetros con los que se aborda la realización para televisión y mucho menos con los que se aborda la realización para cine.

Los medios móviles, por las características físicas de los dispositivos, por las condiciones de recepción de los mensajes, por los modelos de negocio que median en la conectividad y en la recepción de los datos, tienen características particulares que deben ser analizadas para ser tenidas en cuenta en el momento de realizar productos audiovisuales dirigidos a ellos. Pasemos por tanto a un análisis de estos aspectos.

1. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS MEDIOS MÓVILES

En primera instancia se debe tener en cuenta el tamaño de la pantalla en los dispositivos móviles. Si bien algunos dispositivos como las tabletas de Ipad alcanzan altas resoluciones en la pantalla, (1024 x 768) la gran mayoría de los dispositivos móviles las poseen pequeñas, que se encuentran entre las 2,5 y las 5 pulgadas, lo cual equivale a resoluciones que están entre 320 x 240 (algunos Blackberry, sony ericcson y Nokia) y 960 x 640. (el Iphone 4). Entre estos dos extremos existen muchas variedades de tamaños en la pantalla. Si bien algunas de ellas han logrado altas resoluciones, definición en millones de colores, (alguna sólo llegan a 65.000 colores), la realidad de



la mayoría de los dispositivos se encuentra alrededor de las 3 o 3,5 pulgadas de tamaño.

Estas características son definitivas a la hora de elegir el plano, pues no todos funcionan de la misma manera. Como veremos más adelante para este medio, igual que para el cine o la televisión, existen fortalezas y debilidades a la hora de usar los planos.

Las pantallas de los dispositivos móviles presentan limitaciones en el momento de ser observadas en ambientes en donde las condiciones de luz no son favorables. Pueden mostrar reflejos que dificultan la visión y la luminosidad de la pantalla puede verse muy baja en condiciones donde haya mucha luz ambiente. Presentan limitaciones también en el momento de compartir la pantalla más de una persona.

En lo que hace referencia al sonido, casi todos los dispositivos móviles pueden reproducir como mínimo sonido estereofónico, pero deben hacerlo mediante el uso de auriculares, pues la mayoría de los dispositivos usando el altavoz, tendrán reproducción del sonido monofónico y de baja calidad. El sonido es una gran limitante a la hora de reproducir archivos audiovisuales con el objetivo de ser visualizados por más de una persona. De la misma manera en ambientes ruidosos, exceptuando el uso de auriculares, el sonido presenta grandes limitaciones.

Otra de las características particulares de los dispositivos móviles es la limitante que queda establecida por la capacidad y la duración de la batería. Los archivos de video las fotografías y los archivos multimedia, demandan alto rendimiento de la batería, lo que limita también la extensión de los archivos que se pueden ejecutar.

Una de las grandes ventajas de los móviles se origina en la portabilidad y en la conectividad, pues los usuarios tienen la posibilidad de acceder a los contenidos audiovisuales prácticamente en cualquier lugar y situación. Esto hace que los dispositivos móviles sean muy utilizados durante los “tiempos muertos”, tales como los desplazamientos en los transportes, los tiempos de espera en las filas, los pequeños descansos en las oficinas colegios y universidades y en múltiples otras situaciones. Estas características determinan que la duración de los productos audiovisuales y las estructuras narrativas que se diseñan para ellos, deben adaptarse a todos estos tipos



de situaciones, toda vez que la atención del usuario será fragmentada y las posibilidades de recibir interferencia ambiental aumentan.

A partir de su diseño, los dispositivos móviles son en esencia objetos que permiten la interactividad de los usuarios y la multi direccionalidad de los lenguajes, lo que favorece el diseño de productos audiovisuales interactivos. Sobre esto que parece ser una de las características más importantes de los móviles volveremos más adelante en este manual.

2. ASPECTOS RELACIONADOS CON EL USO Y FUNCIONAMIENTO DE LOS MÓVILES

Si bien se han anunciado sistemas de televisión móvil en el mundo, tales como el DBV-H que funcionaría en Europa y Colombia y otros países, señal que podría ser captada por cualquier dispositivo móvil que posea sintonizador de televisión digital móvil, la realidad es que la mayor parte de los contenidos audiovisuales que se emiten en el mundo dirigidos a los dispositivos móviles, se están transmitiendo a través de las redes de telefonía celular, a partir del desarrollo de la telefonía 3GSM y con grandes expectativas con el desarrollo de la última generación 4GSM.

Sin embargo, se presentan muchísimas dificultades en el modelo de negocio, dado que las compañías telefónicas no son las productoras de los contenidos audiovisual, lo que las ha enfrentado por los costos de este servicio no solamente con los productores de dichos contenidos, sino también con los usuarios, que en el fondo no desean pagar más por productos que pueden encontrar en las pantallas de la televisión convencional. La mayoría de las empresas de telefonía móvil cobran por el servicio de conexión a la red Internet y sólo en los últimos tiempos han empezado a cobrar por la transferencia de datos, de acuerdo con la cantidad de megabytes transmitidos.

Aunque se consideran que las bandas 3GSM y 4GSM son las bandas anchas de la telefonía celular, aún existen limitaciones en cuanto a el tamaño de los archivos audiovisuales que se pueden emitir por estas redes. Uno de los aspectos más importantes que hay que tener cuenta es lo que se relaciona con los protocolos de compresión, o CODECS como se les conoce, pues los archivos audiovisuales dirigidos a los dispositivos móviles están usualmente altamente comprimidos. Este aspecto



condiciona muy especialmente las características de la producción audiovisual que puede realizarse para estos dispositivos. La compresión de video limita aspectos tales como los movimientos vertiginosos, los cambios constantes de plano y el sonido muy elaborado.

En relación con el uso de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes en Colombia, es muy importante tener en cuenta que si bien un porcentaje muy alto de estudiantes posee dispositivos Smartphone, las compañías de telefonía móvil ofrecen distintos tipos de planes de conexión a datos, algunos de los cuales sólo permiten acceso Messenger, a algunas redes sociales como Facebook y Twitter y a la descarga de correos electrónicos. Este tipo de conexiones de acceso limitado, se ofrecen como una alternativa de bajo costo que los padres pueden ofrecer a sus hijos, para poder tener un control sobre el consumo.

Sin embargo, debemos tener en cuenta que la mayoría de los dispositivos pueden conectarse a la red Internet a través de señales inalámbricas como WI-FI y Bluetooth, en cualquier lugar en donde exista red pública inalámbrica, tales como centros educativos, centros comerciales, museos y otros lugares culturales de la ciudad. Esto es muy importante tenerlo en cuenta pues los estudiantes deben utilizar, en sus ejercicios audiovisuales con dispositivos móviles, todas las herramientas que encuentran a su disposición y que a su vez no signifiquen un costo económico.

ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

El uso de los altos niveles de compresión de la imagen y la escasa disposición de ancho de banda origina la necesidad de actualizar determinadas categorías del lenguaje audiovisual a las tecnologías de comunicación móvil.

Esta situación surge, fundamentalmente, de la necesidad de conseguir reducidos tamaños de ficheros con la mejor calidad posible, de forma que la compresión no afecte mucho a la calidad de la imagen y a la vez resulten archivos lo suficientemente ligeros como para ser transmitidos con rapidez y seguridad.⁵

⁵ Fernando Galindo Rubio. *“El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz.”*. ZER, Revista de estudios de comunicación. EHU, Universidad del País Vasco. Nº19. Noviembre, 2005.



Por estas razones de orden técnico debe entenderse con claridad que la gran compresión de las imágenes sumadas al limitado tamaño de las pantallas hace que el nivel de detalles que se pueden mostrar en un plano sea limitado. Exceso de detalles en la composición de la imagen redundarán cada vez más en una pobreza visual, en complejidad para los procesos de percepción por parte del usuario y por tanto en la pérdida de interés por lo que se observa.

LOS PLANOS.

Tanto el plano general como el gran plano general, son los dos tipos de encuadres con mayores dificultades para la producción audiovisual en dispositivos móviles. Unos planos que están dotados de gran esplendor en el cine por las amplias e impresionantes imágenes que pueden aportar, pueden quedar reducidos a imágenes irrelevantes e inclusive a borrones y colorines ilegibles. Estos dos planos, de ser usados en la producción audiovisual para móviles, tienen que usarse con muchísimo criterio y moderación.

Los primeros planos y planos medios en cambio, tienen una gran fortaleza en la medida en que se hacen perfectamente legibles, aportan información y permiten la comprensión de los archivos sin reducir la calidad de las imágenes.

En la medida en que las pantallas de los dispositivos móviles van ganando en resolución en calidad de imagen, los planos americanos y los planos generales no muy abiertos pueden ser usados con muy buenos resultados.

Los ángulos de visión picado y contrapicado, pueden ser usados siempre y cuando no sean extremos. Los ángulos de visión extremos en el entorno de las pequeñas pantallas pueden contribuir a la confusión del usuario, pero usados con moderación aportan sentido y variedad al lenguaje audiovisual.

LOS MOVIMIENTOS DE CAMARA.

También por efectos de la compresión, los movimientos de cámara deben estar muy limitados exclusivamente a las necesidades reales de la narración. Los movimientos



bruscos y vertiginosos generan problemas en la compresión que pueden redundar en imágenes entrecortadas, en brincos o en imágenes borrosas.

De la misma manera los movimientos ópticos, conocidos como zoom in y zoom out, deben usarse con moderación. Estos movimientos si se usan de manera limitada y son lentos funcionarían bien, pero si se usan de manera vertiginosa y exageradamente largos incurrirían en los mismos problemas de los movimientos de cámara vertiginosos.

“así, es aconsejable recurrir a pautas de composición y encuadre clásicas, que planteen las menores posibilidades incógnitas a la percepción visual inmediata del espectador, por lo tanto la claridad de encuadre y compositiva aumentará la eficacia comunicativa.”⁶ Estas palabras del profesor Gabino Rubio, tienen especial importancia si consideramos que las pantallas de los dispositivos móviles se encuentran con dificultades tales como una difícil observación proveniente de los reflejos, destellos, contraluces, y otras dificultades de observación generadas en los diferentes entornos en donde los dispositivos móviles pueden encontrarse.

En referencia a la profundidad de campo, es importante notar que cuando es limitada, puede favorecer notoriamente el proceso de compresión de las imágenes. Recordemos que a mayor número de detalles en los fondos de la fotografía, será necesaria la generación de nuevos frames completos, lo que dificulta notoriamente el trabajo de los códec de compresión. Será por tanto útil el uso de teleobjetivos en planos medios y primeros planos y deberá limitarse el uso de grandes angulares.

LAS TRANSICIONES

En lo que respecta a las transiciones es importante resaltar que su uso tiene que estar muy justificado y limitado a las necesidades concretas de la narración. El uso indiscriminado de fundidos, disolvencias, cortinillas y efectos visuales contribuye a la generación de nuevos frames lo que crea problemas en la compresión.

⁶ Fernando Galindo Rubio. “*El audiovisual en la telefonía móvil 3G. Consideraciones formales para una comunicación eficaz.*”. ZER, Revista de estudios de comunicación. EHU, Universidad del País Vasco. Nº19. Noviembre, 2005.



No significa esto que no pueden usarse, pero deben ser lentas, muy justificadas al interior de la narración, y limitadas en su uso.

LA ILUMINACION.

Nuevamente hacemos referencia a las múltiples situaciones en las que se visualizan las pantallas de los dispositivos móviles, lo que puede generar entornos difíciles para la observación de ciertas imágenes en particular las que poseen iluminaciones de bajo contraste y bajas condiciones de luminosidad.

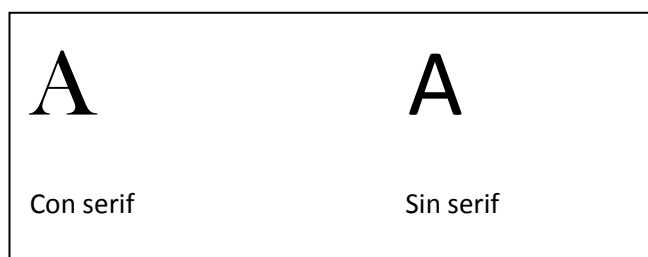
En general es preferible recurrir a iluminaciones que generen buen contraste y que ayuden a definir claramente los sujetos y objetos al interior de la pantalla. Funcionarán muy bien las imágenes iluminadas con luz natural y las imágenes trabajadas con luz artificial en donde exista un buen contraste. En principio deberán evitarse las imágenes de muy bajo contraste, como las que posean una iluminación muy sutil y escasa.

INFOGRAFIA Y DISEÑO GRAFICO.

“Otro aspecto sujeto a revisión como elemento del lenguaje audiovisual es la utilización de los recursos gráficos. Si la tendencia en la producción audiovisual broadcast es la proliferación del diseño gráfico y los efectos de postproducción digital como elementos vertebradores de la espectacularidad televisiva, una vez más la idea de contemplación de los mensajes audiovisuales en un espacio reducido conduce a cuestionar la utilización de estos elementos.”

Los textos tienen que aumentar considerablemente su tamaño para que puedan ser percibidos de manera rápida y clara. Para eso deberán ganar en concisión simpleza y claridad. En una pantalla de dos o tres pulgadas sólo es posible colocar textos que posean unas pocas palabras.

En relación con las tipográficas, siempre será preferible utilizar los tipos de letras sin serif, ya que son más claras y contribuyen a una mejor lectura, pues son normalmente rectas y carecen de adornos que las hagan ilegibles.



No se aconsejan los movimientos de roll y crawl ya que contribuyen a la generación de nuevos frentes que ya sabemos claramente influyen en el problema de comprensión.

En cuanto a las características cromáticas de los gráficos, es muy importante resaltar que los contrastes entre textos y fondos contribuyen una lectura eficiente, sin embargo está por determinarse qué colores funcionan mejor, qué tipo de fondos son más eficientes, etc.

Si hablamos de los logotipos, anagramas y gráficos en general, se recurre al simbolismo la simplicidad y el esquematismo, pues el mismo tamaño de la pantalla limitará la complejidad de los gráficos. Recordemos que la información contenida en los gráficos debe ser posible leerla de un vistazo y en el menor tiempo posible. Los logotipos muy complejos deben quedar descartados de plano, pues su función de acompañar a la imagen como “moscas” o “mariposas”, les hace completamente ilegibles.

EL AUDIO Y LA BANDA SONORA.

Debemos tener en cuenta que los dispositivos móviles en términos generales se encuentran dotados de altavoces muy limitados que requieren de condiciones de aislamiento para que tengan eficacia comunicativa. Por esta razón en la mayoría de los casos la audición de la banda sonora, estará mediada por el uso de auriculares. Esta situación determina que en la casi totalidad de las diversas situaciones, dichos productos se observan de forma individualizada. Esto determina que la comunidad de productores audiovisuales deja de dirigirse a núcleos familiares y a colectivos reunidos para centrarse en receptores que son individuos solitarios.



A diferencia de la imagen los procesos de comprensión del sonido no limitan demasiado los recursos que puedan utilizarse y la complejidad de los montajes sonoros, siempre y cuando éstos se reciban a través de auriculares.

De todas maneras se sugieren montajes de sonido simples pero contundentes pues tendrán en la estructura narrativa de programas muy cortos más eficacia comunicativa.

También se debe tener en cuenta que el sonido de los dispositivos móviles es en la mayoría de los casos estereofónico. El estándar de compresión utilizado de manera universal es el MP3. Se descarta por ahora el uso y producción de sonido 5.1.

LAS ESTRUCTURAS TEMPORALES.

Debemos recordar que los dispositivos móviles son un medio diferente a la televisión y cine, por tanto las características de recepción de dichos medios son también diferentes. La visualización de contenidos en estos medios en múltiples lugares de nuestra cotidianidad a dónde nos desplazamos con ellos, determina que la recepción de contenidos es fragmentada y además limitada en el tiempo. Visualización de contenidos en medios de transporte, salas de espera, colas, restaurantes y centros comerciales, y muchos otros lugares públicos, determina que nuestra atención debe estar repartida entre el dispositivo y el entorno que nos rodea, lo que determina la forma de atención al producto audiovisual por parte del receptor.

Por tanto, en lo que hace referencia con la estructura temporal, los productos audiovisuales para móviles deberán utilizar el menor número de unidades temporales (planos, escenas, secuencias.) que sean necesarias para la transmisión del mensaje. Se debe pensar en la utilización de ritmos, tanto internos como externos, lo más lentos posibles, sobre todo porque los elevados ritmos de montaje pueden generar serios problemas de compresión y porque se hace más complicado el proceso de recepción de sus mensajes, ya afectado por las dificultades del entorno de visualización.

El tiempo total de duración de los productos audiovisuales para estos dispositivos, es motivo de discusión en muchos círculos académicos y en las empresas de realización y producción audiovisual. Hay quienes afirman que los productos deberían tener 30 segundos y hay quienes afirman que podemos concentrar eficientemente nuestra



atención durante cerca de 10 minutos. Lo que sí es completamente seguro es que no podemos aspirar a productos audiovisuales de media hora, de una hora o a largometrajes cinematográficos. En las pocas observaciones sistemáticas que se han realizado, se puede observar que la atención empieza a decaer algunos minutos después de iniciada la visualización. Recordemos además que los entornos de recepción influyen notoriamente sobre este aspecto.⁷

30 segundos puede parecer un tiempo muy corto, más parecido al tiempo un spot publicitario, pero dos, tres o cuatro minutos, ya permiten la narración de una pequeña historia. Para el desarrollo de este proyecto investigativo estableceremos el tiempo de las piezas audiovisuales entre los 30 segundos y los seis minutos, entendiendo que el tiempo de duración de las piezas audiovisuales es uno de los aspectos sobre los cuales la investigación debe arrojar luces.

GÉNEROS Y PRODUCTOS AUDIOVISUALES APLICADOS A LA EDUCACIÓN (LAS ESTRUCTURAS NARRATIVAS)

A la hora de definir el concepto de estructuras narrativas, necesariamente nos encontramos con el tema de los géneros audiovisuales, campo en el cual existen muchísimas diferencias conceptuales y distintas orientaciones teóricas para definir a unos y otros.

Después de una búsqueda documental, sobre los conceptos de género y narrativa, hemos adoptado como referente conceptual para esta investigación, la siguiente clasificación.

Asumimos la existencia de cuatro grandes géneros audiovisuales: el género de ficción, el género documental, el género informativo, y el género de entretenimiento. Cada uno de estos géneros puede presentar varios subgéneros al interior, así por ejemplo, el género de entretenimiento agrupa formatos tales como el magazine, los concursos, los reality shows y otros.

⁷ GALINDO RUBIO, Fernando. Contenidos audiovisuales para dispositivos móviles. Análisis de usabilidad y adecuación al medio. (salamanca, 2010)



A partir de estos cuatro géneros que son referencia para todos los medios audiovisuales, entendemos que la dinámica de producción tanto de la televisión como de toda la realización audiovisual presente en la red Internet y en los dispositivos móviles, ha generado una permanente y hibridación de formatos y de géneros que viene transformando profundamente la producción audiovisual en estos medios.

Estos cuatro géneros se toman como punto de referencia, se trabaja con la idea de que este taller experimental, debe hacer uso de la creatividad y de la innovación para la creación de realizaciones audiovisuales, aplicadas a los procesos educativos, usando los medios móviles, que puedan exhibir un tipo de lenguaje audiovisual propio. Podemos hablar tentativamente de la generación de nuevos formatos o de la hibridación de algunos de los ya existentes, perfectamente adaptados a la nueva pantalla

En relación con la concepción de las estructuras narrativas, es muy importante tener en cuenta el manejo de las estructuras temporales de las que se habló anteriormente.

Deberán ser estructuras narrativas de muy corta duración, o fragmentadas, es decir, que se pueda acceder a los contenidos totales a partir de múltiples entregas o descargas. Por ejemplo, es posible desarrollar productos de ficción, con historias relativamente complejas, pero con múltiples tramas de acción cortas, que llegan al usuario a través de un número determinado de entregas o capítulos. Los guiones de estas historias deben construirse pensando en el desarrollo de pequeñas acciones con sentido propio que pueden ser vistas como un microhistoria, pero dejando hilos sueltos o “ganchos” que unan esta historia con la siguiente y así unida a las otras pequeñas historias, conforman una historia mucho más larga con sentido unitario.

Otro aspecto que se presenta como el gran potencialidad, es el desarrollo de estructuras narrativas de carácter interactivo y no lineal, en donde el usuario pueda elegir que ve, cómo lo ve, qué tipo de final desea, o mejor aún, que pueda intervenir en el desarrollo de la trama, o que pueda aportar al contenido audiovisual que se desarrolla.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES

El desarrollo de las llamadas tercera y cuarta pantallas, transformó notoriamente el concepto de géneros audiovisuales. Los géneros cinematográficos que históricamente



habían sido desarrollados por el cine, se vieron transformados y complementados con la aparición de la televisión. La televisión creó varios géneros principalmente en el campo del entretenimiento y en el campo de las noticias y de la información. Sin embargo los cambios más profundos han acaecido con la aparición del ordenador o computador y de los dispositivos móviles. Muchos de los formatos clásicos se hibridaron, hicieron su aparición formatos que resultaron ser mezcla de varios formatos antiguos, lo mismo que nuevos formatos que no se conocían en los medios anteriores.

En el desarrollo de la producción audiovisual para dispositivos móviles, es muy importante la creatividad que permita desarrollar a futuro productos audiovisuales atados a estos nuevos medios y estos dispositivos móviles.

Por esta razón es de gran importancia tener en cuenta las características que deben tener los productos audiovisuales en relación con las características particulares de los medios móviles. Galindo Rubio las sintetizaba de la siguiente manera

- Nuevos contenidos: La originalidad de los contenidos es fundamental para conseguir que los receptores de estos productos prefieran recibirlos a través del terminal móvil.
- Contenidos fasciculados: Ya que la duración de los contenidos no debe ser muy extensa, recurrir a los contenidos en varias entregas aumenta la sensación de intriga y expectativa, sobre todo ante los productos de ficción.
- Brevedad: Por razones técnicas y de circunstancias de recepción, el producto audiovisual no debería superar unos pocos minutos de duración si pretende ser comprendido en su totalidad.
- Simplicidad: Formal y de contenidos. Un mensaje breve recibido en un monitor de apenas dos pulgadas debe ser simple en el tratamiento compositivo para no dispersar la atención, y conciso en el contenido para evitar pérdidas de eficacia comunicativa.

ⁱ Muchas de las opiniones y de los conceptos incluidos en este manual, han sido planteados por el Doctor Fernando Galindo Rubio, y los Magisters Jorge Manuel Alfonso Gonçalves, Víctor Carlos Azevedo Lemos y otros estudiantes de dicha maestría.



Anexo 5

COMUNICACIÓN MÓVIL Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA ISPOSITIVOS MÓVILES.
MANUAL EXPERIMENTAL (Estudiantes)

Por favor remitirse al DVD anexo en la contratapa

Anexo 6

GUIÓN PARA SERIE DE FICCIÓN ORIENTADA A MOVILES “RAPEROS POR LA PAZ”

Por favor remitirse al DVD anexo en la contratapa

Anexo 7

DESCRIPCIÓN MECÁNICA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Por favor remitirse al DVD anexo en la contratapa