

Chasqui

Revista Latinoamericana
de Comunicación

No. 53 - MARZO 1996

Director

Asdrúbal de la Torre

Editor

Fernando Checa Montúfar

Consejo Editorial

Jorge Mantilla Jarrín

Edgar Jaramillo

Nelson Dávila

**Consejo de Administración de
CIESPAL**

Presidente, Tiberio Jurado, Rector de la
Universidad Central del Ecuador.

Roberto Passailague,

Ministro de Educación.

Byron Morejón,

Min. Relaciones Exteriores.

Héctor Espín, UNP.

Fausto Moscoso, UNESCO.

Louis Hanna Musse, AER.

León Roldós, Universidad Estatal de
Guayaquil.

Edgar Jaramillo S.,

FENAPE.

Asistente de Edición

Martha Rodríguez

Portada

Marcelo Aguirre

Impreso

Editorial QUIPUS - CIESPAL

Chasqui es una publicación de CIESPAL.

Apartado 17-01-584. Quito, Ecuador

Telf. 506 149 544-624. Telex: 22474

CIESPAL ED. Fax (593-2) 502-487

E-mail: chasqui@ciespal.org.ec.

Registro M.I.T., S.P.I.027

Los artículos firmados no expresan
necesariamente la opinión de CIESPAL o
de la redacción de la revista. Se permite su
reproducción, siempre y cuando se cite la
fuente y se envíen dos ejemplares a

Chasqui

Más de 450 **Radioapasionados y televisionarios** del mundo se reunieron en Quito, en noviembre pasado, para participar en el Festival homónimo e inédito que el Grupo de los Ocho, con el apoyo de 13 organismos internacionales, organizó con el propósito de abrir un espacio para la reflexión, el intercambio de experiencias y la formulación de estrategias que le permitan a la comunicación audiovisual democrática enfrentar de mejor manera la avasallante "aldea global" que vivimos. En el módulo respectivo, esta edición presenta algunos documentos que sirvieron de base teórica para este encuentro, artículos que algunos de los participantes quieren socializar y otros textos que alimentan el debate en torno al sugerente y atractivo espacio audiovisual latinoamericano.

"En las aguas del mercado -apunta Eduardo Galeano- la mayoría de los navegantes está condenada al naufragio; pero la deuda externa paga, por cuenta de todos, los pasajes de la minoría que viaja en primera clase". En un mundo cada vez más globalizado, donde 358 personas tienen un capital equivalente al que comparten 2.400 millones de pobres, no es sorprendente que la violencia atraviese las sociedades, y nos rompa el cuerpo y el alma, especialmente en Nuestra América llena de naufragos. En este contexto, los colaboradores de **Medios, sociedad y violencia** nos proponen textos heterogéneos. Para algunos de ellos, los medios -especialmente la TV- son los autores intelectuales de la violencia y constituyen una escuela del crimen (hecho no sorprendente si consideramos que E.U., país con una de las más altas tasas de criminalidad en el mundo, es uno de los mayores exportadores y expositores, gracias a la complicidad impune de sus aliados nacionales, de los contenidos violentos en los medios). Para otros, y complementario al enfoque anterior, los medios ejercen una violencia sutil, pero no menos deletérea, a través de la *Crónica Roja* donde la intimidad y la honorabilidad está reservada a los sectores con poder económico, en tanto que la de los sectores "peligrosos" se convierte en una "intimidación de masas". Pero, también hay aquellos que consideran un reduccionismo el relacionar la violencia real con la televisada y que, en buena medida, los medios lo que hacen es reflejar, no provocar, la agresividad humana generada por las condiciones de vida, materiales y espirituales, de la sociedad. El lector encontrará en estos textos elementos que, aunados a su experiencia cotidiana, le permitirán sacar conclusiones que le susciten y fortalezcan, eso esperamos, actitudes críticas para enfrentar los medios.

En la radio y televisión brasileñas, *BBC* de Londres, *Radio Nederland* de Holanda, CIESPAL y otras entidades de América y Europa; los casi 50 años de actividad profesional de Walter Ouro Alves dejaron una obra inolvidable. Por eso y por todo lo que significó su aporte honesto y enriquecedor para la comunicación democrática, quienes hacemos *Chasqui* queremos rendirle tributo al dedicar esta edición a su memoria viva.

RADIOAPASIONADOS Y TELEVISIONARIOS

La avasallante "aldea global", tecnologizada y concentradora que vivimos, plantea nuevos y complejos retos para los comunicadores democráticos del espacio audiovisual. El debate amplio sobre el problema es el primer paso para enfrentarlo.



- 4 Festival de Radioapasionados y Televisionarios
- 6 Declaración de los Radioapasionados y Televisionarios
- 8 La radio popular y educativa en América Latina
Luis Ramiro Beltrán

- 12 Comunicación ¿para cuál desarrollo?
Antonio Pasquali
- 16 La imagen, nuevamente visitada
Carmen González Mont
- 20 Aportes a la radiopasión
Ernesto Lamas
- 23 Buenas ondas de la sociedad civil
José Ignacio López V.
- 27 FM a bajo costo
Ricardo Quiñones
- 31 La radio en el ciberespacio
Ricardo Horvath
- 35 Video, TV y democratización
Martha Rodríguez
- 38 De la oralidad a la telenovela
José Rojas Bez
- 42 Walter Ouro Alves

MEDIOS, SOCIEDAD Y VIOLENCIA

En el caldo de cultivo de sociedades cada vez más injustas, la violencia nos atraviesa literal y metafóricamente. En este contexto, los medios, especialmente la TV, tienen una relación directa y una responsabilidad inexcusable. Veamos algunos enfoques que, esperamos, contribuyan a una percepción crítica.

- 43 Violencia urbana, nuevos escenarios
Fernando Carrión
- 47 La TV acusada de asesinato
Jorge Enrique Adoum
- 51 Violencia y TV infantil
Valerio Fuenzalida
- 55 La escuela del crimen
Eduardo Galeano



- 57 ¿Los medios provocan o reflejan la violencia?
Cecilia Peñaherrera
- 60 Las trampas de la desgracia
Alexander Jiménez
- 64 Los juegos de la crónica roja
Kintto Lucas

ENSAYOS

Ensayos, intentos, aproximaciones a diferentes temas ofrecemos en esta sección para suscitar la reflexión y el debate.



- 65 Michael Jackson, antes del caos
Juan Luciano Nieves
- 68 Comunicación y subjetividad
Enrique Guinsberg

- 71 Crisis global, valores y fin de siglo
Javier Esteinou Madrid
- 75 La vigencia de José Martí
Alejandro Querejeta

NUEVAS TECNOLOGIAS



- 79 ¿Superautopista informativa?
Carlos Eduardo Colina
- 82 La elaboración de las inforrutas nacionales
Pierre C. Bélanger, Réjean Lafrance

- 87 Cuba y la era de la informática (Entrevista)
Julio García Luis
- 90 En el Internet
- 91 IDIOMA Y ESTILO
El Diccionario entre el fetichismo y el prejuicio
Hernán Rodríguez Castelo
- 95 ACTIVIDADES DE CIESPAL
- 98 RESEÑAS



NUESTRA PORTADA

El transeúnte. Acrílico sobre lona, 2.80 x 3.00, de MARCELO AGUIRRE. Premio Marco, Museo de Arte de Monterrey, México

El autor es ecuatoriano y su obra ha sido expuesta a nivel nacional e internacional.

DISEÑO PORTADA Y
CONTRAPORTADA

ARTURO CASTAÑEDA V.



NUESTRO NUEVO
E-MAIL

CIESPAL:
ciespal@ciespal.org.ec

CHASQUI:
chasqui@ciespal.org.ec

LA IMAGEN, NUEVAMENTE VISITADA

Para determinar el uso y la orientación de las nuevas tecnologías de información no solo hay que tomar en cuenta factores económicos; la imaginación de los inventores y la fantasía de los usuarios son, también, parte fundamental de su definición. A partir del hecho tecnológico, y de su divulgación a través de los medios, se habla de nuevas formas de socialización y gestación de una nueva cultura. Lo que es evidente es que el discurso sobre la tecnología de información está cambiando radicalmente.

Las tecnologías de información se convirtieron, en el siglo pasado, en símbolo del mundo moderno. Uno de los mayores desafíos para los estudiosos de la materia consiste en demostrar que tales tecnologías pueden ser utilizadas en un

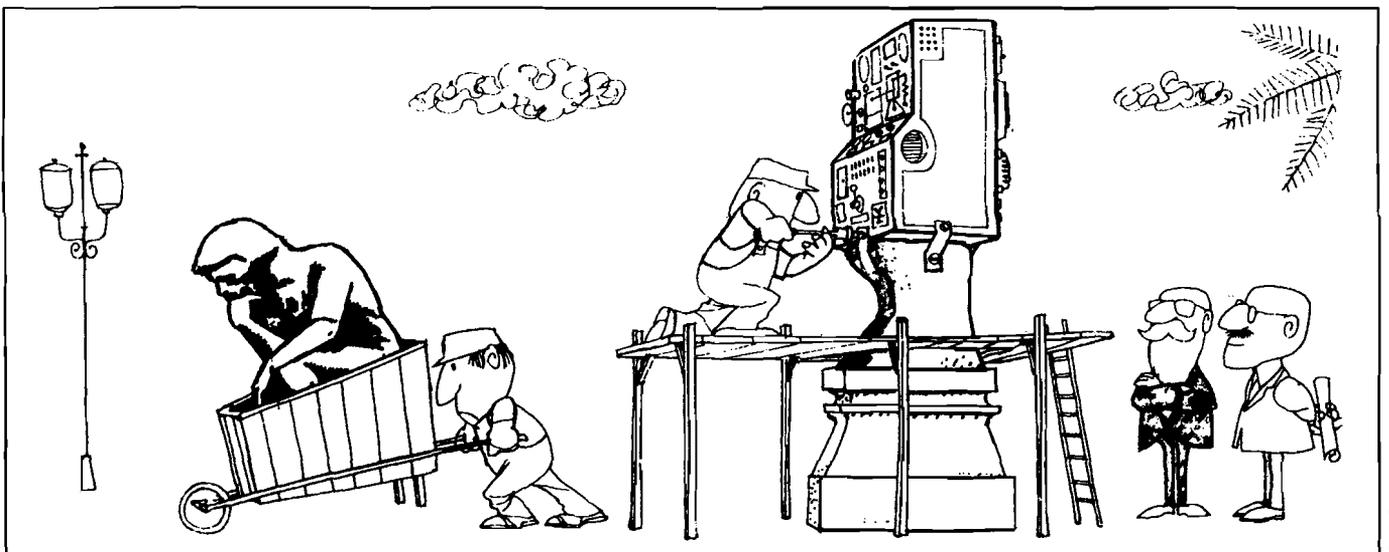
CARMEN GOMEZ MONT, mexicana. Directora del Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana.

marco social, aunque no se justifiquen económicamente¹. Gianni Vattimo² es quien da lugar a esta tesis y de ella parte la finalidad de este trabajo.

Ser modernos es un valor determinante. Se crea un culto por lo original que no existía antes. Los alcances de la modernidad en América Latina se comprenden de forma cabal, si se parte de una idea de Alain Touraine: "La modernidad es un navío en el que todos nos he-

mos embarcado. Lo importante es saber si viajamos en ella en las galeras o como viajeros con maletas que parten con esperanza y, al mismo tiempo, conciencia de las rupturas que implica"³.

Actualmente, al hablar de la tecnología ya no se habla de computadoras para descifrar su composición microelectrónica, sino para comprender ciertos rasgos de la vida presente y futura de la sociedad. El futuro estará determi-



Mundo Cuervo

nado por todo aquel producto que pueda ser traducido a *bits*; es decir, a un lenguaje de 0 y 1⁴.

La tecnología como objeto de estudio

Los primeros estudios sobre tecnologías informativas establecieron una primera frontera: el determinismo tecnológico. El hecho se conformó de diferentes variables. A diferencia de la prensa, la radio, el cine y la televisión; la computadora, el satélite y el videojuego se constituyeron como "cajas negras" que nadie se atrevía a abrir⁵. América Latina desarrolla el 1% de la Investigación y Desarrollo (I&D) a nivel mundial. Esta constatación hizo pensar a los investigadores de la comunicación que no teníamos nada que hacer ahí.

En la región, en la década de los 80, se iniciaron los primeros estudios, la mayoría de ellos en tono condenatorio. A este primer momento corresponden descripciones técnicas que llevan al estudio a entender la estructura interna de aparatos. Este punto de partida dirigió la mirada a los creadores de tales aparatos y colocó en el centro del debate a dos actores principales: el Departamento de Defensa de los Estados Unidos y un grupo de inventores, especie de científicos e ingenieros que bajo la tutela de esta última instancia creaban tecnología con fines militares. Así, las primeras interpretaciones tecnológicas están asociadas a fuentes de poder y maquiavelismo, descartándose cualquier tipo de reconsideración en un contexto más propio.

En un segundo momento, cuando se descubre que esta tecnología pasa de la instancia militar a la instancia empresarial, proliferan nuevas tesis que la insertan dentro de la lógica de operación de las grandes transnacionales. Entre la primera y segunda interpretación pasaron veinte años de tesis reprobatorias sobre el posible uso social de dichas tecnologías. Los textos de Herbert Schiller, Armand Mattelart y J. Habermas fueron textos básicos de lectura en las facultades de comunicación latinoamericanas.

Para la región, entonces, la tecnología no tenía escapatoria. Estaba condenada por su origen y por el nivel de la crisis económica y política de los 80. No obstante, se demostró que a pesar de la crisis, la política económica de gran parte de los países y el ingreso de la doctri-

La modernidad es un navío en el que todos nos hemos embarcado. Lo importante es saber si viajamos en ella en las galeras o como viajeros con maletas que parten con esperanza y al mismo tiempo conciencia de las rupturas que implica".

Alain Touraine

na neoliberal favorecieron la penetración tecnológica.

A nivel mundial había una especie de desencantamiento por la imposibilidad de llevar a la realidad las tesis de la *Informatización de la Sociedad* de Simon Nora y Alain Minc⁶. No es sino hasta la década de los 90 cuando el estudio de las tecnologías de información vuelve a encontrar un momento doblemente afortunado para llevar las interpretaciones más allá de las leyes del mercado: el fenómeno de convergencia tecnológica y un avance en el tema de la investigación que facilita comprender al objeto de estudio desde un ángulo más complejo.

Patrice Flichy se adentra en la historia de la tecnología en Francia con el fin de demostrar que los principios de apro-

piación tecnológica no dependen ni del origen, ni de las condiciones del mercado de las tecnologías. Hay cuestiones de uso social, de imaginarios colectivos, que son determinantes también para la comprensión de dichas innovaciones.

Los estudios de Flichy interesan a la cultura latinoamericana porque insertan al hecho tecnológico dentro del tiempo y espacio social. Indaga, así, el rol que desempeñan dichas variables en la elección tecnológica. El mismo dice: "El análisis no solo se refiere a la sucesión de los acontecimientos tecnológicos y a lo irreversible de las elecciones efectuadas, sino a la evolución de las representaciones, de las utopías técnicas y sociales"⁷.

La imaginación colectiva

Thierry Gaudin escribe que "los objetos son la encarnación de los sueños". Patrice Flichy inicia su investigación al constatar que el imaginario es un elemento importante en la gestación y procesos de apropiación de la tecnología. La ciencia ficción, los discursos utopistas, la proliferación de imágenes en diferentes soportes: la fotografía, el cine, la televisión, los videojuegos, el CD y la realidad virtual, entre los más recientes, van determinando en el imaginario social su aceptación o rechazo. La ciencia ficción del siglo XIX ya visualizaba el uso del avión, naves espaciales, satélites, computadoras y televisiones.

Dos son, entonces, las instancias creadoras del imaginario técnico: los inventores y los escritores, entre quienes están también los periodistas y los profesores. El siglo XX se inició con una carrera por la vulgarización de la ciencia y de la tecnología que, con el tiempo y la proliferación de medios audiovisuales, no haría sino aumentar. Hay un punto de coincidencia entre la innovación tecnológica y la literatura de Ciencia Ficción. Una primera forma de comprender al objeto de estudio tecnológico es desde la innovación propiamente dicha y desde la literatura, donde lo fantástico, es decir la historia de las mentalidades, es también determinante.

En el siglo XX la divulgación científica y tecnológica en diarios y revistas, primero, y medios audiovisuales, después, contribuye a enriquecer el imaginario. En los últimos quince años el número de títulos se ha incrementado de

forma notoria, hecho que acusa un interés por el tema a niveles de capas medias y populares. Dentro del mercado de habla hispana hay que rescatar publicaciones como *Muy Interesante*, *Más allá*, *Año Cero*, entre las de mayor difusión. Están además las publicaciones locales de cada país. Por otro lado, gran parte de los diarios de mayor circulación cuentan con un suplemento semanal dedicada a comentar y analizar los avances científicos y tecnológicos.

La difusión del tema ha encontrado cauces importantes en los sistemas de televisión por cable y vía satélite: El *Discovery Channel*, uno de los de mayor audiencia en América Latina. Su visionado en la región es tal que se cuenta con una versión en castellano, además de la original en lengua inglesa. A diferencia de la televisión, la prensa tiene una incidencia mucho mayor en las sociedades latinoamericanas, ya que las interpretaciones del hecho tecnológico parten de un contexto propio. Hay que subrayar, sin embargo, tres elementos primordiales que recrean el imaginario en las sociedades de la región y que ubican al hecho tecnológico en un contexto histórico más amplio.

El primero de ellos se remonta a las historietas, donde resalta la lectura de obras como *Superman* y *Batman*. A lo largo de 35 páginas se recrea el mundo del mañana donde la tecnología tiene un papel central. En México, las ediciones semanales de este tipo de revistas son de 500 mil ejemplares. Este es el lenguaje impreso más leído por los mexicanos y, probablemente, por gran parte de la sociedad latinoamericana y, es también, el medio que crea un primer público realmente masivo⁹.

Los suplementos de algunos diarios cuentan entre sus páginas dominicales con historietas donde el tema y/o trasfondo del relato es una gran urbe del siglo XXI, Ciudad de México y Sao Paulo, de las cuales emanan personajes fantásticos que se desplazan en autos eléctricos, por vías de alta velocidad de varios niveles. Destaca el ambiente sordido y el manejo de aparatos altamente sofisticados. Estos relatos han sabido encuadrar sus historias dentro de marcos que corresponden más a la lectura por computadora que al relato clásico de los años 60. Es así como se encuentran nuevas versiones y personajes donde,

Actualmente, al hablar de la tecnología ya no se habla de computadoras para descifrar su composición microelectrónica, sino para comprender ciertos rasgos de la vida presente y futura de la sociedad. El futuro estará determinado por todo aquel producto que pueda ser traducido a bits; es decir, a un lenguaje de 0 y 1.



"Star Wars", 1980

además de ocupar el tema tecnológico un protagonismo importante, destacan los ángulos y diseños que corresponden a la informática, ya no al trabajo manual del dibujante.

Es fundamental tomar en cuenta este punto, ya que su incidencia en la mentalidad popular es considerable, pues se venden por igual en centros urbanos y centros rurales.

La imagen, nuevamente visitada

El cine es otro de los canales de difusión tecnológica de alcances notables dentro de un público juvenil. El cine en México no puede dejar de asociarse a la experiencia de las carpas, por lo menos al concluir el siglo XIX. El cine era para el espectador de esa época una especie de carpa milagrosa. Tendrían que pasar muchos años para que el público integrara a su vivir cotidiano el rito de ver cine. Carlos Bonfil afirma que "la revolución técnica rompía de golpe el aislamiento de las clases populares, las que por fin tenían acceso al entretenimiento de las clases superiores"⁹.

El público de principios de siglo no establecía aún con claridad las normas de comportamiento en la sala cinematográfica. Sus reacciones correspondían a las de una carpa. Gradualmente, el cine formará parte de la cultura mexicana, pero su importancia derivará de dos hechos: una de las puertas de entrada más agresivas de la modernidad y un espacio de rupturas.

Hollywood tuvo un lugar preponderante para llevar a cabo estos dos objetivos. Este fenómeno es un imaginario que se construye a nivel mundial y local durante los primeros cincuenta años del siglo XX. De 1930 a 1950, por ejemplo, Hollywood experimentó su mayor auge. En 1946 se cuentan cerca de 80 millones de espectadores por semana, es decir, casi la totalidad de la población estadounidense de la época. En el marco del análisis que aquí se realiza hay que hablar de series completas como *La Guerra de las Galaxias* y la obra de Spielberg. Los record en taquilla se marcaron por igual en todo el mundo. Si nuestras sociedades han tenido menos acceso a la literatura de ciencia ficción de los siglos XIX y XX, se apropiaron, en cambio, del universo de las imágenes audiovisuales.

La televisión se alimentaría también de las fantasías cinematográficas, además de crear sus propias series. *The Thunderbirds* marcó la mentalidad de varias generaciones, y aun hoy día se proyecta en la televisión mexicana. Son varias las instancias a través de las cuales hay una sensibilización ante el hecho tecnológico: a) series donde la tecnología es protagonista, b) series que abundan en otros temas, con otros personajes, pero donde la tecnología ocupa un telón de fondo importante. Están, desde luego, en las versiones cinematográficas que se recrean nuevamente en el seno del hogar a través de la renta de vídeos.

Finalmente, hace falta considerar a los videojuegos donde el objeto técnico y el tema tecnológico quedan en el centro del escenario. El videojuego es una industria que tiene el mismo peso económico que la industria cinematográfica y las consolas de los juegos representan la aplicación informática a nivel popular. Sus formas de uso y, sobre todo, sus implicaciones en la construcción del imaginario de la cultura popular, son un tema de estudio aún pendiente en América Latina. Hace falta investigar, por ejemplo, qué hay detrás de la violencia y del sexismo que tienen estos programas. Su público lo forman niños y adolescentes.

Para los fines de esta investigación hay que subrayar tres hechos: 1º Es un espacio donde la fantasía y la fascinación tecnológica convergen; 2º De las tecnologías de información, es la de más fácil acceso por el costo y por la ubicación -espacios públicos- en ciudades y áreas rurales; 3º Su manejo es simple y está al alcance de todos: presionar botones y mover palancas. No obstante exige una cierta destreza manual y óptica.

Debe entonces concluirse que en las socie-

dades con analfabetismo alto, la difusión de la tecnología se logra a través de medios audiovisuales donde se ejercen fenómenos de ilusión y fascinación: el cine, la televisión, el comic, el videoclub y el videojuego desempeñan un rol fundamental para ingresar a las innovaciones tecnológicas.

Conclusiones

La finalidad de este artículo ha sido la de explorar la lógica bajo la cual se construye la identidad de un nuevo sujeto en el proceso de comunicación. Esta idea deriva de una tesis central que por momentos puede parecer escandalosa: los nuevos medios de comunicación e información están más próximos a la idea de pluralidad que los ya clásicos medios de información.

Para comprender el sentido social que asume paulatinamente esta tecnología hace falta remontarse a la historia de los medios de comunicación y analizar

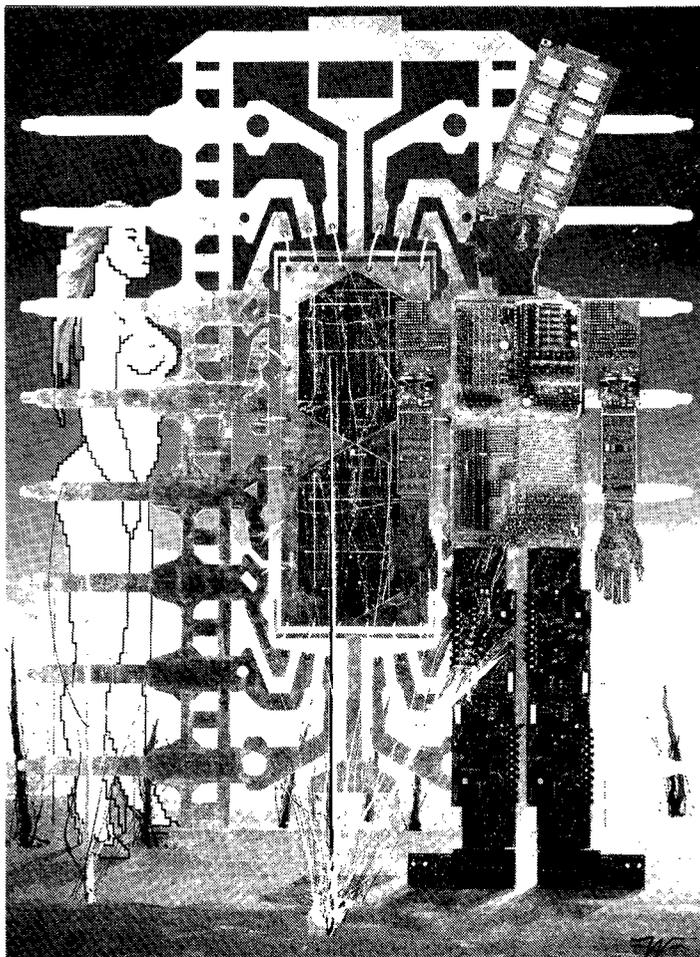
dentro de un cuadro socio-técnico los procesos de apropiación a nivel universal y particular. Investigaciones de esta talla logran cambios radicales en la forma de comprender y de investigar la nueva comunicación. Patrice Flichy ha construido una teoría que es reveladora en este sentido al estudiar el origen social del teléfono, del telégrafo, de la radio y del cine en Francia. Algunos resultados se aplican a los procesos de sensibilización y apropiación de dichas tecnologías en América Latina.

Se llega así al punto en el que no solo la economía de mercado ni las determinaciones políticas son capaces de orientar el uso de innovaciones tecnológicas. La fantasía de los creadores y el imaginario colectivo de cada una de las sociedades en cuestión, son puntos tan importantes, y a veces más, que los dos primeros.

Se abre, así, una perspectiva para estudiar y analizar la evolución tecnológica desde campos que pueden estar más cercanos a la realidad latinoamericana. ♦

REFERENCIAS

1. Patrice Flichy, *L'Innovation Technique*, La Découverte, pág. 201
2. Ganni Vattimo, *La Sociedad Transparente*, Paidós, Barcelona, 1992
3. Alain Touraine, *La Critique de la Modernité*, Fayard, París, 1992, pág. 74
4. Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York, 1995
5. Patrice Flichy, Op. Cit., pág. 11
6. Simon Nora y Alain Minc, *La Informatización de la Sociedad*, FCE, México D.F., 1978
7. Patrice Flichy, Op. Cit. pág. 12
8. Armando Bartra, "La reivindicación del humor", en: *Memoria de Papel*, México D.F., 1994, pág. 56
9. Carlos Bonfil, "De la época de oro a la edad de la tentación", en: Carlos Monsiváis y Carlos Bonfil, *A través del espejo*, pág. 11



Chip of knowledge, 1985

Petrus Wandreef, Humboldt, 115