



La Nación  
frente a la  
Cultura Digital

por **Fernando Prats**



# **La Escuela frente a la Cultura Digital**



blue box books



fernando PRATS

# La Escuela frente a la Cultura Digital

/ un ensayo de un ensayo /

© 1998: Fernando Prats

primera edición: febrero de 1998 / segunda edición: julio de 2002

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de tapa, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea digital, eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del autor.

a Josengo Froján,  
y Ferdie Huertas,

por mostrarme que siempre es posible.





/ - : <prólogo>.

El **presente** trabajo es el **resultado** de una investigación y de una obligación doble.

Investigación por haber vuelto a leer algunos libros, por haber **descubierto** mediante revistas, notas periodísticas, apuntes, textos, y nuevamente, libros, una pequeña parte del universo de autores que no conocía o no había leído, y por haber recogido **opiniones en charlas** sobre el tema con diferentes amigos.

Obligación doble porque siempre me interesó el trabajo con grupos de **chicos** y sentía la necesidad de elegir como tema la *problemática* que afrontan las *escuelas* en tiempos como éstos, en los que han perdido todo atisbo de referencialidad al no haber sabido adecuarse - entre otras cosas - al ritmo de las mutaciones que la **cultura audiovisual** ha ido imponiendo y adoptando.

fernando PRATS  
Buenos Aires, Enero 1998



## / - : <índice>.

1. Prólogo.

---

2. Capítulo I: La inconclusa conexión.

---

3. Capítulo II: El signo de la tribu.  
Transformaciones en la percepción.

---

4. Capítulo III: ¿Qué hacemos con tanta información?.

---

5. Disparos: la distorsión mediática.  
La educación de la fichita: distorsión mediática vol. 2.

---

6. Capítulo IV: Tecnología amoral.  
La realidad en los medios.  
Los tiempos del “cambio”.  
Convertir la existencia en una obra de arte.

---

7. Capítulo V: Replicantes.  
Depende ...  
Los públicos.

---

8. Capítulo VI: Ciencia, creencia y ficción.

---

9. Capítulo VII: La insoportable persistencia de lo fútil.

---

10. Anexo: Introducción, objetivos y diagnóstico.

---

11. Bibliografía.

---



## Capítulo I

### <La inconclusa conexión>.

*"Pienso siempre y quiero pensar; quiero saber de una vez si la realidad que nos rodea tiene una llave de explicación o es total y definitivamente impenetrable".*

Macedonio Fernández

Las tecnologías y los mass-media han ejercido siempre una gran influencia sobre la Cultura, el arte y la educación en particular. Principio éste, que alcanza un pico en la actualidad, donde se tiende a crear *desde* los dispositivos, no *a través de* ellos, a la vez que por un lado las tecnologías se enseñan como disciplinas autónomas, especie de compartimentos estancos plausibles de aprehensión desde un pizarrón garabateado con tiza, mientras que por el otro, la educación no sólo no ha sabido adecuarse a

estos cambios, sino que yerra el sentido cuando intenta hacerlo. Hoy, la utilización de recursos como la música por computadora, la animación computarizada, la edición y montaje cinematográfico on line, la pintura digitalizada, los catálogos por Internet, la proliferación de páginas Web de casi cualquier cosa que a uno se le ocurra, y las revistas y libros electrónicos, no sólo han modificado las formas del arte, sino que lo han redefinido, al punto de convertirse en indispensables. Poco a poco - especialmente en países de la periferia, como el nuestro - comienza a abandonarse aquella vieja premisa que postulaba “cómo es posible utilizar una nueva tecnología para facilitar (entendido casi unívocamente como sinónimo de “acelerar”) y expandir lo que uno hace cotidianamente, por la certeza de que se trata de *aprehender*

*nuevas lógicas de funcionamiento*”. Lo importante no son solamente las posibilidades que estos nuevos medios brindan, y ni siquiera cuál es el uso que se les puede dar (en tanto vía de acceso a la información, y como reproductores de sentidos - *no de uno solo* -). La premisa fundamental pasa por las importantes rupturas que la digitalización está provocando, por la profundización de brechas que ya no responden a un análisis del tipo formación/educación, de clases y ni siquiera generacional. Estamos hablando de modos de percibir e interpretar sumamente distintos. Estamos hablando de chicos que asumen la cultura digital sin darse cuenta, en forma natural, y estamos hablando de educadores que intentan enseñar, transmitir conocimientos, ejemplificar, marcar pautas, brindar técnicas, e interpretar realidades en

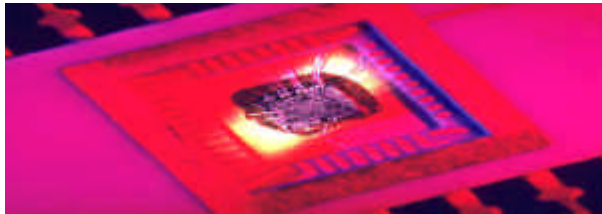
un mundo que se desliza analógicamente por mares digitales, y sobre todo con chicos que nada tienen en común con ese paradigma.

Supuestamente, el mundo está más comunicado que nunca. Casas y oficinas se parecen cada vez más a una madeja de cables que simplifican procesos, que *hacen la vida más fácil*. Sin embargo aquello que no tiene conexión, difícilmente pueda comunicar algo. Es un sinsentido cambiar la nomenclatura utilizada para clasificar a los alumnos o transvasar modelos estructurales de otras realidades si no tenemos claro los *para qué* y los *cómo*. El problema es que ante la falta de esta discusión eternamente pendiente, es poco probable que podamos responder a las necesidades que los chicos piden a gritos, y mucho menos planificar cualquier tipo de



trabajo seriamente para ellos. Es absolutamente lógico que *el mal comportamiento* sea una de las mayores preocupaciones de los docentes cuando se sigue entendiendo a la educación y a la enseñanza como procesos estáticos y unilaterales de acopio de información. Cuando no tenemos ni idea de qué es lo que les interesa a los chicos, por dónde pasan sus anhelos, qué es lo que miran por televisión, cómo se divierten, cuáles son sus juegos favoritos, qué es lo primero que hacen cuando se los deja solos con una computadora, cuáles son los sitios Web más visitados por niños, qué representa para ellos lo que para nosotros *fue* y *es* tan importante. Esto es, si tratamos a las nuevas problemáticas que atraviesan nuestros alumnos y que nos atraviesan a nosotros como si nada hubiera cambiado, como si

nuestras identidades no hubieran estallado produciendo el intersticio perfecto para la explosión del mercado, como si la Historia no existiera o se hubiese detenido en algún corte publicitario.



## Capítulo II

### <El signo de la tribu>.

Desde la Edad de Piedra hasta nuestros días, el hombre ha creado herramientas técnicas que una vez instaladas en la sociedad de la época, le han servido como excusa y chivo expiatorio de aquellos males que la constante mercantilización de la existencia ha causado <sup>i</sup>. Aunque es posible hacer una sutil diferencia: a pesar de los diferentes enfoques - y de la discusión siempre inconclusa al respecto - en la sociedad helénica, los filósofos griegos anticiparon gran parte de los

---

<sup>i</sup> #Al respecto: Tomás Moro, “Sobre el estado óptimo y la desconocida isla Utopía” (1516), Tomaso Campanella, “La imaginaria Ciudad del Sol” (1623) y Francis Bacon “Nueva Atlántida” (1627). También, Cyrano de Bergerac, “El otro

descubrimientos de la ciencia moderna; mientras que en el período transcurrido de cuarenta años a esta parte, los descubrimientos científico-tecnológicos son los encargados de producir, en gran medida, a los “filósofos” de la técnica. De esta manera, convergen aparatos teóricos que realizan proyecciones hacia el pasado, aparentemente destinados a justificar o explicar lo acontecido. Sin embargo, las utopías en este siglo cambian de signo. Ya no componen el dibujo de un paraíso idealizado tal como lo imaginaban Tomás Moro, Campanella y Bacon sino el de un futuro de horror. Por un lado tenemos aquellos pronósticos de la ciencia ficción con ánimo de entreguerras - algunos tan audaces y famosos como *Nosotros*

---

mundo” (1641), William Morris, “Noticias de Ninguna Parte” (1891).

de Zamiatin, *Un mundo feliz* de Huxley, 1984 de Orwell o *Fahrenheit 451* de Bradbury - en una época en la que aún no existía Internet ni computadoras personales. Años más tarde, Marcuse se encargaría de devolverle a la técnica su dignidad: en *Eros and Civilization* (1953) el desarrollo técnico de la sociedad industrial avanzada crea las condiciones óptimas para la instauración de la sociedad perfecta (o *no represiva* según la terminología del propio Marcuse). Hoy en día, cierto escepticismo nos aleja - ni tan poco ni demasiado - de estas posturas. Lejos han quedado los tiempos en que el universo de las computadoras parecía pertenecer al exclusivo ámbito de ciertas élites. Asumir los medios digitales en tanto herramientas tecnológicas de síntesis, implica hablar de **cambios drásticos en los esquemas perceptuales**

(espacio/tiempo), de **nuevos marcos referenciales** (otro paradigma, distinto al de la modernidad), de **nuevas formas de expresión** (sintácticas, sintagmáticas, hipertextuales) y de **nuevas vías de comunicación** (correo electrónico, Internet, Intranet).

***Transformaciones en la percepción***

***La mirada***

El hombre en su relación con el mundo no puede separarse de lo visible, es decir, de que mira y es mirado, pero paradójicamente no puede apropiarse de lo que ve, sólo puede acercarse. Las empresas dedicadas al desarrollo de software han sabido entender que *la mirada*, a diferencia del mero *ver*, se inscribe en el campo del deseo, del placer y del goce. Tendencia que llevada al campo filosófico, saca el tema de *la percepción* del marco de las teorías del conocimiento, recuperándola para un régimen teórico distinto: la relación cuerpo-mirada-deseo. No se puede ver lo que no se mira. Todo lo que tiene existencia posible se encuentra al

alcance de la mirada. Mc. Luhan decía que antes de la invención de la televisión no existían los televidentes. El movimiento es conciencia de una visión acabada, el cuerpo al verse a sí mismo, puede acceder al otro lado de lo que ve, y de esa forma: se ve mirando (queda atrapado entre las cosas). Sin embargo, es importante recalcar que el cuerpo humano no constituye una sumatoria sino que es, en tanto haya un cruce entre lo que siente y lo sensible.



## ***Los modelos visuales***

Martin Jay toma prestado de Metz el término “régimenes escópicos” para pasar a analizar cuáles serían estos momentos históricos. En primer lugar, existe un modelo visual dominante - durante mucho tiempo identificado como el régimen escópico moderno - que es aquel heredado de la perspectiva renacentista y de las ideas cartesianas del racionalismo subjetivo, en las artes visuales y en la filosofía respectivamente. El segundo momento sería aquel desprendido de las implicancias metafísicas de la **luz** en la Edad Media (entendida como “luz divina”). Este nuevo concepto espacial se caracterizó por ser “geométricamente isotrópico, rectilíneo, abstracto y uniforme”. Se trataba de un

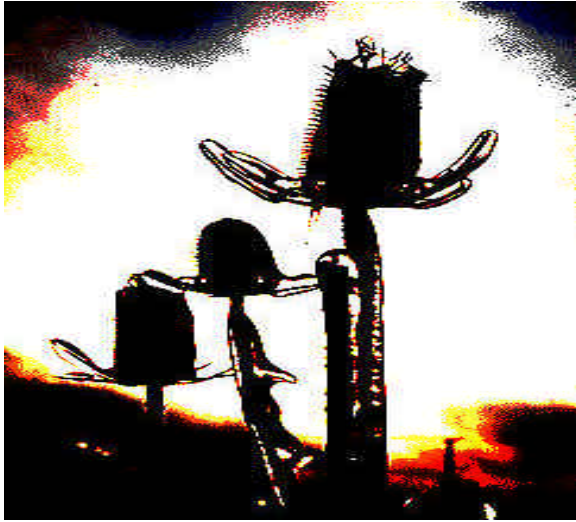
nuevo orden visual deserotizado y desnarrativizado. Un tercer modelo visual se encuentra identificado en lo que conocemos como *barroco*, un estilo tan pintoresco como decadente, tan opaco como múltiple y abierto.

## ***La subdivisión del tiempo***

Paul Virilio realiza un estudio histórico en el que enfatiza algunos momentos de ruptura tecnológica, para estudiar las consecuencias de la progresiva subdivisión del Tiempo merced a los diversos descubrimientos que la posibilitaron (desde el reloj en el siglo XIII hasta la digitalización de la imagen y su “real” en estos años), en fin, todo aquello que hace a la cuantificación de la existencia, tal como la experimentamos en la actualidad. El carácter espacio-temporal ha dejado de dividirse en horas y minutos para pasar a ser *medido* según patrones mucho más veloces, acordes con la lógica de la descomposición binaria, como el pico y el nanosegundo, provocando un quiebre en la propia tipología de las imágenes (el tiempo de traslado de la información es el

de la luz). El tiempo de asimilación y reacción de los chicos criados en este medio, tiene mucho más que ver con la lógica digital que con la de los exámenes escolares.

La ruptura del perspectivismo renacentista y este nuevo tiempo infinitamente subdividido, son sólo el comienzo de transformaciones tan radicales y fundamentales como lo fueron la invención de la imprenta o de la brújula.





## Capítulo III

### <¿Qué hacemos con tanta información?>

*“ Las formas pueden ser nuevas o viejas, cotidianas o exóticas, sofisticadas o naïf. Venidas de inesperadas fuentes. Cuando ellas - en el lugar de la unidad del silencio - choquen fuerte entre sí, van a ser fructíferas y saludables”.*  
Peter Brook

En un siglo como éste, donde ha desaparecido el ideal de individuo del siglo pasado subsumiendo "figuras" al ámbito de las "personas", está claro que es imposible sostener esquemas de comunicación lineales y carentes de **ruido**. Ni el clásico modelo matemático de Shannon, ni las reformas de Jacobson, ni el triángulo de Peirce contemplan el desmontaje (y nunca una palabra fue tan acertada como ésta) del emisor y la explosión de los receptores en su

condición de reformuladores - ya no de simples interpretantes -.

Postales repetidas. Cinturones ajustados y un continuum de replays de los goles de la bruja Verón, como medicina para anestesiar los efectos colaterales de la tremenda crisis que padecemos.

En una relación asimétrica y dialéctica, entre los apocalípticos y los integrados que Umberto Eco describiera algunos años atrás, en la actualidad no solamente no podemos confiar en la memoria como único instrumento de acceso al conocimiento sino que el intenso tramado tecnológico que la cultura audiovisual ha ido entretejiendo nos lleva a definir y redefinir constantemente cada una de las nociones, supuestos y saberes



que utilizamos, conscientemente o no, en nuestra vida diaria. Nuestra manera de hablar, de escribir, de pensar y hasta de sentir sufren cambios notorios -muchas veces radicales- al ritmo de la música massmediática. Esto es importante tenerlo en claro: la exacerbación del consumo vía multiplicación de los productos industriales y utilización de la publicidad comercial de todo tipo, en sí misma no es buena ni mala. Atribuirle a estos hechos juicios de valor intrínsecos es una falacia, en el mejor de los casos, un análisis miope.

***Disparos: la distorsión mediática vol. 1***

\ breve cuentito de un fanático televidente \

*No ocurre jamás que no ocurra nada, y nos acosa una pregunta que no queremos responder: si nombrar un objeto es suprimir tres cuartas partes del deleite en un poema, desenredarlo de a poco, inmiscuirse en su trama y sugerirlo, tendría que ser la idea rectora.*

*"Colas y siluetas de Slim-Center, nunca panzas, nunca gente como el vecino"*

*¿Por qué pensarlo todo como espectáculo del cuerpo? Trotamos. Y los músculos en desuso se van atrofiando frente a la saturación de lo visual.*

*Admiraba desde una silla que hizo suya, la salvaje velocidad de traslación de los planetas, y maravillado, se quedaba pensando que "la Naturaleza es bella y sabia".*

*Era un experto justificador. Temblaba de miedo, de dudas y buscaba excusas que no le remordieran la conciencia, que le permitieran seguir durmiendo y haciendo cuentas. En nombre de no se sabe bien qué "Modernidad" solía justificarlo todo, y se sentía bien, hasta aliviado. Lo*

*que no compartía, lo que no creía, lo que quería, lo que le convenía, lo que no entendía, invocando los casi valores de un futuro intangible que nunca se hace carne, se convencía de que no había duda, che, así nomás debía ser. Millones de moscas no podían vivir equivocadas.*

*Extraña moral la del pragmatismo a ultranza. Ya ni siquiera anhelaba alcanzar fines u objetivos, sino que los escindía de su razón de ser, de su herramienta de trabajo y los justificaba a través de sus medios, en y por sí mismos.*

*Con tiempo, práctica y buena predisposición, logró ascender al siguiente estadio, se recibió de "experto en elipsis", en hablar sin decir, en mirar sin ver, en vivir sin sentir. Inserto definitivamente (aunque para su especie no existían los absolutos ni los sistemas de certezas) en dicho ecosistema, no se limitó a participar, puesto que de hecho también comenzó a pertenecer a esa raza de organismos asexuados, parecidos a los que devoraba por televisión, ícono e índice de una cultura tan poderosa y absorbente como insípida. Pero pertenecer, siempre tuvo sus privilegios.*

*El brillo de joyas perfectamente imitadas, de displays cada día más luminosos, y de la*

*miniaturización de lo genuino, era algo perverso y tentador. Dinero fácil, éxito a plazo fijo según patrones de convertibilidad sin visos de inflación, felicidad y poder a su alcance y al de todos aquellos dispuestos a convertirse en Faustos modernos y negociar su alma.*

*Ya vacío y sin sangre que ofrecer, rodeado por celdas con barrotes dicróicos, ingresó al tercer nivel, como en el juego del Pacman. El nivel de los que, sin saber en qué dirección escapar, se apoltronaban en sus sillones para contarle a sus futura descendencia cómo había logrado llegar a tener la oficina que ocupaba.*

Como un primer paso para la comprensión y reflexión de los múltiples efectos de estos fenómenos, podemos tener en cuenta que la no aceptación indiscriminada de las bondades de la cultura massmediática y el paraíso tecnológico que nos envuelve y seduce implicaría una recategorización y un

replanteo de los juicios de valor de antaño, para lo cual sería interesante la contemplación de sus atributos como variables en relación complementaria, dialéctica y no estática, parte de una totalidad que debido a su complejidad, nos es imposible abarcar de una sola brazada.

Imaginemos por un instante nuestra vida sin los adelantos (hasta en el léxico se manifiesta la abrumadora hegemonía de los resabios de un modo de vivir de acuerdo a la razón y los camuflados principios iluministas) que el Progreso nos ha legado: sin radio, sin televisión, sin Cine, sin cuadros, sin libros, sin videojuegos, sin teléfono, sin diarios, sin revistas, sin fast food, sin shoppings, sin Internet ni computadoras, sin autos, aviones ni trenes... No es fácil, aunque nadie haya

dicho que lo fuera. Lo desconocido hoy es para otro mundo, y no todos podemos ser Marco Polo.

Hoy las barreras entre niveles culturales o clases sociales siguen existiendo - aunque sea hipócrita limitar el análisis a una sola de estas categorías - pero desdibujados, con otros cuerpos, en otros lugares, siguiendo otras reglas. De esta manera, la misma persona que lee a Joyce sigue a diario las desventuras de los antihéroes de la última página de Clarín, el mismo pibe que vende calcomanías en los colectivos juega al Playstation cuando vuelve a su casa. Los chicos no quieren ir a la escuela porque no les es posible encontrarle un correlato con lo real. El hecho de vivir atravesados por tanta información posibilita

la conformación de una grilla de variantes impensables años atrás.

La tecnología digital se basa en el concepto de tomar muestras de una señal que, estrechamente espaciadas, pueden ser usadas para reproducir réplicas en apariencia exactas. Esto ha generado -y lo seguirá haciendo- nuevas divisiones sociales, culturales, políticas y económicas. Internet se ha convertido en un gigantesco mercado de 100.000.000 de consumidores en constante expansión. La digitalización genera nuevos planteos y crea el potencial para que se originen nuevos contenidos a partir de una nueva combinación de las fuentes<sup>ii\*</sup>. Digitalización, Interactividad y Multimedia son conceptos cuya puesta en práctica es

---

<sup>ii</sup> \* Nicholas Negroponte, *Ser digital* (1995)

considerada lo más natural del mundo por los chicos, de la misma manera en que los adultos no piensan en el aire que respiran.

La gran cantidad de discursos a los que estamos expuestos, hacen que el mero intento de plantearse algo, determinar en qué lugar uno está parado, sea una ecuación más que compleja.

El acceso a las fuentes de información pareciera ser mucho más simple, las posibilidades más numerosas, los públicos más heterogéneos y segmentados. Pensar que el saber se ha democratizado, simplemente porque el acceso a él se haya simplificado, no deja de ser una falacia. Especialmente, si no sabemos qué hacer con tanta información o para qué nos puede servir. Más allá o acá de



la aldea global, el problema de esta es que, al decir del Subcomandante Marcos, “los globos”, ya lo sabemos, se pinchan.

A la vez, la serialización de las propuestas, la demanda histórica de nuevas mercancías, el aparente agotamiento de modelos o sistemas de certezas, también torna en agonía modos de sentir, hacer y pensar de una sociedad que se ha ido transformando hasta hacerse irreconocible. De la misma manera, las viejas preguntas siguen golpeando la puerta de un mundo donde los problemas, lejos de solucionarse, parecen adquirir nuevos disfraces.

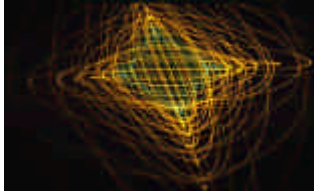
***La educación de la fichita: distorsión mediática  
vol. 2.***

Millones de jóvenes –y no tan jóvenes- en el mundo abarrotan las casas de video-juegos. En este mismo instante, millones de manos aprietan manos y botones y mueven palancas frente a un aparato de video-juego. Juegan al final del mundo o a la muerte segura.

Probablemente estos video-juegos sean una de las formas más lucrativas y tangibles del avance tecnológico en toda la industria del entretenimiento. Nacidos con Shark, Death Race (1976) y Space Invaders, los juegos de pantalla provocan una adicción que solamente parecería haber encontrado un

tope hace algunos años atrás, (hacia 1994 comienzan a abaratare las consolas de videojuegos hogareñas como Playstation, Sega, Nintendo y el precio de las computadoras personales desciende considerablemente en todo el mundo.

En estos juegos siempre se muere, no hay otra posibilidad. Y presenciar la muerte, vivirla sin riesgos, siempre ha estado en la base de gran parte de la actividad lúdica del ser humano, pero nunca hasta ahora, donde existen hasta varios tipos de videogames de RV (realidad virtual) la tecnología había permitido al hombre cumplir fehacientemente ese ansia.



## Capítulo IV

### <Tecnologías amorales>.

*"La informática ya no está vinculada a las computadoras,  
sino a la vida misma"*  
N. Negroponte.

Desde que el hombre recuerda, han existido y existirán ciertos debates cuya resolución permanece pendiente. Debates basados en antinomias inherentes a la esencia del hombre en su calidad de sujeto del conocimiento.

El origen del Universo, la vida después de la muerte, el sexo de los angelitos y la existencia de Dios, por mencionar solo a algunos, son preguntas que a través de la Historia han desvelado a pensadores como

Nietzsche, Kierkegaard o Sartre, a artistas tan disímiles como Artaud, Melville o Bergman.

En este marco, el debate sobre categorías como la moral de las tecnologías y de los medios aparece íntimamente ligado a lo que Foucault denomina "*la lucha por el Poder*", quien sea "objetivo" será el portador de la verdad, el que tenga razón, ya que "...si lo que el otro dice es la verdad, como podríamos refutarlo?".

En el siglo XVIII, la noción de "ciencia" alcanza su plenitud con la filosofía del Iluminismo, en tanto hiperracionalización de una sociedad modelada de acuerdo al supuesto de que mediante ella se alcanzaba "la verdad". Con el correr del tiempo, las formas de legitimación y sus agentes van cambiando, se institucionalizan determinados

discursos y se los establece como verdad. Bajo esta carga de racionalidad, lo que en definitiva subyace es un modelo político con un recorte determinado de qué sociedad le es funcional y, fundamentalmente, qué tipo de Hombre es necesario formar y propiciar desde, por ejemplo, las escuelas.

En oposición al razonamiento en el que "lo racional es el lugar de la unidad entre lo pensante y lo pensado", llevado a su punto máximo por Hegel y, considerando que, tanto las obras como las vidas de los intelectuales -cualesquiera sean sus campos específicos- transcurren en períodos histórico-sociales determinados, y que invariablemente estos se manifiestan en cada acto (en "el lenguaje"), es posible afirmar que las categorías explicativas limitadas al campo

de la razón, resultan insatisfactorias al limitarse a esquemas de rígidas estructuras que no contemplan la injerencia de una dimensión imaginaria que circula y atraviesa los modos del ser y del pensar.

En el campo de los mass-media, y en especial desde la televisión, y cierto tipo de cine, la moral, la ética, y la lógica entre otros, han sido retratadas según la particular forma de entender el mundo desde el sistema. Encontrando quizás su máximo paladin en el imaginario de Walt Disney (analizado en detalle en el celebre trabajo de Dorfman y Mattelart *Para leer al Pato Donald*) y en las producciones de Hollywood, donde es posible advertir claramente a quien debemos escuchar para tener éxito, ser felices y sobre todo ser buenos. Imaginario nuevamente



reforzado por los videojuegos hogareños. De esta manera varias generaciones han podido crecer admirando a una galería incesante de personajes que pueden ser cowboys, soldados, ex-soldados, colonizadores, piratas, agentes del orden, superhéroes o seres del espacio exterior; luchando contra "los malos", es decir, indios, japoneses, rusos, espías o terroristas del 3<sup>\*</sup> mundo.

## ***La realidad en los medios***

Atravesamos un tiempo de vacío, eclecticismo, de vértigo. La premisa, supuestamente es, *hay que estar “conectados”*, de lo contrario, ¿de qué podrían hablar al día siguiente los chicos en la escuela?

Propuestas como la de la reciente orientación marcadamente sociológica de la **communication research**, y ejemplos hoy convertidos en clásicos como el de la guerra del Golfo, muestran como los medios, con las tecnologías en sus espaldas, realizan su proceso de construcción de la realidad social.

El bombardeo informativo, además de ser contaminado por la rutinización de los procesos productivos y la negociabilidad de

las noticias (punto establecido por los estudios de **newsmaking** realizados ), también se encuentra manipulado ( y ya no tan solo en su acepción clásica ) por la imagen uniforme y unívoca de la realidad social que brindan los principales grupos monopólicos, tanto en sus respectivos países como a nivel internacional, pero principalmente por las diferentes imágenes de la realidad que excluyen y por los criterios de selección empleados. De esta manera, pools como *Time Warner Inc.* desde Estados Unidos, *Bertelsmann A. G.* desde Alemania , *News corporation Lid* desde Australia, *Hachelle S. A.* desde Estados Unidos y *Capital Clies / ABC Inc.* desde Estados Unidos , en tanto principales grupos monopólicos, compiten y *pactan* entre sí para construir y determinar

cuáles aspectos del real social son importantes considerar y cuáles no.

### **Los tiempos del “cambio”**

En términos de Milan Kundera, el triunfo de la imagología por sobre la ideología estriba en que la primera, jamás entrará en contradicción con el discurso de la verdad; y es que precisamente la palabra “cambio”, ha dejado de ser entendida como *"un nuevo estadio de una evolución continua"* para pasar a ser, tan simple como tristemente, *"un desplazamiento de un sitio a otro"*.

El panorama no es muy alentador. De la misma manera en que es imposible planificar un proyecto seriamente sin haber hecho antes un diagnóstico, es poco probable que la educación formal pueda dar cuenta de las problemáticas planteadas por la cultura audiovisual y los medios digitales si se sigue

postergando el debate acerca de estas preguntas básicas, primarias (las mismas formuladas más arriba, las mismas de siempre), si las escuelas siguen sin saber cuál es su función, para qué están.

Celulares de a 10 segundos, radiollamados y notebooks. Pareciera como que no hay tiempo para dedicarle a algo que no sea “productivo” en términos de rentabilidad. La propuesta del mundo moderno, enfrascado en una carrera por reproducir valores de cambio (dinero) en un mínimo de tiempo y con mínimo esfuerzo es la del marketing, la administración de empresas, el comercio exterior, las ciencias económicas. Los chicos ya no piensan en ser abogados, médicos o dibujantes sino en ser *famosos*. No nos pusimos a pensar por qué año tras año la

juventud que puede seguir estudiando abraza masivamente a estas carreras. ¿Cuál es la razón de que año tras año surjan más programas televisivos de premios? O es que acaso ya no tenemos otra cosa que nos interese, es que no hay nada más importante. ¿No tienen los educadores parte de culpa en este continuum de vaciamiento?

Delegar. Esta es la gran mutación estética de las técnicas. Hoy se trata de conducir el ciberespacio como se conducía hasta hace poco un vehículo. Transferir al medio ambiente próximo el control que solía ejercerse sobre el “objeto”, gracias a la adquisición de un tiempo real que de aquí en más nos permite virtualizar la proximidad de un individuo. El tema no es inculcar contenidos ni imponer metodologías. El tema

es darle la confianza, la libertad y el soporte necesario para experimentar, discutir, dudar y proponer, desde un determinado - y elegido - perfil (la ausencia de elección es una de las elecciones posibles). El arte puede ser una posibilidad.



## ***Convertir la existencia misma en una obra de arte***

El método de **Educación por el arte**, desarrollado por Herbert Read, parte de la fusión de los conceptos “arte” y “educación”: Al hablar de arte se refiere a un proceso de crianza, de educación, y al hablar de educación está indicando un proceso artístico, de creación personal. Mientras que el educador ve el proceso exteriormente, el artista lo hace interiormente. La unión de estas dos perspectivas se diferencia notablemente de la educación a la que estamos acostumbrados, donde se promueve la inteligencia y la industriosisidad para asegurar cierto “progreso”. Basándose en dos principios cuyo origen se remonta al

pensamiento de Platón y de Rousseau, Read postula :

- 1) **educar con relación a las cosas,**
- 2) **educar con la unión y no en la división de los hombres.**

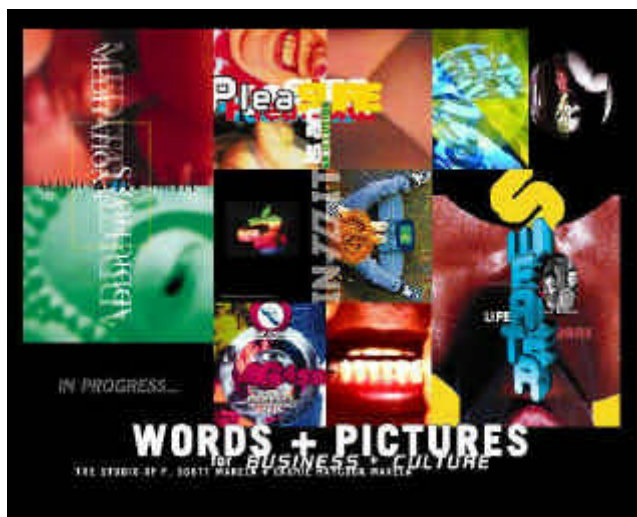
Es decir, no delimitar el mundo del arte y apartarlo de la vida, *no confinar la enseñanza del arte a su apreciación*. El arte debe ser practicado y quien lo enseñe también deberá aprender, creando entre maestro y alumno una equilibrada comunicación que haga crecer a ambos. El arte es un instrumento educativo y no una mera materia de enseñanza como tantas otras. Este método parte de cada niño es originariamente un artista, y por lo tanto, se fomentará en todos esa cualidad innata para el desarrollo de su potencialidad. No se

alentará a que seamos Maradona, Valeria Mazza, Robert De Niro o Luis Miguel, se nos alentará a que cada uno descubra lo que hay de distintivo y único dentro suyo, para contribuir con ello al desarrollo y la recreación de la sociedad. Eric Gill decía al respecto: “en las escuelas comunes nos hallamos por una parte con : una educación *libresca* que implica pensamientos, palabras, ideas, lecturas sobre las cosas, escritos sobre las cosas, aprendizaje de datos acerca de las cosas y exámenes sobre el conocimiento de las cosas. Pero en ningún caso se practica la educación en el contacto directo con las cosas. No hay experiencia poética. El intelecto se ejercita enteramente con libros, la voluntad se ejercita enteramente con deportes”. **Poeta**, viene de **poiesis**, es decir, hacedor: el que *ase* las cosas, el que conoce la

realidad por experiencia directa de ella. Y quizás porque los artistas fueron los primeros en servirse de las tecnologías, es posible leer entrevistas en las que, por ejemplo, John Mc. Laughlin afirme que le gusta sentir a los músicos transpirando al lado de él cuando se trata de grabar un nuevo álbum (pero al mismo tiempo, utilice tecnología de última generación para llevarlos a cabo), y Herbie Hancock acuerde con él pero le conteste que no hay nadie que se encuentre en condiciones de asegurar que esa sensación no pueda reproducirse de manera virtual en poco tiempo<sup>iii\*</sup>.

---

<sup>iii\*</sup> *A conversation with Herbie Hancock & John Mc Laughlin*, por Bret Primack, Jazz Times Magazine, Mayo 1996.



## *Capítulo V*

### **<Replicantes>.**

Nosotros que creíamos que educar era transmitir conocimientos, ahora que podemos acceder a tanta información como queramos, ¿creemos que se puede seguir “enseñando” -con perdón de la palabra- lo mismo?, ¿es posible plantarse ante los chicos de la misma manera?, ¿intentar mantener a flote un barco prehistórico hundido hace rato?, ¿de cuál orden, en todo caso, estamos hablando?, ¿qué es lo que exigimos?. Jacques Le Goff decía que “la historia de las mentalidades es la historia de la lentitud de la Historia”, y probablemente todavía sea necesario algún tiempo para quebrar esas

amarras que no comprendemos pero nos molestan; aquellas que, por qué ocultarlo, nos dan una seguridad que al hombre siempre le hizo falta. *“El saber no ocupa lugar”*, *“El conocimiento es Poder”*, nuestras espaldas y folklores están llenos de axiomas que nos desangran... ahora, cuando tomemos plena conciencia que, en última instancia, estos planteos respiran el mismo aire que el Poder ; que el atributo del “educar” es, aunque no lo admitamos, un vector de este Poder, la transmisión de una determinada visión del mundo en base a un recorte individual ; a lo mejor veamos que es completamente lógico (y pocas veces una disciplina cuaja tan bien en una expresión) que nos invada el terror cuando los chicos se muestran “indisciplinados”, y cuando de idéntica manera, mediante los viejos y conocidos

preceptos del terror pretendemos volverlos a su cauce natural. Si hasta el léxico se encuentra impregnado de esta arcaica concepción del desarrollo a través de etapas que nos garantizan un Progreso que nadie sabe en qué dirección va ni a dónde tiene que supuestamente llegar.



## Depende ...

*"Las clases que utilizan software y tecnología multimedios son desordenadas -desde un punto de vista tradicional- pero establecen a su vez un nuevo orden. Los chicos interactúan entre sí y con el docente a través de terminales conectadas en una pequeña red. Lo cual, de por sí, genera un aprendizaje horizontal: los chicos se enseñan entre ellos. Aparecen interrogantes que no fueron planteados por el docente y entonces su rol cambia para convertirse en el factor orientador de experiencias singulares. Este nuevo escenario para la enseñanza propone un nuevo escenario con otros roles: proveer información complementaria, desentrañar la madeja de información adquirida "desde afuera" y crear un verdadero cuerpo de conocimiento, con métodos y capacidades de observación propias."*

*Diario Clarín, 28/05/1996, sobre una investigación del New York Times*

Decidamente no sirve de nada, introducirse, trabajar con, e incluso enviarse con ellas, las tecnologías, si lo hacemos desde un punto de vista paleolítico, con toda la carga simbólica, cultural y metodológica que eso implica. Puntualmente, las modificaciones que las tecnologías le han infringido al cuerpo social implican un cambio del punto de vista, de una magnitud comparable a la que ocasionó el

descubrimiento de la perspectiva en el Renacimiento.

Utilizar los dispositivos digitales con reservas, tener miedo que las máquinas reemplacen la función del maestro (con la excusa-consuelo que la relación personal docente-alumnos es un instrumento pedagógico imprescindible), es como recoger **más o menos** una birome del suelo. Las experiencias en la aplicación de los desarrollos en materia de Inteligencia Artificial como medio para maximizar el excedente económico de las empresas, ocasionan temores y pintan un paisaje que para muchos está más relacionado con la ciencia ficción que con las probables mutaciones que los medios y la comunicación

interpersonal puedan adoptar a mediano plazo.

Estamos cansados de escuchar que los chicos no deben aprender *computación* en la escuela sino “utilizar la informática como una herramienta didáctica”. Ahora, ¿cómo pretendemos que los chicos utilicen una herramienta, cualquiera sea esta, sino entienden para qué deben hacerlo? Sino comprenden la lógica de funcionamiento es poco probable que puedan utilizarlo, y mucho más que puedan crear nuevas funciones y lógicas de acuerdo a su modo de apreciar el mundo. No podemos pretender integrar **el saber con el saber hacer** si a nosotros mismos nos produce pánico tocar una máquina por miedo a que se rompa.

## **Los públicos**

La radio, la televisión, la publicidad ya no se dirigen más al *estimado público* -ese “gran público” en general-, sino a la masa anómica que ellos mismos ayudaron a crear, espacio donde sus actores sobreviven en una suerte de soledad múltiple, bajo las figuras de marginados, divorciados, desocupados, miembros de las minorías étnicas, sexuales o sanitarias, hijos de familias monoparentales librados a si mismos. Después de treinta años de representaciones audiovisuales, el complejo informacional se enfrenta hoy a una nueva ecuación: **un hombre = un gueto**. Sin embargo, este cambio de sentido que los medios de comunicación han sabido interpretar tan bien, ha pasado de largo para una comunidad educativa que no logrado

reformularse. Porque no nos engañemos, la figura del gabinete psicopedagógico asiste en casos puntuales, pero no modifica tiempos, espacios, contenidos ni métodos. ¿Será por ésto que los medios tienen más injerencia en los chicos que los educadores?



## Capítulo VI

### <Ciencia, creencia y ficción>.

*"Mi abuela quiso que yo tuviera una educación.  
Por eso no me mandó a la escuela."  
Margaret Mead*

Las nuevas culturas populares ya no escuchan como voz privilegiada a las autoridades tradicionales. La Escuela no sabe cómo hacer para que su oferta sea más - o al menos tan - atractiva como la de la cultura audiovisual. Ni los programas educativos con sus "eternas" reformas de las reformas, ni sus pesadas burocracias han sabido mantener el compás en sincro con el tempo impuesto por la velocidad de las transformaciones ocurridas durante estos últimos cuarenta años. Y no se trata de una cuestión de mero equipamiento tecnológico (problemática que

cada establecimiento intenta salvar como puede o le dejan) sino de una completa mutación cultural. El diagnóstico no es muy alentador:

a) en establecimientos de bajos recursos como la mayor parte de los de la provincia de Buenos Aires y el interior de la Argentina, las posibilidades de tener contacto y acceso directo a equipamiento son escasas cuando no nulas, aspecto que los respectivos organismos municipales y estatales no alcanzan a resolver,

b) muchas veces por prestigio, status o como instrumento para ampliar la matrícula (y no porque exista un proyecto multidisciplinario serio), las escuelas

que cuentan con recursos propios, tienen un laboratorio informático bien dotado que los grados, divisiones o secciones visitan una vez por semana durante una hora. “Computación”, “Informática” y “Tecnología” es el mote que la *materia* adopta de acuerdo al proyecto institucional que cada escuela posea. Allí se les enseña a los alumnos a memorizar los comandos del D.O.S., a dibujar en dos dimensiones con el Logo (¿todavía? Sí, todavía), a preparar carteles con el Banner para adornar el escenario en las fechas escolares, a imprimir calendarios y tarjetas con el Print Shop o el Print Master, a manejar algún procesador de texto (Edit, Write, en algunos casos el Word), y a entender para qué pueden llegar a necesitar una planilla de cálculos cuando sean un poco más grandes,



c) la capacitación de los docentes naufraga acotada por el puntaje que otorguen los cursos que diversas entidades le ofrecen a la comunidad educativa y planes de estudio de improbable aplicación, cuyo nivel de participación suele ser proporcional al grado de gravitación, exigencia o deseos de alcanzar puestos con sueldos un poco menos lamentables que cada cabeza de escuela posea,

d) la calidad y los contenidos de estos cursos, es cuanto menos dudosa, si se tiene en cuenta que de docentes se trata, y los programas son virtualmente facsímiles de los utilizados por cualquier Instituto del ramo (Ilvem, I.A.C., Mariano

Moreno, IBM) pero sin el equipamiento de éstos.

Donde llegan los mass-media, las creencias, los saberes y las lealtades no permanecen intactos. Es que todos los niveles culturales se reconfiguran cuando se produce un giro tecnológico de esta magnitud. Campo y ciudad, periferia y centro, necesitan tanto de la comunicación mediática como en otra época necesitaron del correo, de los ferrocarriles o de la escuela. Precisamente, “la actual debilidad de la escuela, que no puede distribuir saberes básicos de modo mínimamente aceptable, es uno de los peores obstáculos para la construcción de una cultura común que no se apoye solamente en la comunidad imaginaria que producen los medios de masas” (Beatriz

Sarlo, *Escenas de la vida posmoderna*, pag. 112, Bs. As., Ariel, 1995). Comunidades supuestamente igualitarias, donde absolutamente todos creen verse representados y satisfechas sus creencias o deseos. Aunque probablemente, el principal obstáculo a la homogeneización cultural sean las cada vez más pronunciadas desigualdades económicas : todos los deseos tienden a ser similares, pero no todos los deseos tienen las mismas posibilidades de ser realizados.

Con la acentuación de las subculturas y los particularismos, la desterritorialización geográfica y simbólica, la hibridación de los íconos y referentes culturales, el traslado de los lugares sociales como grupos de pertenencia al reino paria de la pertenencia legitimada por el uso de la sintaxis

electrónica, se refuerza y delinea una nueva identidad social de las culturas populares.



## *Capítulo VII*

### **<La insoportable levedad de lo fútil>.**

Seguir discerniendo si vale la pena intentar una transformación, contentarse con interpretaciones, sucumbir ante las arremetidas (aún ante las débiles) de lo inverosímil, hacerse el desentendido ante lo irreversible, identificar a lo lejos enemigos eternos; en definitiva todas variables temporales que, con diferentes matices, no consiguen más que distraernos. Sin demasiadas opciones a la vista, las “jóvenes generaciones” no se permiten una tregua para tranquilizarnos, ni siquiera se plantean un respiro frente a los embates de los “malos”; pero, y a fuerza de ser honestos, probablemente lo que más nos inquiete sea

que, lejos de ocuparse sobre nuestras necesidades, inquietudes o preocupaciones acerca de su futuro, nos desconocen o nos ignoran, demostrándonos más duramente y sin la más mínima mueca, que nuestra presencia sigue siendo inútil, transparente, ya ni siquiera anodina.

Siempre existió la interrelación con las máquinas, la búsqueda de hoy apunta a interrelacionar con algo extraordinariamente más complejo y lejano ...nosotros mismos.

Con cada vez menores posibilidades de relaciones entre individuos, y con fragmentaciones que van de lo particular a lo social, en las aulas seguimos discutiendo sobre si es mejor tal o cual método de escritura.







## / -: <A n e x o>.

### **Objetivos a lograr con el presente proyecto:**

Del equipo Docente:

\* puesto que propiciar el máximo aprovechamiento del uso de la computadora no sólo mejora la oferta educativa, sino que nos obliga a asumir que la misión de los educadores es preparar a las nuevas generaciones para el tiempo en que tendrán que vivir, la escuela debe evolucionar para preparar individuos con capacidad para actuar en este mundo complejo, diversificado y desafiante. Juntos, docentes especializados, de grado y alumnos, pretendemos adquirir habilidades y destrezas para que, con seguridad y eficiencia, los chicos se desenvuelvan en una sociedad en la que ya están inmersos.

\* presentar a los medios digitales en tanto síntesis de procesos tecnológicos iniciados hace 150 años con la Revolución Industrial (aunque sus antecedentes deban rastrearse en la prehistoria), herramienta integradora de saberes sociales contextualizados, de acceso inmediato, imprescindible para las actividades sociales, y por ende, parte de procesos dinámicos y, hoy más que nunca, multiperspectivos ;

\* facilitar la libre asociación, el aprendizaje intuitivo, y la potenciación de lo lúdico;

\* en trabajo con las maestras de grado, complementar a las restantes materias de manera integradora, -buscando su relación *desde lo artístico*, con lengua/cs. sociales/matemática/cs. naturales/educación artística y viceversa- mediante la experiencia personal y el auto-aprendizaje dirigido; priorizando la expresividad y la importancia de aprehender los mecanismos de la técnica en general, dentro un contexto determinado (desde Villa Luzuriaga, en Bs.As., durante 1998, con ciertas relaciones de clase, y cierto bagaje histórico);

Del Docente y los alumnos:

Eje ético:

- ☛ Capacitación en los conocimientos, medios, formas y aplicaciones relativos al trabajo con dispositivos digitales.

- ☛ Desarrollo de habilidades y actitudes propias, dinámicas, reflexivas y creadoras que permitan ampliar potencialidades.

- ☛ Privilegiar la formación docente, asumiendo a las nuevas tecnologías como herramienta útiles, de fácil acceso e indispensables para dar cuenta de la complejidad que caracteriza

al mundo moderno. Aspecto imprescindible si se pretende trabajar en forma conjunta e integrada.

- ☛ Elaboración de proyectos alternativos que propicien la adquisición de saberes significativos.

- ☛ Apropiación de habilidades como usuario/operador de computadoras para mejorar la formación en la inserción laboral.


- ☛ que los alumnos comprendan, experimenten y sientan la importancia del trabajo en equipo, según roles variables, en un clima de libertad tendiente a la auto-regulación. Para ésto se fomentará la discusión y el intercambio de ideas, incluso en aquellos casos o acciones de dudosa disciplina;

Eje social:

- ✍ que los alumnos interactuen con las computadoras en tanto vía **natural** y **lógica** de acceso al conocimiento y a saberes especializados, en un marco de desterritorialización y universalidad crecientes;

- ✍ que vean a las tecnologías como manifestaciones precisas *del poder comunicarse* con el otro. Como práctica complementaria de lo antedicho, se implementarán diferentes *trabajos*

*prácticos*, elegidos, llevados a cabo y evaluados por los mismos alumnos, privilegiándose aquellos que tomen cualquier tema vinculándolo con enlazen aspectos además de varios trabajos prácticos relacionados con aspectos de *su* interés en vínculo con las otras áreas;

 que tengan la oportunidad de participar, comparar y sacar conclusiones de hechos y eventos emparentados con la computación y las nuevas tecnologías: análisis de notas técnicas y sus implicancias sociales, excursiones a algunas de las distintas ferias informáticas que se realizan durante el año ;

Eje dinámico:

© que los alumnos participen activamente de distintos tipos de clases en sus respectivos ambientes- contenedores: la sala de computación (entendida como un taller creativo, no como *un aula tradicional*), la sala de video, el salón de clases, la relación fuera de clase (recreos, actos, ferias, preparación de los trabajos prácticos);

© Visualizaciones: la PC como extensión del cuerpo {teclado y mouse como prolongación de los miembros superiores, el monitor de la visión, etc};

### Eje estético:

🎨 que los alumnos se sientan libres de expresar sus ideas y sentimientos. Como premisa fundamental, se utilizarán variables interrelacionales del tipo: alteración del discurso a lo largo de cada clase, dinámicas de asociación, aprendizaje por la confianza y el respeto mutuo -no por miedo al castigo-. Si bien este aspecto puede resultar desconcertante por momentos -y especialmente en una primera etapa- es muy importante para un desarrollo creativo-progresivo del proyecto;

🖨️ fomentar la inventiva en todos los soportes: desestructuración del marco físico, lenguaje gestual, oral y escrito, resolución de situaciones no previstas (reales e inventadas), improvisaciones grupales, organización de tareas colectivas y/o asistidas por las computadoras;

### Eje intelectual:

🕒 que los alumnos conozcan, entiendan y aprehendan **la lógica de funcionamiento** de los principales tipos de programas, familiarizándose con ellas para poder luego cuestionarlas. Esto se logra mediante la implementación de clases prácticas con complementos teóricos, clases con video, trabajos

de búsqueda e investigación y conversaciones informales. Es la idea que el docente del grado realice algunas de sus actividades en la hora de computación, teniendo al profesor como auxiliar;

⌚ jugar y experimentar con los diferentes tipos de códigos lingüísticos ;

⌚ integración de los medios digitales y la computación a un contexto definido históricamente, donde el manejo de las tecnologías acota y condiciona el acceso a la información. En el campo tecnológico, por definición no existen buenos ni malos, sino informados o desinformados. Las tecnologías no tienen moral.

## / - : <Bibliografía>.

- Argumedo, Alcira, *Un horizonte sin certezas: América Latina ante la Revolución Científico-Técnica*, Argentina: Punto Sur Editores, 1987.
- Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Ediciones Carlos Lohlé, 1976.
- Baudrillard, Jean, *Las estrategias fatales*, España, Anagrama, 1983.
- De Saussure, Ferdinand (publicado por Charles Bally y Albert Sechehaye), *Curso de Linguística General*, Bs. As., Editorial Losada, 1945.
- Eco, Umberto, *El nombre de la rosa*, Bs. As., 1980.
- Eco, Umberto, *Obra abierta*, Bs. As., 1ª edición: 1993.
- Ford, Aníbal, *Crisis: Culturas de contacto y culturas de conjeturas*, (Ponencia leída en el Taller Subregional de actualización académica: *La interdisciplina en la*



*enseñanza de la comunicación*, Montevideo, octubre 1990).

- Foucault, Michel, *El yo minimalista y otras conversaciones*, Bs. As.,1996.

- García Canclini, Néstor, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, 1991.

- González, Horacio, *ARLT: política y locura*, Bs. As., Ediciones COLIHUE, 1996.

- Hart, Harold (compilador), *Summerhill : pro y contra*, México, Fondo de Cultura Económica,1970.

- Hauser, Arnold, *Historia social de la literatura y del arte*, Barcelona, GUADARRAMA/Punto Omega, 16\* edición, 1980.

- Huxley, Aldous, *El genio y la diosa*, Argentina, Editorial Sudamericana, 1979.

- Kushi, Michio, *Education for Freedom*, USA, The East West Journal, 1980.

- McHale, John, *El futuro del arte y de la cultura de masas*, Revista Mutantia N\* 6, 1981.

- Mc. Luhan, Marshall & Quentin Fiore, *El medio es el masaje: un inventario de efectos*, EE.UU., 1967.

- Mc. Luhan, Marshall, *La Galaxia Gutemberg*, fotocopiado.
- Malraux, André, *El hombre precario y la literatura*, Bs. As., Editorial Sur, 1977.
- Negroponte, Nicholas, *Ser digital (being digital)*, Bs. As., Editorial Atlántida, 1995.
- Neill, A.S., *Summerhill*, México, Fondo de Cultura Económica, 1960.
- Read, Herbert, *La redención del robot*, fotocopiado.
- Read, Herbert, *Educación por el arte*, fotocopiado.
- Reimer, Everett, *La Escuela ha muerto: alternativas en materia de educación*, Argentina : Barral Editores, Corregidor Ediciones, 1976.
- Rivera, Jorge B., *La investigación en comunicación social en la Argentina*, Bs. As., Punto sur, 1987.
- Sarlo, Beatriz, *Escenas de la vida posmoderna*, Bs. As., Ariel, 1995.
- Scheines, Graciela, *Las metáforas del fracaso : desencuentros y utopías en la cultura argentina*, Bs. As., Editorial Sudamericana, 1992.

- Thomson, George, *Los primeros filósofos*, Bs. As., Ediciones Siglo Veinte, 1975.
- Virilio, Paul, *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*, Argentina, MANANTIAL, 1996.
- Virilio, Paul, *Un paisaje de acontecimientos*, Argentina, Paidós, 1997.
- Wolfe, Tom, *El nuevo periodismo*, España, 1977.

fernando PRATS

info@fernandoprats.com  
www.fernandoprats.com

