



Tecnología, consumo y política: apuntes teóricos

Autor: Sandoval, Luis Ricardo.

E-mail: luisricardo.sandoval@gmail.com

Institución: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco

Mesa de trabajo: Sociedad civil, Estado y política en la sociedad-red

Palabras clave: teoría política, usos tecnológicos, modelo teórico.

Citar este documento de la siguiente manera:

Sandoval, Luis Ricardo “Tecnología, consumo y política: apuntes teóricos”, en Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (eds.), *Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación*, 1a ed., Comodoro Rivadavia, Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, 2011. ISBN 978-950-763-111-5.



Este trabajo es distribuido bajo licencia [Creative Commons Atribución 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/argentina/).



Resumen

Esta ponencia parte de la constatación de un rasgo bastante evidente de la teoría política crítica contemporánea, a saber: la insistencia en la existencia -en el despliegue de los fenómenos políticos y culturales- de dos momentos o instancias en permanente tensión: uno institucionalista, de administración de lo existente, y otro radicalmente innovador y creador de nuevas posibilidades. Siendo que esta diferenciación ha sido registrada con diversas nomenclaturas, aquí nos detendremos en la manera en que ha sido conceptualizada en la obra de Jacques Rancière y de Michel De Certeau.

A partir de una breve referencia a estos autores, intentaremos enriquecer con sus aportes un modelo de abordaje de los modos en que las tecnologías digitales de información y comunicación se han convertido, en nuestras sociedades de comienzos del Siglo XXI, en espacios de lucha política. Nos interesará particularmente la localización de expresiones que se enmarquen en el segundo de los polos mencionados, vale decir el momento creativo/productivo de la política. Sostendremos al respecto que el campo de los usos tecnológicos, es decir la manera en que los usuarios transforman los dispositivos técnicos, los domesticar y reapropian de maneras siempre imprevisibles, puede ser un campo fértil para este tipo de indagaciones.

Desarrollo

El punto de partida de esta investigación es la constatación de un rasgo bastante evidente de la teoría política crítica contemporánea, a saber: la insistencia en la existencia -en el despliegue de los fenómenos políticos y culturales- de dos momentos o instancias en permanente tensión: uno institucionalista, de administración de lo existente, y otro radicalmente innovador y creador de nuevas posibilidades. En este trabajo -una reflexión teórica que surge de un proyecto de investigación sobre comunidades de construcción colaborativa de conocimiento, actualmente en curso- haremos algunas breves referencias a dos autores: Jacques Rancière y Michel de Certeau, para luego intentar que sus aportes enriquezcan el análisis de los usos de las



TICs.

Nuestro interés no es meramente escolástico: coincidimos con la conocida afirmación de Deleuze acerca de que la teoría debe ser una caja de herramientas¹, y si nos detenemos en la distinción señalada es porque sospechamos que ella puede resultar productiva para entender los complejos modos en que las tecnologías digitales de información y comunicación se han convertido, en nuestras sociedades de comienzos del Siglo XXI, en esos objetos que Barthes llamó “objetos superlativos”², es decir, aquellos que cumplen la función simbólica de representar una sociedad y una época. Como tales, las TICs no serán epifenoménicas respecto a las luchas por el prestigio, el poder y el acceso a los recursos materiales y simbólicos, sino sede y botín de esas luchas.

Los dos momentos de la política

Nuestro tema de interés es un eje de *El desacuerdo* (1996), el libro que constituye la principal contribución de Jacques Rancière a la filosofía política³, o a la filosofía de la política, o al encuentro conflictivo entre una y otra. Allí plantea como punto de partida la realidad del desacuerdo, una situación de habla que no consiste en una discusión (y menos, una deliberación), un desconocimiento o un malentendido. El desacuerdo se da cada vez que “la discusión sobre lo que quiere decir hablar constituye la racionalidad misma de la situación de habla” (Rancière, 1996, pág 9).

En el desacuerdo al menos uno de los interlocutores entiende y al mismo tiempo no entiende lo que el otro dice,

¹ La frase de Gilles Deleuze, en su diálogo con Michel Foucault, dice: “Eso es una teoría, exactamente como una caja de herramientas. No tiene nada que ver con el significante... Es preciso que eso sirva, que funcione. Y no para sí misma. Si no hay gente para servirse de ella, empezando por el mismo teórico que entonces deja de ser teórico, es que no vale nada, o que no ha llegado su momento. No se vuelve a una teoría, se hacen otras, hay otras por hacer” (Foucault, 1981, pág 10). Ese “interés práctico” nos parece un componente inescindible de una teoría social de la comunicación.

² Casi al pasar, Barthes llamó así al automóvil, y en particular al nuevo modelo de Citroën, en 1956 (Barthes, 1981). Tomo la referencia de Morley (2009) quien aplica la categoría a las tecnologías de comunicación y más específicamente, en la actualidad, al teléfono móvil.

³ Aunque el mismo Rancière duda de la conveniencia de esta categoría. La pregunta “¿Existe la filosofía política?” es la frase que abre el libro.



no es el conflicto entre quien dice blanco y quien dice negro. Es el existente entre quien dice blanco y quien dice blanco pero no entiende lo mismo o no entiende que el otro dice lo mismo con el nombre de la blancura (Rancière, 1996, pág 8).

No existe un tipo particular de cuestiones u objetos que puedan estar sujetos a desacuerdos, pero la condición general es que traten de “la tarea de repartir las partes en común” (Ibídem, p.18), distribución que implica una “cuenta”. Ahora bien, en toda sociedad existe un orden establecido determinado (una cuenta de las partes, Rancière se detiene en los intentos de Aristóteles por salvar la cuestión, es decir por alcanzar un orden “ordenado” de la ciudad), que adjudica las razones y las atribuciones de habla, es decir, quién puede hablar, quién tiene no sólo el derecho, sino la capacidad de hacerlo.

Pero eventualmente, y aquí no podemos detenernos a desmenuzar la rica argumentación rancieriana, algunos que no eran contados emergen en la escena reclamando formar parte, y esta emergencia es la instancia que merece ser llamada propiamente política: “la política existe cuando el orden natural de la dominación es interrumpido por la institución de la parte de los que no tienen parte” (Ibídem, p.25).

Como el mismo Rancière dice, esto implica asumir que no siempre hay política, que, de hecho, la hay “pocas y raras veces”, justamente en aquellas ocasiones en que se pone en disputa lo que quiere decir hablar, y quiénes son los locutores admitidos para ejercitar esa facultad: “hay política cuando la lógica supuestamente natural de la dominación es atravesada por el efecto de esa igualdad” (Ibídem, p.31). La posesión (o no) de palabra es el campo propio de la lucha política, ya que el orden siempre expulsa a la mayoría de los seres parlantes a un lugar animal⁴.

No hay política porque los hombres, gracias al privilegio de la palabra, ponen en común sus intereses. Hay política porque quienes no tienen derecho a ser contados como seres parlantes se hacen contar entre éstos e instituyen una comunidad por el hecho de poner en común la distorsión, que no es otra cosa que el enfrentamiento mismo, la contradicción de dos mundos alojados en uno solo: el mundo en que son y

⁴ Aristóteles distinguía la palabra (*logos*) de la voz (*phoné*), limitada esta última a expresar dolor o agrado; los esclavos, por supuesto, no disponían para él de *logos*, sino solamente de *phoné*. La continuidad de las metáforas es asombrosa: basta pensar en la ocurrencia que el diputado Ernesto Sanmartino legó a la posteridad al calificar a la irrupción peronista de “aluvión zoológico”.



aquél en que no son, el mundo donde hay algo “entre” ellos y quienes no los conocen como seres parlantes y contabilizables, y el mundo donde no hay nada (Ibídem, pp.41-42).

El conflicto, dice Rancière, pone en evidencia dos modos distintos de ser-juntos humano: el que pone a cada uno en su lugar y el que pone en cuestión esa repartición de lugares asignados. Sólo este último merece ser llamado propiamente política.

La actividad política es la que desplaza un cuerpo del lugar que le estaba asignado o cambia el destino de un lugar; hace ver lo que no tenía razón para ser visto, hace escuchar un discurso allí donde sólo el ruido tenía lugar, hace escuchar como discurso lo que no era escuchado más que como ruido (Ibídem, p.45)

La actividad de los consumidores es, para de Certeau, una producción, una “fabricación”, una poiética; aunque de un tipo que sin dudas no resulta tan obvia y clara como la del “momento de la producción”. Opera de modo silencioso, antes en la manera de empleo de los productos, que en la producción misma. Del mismo modo que, al ubicarnos en la perspectiva de la enunciación, podemos observar que la puesta en funcionamiento de la competencia lingüística se traduce en la realización de actos de habla siempre renovados,

estas “maneras de hacer” constituyen las mil prácticas a través de las cuales los usuarios se reapropian del espacio organizado por los técnicos de la producción sociocultural (de Certeau, 1996, pág XLIV).

Este acento no supone desconocer las diferencias de poder y recursos entre unos y otros actores sociales: lo propio de los débiles es la torsión, el desvío, la “jugarreta”, pero justamente este acento abre la puerta a una lectura política de los detalles del consumo cultural: “las tácticas del consumo, ingeniosidades del débil para sacar ventaja del fuerte, desembocan entonces en una politización de las prácticas cotidianas” (de Certeau, 1996, pág XLVIII).

Casi como un equilibrista, el punto en el que se ubica de Certeau es muy preciso: si por un lado critica a quienes sólo parecen capaces de ver en los dominados su



sujección⁵, no por eso cae preso en las redes del populismo cultural, ya que tiene siempre presente la existencia de la dominación, y por lo tanto, la desigualdad en el acceso, entre otros, a los recursos expresivos y simbólicos.⁶ Así, en un grupo de artículos que escribió, muy cerca de la coyuntura, acerca del Mayo francés, caracterizó a los acontecimientos como una toma de la palabra⁷, un silenciamiento de los discursos instituidos y una fiesta poética de la multitud. No escatimó elogios hacia los estudiantes y obreros que protagonizaron el movimiento, pero al mismo tiempo señaló lúcidamente sus límites: “Así como tampoco sucede al tomar conciencia, tomar la palabra no es una ocupación efectiva ni la toma del poder” (de Certeau, 1995, pág 36) ¿Por qué sucede esto? Porque cuando los dominados hablan, sólo pueden hacerlo usando las palabras de los dominantes, del sistema instituido, y, por lo tanto, su situación es de extrema fragilidad: siempre es posible, o lo es hasta tanto no se consolide el cambio, que la palabra tomada, sea a su vez retomada.

Más que un “lenguaje propio”, es decir un corpus diferenciado (de relatos, canciones, recetas culinarias, etc.), la cultura popular es una manera de hacer, un arte, una forma de uso, una estética, un conjunto de ardidés y habilidades: “no se distingue casi nada por productos propios (¿donde tendría su lugar?), sino por el arte de utilizar los que le son impuestos” (de Certeau, 1996, págs 37-38). En el consumo, los usuarios son “inquilinos de los textos”: sin llegar nunca a ser propietarios, los hacen suyos al marcarlos con pequeñas señales.

El análisis de de Certeau es topográfico, señala diferencias basadas en la capacidad de dominio o posesión de lugares y espacios. Por eso la distinción crucial que establece es la que distingue estrategias de tácticas. Las primeras son las propias de los poderosos, de quienes poseen dominio de un territorio (físico, visual o simbólico). Las

⁵ Se distancia, por ejemplo, de Michel Foucault, aduciendo que *Vigilar y castigar* (1976) realiza una operación de selección entre una heterogeneidad de prácticas dispersas para sólo considerar aquella que tiene por papel histórico combatir (sin poder erradicar del todo) esa heterogeneidad: la práctica panóptica.

⁶ Como señala Jean-Claude Passeron, el populismo cultural es un exceso de relativismo, es el olvido de “la existencia siempre próxima, íntima, de la relación social de dominación, que, incluso cuando no opera de continuo sobre todos los actos de simbolización efectuados en posición dominada, los marca culturalmente, aunque más no sea mediante el estatuto que una sociedad estratificada reserva para las producciones de un simbolismo dominado” (Grignon & Passeron, 1991, pág 20)

⁷ “En mayo último se tomó la palabra como se tomó la Bastilla en 1789” (de Certeau, 1995, pág 39).



estrategias implican el predominio (la “victoria”, dice de Certeau) del lugar sobre el tiempo, implican un tipo específico de conocimiento asociado al poder y suponen un dominio de los lugares mediante la vista. Es por ello que la familia de las prácticas panópticas son el mejor ejemplo de las estrategias de los poderosos. Frente a éstas, las tácticas se van a caracterizar, justamente, por la ausencia de un lugar propio, por prácticas guerrilleras que se mueven permanente en un terreno hostil.

La táctica no tiene más lugar que el del otro. Además, debe actuar con el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña. No tiene el medio de *mantenerse* en sí misma, a distancia, en una posición de retirada, de previsión y de recogimiento de sí: es movimiento "en el interior del campo de visión del enemigo", como decía Von Bülow, y está dentro del espacio controlado por éste. No cuenta pues con la posibilidad de darse un proyecto global ni de totalizar al adversario en un espacio distinto, visible y capaz de hacerse objetivo. Obra poco a poco. Aprovecha las "ocasiones" y depende de ellas, sin base donde acumular los beneficios, aumentar lo propio y prever las salidas. No guarda lo que gana. Este no lugar le permite, sin duda, la movilidad, pero con una docilidad respecto a los azares del tiempo, para tomar al vuelo las posibilidades que ofrece el instante. Necesita utilizar, vigilante, las fallas que las coyunturas particulares abren en la vigilancia del poder propietario. Caza furtivamente. Crea sorpresas. Le resulta posible estar allí donde no se le espera. Es astuta (de Certeau, 1996, pág 43).

La táctica “es un arte del débil”. Mientras que la potencia del poderoso implica su visibilidad, las tácticas del débil suponen astucia y ocultamiento, características que devienen –justamente- de la ausencia de poder. Mientras que las estrategias se centran en la creación y dominio de lugares, las tácticas (que suponen la no posesión de lugar propio) toman por eje el tiempo: transforman momentos en ocasiones.

Por supuesto, esta caracterización modélica no se presenta de modo tan marcado en la cotidianidad, pero señala un matiz que no debe perderse de vista: las estrategias de los poderosos nunca agotan las prácticas existentes; siempre es posible leer a contrapelo, “cazar furtivamente”, encontrar usos no previstos, decodificar de modo aberrante. Y los dominados se complacen en estos extravíos, aún cuando la mayoría de las veces no podamos encontrar en estos usos un nivel explícito de “conciencia”, o un contrapoder propiamente dicho.



Por todo lo anterior, si nuestro interés es (como lo es) vincular las tecnologías de comunicación con la tensión, en lenguaje de Rancière, entre policía y política ¿dónde localizar expresiones de cada una? Si la policía es el orden y la asignación de roles, “la organización de los poderes, la distribución de los lugares y funciones” (Rancière, 1996, pág 43), entonces las políticas gubernamentales y las normativas que toman como núcleo, justamente, la organización de un desarrollo tecnológico, y de los usos a él asociados, es, nos parece, un buen lugar dónde empezar a buscar (L. Sandoval, 2009). También pueden ser objetos de esta indagación las estrategias comerciales, las planificaciones empresariales, etc.

Pero la localización de expresiones propiamente políticas, para seguir con Rancière, es más complicada. En Rancière pareciera que los incontados deben tener un grado alto de autonciencias respecto a que sus emisiones fónicas son palabras, y no ruido. Al menos, eso se desprendería de la historia de la secesión de los plebeyos romanos, muchas veces utilizada por el filósofo francés.

Sin embargo, en este aspecto el planteo de de Certeau puede ser más útil. Como dijimos recién, para él las tácticas del débil son ciertamente cónicas a nivel local⁸, se plantean “sacar ventaja del fuerte”, pero difícilmente sean consideradas, por los propios actores que las ejecutan, “prácticas políticas”. Para Rancière, el autoreconocimiento de los plebeyos como seres parlantes lleva a los patricios a concluir que “dado que los plebeyos se han convertido en seres de palabra, no hay otra cosa que hacer que hablar con ellos” (Rancière, 1996, pág 40), pero en cambio, para de Certeau, “tomar la palabra no es una ocupación efectiva” (de Certeau, 1995, pág 36), ni requiere necesariamente un grado de conciencia explícito o discursivo acerca de la propia debilidad o marginación. Siendo maneras de hacer, estéticas, habilidades, careciendo de lugar y lenguaje propio, las tácticas de los débiles pueden confundir palabra y ruido, incluso para sus mismos protagonistas.

De allí que la perspectiva de de Certeau sea especialmente útil para analizar, en el conjunto de prácticas de la vida cotidiana, y en cada una de ellas, el matiz (pequeño, infinitesimal) de no sujeción al orden que siempre presentan, ese aspecto que -con un

⁸ Tomo la idea de Foucault (1978).



feo anglicismo- se suele denominar *politicidad*.

Vale decir, existe un campo de análisis del momento creativo/productivo de la política, en relación a las tecnologías de información y comunicación, que está más allá de los lugares habituales donde se suelen concentrar las indagaciones acerca de los usos políticos de las TICs⁹: el campo de los usos cotidianos de las tecnologías.

Lecturas, audiencias, usuarios: cuestiones comunicacionales para el análisis de los usos tecnológicos

Nos parece que un acercamiento a nuestro tema, es decir una lectura política de los usos tecnológicos, debe incorporar los resultados de la investigación y teorización que en las últimas tres décadas encararon los estudios críticos de audiencias. No podemos en esta circunstancia abundar en ello, bástenos con recordar aquí cómo han puesto su eje de interés en la producción de sentido o la significación, la consideración polisémica de los textos mediáticos, la multimedición de todo proceso comunicativo y, muy especialmente, el cuidado en considerar siempre la capacidad de agencia de las audiencias y su actividad de producción de sentido en la recepción. Ahora bien, en la segunda mitad de los noventa hay un elemento que va a impactar muy fuerte en la perspectiva de los estudios de audiencia: el desarrollo (más bien diríamos, la explosión) de Internet y las tecnologías digitales.

De las audiencias a los usuarios, de los medios a los ensamblajes sociotécnicos

No se trata, por supuesto, de que los estudios críticos de audiencia no hayan considerado a las TICs como ámbito de estudio, ni tampoco que las perspectivas actuales de análisis de las mismas no registren la influencia de la tradición que recién reseñamos (y de los estudios culturales, su “hermano mayor”). De lo que se trata es de que las posibilidades de participación de los “consumidores” -y la incomodidad en la designación ya es un indicador- pasaron a ser de una calidad tan diferente a la

⁹ Veamos, por ejemplo, el índice de un libro reciente (Cotarelo, 2010) cuyo título es La política en la era de Internet: 1) La campañas electorales, 2) La vida de los partidos, 3) El debate parlamentario, 4) El Gobierno Electrónico, 5) Los jueces en el ciberespacio, 6) El conjunto del sistema político.



presupuesta por los estudios de recepción, que éstos no pudieron menos que ver impactados sus propios cimientos.

Comentemos rápidamente dos ejemplos para ubicar nuestro argumento. El primero es el de las prácticas de *hacking*, entendido éste como la reconstrucción y modificación del software o del hardware de un dispositivo digital¹⁰. Si bien un objeto cualesquiera siempre puede tener un uso diferente al que se indica cuando ingresa al mercado (y así una bañera vieja puede convertirse en macetero: nunca habría que olvidar la enorme creatividad e inventiva desplegada al respecto por las clases populares de todas las épocas), en los años setenta aparece un objeto electrónico específicamente diseñado para ser maleable y modificable: el microordenador. Sus destinatarios iniciales son los hobbistas de la electrónica, y de hecho el primer microordenador (la Altair 8800, reconocida como el origen de la computación personal) se distribuía como un *kit* para ser armado por el aficionado. La computadora personal es de por sí un aparato diseñado para exigir de su usuario un rol activo y para que éste lo modifique (mediante la introducción de instrucciones) de manera constante¹¹. Pero, además, a partir de esos mismos años la “migración digital” (Vilches, 2001) hará que los aparatos más diversos incluyan microprocesadores que los controlan, desde componentes informáticos hasta máquinas de café. En consecuencia, se ha vuelto bastante común la actividad de modificar los equipos digitales mediante intervenciones en su hardware o, más comúnmente, por sustitución de su firmware. Estas sustituciones o mejoras son, por un lado y cuando son “oficiales”, consideradas como parte de los servicios que brinda la empresa fabricante (están, diríamos, “incluidas en el precio”) y, por lo tanto, aceptadas y alentadas, pero, paradójicamente, desalentadas y perseguidas cuando parten de la iniciativa autónoma de los usuarios¹². Así y todo ¿podemos calificar a una persona que

¹⁰ Hacemos la aclaración porque los términos *hacking/hacker* son ambiguos, y pasan rápidamente de connotaciones positivas a negativas, y también porque esta ambigüedad es parte de lo que está en juego.

¹¹ Es cierto: lo era mucho más claramente en esos modelos originales de la década del setenta, cuyos usuarios se llamaban a sí mismos, justamente, *hackers*. Desde entonces, las ideologías del usuario intentan condenarlo al denigrante rol de *dummie* (ver Scolari, 2008, cap. 7).

¹² Lawrence Lessing (2005) comenta un caso (“particularmente absurdo”, dice): la empresa Sony había fabricado un perro-robot denominado Aibo; un fan publicó en internet instrucciones para “hackear” el Aibo, lo que quería decir simplemente “enseñarle” nuevas habilidades mediante la modificación del firmware para que el perro, por ejemplo, bailara jazz. El fan no tardó en recibir una intimación legal de Sony en el que se lo acusaba de haber violado disposiciones anti-ruptura protegidas por ley, con el



modifica las características de un dispositivo para obtener prestaciones consideradas mejores (o simplemente más divertidas) solamente como una “audiencia particularmente activa”?

Nuestro segundo ejemplo es la modificación en los usos imperantes en la web, desde las convencionalmente denominadas “web 1.0” a “web 2.0”. A lo largo de los años noventa, es decir en los primeros pasos de la web, la metáfora más usual para describirla era la de la “biblioteca universal”¹³: se entendía a la web como una interfaz facilitadora del acceso a la totalidad del conocimiento o la información y, por lo tanto, se privilegiaba en los sitios la “autoridad del contenido”; los portales se organizaban tratando de retener a los internautas con propuestas de contenido que se consideraban valiosas, y presuponiendo que la posición de los usuarios era la de consumidores. En consecuencia fueron comunes, hacia el final de la década, las fusiones y acuerdos entre las grandes empresas de la informática y los “dueños” de contenidos, especialmente audiovisuales¹⁴. Podríamos decir, apelando al lenguaje de de Certeau, que la web empezó a hablar usando un lenguaje que no era suyo, que era más bien el de los medios electrónicos tradicionales, vale decir el lenguaje del *broadcasting*.

Sin embargo, desde fines de esa misma década empezó a desarrollarse un tipo de aplicaciones (especialmente los weblogs) que -recuperando las potencialidades planteadas originalmente por los impulsores de la web- se basan en la formación de comunidades y en la construcción de contenidos a partir de la colaboración de los mismos usuarios.

En la llamada web 2.0 las redes colaborativas de usuarios pasan a la primera línea. El consumidor no sólo deja de ser un consumidor individual, sino que también abandona el rol de simple consumidor para convertirse en prosumidor (Scolari, 2008, pág 248).

consiguiente riesgo de ser demandado por la empresa.

¹³ “Internet nos proporciona una red de información distribuida a la que podemos acceder fácilmente. La actualización de esta información es instantánea. El concepto de biblioteca universal ya empieza a ser una realidad” (Madrid, 2001)

¹⁴ El mejor ejemplo es el acuerdo de 1996 entre Microsoft y NBC. Para una reseña de la estrategia de Microsoft en lo que hace al manejo de contenidos, durante la década de los noventa, ver (Molina Guerrero, 1999)



La categoría de *prosumidor* dista de ser aproblemática, pero, nuevamente, las conductas de las personas en su interacción con los medios digitales, no necesariamente de manera alternativa a los medios tradicionales, sino también complejizando enormemente el consumo de los mismos (Jenkins, 2008), obligan a reconsiderar los mismos conceptos de “audiencia”, y de “actividad de la audiencia”.

Esta necesidad explica la acogida que está teniendo últimamente, entre quienes se encuentran abocados al estudio de los consumos/ usos de las tecnologías digitales, la corriente de los estudios de construcción social de la tecnología. Esta corriente, desarrollada inicialmente para el estudio de tecnologías pre-digitales, considera a los artefactos o dispositivos tecnológicos como *ensamblajes sociotécnicos*, emergentes de una sociedad moderna en la que resultan indistinguibles factores científicos, tecnológicos, económicos o sociales. Como afirma Wiebe Bijker, uno de sus principales impulsores, “lo técnico es socialmente construido y lo social es tecnológicamente construido. Todos los ensambles estables son estructurados al mismo tiempo tanto por lo técnico como por lo social” (cit. en Thomas & Buch, 2008, pág 219)¹⁵. Esto obliga a tener siempre presente que los artefactos tecnológicos son construidos e interpretados culturalmente, es decir que obedecen al principio de *flexibilidad interpretativa*, y dicha flexibilidad no se da solamente en el uso, sino también en el diseño: no hay una sola manera de diseñar un artefacto, y los diseñadores son sensibles a la recepción que tienen sus propuestas y a las demandas de los grupos sociales relevantes. Casi siempre estos grupos son varios y heterogéneos, y poseen interpretaciones muy diferentes (y a veces incompatibles) de los artefactos tecnológicos, algo que se traduce en discusiones y redefiniciones. Sin embargo, suele suceder que en una etapa inicial este debate sea más

¹⁵ Si bien el acento de los estudios de construcción social de la tecnología -que han derivado en el planteo más general de la “teoría del actor-red” (Latour, 2008)- es más radical, existen similitudes con el punto de partida de Jenkins, que adopta “un modelo de medios que funciona en dos niveles: en el primero un medio es una tecnología que posibilita la comunicación; en el segundo, un medio es un conjunto de «protocolos» asociados o prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en torno a dicha tecnología” (Jenkins, 2008, pág 24). No es muy distinto el enfoque que hace ya unos cuantos años predicaba Raymond Williams: “Las comunicaciones son siempre una forma de relación social, y los sistemas de comunicaciones deben considerarse siempre instituciones sociales [...] La distinción entre técnicas y tecnología es fundamental [...] Una técnica es una habilidad particular, o la aplicación de una habilidad. Un invento técnico es, por consiguiente, el desarrollo de dicha habilidad, o el desarrollo o invento de uno de sus ingenios. En contraste, una tecnología es, en primer lugar, el marco de conocimientos necesario para el desarrollo de dichas habilidades y aplicaciones y, en segundo lugar, un marco de conocimientos y condiciones para la utilización y aplicación prácticas de una serie de ingenios” (Williams, 1992, págs 183-184).



agitado, encontrando luego el artefacto una cierta estabilización (siempre relativa y posible de entrar en crisis).

Cuando aplicamos estos conceptos a las tecnologías de comunicación, debemos considerar a los medios como “ensamblajes sociotécnicos”: conjuntos de dispositivos técnicos (tanto de hardware como de software) más interpretaciones y usos. En un momento inicial suele suceder que los usos no exploren los aspectos más innovadores de un nuevo dispositivo, sino que se trate de usar un nuevo medio “al modo del antiguo”. Pero también suele suceder que las derivas de los usos y preferencias de las audiencias/usuarios sean muy diferentes a las previsiones de los aparatos empresariales y tecnológicos.

Como concluye Carlos Scolari:

Las tecnologías nunca son utilizadas como imaginaron sus creadores. Su evolución está sometida a la dialéctica entre diseñadores y usuarios en el contexto de una red sociotécnica. Las tecnologías digitales, al diluir la separación entre consumidores y productores, hacen estallar el modelo de los medios masivos de comunicación. El concepto de *audiencia* elaborado por las teorías de la comunicación de masas cada día pierde algo de su sentido en entornos digitales marcados por la personalización de los contenidos, el consumo asincrónico y el intercambio muchos-a-muchos.

Las tecnologías participativas profundizan aún más este proceso al ofrecer al usuario la posibilidad de crear y distribuir sus propios contenidos. Una teoría de las hipermediaciones debería reflexionar sobre el concepto de *audiencia* y evaluar posibles alternativas conceptuales para nombrar a estas comunidades de *prosumidores* en red (Scolari, 2008, págs 288-289).

¿Dónde nos dejan las derivas de esta cuestión? Resulta claro que en el desarrollo de nuestro argumento nos hemos encontrado con resultados similares para problemas diferentes: es difícil no advertir la homología entre la relación momento institucionalista y momento creativo/productivo de la política (y la imposibilidad de cierre del sistema, la transformación no prevista de ruidos en palabras, los intentos en última instancia falaces del poder constituido por domesticar el poder constituyente, etc.) con el también imposible cierre de sentido de un texto (para nuestro caso, un texto mediático), que



lleva a la posibilidad siempre existente de realizar actualizaciones de sentido muy lejanas a las previstas por los productores. Y de esta última situación con la flexibilidad interpretativa de los dispositivos tecnológicos, que “nunca son utilizados como imaginaron sus creadores” y los aparatos gubernamentales y empresariales que los sostienen.

¿Pero no podríamos decir algo más? Nos parece que sí, que no se trata de cuestiones y problemas análogos, sino de la *misma* cuestión y problema, y que debemos entonces buscar una conceptualización general, y no regional, para explicarlos. Sólo digamos, por ahora, que, asumiendo una definición amplia de “artefacto”¹⁶, podríamos concluir, simplemente, que un texto mediático es un caso particular de artefacto tecnológico, y que lo que es válido para los últimos, también lo es para los primeros.

Si en 1992 Ien Ang (1996) caracterizó a la conflictiva relación entre los intereses de las industrias televisiva y publicitaria, y las tácticas de los consumidores, como las “guerras de la sala de estar”, hoy debemos trasladar nuestro centro de atención a las maneras en que los usuarios, o mejor su manera de usar, transforman los dispositivos técnicos, los domesticar y los reapropian de maneras siempre imprevisibles. Y todo esto, para no resucitar el optimismo ingenuo que, al valorizar la producción de sentido se olvidó de las constricciones de la dominación, teniendo siempre presente que esta dinámica es una acelerada guerra de posiciones, en la que la palabra es tomada y retomada, una y otra vez.

Bibliografía

- Ang, R. (1996). Las guerras de la sala de estar: nuevas tecnologías, índices de audiencias y tácticas en el consumo de la televisión. *Los efectos de la nueva comunicación*. Bosch.
- Barthes, R. (1981). *Mitologías* (3rd ed.). México: Siglo XXI.
- de Certeau, M. (1995). *La toma de la palabra y otros escritos políticos*. México: UIA Departamento de Historia; ITESO.
- de Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano / I. Artes de hacer* (Nueva edición, establecida y presentada. /.). México: Universidad

¹⁶ Como es de uso habitual en la sociología del arte (ver Danto, 2001; Dickie, 2005).



Iberoamericana; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

- Cotarelo, R. (2010). *La política en la era de Internet*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Danto, A. (2001). *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Dickie, G. (2005). *El círculo del arte: una teoría del arte*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (1st ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M. (1978). *Historia de la sexualidad / 1. La voluntad de saber* (2. ed. en español, 1. ed. Española. ed.). Madrid: Siglo Veintiuno de España.
- Foucault, M. (1981). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Grignon, C., & Passeron, J.-C. (1991). *Lo culto y lo popular: miserabilismo y populismo en sociología y en literatura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lessing, L. (2005). *Cultura libre: cómo los grandes medios están usando la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*. Santiago de Chile: Derechos Digitales.
- Madrid, D. (2001). Internet como biblioteca universal en la escuela. *Lenguaje y textos*, 17, 33-42.
- Molina Guerrero, C. (1999). El inevitable monopolio innovador de Microsoft. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 4. Recuperado a partir de <http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC9899110259A.PDF>



- Morley, D. (2009). *Medios, modernidad y tecnología: hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Gedisa.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo: política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Sandoval, L. (2009). Una década perdida: las políticas sobre SIC en Argentina. *Oficios terrestres*, XV(24), 246-258.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones : elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva* (1st ed.). Barcelona: Gedisa.
- Thomas, H., & Buch, A. (Eds.). (2008). *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Vilches, L. (2001). *La migración digital* (1st ed.). Barcelona: Gedisa.
- Williams, R. (Ed.). (1992). *Historia de la comunicación / 2. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Bosch.
- Ang, R. (1996). Las guerras de la sala de estar: nuevas tecnologías, índices de audiencias y tácticas en el consumo de la televisión. *Los efectos de la nueva comunicación*. Bosch.
- Barthes, R. (1981). *Mitologías* (3rd ed.). México: Siglo XXI.
- de Certeau, M. (1995). *La toma de la palabra y otros escritos políticos*. México: UIA Departamento de Historia; ITESO.
- de Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano / 1. Artes de hacer* (Nueva edición, establecida y presentada. /.). México: Universidad Iberoamericana; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Cotarelo, R. (2010). *La política en la era de Internet*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Danto, A. (2001). *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Dickie, G. (2005). *El círculo del arte: una teoría del arte*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (1st ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.



- Foucault, M. (1978). *Historia de la sexualidad / 1. La voluntad de saber* (2. ed. en español, 1. ed. España. ed.). Madrid: Siglo Veintiuno de España.
- Foucault, M. (1981). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Grignon, C., & Passeron, J.-C. (1991). *Lo culto y lo popular: miserabilismo y populismo en sociología y en literatura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lessing, L. (2005). *Cultura libre: cómo los grandes medios están usando la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*. Santiago de Chile: Derechos Digitales.
- Madrid, D. (2001). Internet como biblioteca universal en la escuela. *Lenguaje y textos*, 17, 33-42.
- Molina Guerrero, C. (1999). El inevitable monopolio innovador de Microsoft. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 4. Recuperado a partir de <http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC9899110259A.PDF>
- Morley, D. (2009). *Medios, modernidad y tecnología: hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Gedisa.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo: política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Sandoval, L. (2009). Una década perdida: las políticas sobre SIC en Argentina. *Oficios terrestres*, XV(24), 246-258.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones : elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva* (1st ed.). Barcelona: Gedisa.
- Thomas, H., & Buch, A. (Eds.). (2008). *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.



- Vilches, L. (2001). *La migración digital* (1st ed.). Barcelona: Gedisa.

Williams, R. (Ed.). (1992). *Historia de la comunicación / 2. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Bosch.