

Pasar de la red a la política

Por: Lic. Olga Flores

Docente Auxiliar de la Sección Grabado



El desequilibrio que imponen los sistemas tecnológicos guiados hacia poderes económicos, se recrudece el alejamiento a pensar en una dimensión colectiva.

En el siguiente artículo se analizarán las conjeturas de Dominique Wolton en torno al tema *De la red a la política*, del libro *Sobrevivir Internet: Conversaciones con Olivier Jay*. En esta parte de la entrevista se vuelca la reflexión sobre la Generación Internet calificada de “*individualista*”, a pesar del surgimiento y fracaso de ideologías que ponen en contradicción conceptos idealistas de libertad e igualdad.

Profundizaremos en los rasgos y características de esta generación desde la mirada de algunos estudios, con el objetivo de comprender el dominio de una nueva lengua, y de alentar a propuestas metodológicas

de enseñanza – aprendizaje que acerquen al estudiante al conocimiento.

Según Dominique Wolton, con el desequilibrio que imponen los sistemas tecnológicos guiados hacia poderes económicos, se recrudece el alejamiento a pensar en una *dimensión colectiva*. Surge una ideología tecnológica que pone en debate sus funciones para idear un mundo global, un mundo informado, un mundo en constante comunicación. Aparentemente se explora en el campo de la tecnología de avanzada, sin embargo, este uso intermediático no recae necesariamente en una comunicación, en todo caso está mediada por intereses individuales y económicos, que colocan al usuario a actuar con ciertos valores de libertad e igualdad banalizados. La libertad se

interpreta como una voz sin respuesta y la igualdad como una identificación con el sistema, contrariando el sentido de comunicar como valor político, con voz para reflexionar, proponer, discutir o debatir.

Este pensamiento nos acerca a conocer las tipologías y definiciones de la Generación Internet. Marc Prensky, en su artículo “Digital Natives, Digital Immigrants” (2001), propone por primera vez el término **Nacidos Digitales**, para denominar a la primera generación que ha crecido con las tecnologías digitales refiriéndose a que son nativos del lenguaje de los ordenadores, videojuegos e Internet y como categoría opuesta a los **Inmigrantes Digitales**, a aquellos que no han crecido en el mundo digital y que, sin embargo, se han acercado a las tecnologías integrándose paulatinamente a este medio. Para comprender esta denominación se identifica las siguientes características en los Nativos Digitales: prefieren imágenes a textos, *prefieren el acceso aleatorio, funcionan mejor cuando trabajan en red, prosperan con la satisfacción inmediata y bajo*



Proyecto: *La Diáspora*
 Angela Saavedra.
 Temas: *migración, territorio*.
 Recursos: *fotografía, patchwork*.
 Especialidad del Grabado 2011-1.
 Facultad de Arte PUCP.
 (portada, arriba e izquierda).

recompensas frecuentes, prefieren los juegos al “trabajo serio”, reciben información rápidamente y gustan del trabajo en paralelo y la multitarea.

D. Wolton, sostiene que el reto para las sociedades estaría en comprenderse como “individualista de masas”, esto quiere decir pensar en un individualismo extremo que se contradice y opera en un círculo de masas, donde la libertad política estaría comprendida por hacer lo que se quiera y como pueda, y la libertad de costumbres para referirse a la diversidad de culturas y lenguas, las que se relacionan y se contradicen en el ámbito de los intereses económicos, no solamente porque se hablan idiomas distintos, sino porque existiría una generación que al nacer en el contexto de los medios digitales posee la capacidad de dominar la lengua de ordenadores y programas por un estímulo de frecuencia, mientras que otro sector como el grupo de Inmigrantes Digitales estarían en proceso de aprendizaje, mientras que otro grupo podría denominarse analfabetos del sistema.

El holandés, Jeroen Boschma, considera que estos descendientes del sistema, a quienes denomina *Generación Eistein*, “se sienten realizados(...) porque son “ellos mismos”, perfectos tal y como son”, han dejado de interesarse por marcas y fanatismos, ya no se muestra aquello como atractivo, sino se opta por simple diversión, atienden a un sentimiento de colectividad, que reorienta la visión al regreso de utopías, lo que para D. Wolton se convierte en un nuevo encuentro de aventuras y optimismo, que se beneficia de la paz y el deseo de cambiar las cosas.

Marc Prensky, con seguridad sostiene, según la Neurobiología, que los cerebros de los estudiantes de hoy responden muy distinto a la de los adultos, que fisiológicamente ciertas áreas cerebrales se hallan más desarrolladas, pero que otras lo están menos.

Entre las habilidades mentales más desarrolladas por acción repetida frente a los videojuegos u otros medios digitales, son la lectura de imágenes, espacios tridimensionales y multidi-

... los cerebros de los estudiantes de hoy responden muy distinto a la de los adultos...



Proyecto: *Poderosos*

Ana Galina Paredes.

Temas: *identidad, aculturación, mestizaje.*

Recursos: *collage, fotografía, manipulación fotográfica.*

Especialidad de Grabado 2011-1.

Facultad de Arte – PUCP.



Poderosos

Ana Galina Paredes.

Temas: identidad, aculturación, mestizaje.

Recursos: collage, fotografía, manipulación fotográfica.

mensionales como competencias de representación, mapas mentales, plegado mental tipo origami realizado en la mente; el “descubrimiento inductivo” (hacer observaciones, formular hipótesis y determinar las normas que rigen el comportamiento de una representación dinámica), el “despliegue de atención” (la observación de varios lugares al mismo tiempo), y responder más rápido a los estímulos esperados e inesperados (Peter Moore en Prensky: pp 19).

Por lo tanto, la falta de atención a las que repetidas veces se critica al alumno, no sería tal, sino la antigua manera de cómo estaría recibiendo la información. Se advierte también que el área cerebral afectada estaría en la “reflexión, comprendida ésta como el proceso de aprender de la experiencia”, una habilidad cognitiva que nos capacita para generalizar, por una fina agudeza del pensamiento crítico.

Por otro lado, D. Wolton enfatiza sobre el crecimiento y consolidación de los segmentos de mercados que vienen a satisfacer las individualidades, pero no por ello tengamos que renunciar a la colectividad, como valor necesario para vivir en sociedad y comunicación. Este contexto que no solo es encumbrado por las nuevas tecnologías, es sostenido por un posmodernismo “amorfo”, denominado así por la carencia de un canon explícito o método definido, lo cual ha causado también su éxito en la academia.¹

J. Sanbonmatsu describe el posmodernismo “como una identidad cultural mutante y como canon teórico ha soportado décadas de hostilidad desde todos los sectores y creencias(...), cambiando constantemente de forma, adoptando nuevos disfraces, adaptándose a nuevas condiciones e incubando en las universidades de élite y de las metrópolis capitalistas, los centros institucionales que dominan las rutas comerciales globales de producción e intercambio intelectual (p. 226).

Bajo esta premisa, podemos identificar características del contexto posmoderno en los que se desenvuelve el conocimiento y el arte, como un espacio de heterogeneidades y similitudes, préstamos, transferencias y migración de lenguajes, polaridades entre creación,

influencia y copia. En el mercado de las artes visuales y del diseño, la transacción de modelos e imágenes a través del Internet se convierten en procesos atractivos, dinámicos, flexibles o fáciles, simplificando tal vez un trabajo que antes se practicaba en el boceto manual, el cual se consolidaba en patrones de innovación, los que sin duda también corrían la suerte de influir.

Este nuevo espacio de información no negaría la posibilidad de crear o innovar, más que eso permite visualizar cómo se acentúa una cuantiosa influencia que recae en la masificación de modelos y diseños, que acelera la producción económica y decae en una hiperproliferación y desgaste de diseños, así como el traspaso de artistas creadores a artistas de masas, deli-

Podemos identificar características del contexto posmoderno en los que se desenvuelve el conocimiento y el arte, como un espacio de heterogeneidades y similitudes, préstamos, transferencias y migración de lenguajes, polaridades entre creación, influencia y copia.

¹ John Sanbonmatsu.

Esa búsqueda de creación individual, dependerá no solo de tomar una actitud política, de postura independiente y colectiva, sino también de atravesar de lo virtual a lo real.

neando una historia que dura poco y se desvanece rápidamente en el tiempo.

D. Wolton, dice respecto a esta intensa utilización de los sistemas del Internet, que esta generación debe comprender urgentemente que no podrá expandir su búsqueda de creación individual, sino intenta pasar de la red a la política, con esto intenta desmitificar las bondades de este medio [Internet], al que considera un sistema de información automatizado e interactivo, que no permite al individuo pasar a la política. Según la REA, *“la política es la actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto, o de cualquier otro modo, (...) con que se conduce un asunto o se emplean los medios para alcanzar un fin determinado. Esa búsqueda de creación individual, dependerá no solo de tomar una actitud política, de postura independiente y colectiva, sino también de atravesar de lo virtual a lo real, de lo pasado a lo futuro [y viceversa], sin caer en automatismos fáciles que solo consiguen masificar el espíritu, dominar el pensamiento y las almas.*

En las siguientes imágenes, se muestran dos proyectos artísticos cuyo proceso de investigación nace de la iniciativa y reflexión sobre problemáticas locales. Ambos proyectos recurren a la apropiación de algunos elementos gráficos en distribución masiva, de tendencias culturales y otras técni-

cas que han sido seleccionados entre muchos otros, demostrando una habilidad de búsqueda de información que no solo recae en lo visual, sino, que obliga a la vez que estimula a las artistas estudiantes jóvenes a encontrar explicaciones y argumentos sustanciales para descartar y seleccionar cierta información que conduzcan a la sustentación de sus propuestas, ideas o elucubraciones que se orientan a demostrar algo con valor de “verdad”, porque estaría confrontado por autores, teorías y referentes para contextualizarlos a nuestra realidad.

En el primer caso, Ángela Saavedra, retoma la técnica del *patchwork*² (antigua técnica manual de remiendo con parches); este recurso es utilizado para tratar el tema de la diáspora como una característica migratoria de las familias en el Perú y en el mundo.

En el segundo caso, *Poderosos* de Ana Galina Paredes expresa el desarraigo de culturas andinas absorbidas al espacio urbano, donde el sentido de la fe transcurre entre lo religioso y lo pagano. El re uso de imágenes, personajes con aureolas y cielos estridentes son elementos de los que la artista se apropia para inducir a nuevos significados, reivindicar al inmigrante, reconocer su trabajo y los esfuerzos que hace por instalarse y conquistar un espacio, donde surgirá una fusión de culturas. Vemos también elementos tipográficos para resaltar la presencia del sector

popular, remarcando así la presencia y el movimiento económico de este grupo humano en la ciudad de Lima.

Francis Pisani, dice acerca de lo virtual y lo real: *“No son mundos opuestos. Son capas más bien de una misma realidad-la nuestra-vivida en múltiples niveles tanto simultánea como alternativamente.”*³

Bibliografía:

- WOLTON, Dominique.
2000 *“Pasar de la red a la política”*. En WOLTON, Dominique, *Sobrevivir a Internet : conversaciones con Olivier Jay*. Barcelona: Gedisa, pp. 32 – 34.
- PISCITELLI, Alejandro
2008 *“Nativos digitales”*. En *Contratexto Digital*. Universidad de Lima.. Año 5, N° 6. Consulta: 16 de julio de 2011
[<http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/Art%EDculos/PDF/Nativos%20digitales.pdf>].
- BOSCHMA, Jeroen
2000 – 2008 *Generación Einstein: más listos, más rápidos, más sociables*. Barcelona: Gestión.
- PRENSKY, Marc
2010 *Institución Educativa SEK*. 2010. *“Nativos e Inmigrantes Digitales”*. Cuadernos SEK 2.0”. Madrid, 2010, pp.1-23.
Consulta: 21 de agosto de 2011.
[[http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)].
- SANBONMATSU, John
2007 *El posmodernismo y la corrupción de la inteligencia académica*. En SANBONMATSU, John, *Diciendo la verdad*. Socialist Register 2006. The merlin Press, Londres. CLACSO: Buenos Aires. Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, Buenos Aires, pp 223 - 259.

² El Patchwork es definido como un tejido, único, sin centro donde las fibras están entremezcladas entre sí, compuesta por diferentes tipos de telas o estructuras, que son a su vez de dimensión y textura diversa, de color y tonalidad diversa. Este concepto fue muy utilizado por algunos post estructuralistas, como G. Deleuze, para explicar las concepciones espaciales extensivas para la realidad y pensamiento occidentales. El patchwork le sirvió para explicar el concepto de multiplicidad en un inminente mundo ad portas de la globalización económica.
[<http://ssociologos.com/tag/globalización/>].

³ En *Nacidos Digitales*. PISCITELLI, Alejandro, 2009. pp. XX –XX.