

REVISTA
**COMUNICACIÓN
Y MEDIOS**

AÑO 32 / PRIMER SEMESTRE 2023 / CHILE



47

**COMUNICACIÓN
Y SOCIEDAD DE
LA VIGILANCIA
CONTEMPORÁNEA**



FACULTAD DE
COMUNICACIÓN
e IMAGEN

UNIVERSIDAD DE CHILE

REVISTA
Comunicación
y Medios

Nº
47

Año 32 / 2023
Primer Semestre
Santiago, Chile.

Revista *Comunicación y Medios* N° 47

Universidad de Chile

Rectora: Doctora Rosa Devés Alessandri

Facultad de Comunicación e Imagen

Directora: Doctora Loreto Rebolledo González

Editor General: Doctor Tomás Peters

Editores: Doctora Claudia Lagos Lira

Asistente: Doctor(c) Cristián Cabello

Editores invitados:

Gabriela Gómez Rodríguez

Universidad de Guadalajara, México

Rodrigo González Reyes

Universidad de Guadalajara, México

Diseño: Puracomunicación

ISSN 0716-3991 / e-ISSN 0719-1529

Todos los artículos son revisados por un mínimo de dos académicos o investigadores de su Comité Editorial o del Referato y la mayoría posee grado de doctor/a en el campo. Para asegurar evaluaciones neutras y sin sesgos de ningún tipo hacia los autores, la revista *Comunicación y Medios* garantiza un arbitraje de "doble ciego".

Durante el proceso de revisión la identidad, tanto de autores y evaluadores, se mantiene oculta. Los factores que se tienen en cuenta en la revisión son la pertinencia, la solidez, la importancia, la originalidad, la legibilidad y el lenguaje del artículo.

Los revisores evalúan el contenido intelectual de los manuscritos, sin importar la raza, el género, la orientación sexual, creencias religiosas, origen étnico, la nacionalidad o la filosofía política de los autores.

Consejo Editorial:

Doctora Ingrid Bachmann,

Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile

Doctor Alejandro Baer,

Universidad de Minnesota, Estados Unidos

Doctora Nancy Berthier,

Université Paris-Sorbonne, Francia

Doctor Miguel Alfonso Bouhaben,

Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador

Doctora Mar Chicharro,

Universidad de Burgos, España

Doctor Felip Gascon i Martín,

Universidad de Playa Ancha, Chile

Doctora Gabriela Gómez,

Universidad de Guadalajara, México

Doctora Charo Lacalle Zalduendo,

Universitat Autònoma de Barcelona, España

Doctora Anna Maria Lorusso,

Università di Bologna, Italia

Doctor Armand Mattelart,

Université Paris VIII-Vincennes-Saint Denis, Francia

Doctora Nancy Morris,

Temple University, Estados Unidos

Doctora María Antonia Paz,

Universidad Complutense de Madrid, España

Doctor Carlos Scolari,

Universitat Pompeu Fabra, España

Doctor Fernando Ramos,

Universidad Complutense de Madrid, España

Doctora Simone Maria Rocha,

Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil

Agradecemos la colaboración de evaluadores y evaluadoras del N° 47:

- Doctor Javier Acevedo, Universidad de Salamanca, España
- Doctora Laura Aguilera, Universidad de La Laguna, España
- Doctor Edrei Álvarez, Universidad Autónoma de Nuevo León, México
- Doctora Iraide Álvarez, Universidad del País Vasco, España
- Doctor Mario Álvarez, Universidad de La Frontera, Chile
- Doctora María Luisa Cárdenas-Rica, Universidad Pablo de Olavide, España
- Doctor Gustavo Carvajal, Universidad Finis Terrae, Chile
- Doctora Araceli Fabián, Universidad de Guadalajara, México
- Doctor Víctor Fajnzylber, Universidad de Chile, Chile
- Doctora Marta Fernández-Ruiz, Universidad Politécnica de Cataluña, España
- Doctor Carl Fischer, Fordham University, Estados Unidos
- Doctora Daniela Grassau Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile
- Doctor Salvador Gómez-García, Universidad de Valladolid, España
- Doctor Roque González, Universidad Nacional de La Plata, Argentina
- Doctor Pablo Alonso Herraiz, Universidad de Ciudad Juárez, México
- Doctora María Consuelo Lemus, Universidad Autónoma de Tamaulipas, México
- Doctora Susana Morales, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- Doctor José Pérez-Rufí, Universidad de Málaga, España
- Doctor Iván Pincheira, Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Chile
- Doctor David Ramírez-Plascencia, Universidad de Guadalajara, México
- Doctora Ileana Rodríguez, The Ohio State University, Estados Unidos
- Doctor Álvaro Ruiz, Universidad de Cabo Verde, Cabo Verde
- Doctor Eduardo Russo, Universidad Nacional de La Plata, Argentina
- Doctor Salvador Salazar, City University of New York, Estados Unidos
- Doctora Ximena Vattuone, Universidad Autónoma de Puebla, México
- Doctora Laura Vázquez-Hutnik, Universidad Nacional de Buenos Aires, Argentina
- Doctora Adriana Veloso, Universidade de Brasília, Brasil

REVISTA COMUNICACIÓN Y MEDIOS 47

AÑO 32 / PRIMER SEMESTRE 2023 / CHILE



ÍNDICE

- 8 **Editorial N°47**
15 **Editorial Monográfico N°47**

SECCIÓN MISCELÁNEA

- 26 **Representaciones de la migración durante la crisis
sociosanitaria: Análisis lexicométrico de medios
digitales chilenos**
*Representations of migration during the sociosanitary crisis:
A lexicometric analysis of Chilean digital media*
Ana Figueiredo / Universidad de O'Higgins, Rancagua, Chile
Carolina Ramírez / Universidad Católica Silva Henríquez, Santiago, Chile
Anna Ivanova / Universidad de O'Higgins, Rancagua, Chile
Pietro Montagna-Letelier / Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
- 38 **Radiografía de un mito: la representación estereotipada
de los videojugadores puesta a prueba en Chile**
Radiography of a myth: the social representation of gamers put to test in Chile
Marco Jaramillo / Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
Magdalena Saldaña / Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
- 51 **Imaginario social del metaverso en los titulares
de medios digitales peruanos**
Social imaginary of the metaverse in the headlines of Peruvian digital media
Francisco Paredes-León / Universidad Privada del Norte, Trujillo, Perú

65

Voces y hablas en el cine durante la Unidad Popular

Voices and speech in the cinema during the Popular Unity

Matías Ayala / Universidad Finis Terrae, Santiago, Chile

SECCIÓN MONOGRÁFICO

78

Artistas que vigilan las máquinas que nos vigilan

Artists observing at the machines that monitor us

Valentina Montero / Universidad Finis Terrae, Santiago, Chile

Paloma Villalobos / Universidad de Chile, Santiago, Chile

90

Controles mediáticos en México e intentos legislativos para su extensión al espacio digital

Media controls in Mexico and legislative attempts to extend it to the digital space

Juan Carlos Pacheco / Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, México

Octaviano Moya / Universidad Autónoma de Sinaloa, Ahome, México

103

Percepción de la violencia, emociones y consumo televisivo durante la pandemia en la Argentina

Perception of violence, emotions, and TV consumption during the pandemic in Argentina

Yamila Heram / CONICET, Instituto de Investigaciones Gino Germani, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina

María Paula Gago / CONICET, Instituto de Investigaciones Gino Germani, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina

Mariano Dagatti / CONICET/UMET, Centro de Innovación de los Trabajadores (CITRA), Buenos Aires, Argentina

114

El cine como fallo del sistema. Análisis de la vigilancia y la resistencia desde el género procesal

Movies as a glitch: Analysis of surveillance and resistance from the process genre

Diego Zavala / Tecnológico de Monterrey, Guadalajara, México

Blanca Arcadia / Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México

Estefanía Arcadia / Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México

DOCUMENTOS

126 **Entrevista a Carlos Scolari: “El ChatGPT es un animal que debemos domesticar”**

Reseña por **Pablo Andrada** / Universidad de La Serena, La Serena, Chile

RESEÑAS

134 **El mapa y el territorio: una mirada caleidoscópica al entorno digital**

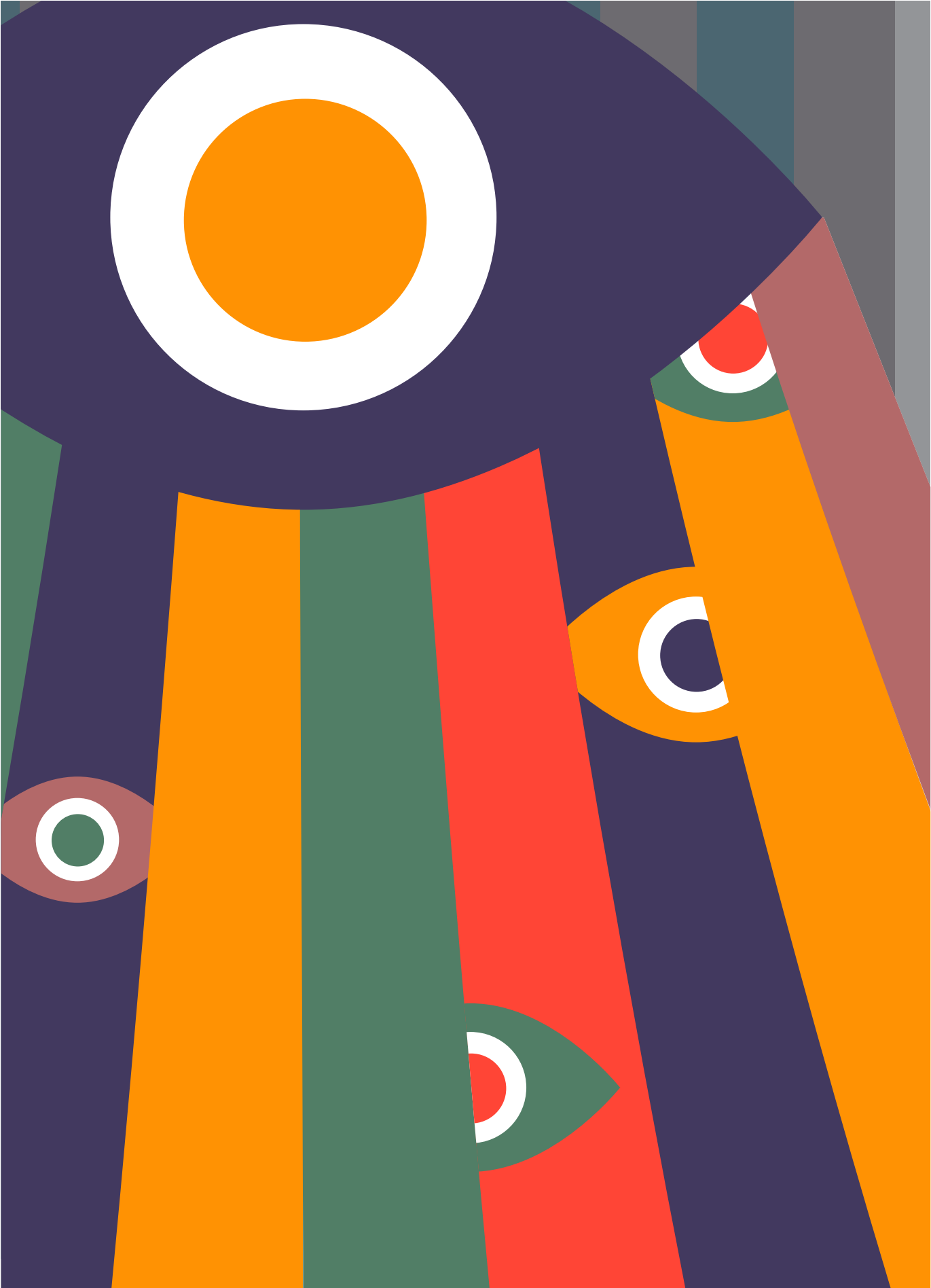
Reseña por **Ezequiel Alexander Rivero** / Conicet, Universidad Nacional de Quilmes, Argentina

136 **Filmar la ciudad**

Reseña por **Olga García-Defez** / Universitat Jaume I de Castellón, España

138 **Historia de la televisión generalista española a través de sus programas y programaciones**

Reseña por **Sara Narvaiza** / Universitat Autònoma de Barcelona, España



Participa. Asóciate. Lee. Levántate. Atrévete.

*Show up. Join up. Read
up. Stand up. Raise up.*

Editorial N° 47

El presente número de *Comunicación y Medios* estará en circulación durante el segundo semestre del 2023. Cuando se cumplen 50 años del Golpe de Estado cívico-militar del 11 de septiembre de 1973. El asalto por la fuerza al poder golpeó el campo de las libertades políticas y civiles en torno a las que se organizan las sociedades democráticas: suspendió el derecho a organizarse, a votar y a ser elegido, a reunirse, a publicar una revista o un boletín o un pasquín, a circular en espacios públicos a determinadas horas del día. Intervino — directa, no simbólicamente— en el funcionamiento de los medios de comunicación: Ocupó y confiscó instalaciones e infraestructura de radios, diarios y revistas. Bombardeó antenas de radioemisoras. Detuvo, hizo desaparecer, torturó y mandó al exilio a decenas de trabajadores de la prensa y la cultura (Carmona, 1997; Colegio de Periodistas, 1990; Comisión Nacional de Prisión Política y Tortura, 2004; Lagos, 2009). De hecho, el primer bando de la Junta Militar, publicado el 13 de septiembre de 1973 en El Mercurio de Santiago, indicaba que “[L]a prensa, radiodifusoras y canales de televisión adictos¹ a la Unidad Popular deben suspender sus actividades informativas a partir de este instante. De lo contrario, recibirán *castigo aéreo y terrestre*”².

En el campo educacional, sus efectos fueron devastadores: A través de la figura de los rectores delegados en las universidades³, la dictadura intervino también los canales de televisión que, a la sazón, dependían de dichas instituciones y, con ello, expulsó a decenas de sus trabajadores. En las universidades, las autoridades delegadas persiguieron y exoneraron a académicos, trabajadores y estudiantes bajo cargos infundados o a través de procesos fraudulentos (Póo, 2016). Cerró centros de estudios que consideraba “muy políticos” o críticos y que fueron centrales para la producción de conocimiento en la segunda mitad del siglo XX en Chile, como el Centro de Estudios de la Realidad

Nacional (CEREN) y la Escuela de Artes de la Comunicación (EAC), ambos de la Pontificia Universidad Católica, o la Facultad de Economía Política en la Universidad de Chile, disuelta en 1973. En la Universidad Técnica del Estado (UTE, hoy USACH), de donde fue secuestrado, entre otros, Víctor Jara, quien trabajaba en Extensión, las autoridades delegadas cerraron los departamentos de Ciencias Sociales, de Artes y Oficios, la Escuela de Educación y el Instituto Tecnológico y canceló todos los convenios de capacitación de trabajadores. Personal militar detuvo a funcionarios de la Universidad de Concepción cuando se presentaron a cobrar sus sueldos a fines de septiembre de 1973 y académicos y estudiantes de periodismo y sociología de esa universidad fueron detenidos en las dependencias de sus escuelas y llevados a Isla Quiriquina. Las autoridades delegadas de la misma institución disolvieron su departamento de Educación por el Arte y el Teatro de la Universidad de Concepción (TUC). El panorama en las universidades en el norte grande no era muy distinto a las del centro y sur del país. En 1980, el rector delegado de la ex Universidad del Norte (hoy, Católica del Norte) disolvió las facultades de Ciencias Sociales y de Humanidades y suprimió el Departamento de Sociología cuyo cuerpo docente, ya pequeño, había sido diezmado por la vía de expulsar a sus académicos extranjeros y exonerar a casi todo el resto (Donoso, 2020; Valdés, 2006; Garretón & Martínez, 1985; Mönckeberg, 2005). Los pormenores del asalto a las universidades y su posterior desmantelamiento han sido profusamente documentados.

La intervención se repitió en escuelas y liceos. Afixaron presupuestariamente a universidades y al sistema escolar en su conjunto, a las instituciones culturales, como la red de bibliotecas públicas, el archivo nacional y los museos o Chile Films, por mencionar algunas (Alvarado, 2022). La reorganización del campo de la producción cultural, intelectual y científica implicó, además, la suspensión del financiamiento basal y la reemplazó por la lógica de la concursabilidad que articula, hasta hoy, el sistema de financiamiento de la producción científica y cultural en Chile. El modelo tiende a privilegiar la competencia en vez de la colaboración y cierto ensimismamiento de la producción científica e intelectual.

El mapa completo de la reorganización del campo cultural, artístico, educacional, comunicacional y

creativo, en general, no cabe en este editorial. Pero lo que queremos recordar acá —para no olvidar, para no repetir, para no negar— es que se diseñó, implementó y defendió sobre la base de una política sistemática de terror y vulneración a los derechos de las personas; personas detenidas ilegalmente, ejecutadas sin juicio mediante, torturadas y lanzadas al mar. Cuestión que parece anecdótica para algunos líderes políticos que están incidiendo no sólo en el debate público hoy, sino que también en redibujar las bases de convivencia de los chilenos y chilenas ya sea en el Parlamento o en el Consejo Constitucional.

Quienes dictan las leyes y redactan una (posible) nueva Constitución

En efecto, el abogado y vicepresidente del Partido Republicano —en la derecha radical⁴— y candidato más votado al Consejo Constitucional, Luis Silva Irarrázaval, dijo que tiene “un dejo de admiración” por Pinochet: “creo que fue un estadista, definitivamente un hombre que supo conducir el Estado... supo rearmar un Estado que estaba hecho trizas”. Y las “atrocidades”, al decir de Silva, cometidas bajo ese régimen “*manchan* lo que hizo por Chile”. Esos 17 años de historia, agregó, requieren una lectura “un poco más ponderada de su gobierno” porque, si no, “nos privamos de una comprensión *equilibrada*⁵ de nuestra historia”. Sus dichos sobre Pinochet fueron más profusamente cubiertos y reproducidos que el resto de su entrevista; sin embargo, vale la pena mencionar que, al preguntarle por los líderes que más admiraba, mencionó a Diego Portales y a Jaime Guzmán (ICARE, 2023). Silva Irarrázaval es numerario del Opus Dei (López, 2023); esto es, “personas que han decidido dedicar su vida al Opus Dei en calidad de laicos en medio del mundo, donde desarrollan su trabajo profesional y despliegan su labor de apostolado... Tienen dedicación total a la Obra. Viven en familia en casas del Opus Dei, entregan sus sueldos o ingresos y deben obediencia a sus superiores” (Mönckeberg, 2003, p. 331).

Su correligionaria republicana y también abogada, Beatriz Hevia, presidenta del Consejo Constitucional, escabulló todo lo que pudo las preguntas sobre la dictadura en el programa Estado Nacional (TVN, 2023): “Mi rol hoy es mirar hacia el futuro (...). Nací el año '92. No puedo referirme a hechos que no viví,

que no conozco en detalles (...). Sería irresponsable entrar en temas que no generan encuentros (...)”. Este clima de época —que voces como éstas y otras alimentan paciente y sistemáticamente— es el mismo en el cual el periodista Daniel Matamala⁶ se transformó en foco de ataques en redes sociales (Twitter, Reddit) tras su columna semanal en *La Tercera Domingo* titulada: “Traidor. Asesino. Terrorista. Ladrón. Cobarde”⁷. Antes que él, otros periodistas, especialmente reporteras, han sido foco no sólo de insultos, sino que también de posteo de su información personal y de sus familias como amedrentamiento por lo que publican. El origen del hostigamiento no tiene color político y se manifiesta *off y online*. Al cierre de la edición de este número, además, el asesinato de Francisca Sandoval, de la Señal 3 de La Victoria, sigue impune. La muñeca del poder empresarial, en tanto, dejó en claro qué es aceptable y qué no en el ejercicio periodístico con el despido de la periodista Paulina de Allende Salazar, Premio Lenka Franulic (2019), luego de haber dicho al aire “paco” en vez de “carabinero”. En pocas horas, le mostraron la puerta de salida.

Las políticas de género y el feminismo están en el centro de las críticas desde distintos flancos políticos. La paridad de género, según la evidencia internacional, abre espacios para la participación política de las mujeres que, de otra manera, demoraría décadas y/o sería insuficiente. Sin embargo, la paridad parece ser el objetivo de ataque predilecto de varios líderes. Que la paridad de género es ilegítima, inútil o, incluso, discriminatoria se ha vuelto un sentido común, vociferado por dirigentes como María José Hoffman, secretaria general de la Unión Demócrata Independiente (UDI): “*me carga*⁸ la paridad. Encuentro que es lo peor para las mujeres” (Canal 13, 2023). Hace unos meses, diputados de derecha solicitaron información a varias universidades sobre las académicas, programas y planes de estudios sobre feminismo y con enfoques de género, los presupuestos destinados a ellos, las bibliografías, su financiamiento, etc., en una táctica que ya se ha visto en otros contextos autoritarios que han estrechado el espacio público y el campo universitario e intelectual (ECREA, 2018; Paternotte, 2019). La discusión estrecha sobre la paridad en el nuevo proceso constituyente (2023) es hija de ese descrédito.

De voceros de la derecha radical, pero también de la derecha llamada tradicional, han surgido cali-

ficativos e insinuaciones inexcusables respecto a la orientación sexual del ministro de Educación, Marco Ávila, como si ésta fuera la razón detrás de las políticas de educación sexual del Estado y como si justificara la acusación constitucional en su contra: "Entendemos la inclinación sexual que pueda tener el ministro, pero lo que no entendemos es que su inclinación la ponga como prioridad en los temas educacionales", dijo el diputado Sergio Bobadilla (UDI). Por momentos, el debate público nacional tiene un tufo a los 1990s, con el Arzobispado de Santiago publicando su carta por la crisis moral, la derecha y demócratacristianos, también, oponiéndose a legislar sobre el divorcio, a la ley de filiación que terminó con hijos legítimos e ilegítimos, resistiéndose a la creación del Servicio Nacional de la Mujer, oponiéndose a la participación de Chile en la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer en Beijing y escandalizándose por las Jornadas de Conversación sobre Afectividad y Sexualidad (JOCAS).

Estas estrategias no son novedosas ni exclusivas de las organizaciones políticas chilenas. Forman parte del repertorio del ejercicio político contemporáneo en un mundo donde la democracia liberal está devaluada y la derecha radical parece *cool* (Stefanoni, 2021). Dirigentes de partidos como la UDI y Republicano viajaron a España para conocer in situ las estrategias electorales que dieron un triunfo rotundo a Vox y al Partido Popular (derecha radical y derecha, respectivamente) en las elecciones municipales de ese país en 2023. Han estado mirando con atención, también, las estrategias de líderes conservadores en Estados Unidos, como el gobernador de Florida, Ronald De Santis. En ese Estado, como en otros de ese país, se han prohibido libros en algunos distritos escolares y se han restringido políticas con perspectiva de género, incluyendo el acceso a salud sexual y reproductiva. En España, en tanto, dirigentes de los partidos ganadores de las elecciones locales han explícitamente señalado que no hay tal cosa como la violencia machista.

Estrategias políticas como éstas y líderes que las impulsan hay en Italia, Argentina, Perú... Y suma y sigue. No hay nada que haga a la democracia chilena tan especial como para ser inmune a que este tipo de estrategias políticas se vuelvan la norma. En dictadura la resistencia encontró rendijas a través de las cuales colarse, como a través de la es-

cena *underground* de música, performance, teatro o gráfica y lo hizo a punta de autogestión, ocupó espacios desechados y transitó por los márgenes. Algo de eso resuena hoy: El Museo de Bellas Artes de Santiago montó la exhibición "ANDER, resistencia cultural en El Trolley y Matucana 19" e "Intervención 8M: Un gesto urgente de dignidad", de la fotógrafa Ximena Riffo; la Biblioteca Nacional lanzó, también, el sitio web¹⁰ que recupera y pone en valor la obra gráfica de Santiago Nattino, secuestrado y asesinado en 1985 por agentes de la dictadura y cuya obra es fundamental en la historia gráfica del país. La obra de teatro "Yeguas Seltas", en Matucana 100, conmemoró los 50 años de la primera manifestación pública homosexual registrada en Chile y 2023 ha visto, también, una Furia del Libro de editoriales independientes con más de 60 mil asistentes, según los organizadores, y una proliferación de otras ferias editoriales, gráficas, en Santiago y otras ciudades. 2023 ha visto, también, la cartelera teatral con nuevas versiones de obras clásicas que tensionaron el discurso político y cultural durante la dictadura, como *Velorio Chileno* de Sergio Vodanovic o *Lo crudo, lo cocido, lo podrido*, de Marco Antonio de la Parra, entre tantas otras que resuenan hoy en otras claves políticas y culturales (De la Paz, 2023). Revisitar la producción cultural resistente hoy no es solo un gesto puramente artístico o estético. Hay ahí historia. Política. Nervio.

(Nuevo) intento por reformar/ reescribir una Constitución

En junio de 2023 comenzó a funcionar el Consejo Constitucional para que proponga una nueva Constitución para ser plebiscitada en diciembre de 2023. Se trata del tercer intento en menos de una década por parir un nuevo texto constitucional. El primero, bajo la administración de la entonces presidenta Michelle Bachelet, movilizó la organización de cabildos cuyos resultados alimentaron una propuesta que durmió el sueño de los eternos (Heiss, 2016). El segundo correspondió a la Convención Constitucional que sesionó entre 2021 y 2022. La narrativa que prevalece lo caracteriza como un proceso fallido y un fracaso.

Sin embargo, puede considerarse también como el más representativo y participativo que ha tenido la historia constitucional chilena. Su texto fue,

también, innovador en materia de derecho constitucional no sólo en comparación a la historia local, sino también como un aporte al constitucionalismo global (Contreras *et al.*, 2022; Fuentes, 2023). La supuesta dicotomía entre políticas de identidad y agendas de derechos universales es, más bien, falaz y tramposa y vuelve a estrechar el espacio público para representaciones y vocerías políticas diversas (Alvarado Lincopi, 2023; Zapata, 2023). Si bien la confianza en la Convención decayó durante su funcionamiento, se mantuvo siempre muy por encima de la confianza pública en los partidos políticos y en el Congreso. Si bien los sentimientos positivos hacia la Convención también disminuyeron en el período en que funcionó, los negativos se mantuvieron relativamente estables (Sajuria y Saffirio, 2023). Queda aún mucho por hacer para identificar y comprender mejor las razones que llevaron a rechazar la propuesta de nueva Constitución. En parte, por los mecanismos de funcionamiento; en parte, por razones políticas y de clima social; en parte, por déficit en las estrategias político-comunicacionales (Chávez y Lagos, 2022).

Al cierre de esta edición, la Secretaría de Participación, bajo la responsabilidad de las universidades de Chile y Católica, registraba 1.841 solicitudes de audiencias ante el Consejo, más de 15 mil personas que respondieron a consultas ciudadanas, se han realizado más de mil diálogos y se han presentado más de mil iniciativas populares de norma, los cuatro mecanismos de participación ciudadana contempladas en este nuevo proceso. Evidentemente, dista mucho de los mecanismos y números que arroja la experiencia previa, aunque difícil de comparar porque hubo relativamente más tiempo en comparación al proceso actual y más mecanismos que los que contempla el presente (Díaz, 2023).

“No es tiempo de agonizar. Hoy es tiempo de organizar”

En junio de 2023, mientras editábamos este número, Tom Morello, el guitarrista estadounidense de bandas como Rage Against the Machine y Audioslave, entre otras¹¹, tocó por primera vez solo en Santiago, en el Teatro Caupolicán. La noche abrió con “Manifiesto”, de Víctor Jara, porque una canción que es valiente, es canción para siempre. Tiene varios discos como solista (“Comandante” y

“World Wide Rebel Songs”, entre otras). Pero hay un fragmento de un concierto en vivo, *The Anti-Inauguration Ball*, que Morello, Audioslave y otras bandas organizaron como protesta a la asunción de Donald Trump, en enero de 2017. Las palabras de bienvenida de Morello en ese concierto resuenan hoy y vale la pena revisitarlas¹²:

“Hoy es una celebración de resistencia.

Tonight is a celebration of resistance

Hoy no es tiempo de agonizar. Hoy es tiempo de organizar.

Now is not the time to agonize. Now is the time to organize

[...]

Esta noche sugerimos cinco pasos para resistir, desafiar, derrotar y desbancar el régimen Trump-Pence

Tonight we suggest five steps you can take to resist, defy, defeat, and drive out the Trump-Pence regime
Primero: ¡Muéstrate! Muéstrate esta noche. Aparece mañana en la marcha de las mujeres y continúa apareciendo cuando sea, donde sea que puedas hacer escuchar tu voz.

Number one: Show up! You show up tonight. You show up to the women's march tomorrow and you must keep showing up wherever, whenever, you can, to make your voice heard.

Segundo: ¡Súmate! Súmate a un sindicato. Súmate a una organización medioambiental. Únete a una banda. Solas, nuestras voces pueden ahogarse. Juntas, van a sacudir los salones del poder.

Number two: Join up! Join a union. Join an environmental organization. Join a band. Alone, our voices can be drowned out. Together, they will shake the halls of power.

Tercero: ¡Lee! No busques solamente un canal de noticias que confirme tus prejuicios (...). La ansiedad económica sumada a la omisión de hechos son tierra fértil para que una tiranía en ciernes plante semillas de racismo y xenofobia.

Number three: Read up! Don't just pick a news channel that confirms your prejudices

[...] Economic anxiety plus a lack of facts make fertile soil for a would-be tyrant to plant seeds of racism and xenophobia.

Cuarto: ¡Levántate! Levántate a favor de la comunidad LGBT. Levántate a favor de *Planned Parenthood*. Levántate a favor del medioambiente. Levántate por los inmigrantes. Levántate por las minorías. Levántate a favor de los musulmanes (...).

Number four: Stand up! Stand up for the LGBT com-

munity. Stand up for Planned Parenthood¹³. Stand up for the environment. Stand up for immigrants. Stand up for minorities. Stand up for muslims (...) Cinco: ¡Atrévete! No te quedes con lo que políticos o corporaciones dicen o alimentan. Atrévete a pelear por el mundo que realmente quieres. Sin compromisos, sin pedir disculpas. Atrévete a pelear por un mundo en que nadie viva en la calle. Donde nadie está hambriento. Donde todos los niños tienen una educación y una oportunidad. Un mundo donde nadie tenga temor a que un dron lo ataque en el Medio Oriente o a ser asesinado por un policía acá, en los Estados Unidos de América.

Number five: Rise up! Don't settle for what is spoon fed or shoveled down your throat by politicians or corporations. Dare to fight for the world you really want. Without compromise or apology. Dare to fight for a world where no one is homeless. Where no one is hungry. Where every kid gets an education and a chance. A world where you don't have to be afraid of being blown up by a drone in the Middle East or being killed by a cop here in the United States of America

Tienes aire en los pulmones y fuerza en tus pies y en tus puños y en tu mente. Úsalos.

You've got breath in your lungs and strengthen your feet and your fists and your mind. Use it.

¡Participa! ¡Asóciate! ¡Lee! ¡Levántate! ¡Atrévete! Hoy celebramos la resistencia. Hoy recuperamos el poder.

Show up! Join up! Read up! Stand up! Rise up! Tonight we celebrate resistance. Tonight we Take the Power Back".

En algunas hebras de nuestro tejido social, cultural, comunitario, debe haber hilos para reparar la trama que movió a la ciudadanía a participar en cabildos bajo el gobierno de Michelle Bachelet o en los encuentros autoconvocados post-revuelta de 2019 en barrios, plazas, juntas de vecinos y otros espacios recuperados de convivencia. Quizás no están del todo tensados ni en sintonía con el actual proceso constituyente, en el cual nuestra universidad, en conjunto con otras, está facilitando amplios mecanismos de participación. Pero en algún ovillo podremos encontrar la hebra de donde tirar y volver a tejer.

El número #47

Precisamente el artículo de Matías Ayala en el presente número, "Voces y hablas en el cine duran-

te la Unidad Popular", explora los sonidos, voces, hablas y diálogos en tres obras cinematográficas realizadas durante la Unidad Popular chilena: el documental La batalla de Chile (1975) de Patricio Guzmán, el largometraje de ficción Nadie dijo nada (1971) de Raúl Ruiz y el cortometraje documental Ahora te vamos a llamar hermano (1971) también de Ruiz. En el marco de los estudios sonoros, Ayala explora tres tipos distintos de concepciones de sujetos nacionales y populares: el habla popular como símbolo nacional, los diálogos de borrachos como comunidad inoperante y los espacios sonoros mapuche como deconstrucción nacional.

El lugar o desplazamientos de los sujetos migrantes en la comunidad chilena está en permanente tensión en años recientes. Su (in)visibilización en los distintos espacios de representación simbólica está al centro de la preocupación por la dignidad y los derechos humanos. El rol de la prensa en ello resulta relevante. El trabajo de Ana Figueiredo, Carolina Ramírez, Anna Ivanova y Pietro Montagna-Letelier, "Representaciones de la migración durante la crisis sociosanitaria: Un análisis lexicométrico de medios digitales chilenos", ofrece nuevas pistas sobre un problema de estudio central en el campo de la investigación en comunicación, representaciones sociales y pluralismo informativo. Su propuesta metodológica resulta, además, un aporte que enriquece estos esfuerzos.

En "Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojugadores puesta a prueba en Chile", Marco Jaramillo y Magdalena Saldaña demuestran que, al contrario del sentido común, no existe relación entre jugar videojuegos y la (in)satisfacción con la vida personal ni hay evidencia de rechazo o desinterés en actividades laborales, sociales, comunitarias o políticas por parte de videojugadores. Los hallazgos permiten ampliar las miradas sobre las prácticas culturales emergentes de las y los jóvenes en Chile.

El lugar y el alcance de la inteligencia artificial, la realidad virtual y otras dimensiones vinculadas a la tecnología contemporánea está en construcción. Diversos actores y discursos alimentan cómo imaginamos estos elementos; entre ellos, los medios de comunicación juegan un rol. El trabajo de Francisco Paredes, "Imaginario social del metaverso: una aproximación desde los titulares de medios digitales peruanos", explora precisamente cómo

visualizamos estas cuestiones a partir de un análisis semántico y los énfasis predominantes, como el de la innovación o el emprendimiento y la incertidumbre y los riesgos percibidos.

Carlos Scolari acaba de publicar *On the Evolution of Media. Understanding Media Change (Routledge)*. En entrevista exclusiva, aborda su nueva obra y aboga por la inter y transdisciplinariedad en los estudios sobre comunicación, así como una por mirada curiosa sobre la inteligencia artificial.

Esperamos que esta nueva entrega de *Comunicación y Medios* contribuya a proponer preguntas y abrir vías de respuestas posibles a problemas, objetos y campos cada vez más complejos del campo.

Claudia Lagos Lira

Editora

Tomás Peters

Editor General

Notas

1. Las cursivas son nuestras.
2. Las cursivas son nuestras.
3. Decreto Ley Núm. 50, 2 de octubre de 1973.
4. Al decir de Stéphanie Alenda (USACH, 2023).
5. Las cursivas son nuestras.
6. Premio Maria Moors Cabot, 2022, que entrega la Escuela de Periodismo de la Universidad de Columbia.
7. 3 de junio de 2023.
8. Coloquialismo chileno sinónimo de “me molesta mucho”.
9. Que estaba en proceso al momento de cierre de esta edición.
10. <https://nattino.cl/>
11. Morello, además, se graduó como Bachelor of Arts en estudios sociales, con mención en ciencia política, de la Universidad de Harvard, clase de 1986.
12. <https://www.youtube.com/watch?v=tIBPvlw-LCc>
13. N. de los Eds.: *Planned Parenthood* es una organización dedicada a la provisión de servicios de salud sexual y reproductiva, incluyendo la interrupción de embarazos en Estados Unidos. Ha estado crecientemente bajo mayor hostilidad por parte de líderes políticos, *influencers* y comunidades conservadoras que han atacado sus dependencias, a sus trabajadores y a quienes buscan la provisión de sus servicios.

Referencias

- Alvarado, M. (2022) La institucionalidad cultural del régimen militar chileno, 1973-1989, Tesis para optar al grado de Doctor en Historia, Universidad San Sebastián. Tutor: Cristián Medina V.
- Alvarado Lincopi, C. (2023) Reflexiones culturales sobre una derrota electoral y una crítica a la noción de “lo identitario”. En Zerán (ed.) *De triunfos y derrotas: Narrativas críticas para el Chile actual*, LOM Ediciones.
- Carmona, E. (Ed.). (1997). *Morir es la noticia: los periodistas relatan la historia de sus compañeros asesinados y/o desaparecidos*. Talleres de J&C Productores Gráficos.
- Canal 13 (2023) Mesa Central Prime: Análisis de la elección de consejeros constitucionales, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=9GE1i3ug1_E (recuperado el 22 de junio de 2023).
- Colegio de Periodistas. (1990). *Verdad y Periodismo 1960-1990*.
- Comisión Nacional de Prisión Política y Tortura. (2004). *Informe de Prisión Política y Tortura*, Capítulo III, Subtítulo “Los medios de comunicación”.
- Contreras, P., Lovera, D., Ponce de León, V., y Salgado, C. (2022) *La Convención Constitucional de Chile. Origen, orgánica, estatutos y procedimientos*. Tirant Lo Blanch.
- Chávez, C. y Lagos, C. (2022) Apuntes comunicacionales para los convencionales del futuro, Palabra Pública [disponible en <https://palabrapublica.uchile.cl/apuntes-comunicacionales-para-los-convencionales-del-futuro/>, recuperada el 29 de junio de 2023].
- De la Paz, P. (2023) Milena Vodanovic: “Mi padre se ha puesto insólitamente de moda”, DFMás, 16 junio. Disponible en <https://dfmas.df.cl/capital/cultura/milena-vodanovic-mi-padre-se-ha-puesto-insolitamente-de-moda> (recuperado el 27 de junio de 2023).
- Díaz, P. (2023) El proceso constituyente más participativo de la historia. En Fuentes (ed.) *El proceso fallido. La dinámica constituyente en Chile, 2020-2022*. Catalonia (192-214).
- Donoso, A. (2020) El relato disciplinar consagrado en torno a la sociología universitaria en dictadura y la “producción de ausencias”: estudiar sociología en Antofagasta, 1972-1984, *Revista Temas Sociológicos*, N°27, pp. 625-661, DOI: 10.29344/07196458.27.2334

- ECREA (2018) Public statement on removal of gender studies programs in Hungary, European Communication Research and Education Association, November, 1, 2018.
- Fuentes, C. (2023) *El proceso fallido. La dinámica constituyente en Chile, 2020-2022*. Catalonia.
- Garretón, M.A.; Martínez, J. (1985) *Antecedentes estructurales de las universidades chilenas*, Ediciones SUR, Tomo 5. Obtenido desde: <http://www.sitiosur.cl/r.php?id=115>. [Consultado en: 20-06-2023].
- Heiss Bendersky, C. (2016). Soberanía popular y "momento constituyente" en el debate sobre cambio constitucional en Chile. *Anales De La Universidad De Chile*, (10), pp. 111-125. <https://doi.org/10.5354/0717-8883.2016.43145>
- ICARE (2023) EN PERSONA · Cristián Warnken junto a Luis Silva, abogado, profesor y consejero constitucional, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=iYN1N9BHR-R8&t=1s> (recuperado el 22 de junio de 2023).
- Lagos, C. (Ed.). (2009). *El diario de Agustín: Cinco estudios de casos sobre El Mercurio y los derechos humanos (1973-1990)*. LOM Ediciones.
- López, M.J. (2023). Luis Alejandro Silva: "No pretendo imponerle mis convicciones religiosas a nadie a través de mi trabajo como Consejero Constitucional", *DFMás*, 13 de mayo.
- Matamala, D. (2023) Traidor. Asesino. Terrorista. Ladrón. Cobarde. *La Tercera*, 3 de junio.
- Mönckeberg, M.O. (2003) *El imperio del Opus Dei*. Ediciones B.
- Mönckeberg, M.O. (2005) *La privatización de las Universidades. Una historia de dinero, poder e influencias*. Editorial Copa Rota.
- Paternotte, D. (2019) Gender Studies and the Dismantling of Critical Knowledge in Europe, Academe, American Association of University Professors (AAUP), Fall 2019. Disponible en <https://www.aaup.org/article/gender-studies-and-dismantling-critical-knowledge-europe> (recuperada el 27 de junio de 2023).
- Póo, X. (2016) *La dictadura de los sumarios (1974-1985)*. Editorial Universitaria.
- Stefanoni, P. (2021) *¿La rebeldía se volvió de derecha? Cómo el antiprogresismo y la anticorrección política están construyendo un nuevo sentido común (y por qué la izquierda debería tomarlos en serio)*. Siglo XXI.
- Sajuria, J. y Saffirio, E. (2023) Se nos rompió el amor: Cambios en la opinión pública durante el proceso constituyente. En Fuentes (ed.) *El proceso fallido. La dinámica constituyente en Chile, 2020-2022*. Catalonia (pp. 96-116).
- Tele13 Radio (2023). Entrevista a Chiara Barchiesi, Mesa Central, disponible en <https://tele13radio.cl/?msvid=6332e4492e96bc5a3aac6095> (recuperado el 22 de junio de 2023).
- TVN (2023) Beatriz Hevia, presidenta del Consejo Constitucional, por figura de Pinochet: "Sería irresponsable entrar en temas que no generen encuentros", disponible en <https://www.24horas.cl/programas/estado-nacional/beatriz-hevia-presidenta-del-consejo-constitucional-por-figura-de-pinochet> (recuperado el 22 de junio de 2023).
- USACH (2023) Inauguración del año académico 2023 de Programas de Postgrados de la Facultad de Humanidades Usach, Escuela de Periodismo. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=lps1Cid13rU> (recuperado el 29 de mayo de 2023).
- Valdés, M. (2006) La Universidad de Concepción el 11 de septiembre de 1973, *Revista de Historia*, 16(1), pp. 103- 117.
- Zapata, C. (2023) Corolarios de una derrota: consideraciones críticas sobre la denostación de la «política identitaria», Palabra Pública (disponible en <https://palabrapublica.uchile.cl/corolarios-de-una-derrota-consideraciones-criticas-sobre-la-denostacion-de-la-politica-identitaria/>, recuperado el 29 de junio de 2023).

Editorial Monográfico N°47: Comunicación y sociedad de la vigilancia contemporánea

Equipo Editorial invitado:

Gabriela Gómez Rodríguez

Universidad de Guadalajara, México
gabriela.grodriguez@academicos.udg.mx
<http://orcid.org/0000-0002-2078-1671>

Rodrigo González Reyes

Universidad de Guadalajara, México
rodrigo@suv.udg.mx
<https://orcid.org/0000-0003-0142-9522>

En 1983, el *hacker* Kevin Poulsen, conocido en el submundo informático como Dark Dante, se propuso, con éxito, realizar el primer ataque a la muy joven ARPANET. Poco menos de un año después, ya en 1984, Fred Cohen diseñó el primer virus informático conocido capaz de operar en una PC. De ahí en adelante, la figura del *hacker* y el *cracker* aparecieron en la imaginación popular, sobre todo a partir del género de la ciencia ficción y del movimiento cyberpunk, como personajes centrales de una nueva trama a los que había que observar con una mezcla entre distancia, fascinación, respeto y miedo.

Distancia, antes que nada, porque, aunque fascinantes y terribles, se trataba de personajes que actuaban en un mundo completamente lejano e irreferencial para la inmensa mayoría de las personas. En el imaginario cultural de la época, las computadoras y los sistemas informáticos eran, a lo sumo, inaccesibles monstruos mitológicos que servían para desarrollar aburridas o incomprensibles tareas administrativas o científicas. Se trataba, en resumen, de entidades cuya presencia no afectaba el desarrollo de la vida cotidiana del ciudadano promedio.

No obstante, la ley de Moore, que desde 1973 dictaba proféticamente que el número de transistores en un dispositivo electrónico, particularmente los informáticos, se duplicaría cada 18 meses, se

cumplió bien entrada la década de 1990. Esto trajo consigo el abaratamiento, profusión y diversificación del aparataje tecnológico de la informática y la comunicación para converger, a la vez, con el desarrollo y popularización de la tecnología internet y la telefonía celular, dando lugar a un inicio de siglo plagado de expectativas y dependencias a estas tecnologías.

Ya para la década del 2000, el *hacker* era alguien a quien el ciudadano de a pie ya tenía en su cotidianeidad. Al mismo tiempo, estos usuarios tecnológicos dejaban de pensar en él, en el *hacker* o el *cracker*, como un individuo solitario para tenerle como el elemento constitutivo central de grandes grupos globales organizados, tanto lícitos como ilícitos, y financiados ya fuera con capitales tanto gubernamentales como privados.

Justamente, uno de estos *holdings*, la firma informática israelí NSO, signataria del producto de *spyware* conocido como Pegasus, saltaría en 2016 a los principales encabezados internacionales por haberse descubierto que su *software* estrella había infectado y secuestrado grandes cantidades de teléfonos móviles pertenecientes a activistas, líderes sociales, periodistas, personajes públicos, ideólogos y políticos en distintas partes del planeta.

Con su develamiento se dejó al descubierto un hecho que, desde los tiempos del *hacking* primigenio, se percibía como una gran amenaza a las libertades y derechos humanos fundamentales, pero que en ese momento a todas luces se confirmaba. Tal como se ha expuesto antes, el derecho a la libre comunicación, a la privacidad en el uso de datos y al anonimato no solo quedaban comprometidos sino, técnicamente, eliminados.

Si bien el caso Pegasus se ha tratado, con total seguridad del *affaire* más sonado, cientos de sistemas de vigilancia en una amplia gama de grises atraviesan transversalmente, hoy, la cotidianeidad del ciudadano global promedio: desde los asistentes personales tipo Alexa o Roomba que ejecutan rutinas de rastreo de datos personales a través del internet de las cosas (IoT) hasta dispositivos de *eye-* o *voice-tracking* que monitorean la actividad visual o sonoro-auditiva de una persona a lo largo del tiempo de uso de un dispositivo electrónico conectado, o no, a internet.

Frente a este escenario, el actual número de la revista *Comunicación y Medios* está dedicado a un problema que, aunque presente en los imaginarios sociales desde principios del siglo XX, adquiere hoy proporciones épicas y globales: las condiciones en las que el control y la tecnovigilancia colonizan transversalmente todas las actividades humanas y, a su vez, se polariza en un ejercicio de poder cada vez más unilateral, vertical y privativo.

Para dimensionar un poco las razones detrás de la decisión de dedicarle un número especial a este tema, sirvámonos del concepto de mediatización. Si lo entendemos, tal como lo explican Coudry y Hepp (2013), como la capacidad de dependencia que las sociedades contemporáneas hemos generado a los sistemas de medios, podremos dar cuenta que depender de los medios implica también, de parte del poder, controlar los medios. En este sentido, “controlar” significa no sólo intervenir el desarrollo de los usos sociales por parte de los usuarios–audiencias sino, particularmente, interferir directamente en la forma en que son subjetivados por ellos.

Si en esta ecuación, la de un mundo dependiente de los medios para existir y funcionar, visibilizamos la condición de que la comunicación es poder y que el poder siempre busca la forma de cooptar y totalitarizar el control (Harvey, 2021), la ecología mediática se vuelve el objeto y desiderátum del poder a través de la vigilancia.

Sin caer en posiciones apocalípticas ni tecno-deterministas, es innegable que el binomio poder–vigilancia, siempre presente, tiene un nuevo componente que es la mediatización de las sociedades contemporáneas. Esta dimensión tecnopolítica le confiere una naturaleza completamente diferente a lo descrito en otras eras de la historia de la humanidad y del ejercicio del poder. Si la mediatización la vemos, en su estadio actual, como un proceso que gravita en torno a la presencia de internet y la cultura digital, resulta más que obvio que las prácticas digitales todas, sin excepción, tienen como objeto el deseo totalitario de la vigilancia.

¿Estamos siendo observados, intervenidos e infiltrados en las actividades más básicas de nuestra vida? La respuesta corta es que sí, desde hace largo tiempo. Y es fácil de obtener y sostener tras comprobar con pocos pasos técnicos, muy básicos, en nuestros dispositivos informáticos. Lo re-

levante no radica sólo en confirmarlo, en volverlo consciente; sino, sobre todo, en darnos cuenta, tal como lo ha afirmado magistralmente Shoshana Zuboff (2020), que ahora nosotros, los controlados, ponemos de manera jubilosa y voluntariosa, las condiciones para ser vigilados a través de la cesión indolora del uso de datos privados a terceros, la puesta en circulación gustosa de datos biométricos, la concesión sin condiciones de nuestra huella y trazos en la *web*.

Visto así, la tragedia reside en que mientras el binomio poder–vigilancia se valía, hasta hace muy poco tiempo, de complejas artimañas de persuasión, convencimiento y, muchas veces, de intimidación, en nuestros días audiencias /públicos /consumidores /usuarios proveemos y promovemos con el mejor de los ánimos los principales mecanismos que orquestan la captura masiva y finamente orquestada ya no de datos (los datos es la materia prima de la vigilancia del pasado), sino de la propia experiencia, de aquello a lo que Zuboff (2020) llama el “excedente cognitivo” (pp.102-120).

Con todo, la historia del fenómeno de la hoy denominada sociedad de la vigilancia ha tenido distintas perspectivas que son importantes de considerar para intentar comprender este reciente y salvaje advenimiento. Para ello, este ensayo propone un recorrido por las principales ideas y conceptos que han alimentado este debate. Adelantamos, también, los cuatro trabajos que componen el presente monográfico sobre comunicación y vigilancia incluido en el número 46 de la revista *Comunicación y Medios*.

Hacia una revisión de la sociedad de la vigilancia

Para comprender el concepto de vigilancia como el mecanismo esencial de la toma del control sistémico en los estudios sociales es indispensable revisar el desarrollo de los estudios geográficos y penitenciarios en Francia e Inglaterra durante el siglo XVIII. Allí, y entonces, la fortificación alzada de las fronteras y el concepto de visión total del contexto aparecen como los primeros intentos modernos por sistematizar el control sobre el entorno a través de dispositivos de ingeniería social.

Un protagonista clave de este momento inaugural corresponde a lo que se conoce como *panóptico*,

concepto y dispositivo imaginado y acuñado por el utilitarista inglés Jeremy Bentham. El panóptico, en la propuesta de Bentham, corresponde a una estructura arquitectónica que permite que el observador siempre pueda ver el movimiento y la posición del o los observados. Es posible que este modelo panóptico de fines del siglo XVIII haya adquirido una reputación a gran escala gracias a la novela de George Orwell, *1984*, desdoblado y migrando así el significado del concepto como un término más especulativo que práctico, pero también más a modo de moraleja que de modelo de organización deseable. La novela de Orwell, publicada en los albores de la Guerra Fría, fue bien acogida por los medios de comunicación de masas conservadores y construyó, además, una advertencia al mundo occidental sobre el riesgo comunista.

A su vez, Orwell tomó de una novela soviética de Eugene Zamiatin, *Nosotros*, escrita en 1920, para construir la estructura básica de *1984*. Ambas obras retratan el poder centrado en un único partido estatal que se sostiene mediante la vigilancia total que despliega a través de una especie de panóptico estatizado (Whitaker, 1999). En la novela de Orwell, el Panóptico se refiere al Estado, que lo ve todo, pero nadie puede verlo. Este modelo y el concepto de panóptico fue retomado por Michel Foucault en la década de 1970 y sigue siendo muy influyente en la historia de las ideas, en el campo de los estudios sobre política y biopolítica o sobre el ejercicio del poder y las tecnologías al servicio de éste.

De las sociedades disciplinarias a las sociedades de control

Ya en *Vigilar y castigar*, Foucault (1975) desarrolló su propia argumentación sobre la relación entre poder y visibilidad. Desde su perspectiva, las sociedades del Viejo Mundo y del Antiguo Régimen eran espectaculares: el ejercicio del poder estaba ligado a la manifestación pública de la fuerza y al poder de la vigilancia. Se trataba de un régimen de poder en el que unos pocos eran visibles para la mayoría y en el que esa visibilidad de unos pocos se utilizaba como medio para ejercer el poder sobre esta mayoría.

Ejemplo de ello eran las ejecuciones públicas en la plaza del mercado, que se convertían en un espectáculo donde el soberano se vengaba, reafirmando la gloria del rey mediante la destrucción

de un súbdito rebelde y poniendo ante los ojos de toda la comunidad la capacidad de la máquina de vigilar y castigar.

Sin embargo, a partir del siglo XVI, tan espectacular manifestación de poder dio un giro hacia nuevas formas de disciplina y vigilancia que, progresivamente, se fueron infiltrando en las nuevas esferas de la vida, entre ellas, el ejército, la escuela, la cárcel y el hospital. Éstas y otras instituciones se apropiaron y utilizaron cada vez más los mecanismos más sutiles basados en el entretenimiento y la observación. En el largo plazo, se volvieron artefactos de disciplinamiento basados en la vigilancia, dando lugar a lo que Althusser (2003) llamaría, luego, aparatos de Estado y aparatos ideológicos del Estado. A lo largo del siglo XX, se sumaría el sistema de medios.

A la larga, la difusión de estos mecanismos daría lugar a un nuevo tipo de sociedad disciplinaria en la que la visibilidad de unos pocos por la mayoría había sido sustituida por la visibilidad de la mayoría por unos pocos y la exclusión constituía la característica principal de tales mecanismos. El poder soberano fue sustituido por la normalización del poder de contemplar. Aquí, Foucault utiliza el concepto e imagen del Panóptico, un imaginario potente, para caracterizar esta nueva relación entre poder y visibilidad.

En virtud de esa singular estructura arquitectónica, un único supervisor ubicado en una torre central podía someter a un gran número de prisioneros a una vigilancia continua. Cada uno de los prisioneros sabía que sus actos eran visibles en todo momento, aunque no estuvieran siendo vigilados, y adaptaban su comportamiento en consecuencia. En palabras de Foucault (1975): "El efecto principal del Panóptico es inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantice el funcionamiento automático del poder" (p. 202).

Así, los prisioneros estaban sometidos a un estado permanente de vigilancia que aseguraba el funcionamiento automático del poder. Foucault consideraba al Panóptico como un modelo general que fue aplicado a todos los ámbitos para la organización de las relaciones de poder en las sociedades modernas, mismo que de manera gradual, fue completando y sustituyendo formas anteriores, de manera que, cada vez más, en las diversas esfe-

ras de la vida social, los individuos se encontraron progresivamente sometidos a los tipos de disciplina y vigilancia probados en las prisiones. Poco a poco quedaron atrapados en un nuevo sistema de poder en el que la visibilidad implicaba una nueva forma de control. Según Deleuze (1990), que continúa el debate iniciado por Foucault, el término *control* fue utilizado por primera vez en este contexto por parte de Burroughs (citado en Deleuze, 1990) y sirvió como una advertencia sobre las nuevas formas de ejercicio del poder.

Con todo, para Deleuze, el concepto de visibilidad está presente, también, en las sociedades disciplinarias: ser visible para los demás, como en las fábricas, por ejemplo. Este autor señala que, tras la Segunda Guerra Mundial, se produjo una crisis en las sociedades disciplinarias y se hizo necesario reformar las instituciones y las formas de utilizar el poder. De ahí que las sociedades de control surgen como mecanismos para sustituir a las sociedades disciplinarias. Un ejemplo en que las sociedades disciplinarias se convierten en sociedades de control puede desprenderse de cómo la empresa como organización económica sustituye a la fábrica como la unidad de organización (Deleuze, 1990).

Como característica básica en las sociedades de control, lo esencial no es una firma, ni siquiera un nombre, sino un número: un número y una contraseña (Deleuze, 1990). Las sociedades de control funcionaban con máquinas de tratamiento de datos y ordenadores. No es tanto una pura evolución tecnológica, sino, más bien una mutación del capitalismo: el capitalismo de superproducción.

Es evidente que todas estas transformaciones se presentan como un producto de la industrialización del mundo, que tiene efectos en todos los ámbitos: político, económico, social y cultural. La vigilancia significa una forma de control y estabilidad del poder. Con ello, en las sociedades disciplinarias el Estado no se preocupaba tanto de la reforma del preso sino del aseguramiento de su poder como Estado.

De los imperios a los Estados-nación modernos

El cambio en los ejercicios de la vigilancia como atribución y propiedad directa de los Estados no

puede entenderse sin comprender la evolución o el tránsito de las formas de gobierno basados en monarquías centralistas a la aparición de los Estados-nación modernos.

Como sabemos, los sistemas imperiales dominaron la historia de la formación de los Estados a lo largo de los siglos y requerían una acumulación y concentración de medios coercitivos para mantenerse (estos medios incluían la capacidad militar y bélica) (Held *et al.*, 1999). Con todo, el mundo ha cambiado, se ha transformado desde finales de la Europa medieval y principios de la moderna y algunas de estas transformaciones son las relativas al cambio de las formas institucionales del poder económico y político, y sus formas de ejercer la vigilancia.

Desde la Segunda Guerra Mundial, el Estado-nación moderno se ha convertido en el principal tipo de gobierno político (Held, *et al.*, 1999). Su formación fue un proceso cuyos orígenes se remontan al periodo medieval tardío:

La concentración del poder político en manos de los Estados-nación fue un proceso impulsado principalmente por la necesidad de acumular medios para ejercer el poder coercitivo, tanto los medios para librar guerras contra rivales externos (ejércitos, armadas, armas, barcos, etc.) como los medios para suprimir la violencia (Held, *et al.*, 1999, p.46).

Algunas palabras clave para entender la transformación de estos Estados-nación modernos son: política global, gobernanza global, régimen internacional y soberanía estatal (véase Held *et al.*, 1999). Está claro que, para mantener su soberanía, los Estados-nación modernos utilizan el poder militar y esto ha sido crucial para la expansión territorial de los Estados y las civilizaciones, así como un mecanismo clave a través del cual se han globalizado las relaciones sociales humanas. Hoy, todos los Estados están inmersos, aunque en distintos grados, en un orden militar mundial. Éste implica el control sobre los intercambios y circulación de información de los gobernados, tal como lo demuestran las grandes filtraciones o fugas de información gubernamental y corporativo de la década recién pasada, tales como Wikileaks o los Panama Papers (Obermaier & Obermayer, 2016; Leigh & Harding, 2011).

La práctica de la seguridad colectiva tiene su origen en el Concierto de Europa (1815-1870) que, “a través de un sistema de conferencias institucionalizadas de grandes potencias reforzó la paz y la seguridad relativas en Europa durante gran parte del siglo XIX” (Clark, citado en Held *et al.*, 1999, p.126).

En el sistema global contemporáneo, la seguridad nacional adquiere dimensiones regionales y globales. Para garantizarla, los Estados han creado diversos medios de vigilancia, ejércitos y otras disposiciones que han mutado y se han adaptado a la emergencia de nuevas y más sofisticadas y complejas tecnologías y sistemas para gestionarlos.

Como extensión de ello, durante la Segunda Guerra Mundial, y con la fabricación y perfeccionamiento de los ordenadores, Vannevar Bush —un ingeniero que dirigía la movilización de recursos científicos— propuso pensar en éstos como una forma de amplificar el potencial intelectual de los seres humanos (De Landa, 1999). Pero, como hemos sido testigos, las computadoras u ordenadores, a lo largo del siglo XX y ya bien avanzado el XXI, han resultado mucho más que eso.

Creación social del miedo

Para Virilio (1986), los gobiernos manipulan deliberadamente la necesidad de seguridad como respuesta a los interrogantes que la estrategia nuclear plantea a las democracias:

Intentan recrear la Unión a través de una nueva unanimidad de las necesidades, del mismo modo que los medios de comunicación de masas crearon fantasmagóricamente la necesidad de coches, frigoríficos. Veremos la creación de un sentimiento común de inseguridad que conducirá a un nuevo tipo de consumo, el consumo de protección (p.122)

Tal como lo vivimos y experimentamos contemporáneamente, el miedo es un instrumento de poder.

Hoy, tras los atentados del 11 de septiembre en Nueva York, hace ya más de veinte años, es posible identificar y conceptualizar miedos en distintos niveles. Los gobiernos han aprovechado este evento y, en particular, el factor “terrorismo”, para desplegar más control sobre sus poblaciones. En efecto, al acuñar el miedo como emoción fundante de lo

político y afirmar que cualquiera puede ser blanco de un ataque terrorista facilita el control sobre la población. Además del proteccionismo del Estado, como mecanismo para garantizar algunas formas de “estar a salvo”, también se han incorporado otros agentes que buscan ganancias económicas gracias al fenómeno de promoción del miedo. Estar a salvo cuesta mucho. Cualquiera puede ser un enemigo (terrorista, narcotraficante o estafador en redes sociales digitales). Es indispensable ponerse a buen resguardo, a salvo del “otro”: de ese otro que no es cercano. Para ello, hay que (sobre)vivir en cotos amurallados y protegidos de los demás. Todos aquellos que no pertenecen a tu comunidad o incluso en ésta —hoy ya es difícil de distinguir—, pueden hacerte daño. Ese sentimiento del miedo que no se ve pero se siente, ha sido de utilidad y se ha transformado en un argumento central para justificar las principales formas de intromisión ya sea por parte de grandes corporaciones, globales, o del Estado en la vida privada de ese cada vez más polifacético actor que unas veces se apersona con el ciudadano, otras como el consumidor, el público o el usuario.

El poder en el siglo XXI

En esta época, a más de dos décadas de iniciar el nuevo milenio, el modelo panóptico y sus aplicaciones han cambiado. En primer lugar, el impacto de las nuevas tecnologías de la información sobre el poder político se ha transformado y evolucionado. Michel Foucault (1975) destaca la vigilancia y los usos estratégicos de la información como mecanismo de control social. La metáfora central del poder de este siglo es el Estado *orwelliano*, en el que el control total se basa en el monopolio de la información y el poder de la vigilancia. Para Foucault, la idea de Bentham consiste en una tecnología política que induce al individuo a un modo de conciencia y visibilidad permanente que asegura el funcionamiento automático del poder. La disciplina está controlada por la vigilancia. Pero el modelo *orwelliano* es una guía radicalmente errónea o insuficiente para analizar y comprender la estructura del poder en este siglo.

Las tecnologías de la información actuales y los nuevos dispositivos (cámaras *web*, realidad virtual, inteligencia artificial...) desafían a repensar y reconstruir las (nuevas) nociones fundamentales del

poder. Ahora, el Estado se ha descentralizado y el poder se vuelve cada vez más disperso y difuso. El poder es, en efecto, un atributo fundamental de la globalización en un sistema mundial cada vez más interconectado (Held, *et al.*, 1999). El poder se siente, pero no se ve. Sus efectos son experimentados por las personas de formas muy diferentes.

Base de datos y uso de la información

En nuestras sociedades contemporáneas, sabemos que existe una base de datos con información detallada sobre los ciudadanos (vigilancia de datos). A través de nuestros celulares y nuestras redes sociales digitales somos monitoreados constantemente. Las empresas y las instituciones gubernamentales trabajan bajo el principio de la gestión de riesgos. Esa es una de las razones de construir perfiles de personas con *buen* y *mal* riesgo. Los servicios de inteligencia se centran en la adquisición intencionada de información *útil*. El conocimiento se transforma en información y, luego, en datos. Estos datos representan, entonces, información (cuantitativa) de forma que pueda ser procesada. En este sentido, el control de este tipo de información conduce al poder.

En las sociedades de riesgo, éste hay que identificarlo y prevenirlo. Los riesgos son el producto de la historia, el reflejo de acciones y omisiones humanas, pero también la expresión de fuerzas productivas ultra-desarrolladas (Beck, 2001). A partir de los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001, Estados Unidos puso en marcha una nueva forma de vigilancia y control que se replicó en muchas naciones (Srnicek, 2019). Se trató del *Total Awareness Information Program* posteriormente nombrado *Terrorism Information Awareness*. Este programa proporcionaba a las agencias de inteligencia y defensa de la ley un acceso instantáneo a la información: cuentas de correo electrónico, registros telefónicos, tarjetas de crédito, transacciones bancarias y viajes, entre muchas otras. Mientras que el programa *Patriot Act*, que surgió en octubre de 2001, también en el contexto posterior a los atentados a las Torres Gemelas, se centra principalmente en mejorar las capacidades de vigilancia, así como el intercambio de información y las herramientas de investigación para los organismos encargados de hacer cumplir la ley. Esta ley sigue vigente, pero ha sido duramente criticada

a escala nacional y global. Aprobada en el Senado de Estados Unidos, amplió el poder de control del Estado para combatir el terrorismo. Asimismo, tipificó nuevos delitos y endureció las penas por delitos de terrorismo.

Las tecnologías de vigilancia en este siglo XXI son tantas, tan diversas, y se encuentran tan incorporadas y, por lo tanto, naturalizadas en nuestra vida cotidiana que desaparecen a simple vista. Algunos ejemplos que podemos mencionar no sólo con afares enumerativos, sino como forma de develarlos y relevarlos, son: los circuitos cerrados de televisión (para control de seguridad), los dispositivos electrónicos que permiten el reconocimiento facial (y la digitalización de la información, incluso nuestros rostros), las herramientas que permiten analizar videos, la producción y circulación de imágenes estroboscópicas y, finalmente, los satélites. El gobierno federal de Estados Unidos se reserva el derecho de apagar los sensores comerciales en tiempos de guerra o tensión internacional, por ejemplo, y prohíbe, también, que los operadores de satélites estadounidenses comercialicen imágenes captadas por éstos a distintos gobiernos, como los de Cuba, Libia, Corea del Norte, Irán, Irak y cualquier otro país, institución o grupo incluido en registros del sistema de seguridad nacional y que estén etiquetados como sospechosos (Whitaker, 1999).

Los mecanismos e innovaciones con aplicaciones en el campo de la vigilancia y la seguridad nacional y global tienen varias y diversas manifestaciones y aplicaciones. En Japón, por ejemplo, hay algunos insectos que han sido transformados y controlados artificialmente para actividades de espionaje. Desde la década de 1990 se ha denunciado la existencia de una red de espionaje conocida como Echelon, que combina los esfuerzos de servicios de inteligencia de distintos Estados occidentales desde fines de la década de 1940 a través de lo que se conoce como el acuerdo UKUSA (*UKUSA agreement*). El pacto, de 1946, constituye el vínculo fundacional entre las agencias de inteligencia del Reino Unido (UK) y de Estados Unidos (USA) para compartir comunicaciones que interceptaran. En la década siguiente, se integraron al pacto Australia, Canadá y Nueva Zelanda. Distintas modalidades derivadas de estos primeros pactos se mantienen y se han expandido. Así, los sistemas de vigilancia global interceptan

comunicaciones satelitales, por cable o señales radioeléctricas. Esto incluye señales de tarjetas electrónicas, por ejemplo, que registran movimientos, lugares, itinerarios y hasta modos de vida, así como también correos electrónicos y las huellas que dejan en la red.

Estas menciones no son un recuento exhaustivo, pero sí ilustrativo de la prevalencia de estos dispositivos y sus usos en nuestra vida cotidiana, así como los alcances de sus beneficios para facilitar ciertas actividades regulares de la vida, como también para facilitar los mecanismos y alcances de las políticas y prácticas de vigilancia y control.

Panóptico consumista: ventajas y desventajas de los elementos de control

En efecto, la existencia misma, así como las aplicaciones de la vigilancia para contribuir a la seguridad personal, resultan muy bienvenidas, especialmente en sociedades en las que las distintas facetas de la criminalidad resultan un riesgo constante. Para garantizar nuestra propia seguridad y la de nuestra familia, parece sencillo consentir y dar información personal, muchas veces sin pensar en las consecuencias futuras. O, bien, aceptando que es parte del costo que asumimos por incrementar los niveles de seguridad. Sin embargo, esos mismos datos compartidos tienen la contracara de que alimentan circuitos y estrategias que permiten, al mismo tiempo, riesgos a la seguridad que pretendían asegurar, en primer lugar. Porque ¿cuántas veces hemos recibido llamadas telefónicas de empresas como bancos y compañías telefónicas que tienen nuestros datos personales sobre salarios, preferencias y dirección? Bases de datos que alimentamos, circulan y son comercializadas incluso a criminales que, como buenos emprendedores, sofistican sus mecanismos que permiten, también, servirse de las tecnologías de comunicación y vigilancia. Individuos e institucionales, legales y criminales, forman parte de un entramado que permiten y sostienen un mercado ilícito basado en el tráfico de datos personales e información sensible.

Los medios y la visibilidad

Ser/no ser visible es una dicotomía subyacente en el modelo del Panóptico. Foucault, sin embargo, no

lo abordó adecuadamente. Sería un error exagerar el significado de la vigilancia, como afirma Thompson (1998). En efecto, centrar nuestra atención únicamente en las actividades de vigilancia sin considerar las nuevas formas de la esfera pública a las que contribuyen los medios de comunicación es problemático. Según Thompson, Foucault no consideró a fondo el papel de la comunicación mediada y estableció una relación entre poder y visibilidad muy diferente de la que está implícita en el modelo del panóptico. Éste, más bien, hace que muchas personas sean visibles para pocas, dejando que el poder se ejerza sobre una mayoría subordinada en una condición de visibilidad permanente. En cierto sentido, los medios de comunicación de masas se han convertido en el medio a través del cual podemos vigilar a nuestros políticos, figuras públicas y líderes, sobre sus comportamientos públicos y privados. No pretendemos en este ensayo profundizar en ese tema, sino exponer el papel cada vez más importante de los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión, en interacción con las redes sociales en una política de visibilización que se multiplican y amplifican mutuamente.

El panóptico en la Tercera era: algunas breves consideraciones

El Estado-nación moderno, en particular los actores más poderosos a escala global, cuentan con una gran capacidad tecnológica de vigilancia, de enlace y de obtención de datos superior a lo que Orwell pudo imaginar. En algunos aspectos, lo que el autor propuso se ha convertido en realidad. Estábamos tan concentrados intentando evitar el Gran Hermano totalitario de Orwell que no advertimos la llegada de millones de "entrometidos aparacoches" (Lewis, citado en Whitaker, 1999).

El nuevo panóptico es descentralizado a la vez que consensuado. La primera característica parece una paradoja, ya que la idea de Bentham se basaba en un poder fuertemente centralizado. Pero esta concepción en el siglo XXI quedó obsoleta. Bentham planificó una estructura arquitectónica. Para entonces, no había tecnología de vigilancia como la conocemos hoy, aparte del ojo humano. El engaño consistía en hacer pensar a los presos en la omnisciencia del inspector. Pero en pleno siglo XXI, las tecnologías de la información ofrecen una

omnisciencia real y, al mismo tiempo, una multitud de vigilantes sustituye al inspector: "El poder central y el control y ojo único no son más necesarios, ya que puede tener el mismo efecto una multitud dispersa de ojos que formarán un sistema de vigilancia más dominante y penetrante que el de Orwell" (Whitaker, 1999, p.173).

El poder y la multi-presencia del panóptico moderno (con sus múltiples representaciones y usos) como forma de vigilar y controlar a personas, países, naciones o comunidades seguirá desempeñando un papel importante en la forma en que el mundo se organiza. Todo dependerá de la forma en que se utilice el poder y las estrategias para horadarlo o resistirlo. Una alternativa así depende en buena medida de la voluntad y determinación de las organizaciones y grupos democráticos surgidos de la sociedad cívica global (sin que esto sea, necesariamente, una utopía) con el propósito de inspeccionar, criticar, protestar y controlar el poder corporativo-estatal global y sus medios de control en diferentes ámbitos.

En 1998 una cita se hizo famosa: el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) de México *hackeó* la página web de la Secretaría de Economía mexicana y una parte del mensaje que dejó fue: "Te estamos vigilando, Gran Hermano". ¿Por qué no pensar en esto también?

A modo de cierre: una reflexión y una presentación sobre el *monográfico*

Con las premisas de fondo que hemos revisado sobre el desarrollo de la sociedad de la vigilancia, era no solo necesario, sino que vital poner a disposición de nuestros lectores, de la comunidad científica y académica latino e iberoamericana principalmente, un número que rescatara los principales puntos de vista y las distintas perspectivas actuales frente a los desarrollos teóricos, metodológicos y epistemológicos en clave de sociedad de la vigilancia. Valentina Montero y Paloma Villalobos, en el artículo titulado "Artistas observando a las máquinas que nos vigilan", proponen un recorrido por las prácticas artísticas que distintos creadores, desde la década de 1960, han desplegado teniendo a las tecnologías de vigilancia como dispositivos narrativos que asumen distintos formatos.

El texto "Controles mediáticos en México e intentos legislativos para su extensión al espacio digital", Juan Carlos Pacheco Rosas y Octaviano Moya Delgado ofrecen un detenido análisis documental en torno a la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión mexicana y revisan los estatutos legales que han regido los vaivenes de este apartado legal de suma importancia en el desarrollo de la regulación de los servicios digitales y la oferta de escenarios telecomunicativos en el territorio de México.

En "De la percepción de la violencia y miedo a la táctica de evasión. Emociones y consumo televisivo durante la pandemia en la Argentina", de Yamila Heram, María Paula Gago y Mariano Dagatti describen y analizan empíricamente la experiencia pandémica que vivimos de manera global con la aparición de COVID-19 pero a partir del caso argentino. Su foco es la relación entre los conceptos de violencia y miedo en un contexto de consumo de medios. Los autores ofrecen una fina aprehensión a los sentires y representaciones que los públicos desarrollaron durante la vigencia de las medidas de distanciamiento social y alto consumo mediático en el país sudamericano.

Finalmente, desde los estudios cinematográficos, Diego Zavala Scherer, Blanca Arcadia y Estefanía Arcadia ofrecen un modelo de análisis aplicado a tres documentales de actualidad para comprender mejor la relación entre representación audiovisual y el concepto de sociedad de la vigilancia en el artículo "Cine-glitch: vigilancia y resistencia. Un modelo de análisis desde el género procesal".

El presente ensayo, así como el conjunto de manuscritos que este monográfico reúne, ofrece una lectura sobre el estatus de las comunicaciones y la sociedad de la vigilancia en nuestros tiempos. Se trata de estudios diversos temáticamente y en cuanto a sus objetos y problemas de estudios, así como reconocen también perspectivas multidisciplinares. El campo de los estudios de la comunicación requiere intersecciones e intervenciones con campos y disciplinas adyacentes en torno a un horizonte tan apremiante como la sociedad de la vigilancia. Esperamos que esta selección de trabajos sea tan valiosa como este equipo editorial lo considera con convicción.

Referencias

- Althusser, L. (2003). *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*. Nueva Visión.
- Beck, U. (2001). *La société du risqué. Sur un voi d'une autre modernité*. Alto Aubier.
- Bowring, J. (Ed.). (1962) *The works of Jeremy Bentham*. Russel & Russel.
- Couldry, N. y Hepp, A. (2013). Conceptualizing Mediatization: Contexts, Traditions, Arguments. *Communication Theory*, 23(3), 191–202.
- De Landa, M. (1991). *War in the Age of Intelligent Machines*. Sweve Editions.
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers*. Minuit.
- Deleuze, G. (2004). *Foucault*. Editions de Minuit.
- Foucault, M. (1975) *Surveiller et Punir*. Gallimard.
- Harvey, D. (2021). *Espacios del capitalismo global. Hacia una teoría del desarrollo geográfico desigual*. Akal.
- Held, D. McGrew, A., Goldblatt, D. & Perraton, D. (1999). *Global Transformations*. Stanford.
- Leigh, D. y Harding, L. (2011) Wikileaks y Julian Assange. Planeta.
- Obermaier, F. y Obermayer B. (2016) Panamá papers. El club mundial de los evasores de impuestos. Planeta.
- Srnicek, N. (2019). *Platform capitalism*. Polity.
- Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós.
- Thompson, J. B. (2002). *Power and visibility in the media age*. Polity.
- Virilio, P. (1986). *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. Columbia University.
- Whitaker, R. (1999). *El fin de la privacidad. Cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad*. Paidós.
- Zuboff, S. (2020). *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*. Public Affairs.

- Sobre los autores:

Gabriela Gómez Rodríguez es Doctora en Comunicación por Concordia University, Montreal, Canadá. Investigadora del Departamento de Estudios de la Comunicación Social, UdeG. Co-coordinadora del Observatorio de la Ficción Televisiva (Obitel), México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) nivel II. Editora en Jefe de *Comunicación y Sociedad*.

Rodrigo González Reyes es Doctor en Comunicación, Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Investigador tiempo completo, Universidad de Guadalajara e investigador Cátedra UNESCO AMIDI. Es editor adjunto de la Revista *Comunicación y Sociedad* y Secretario de Documentación de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC).

- ¿Cómo citar?

Gómez, G., y González, R. Editorial Monográfico N°47: Comunicación y sociedad de la vigilancia contemporánea. *Comunicación y Medios*, 32(47), 15-23. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.71003>





SECCIÓN
MISCELÁNEA

Representaciones de la migración durante la crisis sociosanitaria: Análisis lexicométrico de medios digitales chilenos

*Representations of migration during the sociosanitary crisis:
A lexicometric analysis of Chilean digital media*

Ana Figueiredo

Universidad de O'Higgins, Rancagua, Chile
figueiredo.anacm@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5233-4622>

Carolina Ramírez

Universidad Católica Silva Henríquez, Santiago, Chile
cramirezcz@ucsh.cl
<https://orcid.org/0000-0002-5586-8961>

Anna Ivanova

Universidad de O'Higgins, Rancagua, Chile
anna.ivanova@uoh.cl
<https://orcid.org/0000-0002-9019-6101>

Pietro Montagna-Letelier

Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
pgmontagna@uc.cl
<https://orcid.org/0009-0007-2769-2982>

Resumen

El presente manuscrito analiza las representaciones de la migración en medios de noticias digitales, durante los primeros seis meses de la pandemia del COVID-19 en Chile. En total, se analizaron 311 noticias provenientes de tres portales digitales, con diferentes líneas editoriales y que se encontraban entre los más consultados en Chile: *El Mostrador*, *Cooperativa* y *EMOL*. Se realizó un estudio mixto (cuantitativo y cualitativo), mediante un análisis lexicométrico, el cual permite analizar grandes corpus de datos. Los resultados indican la existencia de seis clases (*clusters*) de vocabulario, las cuales reflejan distintas formas en que el fenómeno migratorio fue representado durante la pandemia del COVID-19. Los resultados principales son discutidos en términos de los contenidos en las distintas clases de vocabulario y en diálogo con otros estudios nacionales e internacionales. Más allá de la coyuntura de la pandemia, los resultados expuestos abren una invitación a avanzar en la comprensión de la representación de la migración en contextos de crisis.

Palabras clave: Representaciones mediáticas, noticias digitales, migración internacional, COVID-19, análisis lexicométrico.

Abstract

This manuscript analyzes the representations of migration in digital news media, during the first six months of the COVID-19 pandemic in Chile. In total, 311 news from three digital news outlets were analyzed, which differed in their editorial frames and were among the most visited in Chile: *El Mostrador*, *Cooperativa* and *EMOL*. A mixed study (quantitative and qualitative) was carried out, through a lexicometric analysis, which allows analyzing large corpus of data. The findings indicate the existence of six vocabulary classes (*clusters*), which illustrate different ways in which the migratory phenomenon was represented during the COVID-19 pandemic. Our main results are discussed regarding the content in each cluster and linked to previous national and international studies. Beyond the pandemic, the findings invite to expand our understanding of migration representation in contexts of crisis.

Keywords: Media representations; digital news; international migration; COVID-19; lexicometric analysis.

1. Introducción

Este artículo presenta distintas líneas discursivas y representaciones de la migración, aparecidas durante la pandemia del COVID-19 en tres medios digitales chilenos. Estudios a nivel nacional e internacional han mostrado cómo durante la crisis sanitaria primó una asociación tendenciosa entre migración y pandemia (Póo, 2020), donde prevalecía una representación de la migración como amenaza (Méndez-Fierros y Reyes-Piñuelas, 2022; Vincze y Balaban, 2022), con giros hacia discursos que, por ejemplo, presentaban a las personas migrantes como recurso económico o víctimas (Gaete-Quezada, 2021; Vincze y Balaban, 2022; Tymczuk, 2022). En estas representaciones predominaron discursos de autoridades políticas y sanitarias, mientras que las perspectivas de las personas migrantes tendieron a silenciarse (Méndez-Fierro y Reyes-Piñuelas, 2022; Vincze y Balaban, 2022). En este contexto, el presente análisis contribuye a un cuerpo creciente de investigaciones sobre la representación de la migración durante la crisis socio sanitaria del COVID-19, destacando la particularidad del caso chileno y centrándonos en medios digitales.

Adicionalmente, más allá de la contingencia de la pandemia y los medios digitales, este análisis contribuye a una discusión más amplia acerca de la representación de la migración en contextos de “crisis” (Chouliarakí y Stolic, 2017; Gómez-Crespo y Torres, 2020). Usando las palabras de Altheide (2015), el estudio invita a explorar cómo las noticias usan la figura de ciertos sujetos, tales como la población migrante, en la “construcción de la crisis”.

En Chile, la población migrante ha crecido sostenidamente durante los últimos años. Mientras en el 2017 se estimaban 1.250.365 migrantes residiendo en el país, recientemente se contabilizaron 1.492.522 habitantes extranjeros. Las personas migrantes venezolanas (30,5%), peruanas (15,8%), haitianas (12,5%), colombianas (10,8%) y bolivianas (8,0%) son los grupos etnonacionales más numerosos (Instituto Nacional de Estadísticas y Departamento de Extranjería y Migración, 2021). Dicho incremento ha ido acompañado por el desarrollo de un emergente campo de estudios acerca de las representaciones de la migración en medios noticiosos, enfocado en la prensa impresa (Dammert & Erlandsen, 2020; Liberona, 2015), siendo excep-

cionales los análisis en medios digitales (Gaete-Quezada, 2021; Stefoni & Brito, 2019).

Sostenemos que centrarse en la representación de la migración, específicamente en medios digitales durante la crisis socio sanitaria del COVID-19, se torna particularmente crucial en Chile, donde la penetración de internet es la más alta de América Latina, con un incremento de 78% a 92% entre los años 2019 y 2022 (Kleis-Nielsen, 2019, 2022). Estimaciones recientes muestran cómo el consumo de internet y de noticias *online* aumentó drásticamente durante la pandemia, denotando diversas transformaciones en cómo se difunden y consumen noticias (Forbes, 2020).

Complementariamente, este artículo hace una contribución metodológica. El despliegue de la cultura digital en el campo noticioso ha conllevado el desafío de ampliar nuestro repertorio metodológico con aproximaciones acordes con sus propias lógicas (Flores-Márquez, 2019). En la sección metodológica y al presentar los resultados, evidenciamos cómo el análisis lexicométrico permite revelar la coexistencia de diversos discursos en una misma noticia y medio y ahondar en posibles diferencias discursivas entre los medios o temporalidades del fenómeno analizado. A diferencia de otras herramientas de análisis (como los *softwares* de análisis cualitativos), el presente análisis no se basa en la generación de códigos o codificación de datos con categorías preestablecidas. Más bien, el análisis descrito acá, incluye, primero, un análisis cuantitativo automatizado de grandes corpus de texto, el cual genera distintas clases (o *clusters*) de vocabulario o léxicas. Una segunda fase consiste en analizar cualitativamente las clases de vocabulario entregadas por el *software* en la fase (cuantitativa) anterior. Lo que se releva es una herramienta que permite un análisis mixto (cuantitativo y cualitativo) e inductivo en sus diferentes fases.

2. Representación mediática de la migración y en el contexto de la pandemia

Los medios de comunicación son una de las principales fuentes de información y generación de sentido sobre fenómenos sociales, tales como la

migración internacional, y permiten producir la realidad social como una experiencia colectiva, siendo la fuente de conocimiento más importante para las élites y la sociedad civil en general (Van Dijk, 2006). Así, a través de la (re)producción, construcción y legitimación de creencias populares, los medios de comunicación tienen gran poder de influencia sobre la opinión pública. Adicionalmente, las representaciones de la migración en los medios de comunicación suelen privilegiar voces hegemónicas, constituyendo fuentes de aprendizaje de prejuicios y promoviendo formas de discriminación hacia la población migrante en distintos contextos (Van Dijk, 2006).

Diversos estudios han mostrado que los medios de comunicación suelen presentar a la migración como problema, ya sea como amenaza, peso para la sociedad o víctima (Gaete-Quezada, 2021; Méndez-Fierros y Reyes-Piñuelas, 2022). Estudiar la representación de la migración durante la pandemia contribuye a una discusión más amplia acerca de cómo los discursos del miedo cambian a través del tiempo, y cómo la figura del migrante participa en ellos y en la construcción de la “crisis” (Altheide, 2002; Chouliaraki y Stolic, 2017). Según Gómez-Crespo y Torres (2020), en contextos de “crisis” la imagen del inmigrante como problema deviene particularmente controversial, siendo a menudo usada como “chivo expiatorio” para explicar emergentes y persistentes problemas estructurales. Estos discursos y procesos de generación de prejuicios no solo construyen significados. De manera crítica, representaciones mediáticas negativas de ciertos grupos también afectan dinámicas de conflicto y convivencia cotidiana.

Estudios sobre la representación de la migración en los medios de comunicación en contextos de crisis, tales como el de Chouliaraki y Stolic (2017) sobre la “crisis de refugiados”, muestran que los regímenes de visibilidad que emergen en esos contextos son más abiertos que las categorías representacionales más comunes de la migración como “víctima” y “amenaza”. Las formas de visibilidad contienen además “distintas demandas morales para la acción” (p. 1166) del público, con representaciones que incluyen visibilidad como empatía orientada a la caridad; visibilidad como amenaza, asociada a la seguridad de Estado; o como hospitalidad, asociada al activismo político, entre otras. Con estas representaciones diversos medios euro-

peos fallarían en su misión de humanizar y dotar de agencia a la población migrante.

Los discursos y representaciones sobre migrantes y minorías étnicas no son estáticos. En la prensa chilena, por ejemplo, las representaciones de la migración se han alineado con cambiantes agendas políticas. Por ejemplo, un giro importante tuvo lugar durante las elecciones presidenciales del 2017, donde se instaló la idea de “ordenar la casa” (Dammert y Erlandsen, 2020; Stefoni y Brito, 2019). Estos discursos fueron expresados mayormente por autoridades chilenas y candidatos presidenciales de derecha (particularmente quien fue presidente electo, Sebastián Piñera), dando paso a claras distinciones entre el buen migrante (ej.: que viene a trabajar) y mal migrante (ej.: que viene a delinquir). De acuerdo con Dammert y Erlandsen (2020), en este periodo prevalecieron “discursos populistas punitivos”, con un foco en criminalidad y en una amenaza a la “comunidad imaginada”. En general, los medios han promovido estereotipos con discursos extremos y ambivalentes (Liberona, 2015; Maher y Elias, 2019), incluyendo su identificación con problemáticas como la pobreza, delincuencia e ilegalidad (Dammert y Erlandsen, 2020; Stefoni y Brito, 2019) y discursos basados en ideas de victimización, compasión y adaptación (Maher y Elias, 2019).

Durante la pandemia también se reprodujeron discursos y representaciones de la población migrante ambivalentes y contradictorios. Este aspecto fue analizado especialmente para el caso de migrantes laborales, cuya posición (en tanto fuente de trabajo y extranjería) siempre ha sido controversial (Vincze y Balaban, 2022). La crisis sociosanitaria del COVID-19 visibilizó condiciones laborales precarias, que se tornaron particularmente complejas producto del creciente desempleo; condiciones que, por ejemplo, en Chile llevaron a muchas personas migrantes a retornar a sus países de origen (Gaete-Quezada, 2021). En este contexto, se representó a las personas migrantes como amenaza, relacionándolas con problemas económicos, de salud pública y de inseguridad (Méndez-Fierro y Reyes-Piñuelas, 2022). Además, junto con las representaciones de la migración como portadora de un peligro, convivió aquella de éstas como recurso económico y como víctima (Tymczuk, 2022). Así, como sucede en otros contextos de crisis (Chouliaraki y Stolic, 2017), se dejaba entrever la emergencia de significados disímiles y contrapuestos.

Un aspecto menos analizado en la literatura internacional acerca de la representación de migrantes en pandemia, y que fue relevante en el contexto chileno, refiere a los procesos de retorno forzado y de inmovilidad forzada, los que fueron expresados en los medios bajo la figura de “migrantes varados” (Gaete-Quezada, 2021). Durante los procesos de retorno, las restricciones de ingreso a territorio nacional obstaculizaron la entrada de personas migrantes a sus países de origen y/o nacionalidad. En relación con esto, y analizando la representación de migrantes laborales ucranianos en medios ucranianos, Tymczuk (2022) hace una interesante propuesta señalando que, durante la pandemia, migrantes laborales que retornaban a sus países no se les excluía de la comunidad imaginada. No obstante, se construiría otro tipo de otredad en relación con una supuesta “inmunidad imaginada” (Tymczuk, 2022). Estas construcciones evidencian que movilidad e inmovilidad, migrantes internacionales y connacionales, pueden situarse de diferentes maneras en discursos marcados por la otredad.

3. Metodología

El enfoque metodológico utilizado consiste en un análisis mixto, denominado análisis lexicométrico (Ratinaud, 2014). Este combina una lógica cuantitativa para el análisis de grandes corpus de texto, seguido de un análisis cualitativo interpretativo (Klein & Licata, 2003). El análisis lexicométrico se realiza con un software —Iramuteq (versión 0.7 Alpha 1)— que gestiona corpus textuales, tales como transcripciones de entrevistas, o, como en este caso, noticias escritas y que permite analizar datos textuales, sin injerencia previa del equipo de investigación ni hipótesis a priori.

En una primera fase, generamos una base de datos con las noticias relevantes para nuestro estudio, asociándolas a las variables independientes de interés. Una vez preparada la base de datos, el corpus textual, que comprende Unidades de Contexto Inicial (UCI: en este caso los artículos de noticias individuales incluidos en el conjunto de datos), el programa procede a dividir automáticamente las UCIs en Unidades Contextuales Elementales (UCEs), las cuales son aproximadamente del tamaño de oraciones escritas.

Desde ahí, el programa inicia un análisis cuantitativo automatizado, mediante la clasificación jerárquica descendente utilizando el método de Reinert (1983), a partir de las coocurrencias de las palabras incluidas en toda la base de datos. Luego de identificar dichas coocurrencias de palabras y vocabulario, estima relaciones estadísticas de asociación entre éstas, generando clases de vocabulario o léxicas (desde ahora “clases”), que reflejan asociaciones entre distintas palabras. Así, el equipo de investigación logra “identificar los principales ‘universos léxicos’ presentes en todo el corpus” (Klein & Licata, 2003, p. 578). Adicionalmente, este análisis revela si las clases específicas están asociadas con las variables independientes predefinidas.

En este proceso, el software sólo considera palabras completas como sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios; no considera artículos, pronombres y conjunciones. Además, las palabras analizadas se reducen a su raíz, un proceso llamado lematización. Una vez realizada la lematización, el análisis se centra en la coocurrencia de las diferentes palabras presentes en las UCEs. Por ejemplo, si dos oraciones no comparten ninguna palabra entre sí, es probable que estas no estén significativamente asociadas. Ahora bien, si dos oraciones comparten palabras entre sí, se espera que estén estrechamente relacionadas en términos de su contenido y, por lo tanto, se agregan en una clase léxica. Finalmente, prosigue una fase cualitativa interpretativa de cada una de las clases.

Proponemos que esta aproximación y utilización de estas herramientas permite desarrollar estrategias de análisis en línea con la intensiva propagación de discursos en noticias digitales, considerando corpus textuales más grandes de los que podrían analizarse con otros análisis contenido clásicos de carácter primordialmente cualitativo (Flick, 2014). La segunda parte de este análisis mixto implica la interpretación cualitativa activa de las clases, a través de la revisión del vocabulario específico de cada clase y los extractos ejemplares (fragmentos de una noticia) identificados por el *software*. Aquí, el equipo de investigación interpreta el significado y dimensiones subyacentes a las diferentes clases, y el vocabulario y extractos asociados a cada una.

En este estudio realizamos una búsqueda en línea de tres medios digitales nacionales chilenos — EMOL, Cooperativa, y El Mostrador—, entre el 3 de marzo y el 31 de octubre del 2020. Estos medios fueron preseleccionados debido a sus distintas líneas editoriales y por estar entre los diez portales más consultados el 2019 (Digital News Report, 2019). A través de las páginas web de cada medio noticioso se realizó una búsqueda enfocada en distintas palabras clave relacionadas con migración y pandemia, tales como: migración, pandemia, virus, extranjero, migrante(s), inmigrante(s), COVID-19, entre otras.

En total, encontramos 311 noticias (EMOL: $n = 115$; Cooperativa: $n = 132$; El Mostrador: $n = 64$). Las variables independientes codificadas fueron: el medio de comunicación donde aparece la noticia, el código identificador de cada noticia, y la fecha de publicación de la noticia.

4. Resultados y Discusión

El análisis jerárquico descendiente identificó seis categorías en las que se clasificó el 80.14% de las UCEs del corpus textual. En la **Tabla 1** podemos observar los grandes temas que cada clase representa, las primeras 20 palabras y las distintas variables independientes que se asocian de manera estadísticamente significativa con cada clase. Luego, presentamos una breve descripción de los discursos contenidos en cada clase y los extractos más representativos de cada una. Esto permite ejemplificar cómo el vocabulario de cada clase está presente en las noticias. Los extractos (UCEs) fueron seleccionados considerando su relevancia semántica y fuerza de asociación (chi-cuadrado y nivel de significancia) con la clase a la que pertenecen. Finalmente, realizamos una interpretación de las distintas clases, incluyendo diálogos con la literatura relevante. En los extractos de noticias presentados a continuación, los títulos de las noticias figuran en cursiva. En algunos casos, estos fueron parte de la UCE, por lo cual se presentan dentro del fragmento; cuando no eran parte de la cita, los títulos de la noticia aparecen al final de la misma, en cursiva, junto al medio digital en cuestión y fecha de la noticia.

4.1. Contenido de las categorías

4.1.1. Clase 1: Legislación migratoria

Esta clase está, mayormente, enfocada en noticias sobre el marco legislativo migratorio y las discusiones relacionadas, durante septiembre del 2020, con particular atención en las medidas relacionadas con la nueva ley de migración. La **Figura 1** expone que el tipo de palabras concentradas en esta categoría y que suelen coocurrir de manera estadísticamente significativa, dicen relación con las discusiones legislativas, algunos partidos políticos y su posicionamiento respecto de la nueva ley.

“Migración: Senado rechaza indicación de “turismo laboral” con votos de oposición. El articulado impulsado por los senadores Juan Ignacio Latorre (RD) e Isabel Allende (PS) obtuvo 16 votos a favor y 25 en contra, lo que fue valorado por el Gobierno.” (Emol, 29-09-2020).

“Sin “regularización en 90 días” ni “visa de turismo laboral”, Senado despachó la Ley de Migraciones. La Cámara Alta envió a su tercer trámite constitucional el proyecto impulsado por el Gobierno. Hace algunas semanas Piñera advirtió de un posible veto en caso de que las indicaciones de la oposición fueran aprobadas.” (Cooperativa, 30-09-2020).

Las distintas noticias relacionadas con esta clase privilegian voces hegemónicas, tales como aquellas de autoridades políticas, al momento de representar la discusión del marco legislativo migratorio. Se deja entrever la legislación migratoria como tópico de discusión y oposición entre diferentes facciones políticas. Al mirar el contenido de estas clases, se observa un discurso excluyente y expulsor hacia migrantes que entraban transitoriamente como turistas, para regularizarse una vez en Chile. Como se ha discutido largamente en la literatura (Van Dijk, 2006; Vincze y Balaban, 2022), las perspectivas de las personas migrantes tienden a ser silenciadas.

A diferencia de las otras clases, donde los discursos en cuestión se distribuyen a lo largo los primeros siete meses de pandemia, en esta clase los discursos se concentran en una temporalidad relativamente acotada, relacionada con la contingencia legislativa.

Tabla 1. Clases léxicas, palabras y variables estadísticamente asociadas a cada clase.

<p>Clase 1: Legislación migratoria (contiene el 18.54% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: indicación, oposición, senador, aprobar, senado, proyecto, rechazar, visar, ley, ley de migraciones, PS, partido socialista, propuesta, turismo laboral, comisión, migración, RD (revolución democrática), discusión, vetar, debatir.</p> <p>Variables: fecha 29-09-2020 $\{\chi^2(1) = 181.83, p < .0001\}$, y fecha-10-2020 $\{\chi^2(1) = 154.06, p < .0001\}$.</p>
<p>Clase 2: Dificultades de migrantes durante la pandemia (contiene el 15,42% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: hijo, ver, familia, hacer, padre, acá, allá, vivir, SJM (Servicio Jesuita Migrante), mucho, agua, sicario, mano, problema, trabajar, muerte, papá, dignidad, Vicuña, virus.</p> <p>Variables: fecha 21-06-2020 $\{\chi^2(1) = 240.91, p < .0001\}$, noticia 61 del corpus, $\{\chi^2(1) = 210.87, p < .0001\}$ y fecha 22-04-2020 $\{\chi^2(1) = 139.34, p < .0001\}$.</p>
<p>Clase 3: Control sanitario a migrantes (contiene el 18,16% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: sanitario, caso, positivo, ministro de salud, medida, Jaime Mañalich, examen, coronavirus, PCR, contagiar, cuarentena, Organización Mundial de la Salud, Organización de la Salud, Mañalich, autoridad, residencia, cama, etapa, paciente, Ministerio de Salud.</p> <p>Variables: noticia 06 del corpus $\{\chi^2(1) = 185.35, p < .0001\}$, fecha 17-03-2020 $\{\chi^2(1) = 126.38, p < .0001\}$, noticia 04 del corpus $\{\chi^2(1) = 121.96, p < .0001\}$, y El Mostrador $\{\chi^2(1) = 73.08, p < .0001\}$. = 139.34, $p < .0001$.</p>
<p>Clase 4: Estadísticas de la migración y empleo (contiene el 9,42% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: porcentaje, ciento, estudio, población, Instituto Nacional de Estadística, dato, superar, dem, migrante, encuestar, desempleo, departamento de extranjería y migración, estimación, cédula, uc, histórico, instituto nacional de estadísticas, alcanzar, red, Universidad de Talca</p> <p>Variables: fecha 19-10-2020 $\{\chi^2(1) = 174.07, p < .0001\}$, noticia 128 del corpus $\{\chi^2(1) = 174.07, p < .0001\}$, y fecha 23-09-2020 $\{\chi^2(1) = 173.76, p < .0001\}$.</p>
<p>Clase 5: Migrantes varados (contiene el 24.46% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: boliviano, consulado, providenciar, ciudadano, regresar, albergue, varar, país, embajada, retornar, acampando, Bolivia, retorno, vuelo, afueras, colombiano, afuera, esperar, peruano, Santiago.</p> <p>Variables: fecha 03-06-2020 $\{\chi^2(1) = 173.09, p < .0001\}$, fecha 02-06-2020 $\{\chi^2(1) = 160.06, p < .0001\}$ y la noticia 38 del corpus $\{\chi^2(1) = 125.25, p < .0001\}$.</p>
<p>Clase 6: Migración y control del delito en la frontera (contiene el 14.0% de los UCE clasificados)</p> <p>Palabras: detener, carabinero, delito, pdi, imputar, prisión, tráfico de migrantes, preventivo, investigación, drogar, sujeto, fiscalía, vehículo, detectar, policía de investigaciones, detención, nacionalidad, víctima, descubrir, hombre.</p> <p>Variables: fecha 23-09-2020 $\{\chi^2(1) = 121.05, p < .0001\}$, Cooperativa $\{\chi^2(1) = 104.27, p < .0001\}$ y la noticia 116 del corpus $\{\chi^2(1) = 102.65, p < .0001\}$.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.1.2. Clase 2: Dificultades de migrantes durante la pandemia

La segunda clase agrega noticias enfocadas en distintas dificultades que enfrentaron personas migrantes durante los primeros meses de la pandemia. Esto incluye la dificultad de una persona para visitar a su recién nacido y la preocupación por la situación que enfrentaban sus familias en

sus países de origen. También hace referencia a dificultades concretas como el riesgo de contagio en Chile y la necesidad de retornar a sus países.

“Padre haitiano acusó que Hospital de Concepción no le permite ver a su hijo: recinto lo niega. Claircy Milcin interpuso un recurso contra el recinto penquista para ver al bebé, internado en una incubadora, tras la muerte de la madre.” (Cooperativa, 14-10-2020).

"Yo necesito irme a Bolivia, tengo a mis hijas allá y un bebé, nosotros venimos solamente a trabajar para mantener a nuestras familias. En Chile hay muy buenas personas, muy rápido dan trabajo al boliviano." (*Arzobispado cifra en 950 bolivianos que acogió en sus recintos: Traslados comenzaron esta tarde y continuarán mañana*, Emol, 29-04-2020).

"Siento mucha emoción. Estoy agradecida con las personas que nos ayudaron, muy feliz porque voy a volver a ver a mi familia, a mi hijo, mi mamá y muy triste porque se quedan las personas que nos ayudaron", indicó Stefany López, una de las viajeras." (*Antofagasta: 142 ciudadanos colombianos abordaron vuelo humanitario que los lleva a su país*, Cooperativa, 23-07-2020).

Es interesante que, en esta clase, varias noticias relatan la preocupación de personas migrantes desde su propia perspectiva, incluyendo su voz y relato. Si bien esto apunta a una visibilización de la experiencia migrante, las noticias presentadas particularizan o individualizan las distintas experiencias negativas por parte de la población migrante. Es decir, más que apuntar a dificultades estructurales o al rol del Estado chileno, refiere a situaciones puntuales de personas migrantes durante la pandemia.

Si bien otros estudios muestran que durante la pandemia primó la usual ausencia de personas migrantes como fuente de consulta (Méndez-Fierros & Reyes-Piñuelas, 2022), podemos ver que — al contrario de la primera clase— aquí sí aparece su propia perspectiva. Resulta interesante que la legitimidad de su aparición, para expresar experiencias de sufrimiento, se afirma en la figura de la familia y los hijos menores. Las problemáticas aparecen como individuales o familiares, y no como parte de una experiencia compartida. Por otra parte, el rol del Estado chileno, de las autoridades en general y de las élites económicas (empleadoras) en particular, tienden a silenciarse.

4.1.3. Clase 3: Control sanitario a migrantes

La tercera clase apunta a la preocupación de las autoridades sanitarias durante el primer mes de pandemia, el cierre de fronteras de Chile, y el control sanitario de poblaciones vulnerables, incluyendo a la migración internacional irregular. Por un lado, las noticias que se asocian significativa-

mente con esta clase reflejan las decisiones políticas y de salud pública tomadas por el gobierno al inicio de la pandemia. Esto incluye el cierre de fronteras, medidas de control y prevención del contagio en lugares caracterizados por el hacinamiento como cárceles y cités, la fiscalización de migrantes laborales (temporeros) y la preocupación por migrantes irregulares como causantes de la propagación del virus.

Minsal aplicará estrategia especial ante brotes en comunidades "extraordinariamente vulnerables": Incluye cárceles y cités. El ministro de Salud informó la aplicación de exámenes PCR en una vivienda de extranjeros a fin de "identificar quiénes son los casos", como también en el penal de Puente Alto. (Emol, 21-04-2020).

Lanzan campaña para evitar riesgos de Covid-19 en temporeros agrícolas de Ñuble. La autoridad sanitaria fiscalizó protocolos y realizó testeos de PCR en San Carlos. La iniciativa busca además difundir medidas para la prevención de enfermedades laborales. (Cooperativa, 02-11-2020).

Autoridad sanitaria manifiesta preocupación por inmigrantes irregulares que evitan examen por miedo a ser extraditados. Ante las críticas recibidas por no entregar la identidad de los contagiados, el ministro de Salud, Jaime Mañalich, reportó que hay brotes en grupos de extranjeros que están de forma irregular en el país. (Emol, 17-04-2020).

Si bien esta clase está enfocada en medidas de control sanitario y fiscalizaciones implementadas durante el primer mes de la pandemia, se destaca que los textos se enmarcan en el discurso gubernamental y sus iniciativas en dicho periodo. No se presentan las preocupaciones específicas de la población migrante, como sí aparecen en la clase 2.

Esta clase representa casi el 20% de todas las noticias del corpus. En ella se evidencia la relación entre control sanitario y securitización del fenómeno migratorio, vinculando la dispersión del virus con irregularidad. Se sugiere que la inmigración porta el virus y que es una fuente de peligro, como si dicho riesgo fuera mayor al de la población chilena (Tymczuk, 2022). Esta clase presenta la gestión política y securitaria de la pandemia y de la migración, como parte de un mismo proceso.

4.1.4. Clase 4: Estadísticas de la migración y empleo

Esta clase se centra en noticias sobre estadísticas de la migración y su situación de empleo durante los primeros meses de la pandemia. Se enfoca mayoritariamente en estadísticas oficiales del Instituto Nacional de Estadísticas de Chile (INE) y apunta tanto al aumento de la población migrante en los últimos años, como a la pérdida de empleos que asoló a dicha población.

Extranjeros residentes habituales en Chile suben casi un 20% y llegan a 1.492.522. Según las estimaciones del INE y el Departamento de Extranjería y Migración, la cifra representa un alza del 19,4% en comparación con 2018. (Emol, 12-03-2020).

El sondeo "Estudio Longitudinal Empleo Covid-19: Datos de empleo en tiempo real" reveló un complejo panorama en materia laboral y evidenció una fuerte alza del desempleo, ubicándolo en 11,2 por ciento a nivel nacional, dos puntos porcentuales más que el mes pasado. (*Sube el desempleo en Chile: Encuesta UC lo ubicó en 11,2 por ciento*, Cooperativa, 10-06-2020).

Más del 30 por ciento de los 1,4 millones de migrantes que viven en Chile perdieron sus empleos durante la pandemia del coronavirus y tres de cada cuatro considera que su nivel de ingresos no alcanza para cubrir las necesidades básicas, según un estudio." (*Uno de cada tres migrantes en Chile ha perdido su empleo durante la pandemia*, Cooperativa, 20-08-2020).

Como sucede con las clases 1 y 3, aquí también prima la perspectiva institucional y los relatos también vinculan a la migración con otras problemáticas. En este caso, la pandemia no sólo aparece como crisis socio sanitaria sino también socioeconómica, enfatizando cómo esta situación afectó, particularmente, a la población migrante.

Aquí la figura implícita de migrantes laborales se vincula con pérdidas de trabajo, omitiendo sus condiciones laborales precarias y cómo éstas podrían facilitar (o no) el desempleo. Así, se asocia al migrante laboral con la idea de migrantes como recurso económico y víctima en pandemia (Maher & Elias, 2019; Tymczuk, 2022), manteniéndose una mirada ambivalente hacia las personas migrantes

laborales (Vincze & Balaban, 2022), en tanto dichas representaciones conviven con la idea de migrantes como peso para la sociedad (como desempleados) y amenaza (a la estabilidad económica).

4.1.5. Clase 5: (In)migrantes varados

Esta clase es la que agrega más UCEs (casi un cuarto de todo el corpus), es decir, la que contiene más extractos de noticias y, por ende, representa la mayor parte del vocabulario. Ésta relata cómo muchas personas migrantes latinoamericanas, principalmente peruanas y bolivianas, quedaron sin trabajo y habitación, y tuvieron la necesidad de acampar frente a distintas embajadas o consulados de sus respectivos países, o instituciones del Estado chileno, pidiendo soluciones. Revisando las UCEs abajo presentadas, es particularmente notable que éstas apunten a su deseo de retornar y también a que, mientras primaban las cuarentenas obligatorias, estas personas no podían resguardarse y protegerse del virus.

Cientos de ciudadanos bolivianos llegaron hasta las afueras del consulado de su país para exigir una respuesta de su gobierno para retornar a Bolivia. Los bolivianos llevan tres noches acampando frente a la sede diplomática ubicada en la comuna de Providencia. (*Inmigrantes pasan la noche frente al consulado de Bolivia en Providencia a la espera de poder regresar a ese país*, Emol, 28-04-2020).

Cientos de bolivianos acampan frente a consulado en Chile: piden regresar a su país. Unos 400 ciudadanos del país vecino, varados por la crisis del Covid-19, pernoctan fuera de la legación en Providencia a la espera de alguna alternativa de repatriación. (Cooperativa, 28-04-2020).

El canciller Teodoro Ribera llegó a acuerdo con su par de Bolivia, Karen Longaric, respecto al retorno de los ciudadanos bolivianos que llevan tres noches acampando en las afueras del consulado de ese país en Providencia. (*Humo blanco: Canciller Ribera acuerda retorno de bolivianos que acampan fuera del consulado*, El Mostrador, 28-04-2020).

Esta clase demuestra las dificultades del Estado chileno para garantizar condiciones que permitan respetar las cuarentenas y el resguardo personal por parte de quienes se refugian de manera independiente y masiva en campamentos (carpas)

temporales. Esta clase aparece asociada al mes de junio del 2020, periodo crítico de la pandemia. Casi no se menciona, por ejemplo, que muchos de los “cientos” de inmigrantes de Bolivia en dicha situación eran trabajadores/as en el agro chileno, cuyo paso por Chile en gran medida era transitorio en tanto migrantes laborales estacionales. Dicha omisión enfatiza la panorámica del problema de inmigrantes varados quienes, por un lado, no tenían condiciones para protegerse del virus y, por otro, no podían regresar a sus países debido al cierre de fronteras. Por su parte, agentes de las élites económicas y empleadoras permanecen ausentes en estos discursos, restándoles responsabilidad.

Esta mirada a los “inmigrantes varados” es particularmente interesante, en tanto se aprecia que el varamiento no es un fenómeno que tenga lugar netamente en zonas fronterizas, como han destacado otros autores (Gaete Quezada, 2021). Los campamentos con carpas en el centro de la ciudad, frente a consulados y lugares aledaños, por parte de quienes, en general, vienen de países fronterizos (ej.: Bolivia y Perú), representan un giro respecto de una representación que primordialmente los sitúa en zonas fronterizas del norte de Chile (Liberona, 2015). Además, estas representaciones enfatizan la extranjería del problema, destacando el espacio administrativo de los consulados, con acciones de las autoridades locales limitadas a la mediación y caridad.

4.1.6. Clase 6: Migración y control del delito en la frontera

Finalmente, la sexta clase está asociada a la prevención del delito y de la irregularidad migratoria. Aquí, emerge una discusión de la migración desde una perspectiva de riesgo para Chile, sea en términos de delitos y crímenes efectuados por migrantes, o entrada irregular al país por pasos fronterizos.

Cuatro personas fueron detenidas y quedaron en prisión preventiva. En un control carretero en el sector La Negra la ejemplar canina “Fussy” del OS-7 de Carabineros de Antofagasta dejó al descubierto que en el asiento trasero de una camioneta eran transportados más de 80 kilos de droga. (*Carabineros incautó más de 80 kilos de droga en Antofagasta con la ayuda de perra entrenada*, Cooperativa, 07-10-2020).

Justicia dejó en prisión preventiva a nuevo sospechoso de tráfico de migrantes en Arica. El detenido, de nacionalidad venezolana, era el guía de la octava caravana detectada por el OS-9 de Carabineros en el último mes. (Cooperativa, 09-08-2020).

Caravana de extranjeros indocumentados fue descubierta intentando ingresar a Arica. Uno de los “coyotes” que había sido detenido cuatro veces por el mismo delito fingió ser una de las víctimas. Los detenidos pasaron a control de detención por tráfico de migrantes agravado tras cruzar un campo minado (Cooperativa, 30-08-2020).

Esta clase ubica a la migración en espacios fronterizos, representando el cruce de fronteras como un riesgo. El foco no está tanto en la crisis socio-sanitaria como en la figura migrante y actos delictuales. Destaca la figura del traficante, tanto de personas como de drogas, y en menor medida a la figura de la víctima migrante; víctima que se constituye como tal en manos de otras personas migrantes. Ambas formas de representación se vinculan con riesgo securitario y criminalización de la migración.

El medio digital Cooperativa está significativamente asociado con esta clase. Resulta interesante la mayor vinculación entre migración e ilegalidad que este medio de noticias digitales presenta, en comparación con El Mostrador y Emol. En el periodo bajo análisis, este es un medio clave en la promoción de la figura de la migración como problema social a partir de su criminalización.

La representación de las personas migrantes como amenaza en la frontera fue clave durante la pandemia (Méndez-Fierros & Reyes-Piñuelas, 2022), lo cual se vincula con discursos más generalizados acerca de los inmigrantes como amenaza a la seguridad de Estado en contextos de crisis (Chouliaraki & Stolic, 2017). Si bien, en esta clase, y en general en estudios sobre la representación de la migración, las personas migrantes aparecen como perpetradoras y como víctimas (por ejemplo, de tráfico), en ningún caso aparecen como sujetos de protección en medio de dichos contextos.

En síntesis, el análisis lexicométrico de los tres medios digitales permitió identificar seis grandes clases, las cuales representan el 80,14% del total de noticias. Si bien existen dos clases más centra-

das en la descripción de cambios legislativos (Clase 1) y de estadísticas de empleo relacionadas con la población migrante (Clase 4), las demás clases representan a la migración como un problema con el cual el Estado chileno debe lidiar (Clases 2, 3, 5, y 6), reflejando una representación, en su mayoría, pasiva. Una excepción es la Clase 2, donde aparecen relatos de personas migrantes expresando las dificultades que debieron enfrentar en la pandemia. Solamente *El Mostrador* se asoció significativamente con la Clase 3 (enfocada en el control sanitario de la población migrante) y el medio *Cooperativa* se asoció con la Clase 6 (enfocada en el control fronterizo y criminalidad). No obstante, las representaciones son relativamente similares entre los tres medios digitales, sin existir una asociación significativa entre ellos y las restantes clases de discursos. Es decir, nuestros resultados evidencian la falta de heterogeneidad en cuanto a los procesos representados y sus significados.

5. Conclusiones

Este estudio se centró en las representaciones de la migración durante la crisis socio sanitaria, a través de un análisis mixto de medios noticiosos digitales chilenos. En general, podemos afirmar que se mantiene la tendencia a abordar la migración como problema —como amenaza, peso para la sociedad o víctima—, mayoritariamente desde voces hegemónicas. Destacamos la clase 5, acerca de las y los inmigrantes varados, la cual nos habla de las nuevas formas de inmovilidad forzada que emergieron en pandemia, y expresa cómo las dificultades para cruzar las fronteras se viven también desde el centro de la ciudad (no solo en zonas limítrofes). En las clases 5 y 2, destaca la ausencia del Estado, o una presencia limitada a la mediación y caridad. Particularmente, la clase 6 ilumina aspectos más allá de la contingencia. Si bien conviven formas de victimización (personas sujetas a tráfico) y criminalización, la responsabilidad del Estado aparece únicamente desde una acción punitiva, desde la fiscalización, control y sanción. Así, los medios no adoptan posturas críticas que interpelen a los medios en relación con un rol protector y garante de derechos.

Cabe destacar también cómo los medios vinculan a la migración con otras crisis o problemáticas, las cuales, no obstante, son compartidas con la población chilena. Esto incluye a la misma crisis socio sanitaria del COVID-19, con afirmaciones que relacionan migración irregular y mayor riesgo (clase 3), donde a la base están problemas como la crisis de la vivienda y el hacinamiento que afectan a la población empobrecida migrante y chilena. Lo mismo ocurre con el desempleo (clase 4) que aumentó durante la pandemia. En definitiva, la representación de la migración durante la crisis socio sanitaria nos muestra que “la crisis” se construye en plural, haciendo converger representaciones que hablan de la coocurrencia de diversas problemáticas, y la co-construcción de la crisis.

Junto con su contribución, este estudio presenta distintas limitaciones y oportunidades para exploraciones futuras. En relación con las limitaciones, como se puede apreciar, la mayoría de los extractos reportados representan noticias de *Cooperativa* y *Emol*, con menor presencia de *El Mostrador*. Esto responde a la decisión de presentar los extractos más representativos para cada clase. Probablemente, esta subrepresentación en los extractos de *El Mostrador* se debe a que este medio tiene un subcorpus de noticias menor (en comparación con el volumen de noticias de *Cooperativa* y *Emol*). A futuro, proponemos profundizar en el análisis de *El Mostrador*, para comprender sus énfasis particulares. En relación con las nuevas preguntas y desafíos que abre esta investigación, sería oportuno hacer un análisis de discursos más específicos (por ejemplo, con temáticas como los migrantes varados, o de contagios), a través de un corpus de datos que incluya otros medios, o con un marco temporal mayor. Así, se podría profundizar en cómo distintos medios de comunicación se han posicionado frente a temas particulares dentro de la cobertura mediática de la migración en pandemia. Por último, las noticias digitales son un terreno fértil para el análisis de las reacciones de las audiencias, lo que permitiría, por ejemplo, estudiar su potencial influencia en los niveles de prejuicio y cómo dichos prejuicios se relacionan con distintas situaciones e hitos relacionados con la población migrante.

Referencias

- Altheide, D. L. (2002). *Creating fear: News and the construction of crisis*. Aldine de Gruyter.
- Chouliaraki, L., & Stolic, T. (2017). Rethinking media responsibility in the refugee 'crisis': A visual typology of European news. *Media, Culture & Society*, 39(8), 1162-1177. <https://doi.org/10.1177/0163443717726163>
- Dammert, L., & Erlandsen, M. (2020). Migración, miedos y medios en la elección presidencial en Chile (2017). *Revista CS*, 31, 43-76. <https://doi.org/10.18046/recs.i31.3730>
- Digital News Report. (2019). Reuters Institute Digital News Report 2019. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/inline-files/DNR_2019_FINAL.pdf
- Flick, U. (2014). *An Introduction to Qualitative Research*. Sage Publications.
- Flores-Márquez, D. (2019). El estado de los estudios de internet en México y Latinoamérica/Homenaje a María Elena Meneses. *Virtualis*, 10(19), i-iv.
- Forbes. (2020). *COVID-19 pushes up internet use 70% and streaming more than 12%, first figures reveal*. <https://www.forbes.com/sites/markbeech/2020/03/25/covid-19-pushes-up-internet-use-70-streaming-more-than-12-first-figures-reveal/?sh=5b755ab73104>
- Gaete-Quezada, R. (2021). Repatriación en pandemia de COVID-19. Encuadres de la prensa latinoamericana. *Revista de Comunicación*, 20(2), 149-169. <https://doi.org/10.26441/RX20.2-2021-A8>
- Gómez-Crespo, P., & Torres, F. (2020). Convivencia y barrios multiculturales: Conflicto y cohesión en contextos de crisis. *Cuadernos Manuel Giménez Abad*, 7, 28-44.
- Instituto Nacional de Estadísticas & Departamento de Extranjería y Migración. (2021). *Estimación de personas extranjeras residentes en Chile*. https://www.ine.cl/docs/default-source/demografia-y-migracion/publicaciones-y-anuarios/migraci%C3%B3n-internacional/estimaci%C3%B3n-poblaci%C3%B3n-extranjera-en-chile-2018/estimaci%C3%B3n-poblaci%C3%B3n-extranjera-en-chile-2020-s%C3%ADntesis.pdf?sfvrsn=5bdc44de_4
- Klein, O., & Licata, L. (2003). When group representations serve social change: The speeches of Patrice Lumumba during the Congolese decolonization. *British Journal of Social Psychology*, 42, 571-593. <https://doi.org/10.1348/014466603322595284>
- Kleis-Nielsen, R. (2019). *Digital News Report*. Reuters Institute for the Study of Journalism. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/inline-files/DNR_2019_FINAL.pdf
- Kleis-Nielsen, R. (2022). *Digital News Report*. Reuters Institute for the Study of Journalism. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/inline-files/DNR_2019_FINAL.pdf
- Liberona, N. (2015). De las fronteras geopolíticas a las fronteras sociales. La migración boliviana a través de la prensa de Tarapacá (1990-2007). *Estudios Fronterizos*, 16(32), 41-74. <https://doi.org/10.21670/ref.2015.32.a02>
- Maher, K. H., & Elias, J. (2019). Docile, criminal, and upwardly mobile?: Visual news framing of Mexican migrants and the logics of neoliberal multiculturalism. *Latino Studies*, 17(2), 225-256. <https://doi.org/10.1057/s41276-019-00181-3>
- Méndez-Fierros, H., y Reyes-Piñuelas, E. P. (2022). Representaciones mediáticas del inmigrante como amenaza. Movilidad haitiana en México (2016-2020). ODISEA. *Revista de Estudios Migratorios*, 9. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/odisea/article/view/7839>
- Póo, X. (2020). Migración y pandemia: Cuando los medios son un peligro. *El Desconcierto - Prensa digital libre*. <https://www.eldesconcierto.cl/opinion/2020/04/23/migracion-y-pandemia-cuando-los-medios-son-un-peligro.html>
- Ratinaud, P. (2014). *IRaMuTeQ: Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*. <http://www.iramuteq.org>
- Reinert, M. (1983). Une méthode de classification descendante hiérarchique: Application à l'analyse lexicale par contexte. *Les cahiers de l'analyse des données*, VIII, 187-198.
- Stefoni, C., & Brito, S. (2019). Migraciones y migrantes en los medios de prensa en Chile: La delicada relación entre las políticas de control y los procesos de racialización. *Revista de Historia Social y de las Mentalidades*, 23(2), 1-28. <https://doi.org/10.35588/rhsm.v23i2.4099>

- Tymczuk, A. (2022). Bringing the Virus Back Home: Media Representations of Ukrainian Labour Migrants in a Time of Pandemic. *East European Politics and Societies: And Cultures*, 36(3), 913-934. <https://doi.org/10.1177/08883254211018770>
- Van Dijk, T. (2006). Discurso de las élites y racismo institucional. En M. Lario Bastida. (coord.), *Medios de Comunicación e Inmigración* (pp.15-37). Convivir sin racismo. Murcia, España.
- Vincze, H. O., y Balaban, D. C. (2022). Between Conflict and Solidarity: Pandemic Media Coverage of Romanian Intra-EU Labour Migrants. *Media and Communication*, 10(2), 265-275. <https://doi.org/10.17645/mac.v10i2.5014>

Agradecimientos

Esta investigación fue financiada por el Centro de Estudios de Conflicto y Cohesión Social (COES, ANID/FONDAP/15130009) y fue patrocinado por dos proyectos del Fondo Nacional de Ciencia y Tecnología (ANID/FONDECYT/11201175 y ANID/FONDECYT/11180178). No existen conflictos de interés que revelar. La correspondencia relativa a este artículo debe ser dirigida a Carolina Ramírez, Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Juventud, Universidad Católica Silva Henríquez, Santiago, Chile.

- Sobre los autores:

Ana Figueiredo es Doctora en Psicología Social, Universidade de Coimbra. Profesora asociada del Instituto de Ciencias Sociales de la Universidad de O'Higgins (Chile) e investigadora asociada del Centro de Estudios de Conflicto y Cohesión Social (COES, Chile).

Carolina Ramírez es Doctora en Sociología Visual, Goldsmiths College, Universidad de Londres. Investigadora y académica del Centro de Investigaciones en Ciencias Sociales y Juventud (CISJU), Universidad Católica Silva Henríquez (Chile).

Anna Ivanova es Doctora en Lengua y Lingüística Inglesas, Universidad de Sevilla. Profesora asistente del Instituto de Ciencias de la Educación y del Instituto de Ciencias Sociales de la Universidad de O'Higgins (Chile).

Pietro Montagna-Letelier es Doctorando en Antropología, Pontificia Universidad Católica de Chile. MSc Antropología Médica, University College London. Psicólogo, Pontificia Universidad Católica de Chile.

- ¿Cómo citar?

Figueiredo, A., Ramírez, C., Ivanova, A., y Montagna, P. (2023). Representaciones de la migración durante la crisis socio sanitaria: Análisis lexicométrico de medios digitales chilenos. *Comunicación y Medios*, 32(47), 26-37. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.69037>

Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojugadores puesta a prueba en Chile

Radiography of a myth: the social representation of gamers put to test in Chile

Marco Jaramillo

Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
mnjarami@uc.cl
<https://orcid.org/0000-0002-6926-4958>

Magdalena Saldaña

Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile
magdalena.saldana@uc.cl
<https://orcid.org/0000-0002-1218-0091>

Resumen

Los jugadores de videojuegos suelen ser representados en medios de comunicación y en productos culturales como niños u hombres jóvenes con escasa vida social, sin participación en la vida comunitaria, sedentarios y con poco interés por el trabajo o los estudios. Pero, ¿hasta qué punto estas representaciones estereotipadas tienen asidero empírico? Desde la perspectiva teórica de la representación social, y analizando datos de la Encuesta Nacional de Uso de Tiempo realizada en Chile en 2015, este estudio pone a prueba la relación entre el uso de videojuegos y el aparente desinterés en actividades sociales, laborales, comunitarias y recreativas. Los resultados indican que, aunque los hombres jóvenes efectivamente tienen mayor probabilidad de ser videojugadores, no existe relación entre jugar videojuegos y la satisfacción con la vida personal o la participación en actividades laborales, sociales, comunitarias o políticas. Asimismo, los hallazgos sugieren que quienes juegan también practican deportes lo cual derriba múltiples mitos sobre jugadores de videojuegos. Se discute cómo estos resultados desafían la representación social estereotipada indicada por la literatura, y de qué manera estos hallazgos se diferencian de los obtenidos por estudios en el Norte Global.

Palabras clave: Representación social, estereotipos, videojugadores chilenos.

Abstract

Gamers are usually portrayed in the media and in cultural products as young boys or young men with limited social life, no engagement in community activities, sedentary habits, and low interest in work or studies. But, to what extent do these stereotyped representations have empirical support? By relying on data from the National Survey on Time Use conducted in Chile in 2015, and drawing upon the theoretical perspective of social representation, this study tests the relationship between videogame use and the alleged lack of interest in social, work, community, and recreational activities. Findings indicate that, although young men are more likely to be gamers, there is no relationship between playing videogames and being satisfied with one's personal life or participating in work, social, community, or political activities. Likewise, findings suggest that those who play videogames also do sports, which debunks multiple myths about videogame players. We discuss how these results challenge stereotyped representations found in the literature, and how this study's findings differ from those obtained by studies in the Global North.

Keywords: Social representation, stereotypes, Chilean gamers.

1. Introducción

Los videojugadores o *gamers* han sido representados estereotipadamente en los medios de comunicación y en la industria cultural. Según Williams (2012), la imagen que solemos evocar es la de un hombre joven y blanco, encorvado en un sofá en un cuarto oscuro que lo mantiene aislado del mundo mientras machaca botones obsesivamente. No obstante, los estudios y las estadísticas muestran diversidad en la composición de edad, género y pertenencia étnica de las comunidades de jugadores (Williams, 2012).

La cultura y los productos culturales de ficción (series de televisión como *South Park* o *The Big Bang Theory*) muestran a los videojugadores como inadaptados, socialmente incompetentes e impopulares que permanecen largos períodos de tiempo absortos en sus videojuegos (Engelstätter y Ward, 2022; Kowert *et al.*, 2014; Kowert y Oldmeadow, 2012). Ese estilo de vida les haría sufrir problemas de salud como la obesidad por falta de ejercicio físico, cultivar un aspecto descuidado, no relacionarse con otras personas y comportarse de manera extraña (Kowert *et al.*, 2012; Kowert y Oldmeadow, 2012), lo que a su vez causaría un aislamiento de la sociedad y escaso interés por actividades comunitarias (Stokes y Williams, 2018). Entre los atributos positivos es común que se les reconozca habilidades con la tecnología (Morgenroth *et al.*, 2020). No obstante, ¿hasta qué punto estas representaciones mediáticas se condicen con la realidad de los videojugadores? ¿Existe relación entre frecuencia de juego y desafección social y política, y hábitos de vida sedentarios?

El propósito de esta investigación es estimar si las representaciones anteriormente descritas tienen asidero empírico, a partir del análisis de datos recogidos por la Encuesta Nacional del Uso de Tiempo (ENUT) realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas de Chile en 2015. Desde la teoría de la representación social, y a partir de un diseño cuantitativo con análisis de datos secundarios, este trabajo indaga en los factores demográficos que se relacionan significativamente con la frecuencia de juego, como también con la participación de jugadores de videojuegos en aspectos sociales y políticos de la vida en sociedad.

2. Teoría de la Representación Social

Las representaciones sociales son cogniciones colectivas que se originan y circulan a través de los procesos de comunicación social y que orientan a los individuos en sus acciones, interacciones y pensamientos sobre la vida social y material (Höijer, 2011). Estas representaciones no sólo están en la mente de las personas, también se pueden observar en objetos culturales o simbólicos expresados a través de redes de ideas, metáforas e imágenes (Moscovici, 1988). Las representaciones sociales pueden ser observadas en el contenido de los medios, como son el discurso de la prensa, del cine y de los videojuegos. Por eso es una teoría de gran relevancia para los estudios de los medios y el modo en que representan e inciden sobre la sociedad (Höijer, 2011).

Uno de los mecanismos por el que se generan nuevas representaciones sociales es la vinculación de lo nuevo y desconocido con representaciones asentadas en la cultura (Höijer, 2011). Cuando se trata de un grupo social, al identificar, clasificar y asociar a dicho grupo con lo conocido, existe el riesgo de generar estereotipos que definan y evalúen sus atributos y conductas de manera imprecisa (Lippmann, 1997; Pickering, 2001).

Los estereotipos son generalizaciones sobre las características de los miembros de un grupo social en una cultura como resultado de otros tres procesos de generalización: prescriptiva, predictiva y normativa (Hinton, 2020). En la primera, los grupos sociales dominantes hacen generalizaciones sobre los rasgos de una comunidad de personas basados en su ideología. En la segunda, las personas correlacionan esos atributos con el conocimiento que obtienen de los medios y su experiencia personal. La tercera generalización es la cultura que define ciertos roles y demanda ciertos comportamientos de determinados grupos, lo que apoya ciertas ideologías generando un ciclo de estereotipación (Hinton, 2020). La representación social estereotipada de los jugadores de videojuegos se debe entender, entonces, desde la lucha ideológica y las hegemonías que incluyen/excluyen determinadas subjetividades, las representaciones mediáticas y la opinión de los sujetos. Estos tópicos guiarán la revisión de literatura sobre representación estereotipada de los videojugadores.

2.1. Representaciones sociales estereotipadas de los jugadores

La imagen más difundida es que los jugadores de videojuegos son niños, adolescentes o adultos inmaduros. Sobre ellos y su afición a los videojuegos la sociedad suele hacer juicios morales que reflejan los miedos y las esperanzas de las ideologías dominantes de una sociedad y su época. Por ejemplo, en las películas que incluyen temáticas de videojuegos y sus respectivos anuncios publicitarios los jóvenes jugadores son presentados como violentos, adictos o tendientes al delito si su representación es negativa o habilidosos con las tecnologías, si la representación es positiva (Narine y Grimes, 2009). Las representaciones negativas son un conjunto de comportamientos indeseables, mientras que las positivas son capacidades altamente deseables en el mercado del trabajo de la sociedad de la información (Narine y Grimes, 2009). La asociación entre videojuegos y niñez provoca, además, que la representación de jóvenes adultos como jugadores los asocia con comportamientos o actitudes infantiles (Kowert y Oldmeadow, 2012). Dado que la expectativa social de un adulto es que sea productivo y participe de los asuntos públicos, el consumo de experiencias video lúdicas no cabría en dicha expectativa.

Los medios de comunicación informativos también han contribuido a representar de forma estereotipada a los jugadores como infancias y adolescencias en riesgo o beneficiadas por su consumo de videojuegos. En Estados Unidos, por ejemplo, entre la década de 1980 y principios de los 2000, periódicos como *The New York Times* han representado a los usuarios de videojuegos como niños que pueden tener problemas de aprendizaje, adquirir conductas violentas o abandonar la actividad física y sufrir problemas de obesidad (McKernan, 2013; Williams, 2003). Un enfoque similar ha tenido la prensa española, que en su cobertura incluye juicios morales sobre los videojuegos y sus usuarios, centrándose en cómo podrían contribuir a sus aprendizajes o impulsar en ellos conductas violentas (Trenta, 2014). Debido a esta representación, es posible que la sociedad juzgue a los usuarios habituales de juegos como personas con escasa agencia frente a los efectos de los videojuegos, con problemas de salud y una tendencia a comportarse de forma violenta.

Los mismos entornos mediáticos han contribuido a representar a los jugadores como personas de género masculino. En la prensa no es habitual que se muestre la diversidad de géneros ni de edades que disfrutan de los videojuegos (Maclean, 2016). Una posible causa es la presencia anecdótica de las mujeres, en relación a los hombres, en los equipos de prensa especializada de videojuegos (García-Borrego *et al.*, 2022). El sesgo de género se refuerza a través de las figuras que la industria suele potenciar, en su mayoría hombres, como los jugadores profesionales de deportes electrónicos, los analistas de videojuegos o los *influencers* (Paaßen *et al.*, 2017). En la publicidad de algunas consolas de videojuegos se suele presentar a jugadores más diversos en cuanto a edad y género, aunque aún predomina la representación del hombre blanco (Chess *et al.*, 2017).

La representación estereotipada del jugador de videojuegos que circula en la cultura se vincula con lo masculino y es conflictivo con lo femenino (Morgenroth *et al.*, 2020; Paaßen *et al.*, 2017). Para los hombres, jugar videojuegos resulta coherente con la construcción de su masculinidad, mientras que las mujeres entran en conflicto con la noción de feminidad hegemónica (Paaßen *et al.*, 2017). Por eso, las mujeres *gamers* suelen ser juzgadas como menos femeninas frente a mujeres que no juegan, quienes, además, son percibidas igual de incompetentes socialmente que los hombres, aunque con menos destrezas para jugar que sus pares masculinos (Yao *et al.*, 2022).

La importancia que tienen las representaciones estereotipadas de los videojuegos y sus usuarios en los medios es que influyen en la percepción y la actitud que la sociedad tiene hacia ellos (Kümpel y Haas, 2016). Tanto los jugadores como los no jugadores construyen una imagen sobre los videojugadores, sus atributos psicológicos y sociales, y sus formas de generar comunidades a partir de estos estereotipos (Stone, 2021), aun cuando los estereotipos generan un mayor grado de influencia sobre aquellos que no son jugadores de videojuegos, que tienden a una mirada más pesimista y negativa (Kümpel y Haas, 2016; Stone, 2021).

La estereotipación es negativa porque puede incidir sobre el autoconcepto que tienen los miembros del grupo estigmatizado o del concepto que tienen sobre su grupo (Shapiro y Neuberg, 2007). Los su-

jetos estereotipados pueden ocupar esas representaciones negativas como formas de interpretar su propio comportamiento, cuestión que podría incidir en un peor desempeño o una falta de motivación para realizar determinadas tareas (Spencer *et al.*, 2016). Por ejemplo, si los videojugadores piensan que son solitarios y sedentarios, podrían sentirse inhibidos de participar en actividades comunitarias o de practicar algún deporte. Por otro lado, la noción estereotipada sobre el género de la comunidad de jugadores ha contribuido a perpetuar la marginalización, estimular la violencia sexista y la desigualdad en la distribución de las oportunidades de desarrollo profesional de las mujeres en distintos espacios vinculados a los videojuegos (García-Borrego *et al.*, 2022; Mortensen, 2018; Paaßen *et al.*, 2017; Robinson, 2022).

2.2. La representación estereotipada puesta a prueba

La literatura advierte que varios de los estereotipos sobre videojugadores provienen de los años en que el videojuego aún era un medio que se consumía en un nicho, con diversos estudios respaldando dichas características (McClure y Mears, 1984). En la actualidad, el consumo de videojuegos es más masivo y transversal en la sociedad, por lo que sus características deberían comenzar a parecerse a las que tiene la población en general (Engelstätter y Ward, 2022). Sin embargo, esta hipótesis no ha sido contrastada en países del Sur Global con alta penetración de tecnologías digitales, como es el caso de Chile.

De acuerdo a datos de Estados Unidos, un 66% de los habitantes juega videojuegos al menos una vez a la semana, un 48% se identifica como mujer y un 52% como hombre, la edad promedio de los videojugadores es 33 años y el 76% de la población que juega es mayor de edad (Entertainment Software Association, 2022). Europa presenta cifras similares (Interactive Software Federation of Europe, 2022). Estos datos reflejan que, al considerar a la población completa de jugadores, habría gran diversidad en cuanto a género y edad. Sin embargo, estudios como los de Williams *et al.* (2008) en el videojuego EverQuest arrojan una predominancia de hombres jóvenes, quienes juegan mientras realizan sus estudios universitarios (Griffiths *et al.*, 2003; Williams *et al.*, 2008). En otras palabras,

es posible que el escenario general muestre más diversidad de género y etaria, pero es importante tener en consideración que cada comunidad de videojuegos se puede comportar y componer de formas diferentes.

La literatura también ha discutido la representación de los videojugadores como sujetos aislados, sin habilidades sociales ni interés por participar de la vida cívica. Los estudios empíricos no son del todo concluyentes ni unánimes. Williams (2006) y Kort-Butler (2021) reconocen que los usuarios de videojuegos no están del todo aislados y que podrían generar nuevas redes de contacto, aunque en menor medida que los no jugadores. Schiano *et al.* (2014) y Buyukozturk y Shay (2022) concluyen que los jugadores tienen una vida social activa pues conocen a nuevas personas mientras juegan y, además, refuerzan sus conexiones fuera del juego al invitar a sus familias, amigos, parejas y compañeros de trabajo a jugar con ellos.

Respecto a su participación en la vida cívica, Stokes y Williams (2018) sugieren que los jugadores se involucrarían de la misma forma que los no jugadores en actividades de voluntariado, estarían informados de la contingencia y tendrían una disposición a la protesta pacífica. El comportamiento altruista, en tanto, no se vería comprometido en videojugadores que juegan videojuegos violentos (Pérez-Sánchez *et al.*, 2020).

En cuanto a la pereza, la falta de ejercicio, el sobrepeso y las habilidades para socializar no habría diferencias significativas entre jugadores de juegos en línea, jugadores de juegos presenciales y no jugadores (Kowert *et al.*, 2014). Sin embargo, Kowert *et al.* (2014) sugieren que la representación estereotipada tiene un sustento empírico parcial, ya que sólo aplicaría a un grupo muy reducido de jugadores hardcore o que tienen un consumo problemático por las horas que le dedican diariamente. Ballard *et al.* (2009) afirman que el tiempo en pantalla jugando videojuegos está relacionado con más masa corporal y menos actividad física, de modo que los videojugadores más intensos tendrían problemas de salud. Otros creen que la correlación entre jugar videojuegos que no requieren actividad física y la masa corporal es muy débil y que el efecto se intensifica con la edad y está mediado por la actividad física realizada (Marker *et al.*, 2022). Por el contrario, también hay investigacio-

nes que respaldan que jugar juegos deportivos podría estimular la práctica de un deporte (Adachi y Willoughby, 2016) o usar videojuegos activos ayudaría a mejorar la salud física (Williams y Ayres, 2020). Incluso entre los jugadores profesionales o más dedicados, éstos tendrían actividad física de moderada a alta (Giakoni-Ramírez *et al.*, 2022).

Los estudios que han puesto a prueba estos estereotipos se han hecho considerando la población de Estados Unidos y de otros países del Norte Global. Sin embargo, es presumible que las características sociodemográficas y psicográficas de los videojugadores latinoamericanos puedan diferir debido a las diferencias en sus comportamientos de consumo (Newzoo, 2022) y en el modo en que los videojuegos se han relacionado con sus culturas (Penix-Tadsen, 2016) pues históricamente han sido más consumidores que productores de videojuegos (Penix-Tadsen, 2019). En Chile se han hecho algunos estudios para conocer las características sociodemográficas de los jugadores en el país, principalmente por consultoras y entidades del sector empresarial ligado a la publicidad y las comunicaciones, pero no permiten caracterizar adecuadamente a la población de jugadores en el país.

De acuerdo al informe de GFK (2020), un 18% de la población declara jugar videojuegos en su tiempo libre, del cual un 27% son mujeres y un 73%, hombres, pertenecen a todas las clases sociales y se concentran principalmente en la generación Z (46%) y en los *Millennials* (16%). Según la encuesta de la Asociación de Agencia de Medios (2020), los videojugadores en Santiago de Chile se reportan como jugadores ocasionales (45%), prefieren jugar solos (83%) y un 63% reporta que, además de jugar, le gusta hacer deporte. A través de un panel *online* con encuestas autoaplicadas, el informe de Jelly y Nexoplay (2022) señala que un 80% juega entre 1 y 4 horas, y un 52,6% prefiere jugar solo. Mientras que un 47,4% prefiere jugar con otros y un 42,2%, con sus amigos.

Los resultados de las últimas dos encuestas presentan dificultades para derribar los mitos del estereotipo de los jugadores, pues sus métodos de muestreo impiden hacer inferencias del total de la población. Incluso podrían contribuir a crear nuevas representaciones estereotipadas que sobreestiman, por ejemplo, la cantidad de horas de juego.

A fin de llenar en parte estos vacíos en la literatura, este estudio trabaja con datos con representatividad nacional levantados por la Encuesta Nacional del Uso de Tiempo (ENUT) realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas de Chile en 2015. Esta encuesta permite conocer los vínculos sociales, los hábitos, la participación en la vida comunitaria y las actividades deportivas que reportan las personas que también juegan videojuegos. De esta forma se podrán contrastar las características y las prácticas de los *gamers* en Chile con las representaciones sociales estereotipadas de los atributos de los videojugadores, descritas en la revisión de literatura, y que se expresan en la pregunta y las hipótesis del estudio.

2.3. Pregunta de investigación e hipótesis

Para poner a prueba la idea de que los videojugadores son en su mayoría hombres, niños y adolescentes, planteamos la siguiente pregunta: ¿Qué factores demográficos aumentan la probabilidad de ser jugador en Chile?

Para testear la creencia de que los videojugadores son incompetentes socialmente, aislados, con dificultades para establecer relaciones sociales y sin interés por la vida pública, planteamos las siguientes hipótesis: H1. Existe relación entre ser jugador y tener menor satisfacción con la vida personal; H2. Existe relación entre ser jugador y pasar poco tiempo con la familia y las amistades; H3. Existe relación entre ser jugador y tener menor participación en actividades de la vida comunitaria.

La representación de videojugadores como personas perezosas, que no hacen ejercicio y que podrían desarrollar problemas laborales y de salud, se pondrá a prueba a partir de las hipótesis: H4. Existe relación entre ser jugador y realizar menos actividad deportiva. H5. Existe relación entre ser jugador y trabajar una menor cantidad de horas laborales.

3. Metodología

Esta investigación utiliza un diseño cuantitativo con datos secundarios recogidos por la Encuesta Nacional del Uso de Tiempo (ENUT) realizada por el

Instituto Nacional de Estadísticas de Chile en 2015. ENUT tiene por objetivo recopilar información sobre el uso del tiempo de la población de 12 años y más, respecto a actividades de trabajo realizadas en el mercado, el trabajo no remunerado y las actividades personales. La encuesta tiene alcance nacional urbano y representa a las principales comunas que acumulan el 85% de la población total nacional (118 comunas). Fue aplicada a través de encuestas cara a cara entre el 21 de septiembre y el 13 de diciembre de 2015. Las etapas del muestreo están detalladas en el documento metodológico de la encuesta (ENUT, 2015). Para el caso de este estudio, la muestra corresponde a los casos que fueron incluidos en el análisis, alcanzando un número de 3.773 casos.

3.1. Variables independientes

La variable **satisfacción con la vida personal** se construyó a partir de la creación de un índice con 10 preguntas que indagaban sobre satisfacción con diversos aspectos de la vida personal, como son el tiempo que la persona le dedica a sí misma, a su pareja, a sus hijos/as, a sus padres, a sus amistades, a sus pasatiempos, y al descanso. También se consultó por la cantidad y calidad del tiempo libre, y el equilibrio entre trabajo y vida familiar, en una escala tipo Likert desde 1=totalmente insatisfecho/a, a 5= totalmente satisfecho/a (10 ítems, $\alpha=.88$; $M=3,1$; $DE=.77$).

Horas laborales. Esta variable se midió a partir de la pregunta ¿cuántas horas a la semana trabaja? (escala de razón; $M=42$; $DE=18,3$).

Horas de conversación. Esta variable se midió con las preguntas ¿por cuánto tiempo conversó con amigos o familiares durante la semana? y ¿por cuánto tiempo conversó con amigos o familiares durante el fin de semana? A partir de ambas preguntas se construyeron dos variables: *horas de conversación en la semana* (escala de razón; $M=2,5$; $DE=2,3$) y *horas de conversación en el fin de semana* (escala de razón; $M=4,1$; $DE=3,1$).

Vida comunitaria. Esta variable se midió a partir de la creación de un índice aditivo con preguntas sobre actividades sociales y políticas, a saber: durante la semana, ¿participó en sindicatos, partidos políticos, etc.?; ¿trabajó como voluntario en alguna

institución sin fines de lucro?, ¿participó en eventos solidarios o actividades de juntas de vecinos?, todas respondidas como 1=sí y 0=no. Estas tres preguntas se usaron para construir el índice aditivo *Vida comunitaria en la semana* con una escala de 0 a 3 donde 0=no participó en ninguna actividad y 3=participó en todas las actividades ($M=0,03$; $DE=0,19$). También se usaron las preguntas: durante el fin de semana, ¿participó en sindicatos, partidos políticos, etc.?; ¿trabajó como voluntario en alguna institución sin fines de lucro?, ¿participó en eventos solidarios o actividades de juntas de vecinos?, todas respondidas como 1=sí y 0=no. Estas tres preguntas se usaron para construir el índice aditivo *Vida comunitaria en el fin de semana* con una escala de 0 a 3 donde 0=no participó en ninguna actividad y 3=participó en todas las actividades ($M=0,02$; $DE=0,16$).

Actividad deportiva. Esta variable se midió con dos preguntas: durante la semana, ¿practicó algún deporte o ejercicio físico? y durante el fin de semana, ¿practicó algún deporte o ejercicio físico?, ambas respondidas como 1=sí y 0=no. La primera pregunta se usó para la variable *Deporte en la semana* ($Sí=14,2\%$) y la segunda pregunta se usó para la variable *Deporte en el fin de semana* ($Sí=12,3\%$).

3.2 Variables de control

Género. Los encuestados respondieron a esta pregunta marcando 1=hombre y 0=mujer (hombre=47,5%).

Edad. Esta variable se midió en cuatro tramos de edad: 1=de 12 a 24 años (25%); 2=de 25 a 45 años (33%); 3=de 46 a 65 años (29%); 4=66 años o más (13%) ($M=2,3$; $DE=0,98$; mediana=2).

Educación. Los encuestados indicaron su nivel educacional en una escala ordinal desde 0=sin educación formal hasta 12=postgrado completo ($M=4,2$; $DE=3,2$; mediana=4).

Ingresos. Esta variable se midió preguntando a los encuestados por sus ingresos mensuales. Las respuestas estuvieron en un rango de 0 a 16 millones de pesos chilenos mensuales ($M=\$455.799$; $DE=\$567.891$).

3.3 Variable dependiente

Jugador o no. Se consultó a los encuestados si jugaron videojuegos en la semana o durante el fin de semana, con las opciones de 1=sí y 0=no. Con estas preguntas se construyeron las variables *Jugador de semana* (sí=10,6%) y *Jugador de fin de semana* (sí=12,2%).

Se calcularon dos modelos de regresión logística binaria para responder las hipótesis y preguntas de investigación planteadas por este estudio. El primer modelo explica la relación entre las variables independientes y la probabilidad de ser jugador de semana, mientras que el segundo modelo explica la relación entre las variables independientes y la probabilidad de ser jugador de fin de semana. Los datos fueron analizados con el software SPSS.

4. Resultados

En base a estudios anteriores y a representaciones sociales que son comunes en los medios de comunicación, este estudio testea la relación entre ser jugador de videojuegos y tener menor satisfacción con la vida personal (H1), pasar poco tiempo con la familia y las amistades (H2), tener una menor participación en actividades de la vida comunitaria (H3), realizar menos actividad física (H4) y trabajar una menor cantidad de horas (H5), en comparación a personas que no son usuarios de videojuegos. También se incluye una pregunta de investigación para indagar la relación entre las características demográficas de los encuestados y la probabilidad de ser jugador.

Los resultados que se presentan en la **Tabla 1** indican que las variables que explican la probabili-

Tabla 1. Modelos de regresión logística binomial para explicar uso de videojuegos en la semana y en el fin de semana

Jugador de semana	Exp(B)	95% C.I.		Jugador de fin de semana	Exp(B)	95% C.I.	
		Inferior	Superior			Inferior	Superior
Género	1,75***	1,30	2,35	Género	1,86***	1,45	2,40
Edad	0,45***	0,35	0,57	Edad	0,61***	0,50	0,74
Educación	1,08**	1,02	1,14	Educación	1,07**	1,03	1,12
Ingresos	1,00	1,00	1,00	Ingresos	1,00	1,00	1,00
Satisfacción con la vida personal	1,12	0,94	1,34	Satisfacción con la vida personal	1,10	0,95	1,27
Horas laborales	1,00		1,01	Horas laborales	1,00	0,99	1,01
Horas de conversación - semana	1,05	0,99	1,11	Horas de conversación - fin de semana	1,01	0,98	1,05
Vida comunitaria - semana	0,62	0,99	1,35	vida comunitaria - fin de semana	0,76	0,36	1,64
Deporte - semana	1,59**	0,28	2,23	Deporte - fin de semana	1,61***	1,21	2,13
Constante	0,14***	1,13		Constante	0,11***		
R-cuadrado de Nagelkerke	0,06			R-cuadrado de Nagelkerke	0,05		
Chi-cuadrado	84,2***			Chi-cuadrado	80,7***		
Gl	9			Gl	9		
Notas N= 3.433 para explicar al jugador de semana, y N= 3.773 para explicar al jugador de fin de semana. * p < .05, ** p < .01, *** p < .001.							

dad de ser jugador de semana también explican la probabilidad de ser jugador de fin de semana. En términos demográficos, ser hombre y tener mayor educación aumenta las probabilidades de ser jugador, mientras que, a mayor edad, menor posibilidad de ser jugador. Los ingresos no tienen efecto significativo en la probabilidad de ser jugador.

Respecto a las hipótesis planteadas en este estudio, los resultados señalan que la satisfacción con la vida personal no aumenta ni disminuye las probabilidades de jugar videojuegos, como tampoco hay relación entre ser jugador y la cantidad de horas de trabajo, el tiempo dedicado a conversar con los amigos y la familia, y la participación en actividades comunitarias. En consecuencia, los hallazgos no apoyan las hipótesis H1, H2, H3 y H5. Por otro lado, los resultados señalan que quienes realizan actividad física tienen más probabilidades de jugar videojuegos que quienes no realizan alguna actividad deportiva, lo cual es lo contrario a lo hipotetizado en este estudio. Por ende, H4 tampoco se sostiene.

5. Discusión

La investigación confirma que algunos de los atributos de la representación social de los videojugadores tienen sustento empírico en la sociedad chilena. En términos sociodemográficos, es más probable ser jugador de videojuegos en Chile si la persona es niño, adolescente o adulto joven de género masculino.

Las mujeres, en cambio, tienen menos probabilidad de ser jugadoras y esto es respaldado por la literatura. Jugar videojuegos es una práctica asociada con la construcción identitaria masculina y en conflicto con la feminidad hegemónica (Morgenroth *et al.*, 2020; Paaßen *et al.*, 2017). Debido a esto, las mujeres participarían menos de las comunidades de jugadores (Robinson, 2022), lo que reforzaría la generalización predictiva de las personas cuya representación social es que sólo los hombres juegan videojuegos (Hinton, 2020). Como consecuencia, ellas tendrían más dificultad para jugar en espacios públicos y privados o para desempeñarse en áreas profesionales vinculadas a los videojuegos en Chile.

El resultado no implica que no existan jugadoras o que no participen de las comunidades *gamer*, sino que su presencia es una acción contrahegemónica que tensiona la representación social del género de los videojugadores. Al comparar los datos de las personas que se identifican como mujeres y que juegan en Chile —un 27% (GFK, 2020), en contraste con el 48% de Estados Unidos y de Europa (Entertainment Software Association, 2022; Interactive Software Federation of Europe, 2022)—, se puede afirmar que la representación social estereotipada tiene más efecto sobre las mujeres en la sociedad chilena que en el Norte Global.

El estudio también confirma la representación social de que niños, adolescentes y jóvenes tienen mayores probabilidades de ser videojugadores que la población adulta o tercera edad en Chile. Esta tendencia es consistente con los datos entregados por GFK (2020) que ubican a la mayoría de los jugadores en la Generación Z (46%) y en los Millennials (16%). La hipótesis del consumo transversal y masivo de Engelstätter y Ward (2022) no aplica del todo al caso chileno.

Un hallazgo interesante es que los ingresos no tienen un efecto significativo en la probabilidad de jugar. Los videojugadores pertenecen a todas las clases sociales, lo que también está respaldado por la distribución que tiene en Chile según GFK (2020). Los índices de pobreza, la desigualdad en los países de América Latina y el alto costo de los videojuegos y consolas podría llevar a inferir erróneamente que los sectores con menos recursos quedarían marginados de su consumo. Sin embargo, la piratería, el mercado de segunda mano y el juego en espacios públicos en países del Sur Global han democratizado históricamente el acceso a los videojuegos incluso entre la población con menos recursos económicos (Acevedo-Merlano y Ortiz, 2021; Penix-Tadsen, 2019).

Los datos indican que en Chile, a mayor nivel educativo, hay más probabilidad de ser videojugador. La literatura indica que los estudiantes universitarios suelen jugar videojuegos con más frecuencia que otros grupos como los niños y adolescentes (Griffiths *et al.*, 2003; Williams *et al.*, 2008). Probablemente se debe a que los jóvenes universitarios cuentan con el tiempo de ocio y la flexibilidad horaria para poder consumir videojuegos. Al mismo tiempo, suelen organizarse en comunidades para

disfrutar junto a sus pares de distintos juegos. Estas oportunidades podrían estar fuera del alcance de las personas que no ingresan a la educación superior, aunque esta afirmación requeriría otro estudio para confirmar.

Por otro lado, la representación social estereotipada de los videojugadores como personas aisladas, con pocos vínculos sociales, solitarios, ensimismados en sus videojuegos, perezosos y sin participación en la vida comunitaria no tiene sustento empírico en los datos. Los jugadores se relacionan con sus amigos y familias, disfrutan de otros pasatiempos, trabajan y tienen los mismos niveles de satisfacción personal con su vida social y familiar que las personas que no juegan. El caso chileno es consistente con lo señalado por Kowert *et al.* (2014), cuyos hallazgos indican que no habría diferencias significativas entre las personas que juegan y no juegan respecto a su capacidad para socializar o trabajar.

Otro atributo de la representación social estereotipada que no se sustenta es que no participan de la vida comunitaria y cívica. Los jugadores en Chile participan de actividades sociales, cívicas, solidarias y políticas de la misma forma que lo hace la población que no juega videojuegos. Este hallazgo es consistente con lo encontrado por Stokes y Williams (2018), que señalan que los videojugadores tienen la misma probabilidad de informarse, participar en acciones de voluntariado y protestar como cualquier otro ciudadano. Jugar videojuegos no aísla a las personas de las problemáticas comunitarias, ni los inhibe de realizar acciones como voluntariado. Se confirma que pueden manifestar comportamientos altruistas, incluso si juegan videojuegos violentos al igual que cualquier otro ciudadano que no juega (Pérez-Sánchez *et al.*, 2020).

Finalmente, la representación social que atribuye a los videojugadores una vida sedentaria y sin actividad física no está sustentada por los datos. Nuestros hallazgos indican que la tendencia es contraria al estereotipo. Las personas en Chile que realizan actividad física tienen más probabilidades de jugar videojuegos que la población que no realiza ninguna actividad deportiva. El caso chileno es distinto al estadounidense, donde los jugadores tienen la misma probabilidad de participar en actividades físicas y deportivas que los no jugadores (Entertainment Software Association, 2022).

En la literatura no hay explicación específica para esta relación, pero es probable que influyan fenómenos como la popularidad de los juegos deportivos (Adachi y Willoughby, 2016) en Chile o el hecho de que los jugadores profesionales de deportes electrónicos realicen actividad física (Giakoni-Ramírez *et al.*, 2022) y puedan servir de ejemplo para otras personas. Las características comunes entre los videojuegos y los deportes tradicionales como la competencia, la colaboración, el entrenamiento o el entretenimiento también podrían servir para comprender por qué las personas que disfrutan del ejercicio disfrutan igualmente con los juegos. Futuras investigaciones podrían analizar esta posibilidad.

6. Conclusiones

La investigación puso a prueba la representación social estereotipada de los videojugadores que circula en los medios de comunicación y los productos culturales. Los resultados confirman algunas características demográficas del estereotipo. En Chile hay más probabilidad de que los jugadores sean hombres jóvenes y la probabilidad aumenta según aumenta el nivel educacional.

Por otra parte, los datos no respaldan características como ser personas aisladas, sin vínculos sociales, con escasa satisfacción personal, sin relación con sus familias y amigos, perezosos y sin interés por la vida comunitaria. Finalmente, el análisis muestra que, contrario a la imagen estereotipada de videojugadores sedentarios, hacer actividad física aumenta las probabilidades de jugar videojuegos.

El estudio contribuye a desmitificar algunos aspectos de la representación social estereotipada de los videojugadores en un país latinoamericano. Permite, también, tener una visión más precisa de las características demográficas y de las conductas de un grupo de la población que adquiere más relevancia en la sociedad debido al auge del consumo de los videojuegos en la contemporaneidad. Al mismo tiempo, fortalece el campo de los *game studies* regionales en América Latina, al estudiar específicamente el comportamiento de los jugadores en un país del Sur Global que tienen una trayectoria histórico-social y cultural diferente a las

naciones productoras de videojuegos (Penix-Tadsen, 2016, 2019). Esta perspectiva postcolonial es importante porque, tal como se muestra en la discusión, algunos de los hallazgos son consistentes con lo encontrado por estudios en el Norte Global y otros, no.

Este estudio presenta algunas limitaciones: la más importante es el año de la recolección de datos (2015). ENUT es una encuesta quinquenal que debía ser realizada nuevamente en 2020, pero la pandemia del COVID-19 impidió la realización de ésta y de otras muchas encuestas realizadas de manera

presencial. Sin embargo, esta encuesta cuenta con múltiples fortalezas, como son su representatividad nacional y la ausencia de datos más actuales disponibles a la fecha. Una segunda limitación de este estudio es la comparación entre jugadores y no jugadores, sin ahondar en los factores que inciden en las horas de juego y la emergencia de jugadores *hardcore*. Futuras investigaciones podrían construir sobre la base de este estudio para observar posibles diferencias entre distintos tipos de jugadores. Además, otros estudios podrían contextualizar mejor los resultados con entrevistas a videojugadores chilenos.

Referencias

- Acevedo-Merlano, Á., y Ortiz, Z. (2021). Videojuegos y subjetividades: Una reflexión desde Hispanoamérica. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 440–448.
- Adachi, P. J. C., y Willoughby, T. (2016). Does Playing Sports Video Games Predict Increased Involvement in Real-Life Sports Over Several Years Among Older Adolescents and Emerging Adults? *Journal of Youth and Adolescence*, 45(2), 391–401. <https://doi.org/10.1007/s10964-015-0312-2>
- Asociación de agencia de medios. (2020). *Estudio gamers. Comportamiento de los jugadores en Chile*. <https://www.anda.cl/estudios/estudio-gamers-comportamiento-de-los-jugadores-en-chile/>
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., y Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10(3), 161–167. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2009.05.001>
- Buyukozturk, B., y Shay, H. (2022). Social Play? The Critical Role of Social Interaction in Geeky Games. *Leisure Sciences*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/01490400.2022.2036274>
- Chess, S., Evans, N. J., y Baines, J. J. (2017). What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity. *Television y New Media*, 18(1), 37–57. <https://doi.org/10.1177/1527476416643765>
- Engelstätter, B., y Ward, M. R. (2022). Video games become more mainstream. *Entertainment Computing*, 42, 100494. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100494>
- Entertainment Software Association. (2022). *Essential facts about the video game industry*. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- ENUT. (2015). *Documento Metodológico ENUT*. INE. https://www.ine.cl/docs/default-source/uso-del-tiempo-tiempo-libre/metodologias/enut-2015/documento-metodol%C3%B3gico-enut-2015.pdf?sfvrsn=a696a40c_5
- García-Borrego, M., Montes-Rodríguez, I., y Ruiz-Aguiar, A. (2022). Presencia y rol de la mujer en el periodismo de videojuegos: Un análisis de las redacciones y la crítica cultural de los medios especializados españoles. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 114–136. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1771>

- GfK. (2020). *Gamers en Chile*. https://www.anda.cl/wp-content/uploads/2020/08/GfK_20200828_Gamers-Chilenos.pdf
- Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., y Duclos-Bastías, D. (2022). Professional Esports Players: Motivation and Physical Activity Levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4), 2256. <https://doi.org/10.3390/ijerph19042256>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., y Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/10.1089/109493103321167992>
- Hinton, P. R. (2020). *Stereotypes and the Construction of the Social World* (1a ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315205533>
- Höijer, B. (2011). Social Representations Theory: A New Theory for Media Research. *Nordicom Review*, 32(2), 3–16. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0109>
- Interactive Software Federation of Europe. (2022). *Key facts from 2021*. <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts-from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf>
- Jelly, y Nexoplay. (2022). *Es hora de jugar*. https://www.jelly.cl/wp-content/uploads/2022/02/Es-hora-de-jugar_Nexoplay-y-Jelly.pdf
- Kort Butler, L. A. (2021). Gamers on Gaming: A Research Note Comparing Behaviors and Beliefs of Gamers, Video Game Players, and Non Players. *Sociological Inquiry*, 91(4), 962–982. <https://doi.org/10.1111/soin.12363>
- Kowert, R., Festl, R., y Quandt, T. (2014). Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141–146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
- Kowert, R., Griffiths, M. D., y Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471–479. <https://doi.org/10.1177/0270467612469078>
- Kowert, R., y Oldmeadow, J. (2012). The stereotype of online gamers: New characterization or recycled prototype? *Nordic DiGRA: Games in Culture and Society conference proceedings*. Tampere, Finlandia: DiGRA.
- Kümpel, A. S., y Haas, A. (2016). Framing gaming: The effects of media frames on perceptions of game(r)s. *Games and Culture*, 11(7–8), 720–744. <https://doi.org/10.1177/1555412015578264>
- Lippmann, W. (1997). *Public opinion*. Free Press Paperbacks.
- Maclean, E. (2016). Girls, guys and games: How news media perpetuate stereotypes of male and female gamers. *Press Start*, 3(1), 17–45.
- Marker, C., Gnambs, T., y Appel, M. (2022). Exploring the myth of the chubby gamer: A meta-analysis on sedentary video gaming and body mass. *Social Science & Medicine*, 301, 112325. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.05.030>
- McClure, R. F., y Mears, F. G. (1984). Video Game Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271–276. <https://doi.org/10.2466/pr0.1984.55.1.271>
- McKernan, B. (2013). The Morality of Play: Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010. *Games and Culture*, 8(5), 307–329. <https://doi.org/10.1177/1555412013493133>

- Morgenroth, T., Stratemeyer, M., y Paaßen, B. (2020). The gendered nature and malleability of gamer stereotypes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(8), 557–561. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0577>
- Mortensen, T. (2018). Anger, fear and games: The long event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787–806.
- Moscovici, S. (1988). Notes towards a description of Social Representations. *European Journal of Social Psychology*, 18(3), 211–250. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420180303>
- Narine, N., y Grimes, S. M. (2009). The Turbulent Rise of the “Child Gamer”: Public Fears and Corporate Promises in Cinematic and Promotional Depictions of Children’s Digital Play. *Communication, Culture y Critique*, 2(3), 319–338. <https://doi.org/10.1111/j.1753-9137.2009.01040.x>
- Newzoo. (2022). *Newzoo global games markert report 2022*.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., y Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code: Video game and Latin America*. MIT Press.
- Penix-Tadsen, P. (2019). Introduction. Videogames and the global south. En P. Penix-Tadsen (Ed.), *Video games and the global south*. Carnegie Mellon University ETC Press.
- Pérez-Sánchez, R., Giusti-Mora, G., y Soto-Chavarría, K. (2020). Aspectos sociocognitivos asociados al uso de videojuegos colaborativos y violentos. *Palabra Clave*, 23(2), 1–23. <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.4>
- Pickering, M. (2001). *Stereotyping: The politics of representation*. Palgrave.
- Robinson, J. A. (2022). “I Ain’t No Girl”: Exploring Gender Stereotypes in the Video Game Community. *Western Journal of Communication*, 1–22. <https://doi.org/10.1080/10570314.2022.2130004>
- Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., y Yee, N. (2014). The “lonely gamer” revisited. *Entertainment Computing*, 5(1), 65–70. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2013.08.002>
- Shapiro, J. R., y Neuberg, S. L. (2007). From Stereotype Threat to Stereotype Threats: Implications of a Multi-Threat Framework for Causes, Moderators, Mediators, Consequences, and Interventions. *Personality and Social Psychology Review*, 11(2), 107–130. <https://doi.org/10.1177/1088868306294790>
- Spencer, S. J., Logel, C., y Davies, P. G. (2016). Stereotype Threat. *Annual Review of Psychology*, 67(1), 415–437. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-073115-103235>
- Stokes, B., y Williams, D. (2018). Gamers who protest: Small-group play and social resources for civic action. *Games and Culture*, 13(4), 327–348. <https://doi.org/10.1177/1555412015615770>
- Stone, J. A. (2021). Uncovering the Meaning: Exploring Semantic Differences in US Perceptions of “Gamer” and Game Players. *Games and Culture*, 16(7), 907–931. <https://doi.org/10.1177/15554120211005234>
- Trenta, M. (2014). La representación de la industria del videojuego en la prensa digital española y sus encuadres noticiosos. *Revista Mediterránea de comunicación*, 27–42. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2014.5.1.13>
- Williams, D. (2003). The Video Game Lightning Rod. *Information, Communication y Society*, 6(4), 523–550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>

- Williams, D. (2006). Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem5004_5
- Williams, D. (2012). A brief social history of game play competing masculinities in modern Japan. En *Playing video games* (pp. 229–247). Routledge.
- Williams, D., Yee, N., y Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993–1018. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>
- Williams, W. M., y Ayres, C. G. (2020). Can Active Video Games Improve Physical Activity in Adolescents? A Review of RCT. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 669. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020669>
- Yao, S. X., Ellithorpe, M. E., Ewoldsen, D. R., y Boster, F. J. (2022). Development and validation of the Female Gamer Stereotypes Scale. *Psychology of Popular Media*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000430>.

- Sobre los autores:

Marco Jaramillo es Doctor (c) en Ciencias de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Magíster en Comunicación Social con mención en Comunicación y Educación y Licenciado en Historia (PUC). Es tesista en Núcleo Milenio NUDOS (CD2022_46).

Magdalena Saldaña es Doctora en Periodismo por la Universidad de Texas en Austin. Es profesora asociada en la Pontificia Universidad Católica de Chile, investigadora del Instituto Milenio Fundamentos de los Datos (ICN17_002) y Directora Alterna del Núcleo Milenio MEPOP (NCS2021_063).

- ¿Cómo citar?

Jaramillo, M., y Saldaña, M. (2023). Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojugadores puesta a prueba en Chile. *Comunicación y Medios*, 32(47), 38-50. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.69107>

Imaginario social del metaverso en los titulares de medios digitales peruanos

Social imaginary of the metaverse in the headlines of Peruvian digital media

Francisco Paredes-León

Universidad Privada del Norte, Trujillo, Perú

francisco.paredes@upn.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0003-3063-1404>

Resumen

Este artículo explora cómo siete medios de comunicación *online* de Perú, a través de sus titulares en Internet, construyen y difunden imaginarios sociales sobre el concepto de metaverso. Se empleó un método cualitativo para analizar 69 titulares de las plataformas digitales de RPP, La República, Perú 21, Gestión, Caretas, El Comercio y la Agencia Andina entre octubre de 2021 hasta julio de 2022. Se utilizó, además, un análisis de contenido bajo el marco del Modelo Operativo para la Observación de los Imaginarios Sociales. Entre los principales hallazgos se cuentan que el metaverso es un elemento subrepresentado en medios digitales, destinado usualmente a la sección de tecnología como un elemento técnico y no por el impacto social que representa. La base del resultado son cuatro dimensiones de contenidos que surgen del análisis semántico, considerando desde las oportunidades de emprendimiento hasta la incertidumbre que genera el cambio y los riesgos que conlleva para la sociedad. Los códigos "Transformador" e "Inevitable" emergen como factores claves en este imaginario. Finalmente, los medios digitales presentan un rol promotor del imaginario a través de sus titulares *online*, además de ser relevantes en la formación de conceptos sobre virtualización.

Palabras clave: Medios digitales, metaverso, imaginario social, titulares online, virtualización.

Abstract

This article explores social imaginaries about the metaverse by analyzing headlines from seven Peruvian digital news outlets. We conducted a qualitative analysis on a corpus of 69 headlines published by the digital sites of RPP, La República, Perú 21, Gestión, Caretas, El Comercio, and Agencia Andina from October 2021 to July 2022. We also conducted a content analysis under the framework of the Operational Model for the Observation of Social Imaginaries. Among the main findings is that the metaverse is an element underrepresented in digital news outlets, usually confined to the technology beat as a technical issue and regardless of the social impact it embodies. Four dimensions of content emerge from the semantic analysis, considering a wide range from the opportunities for entrepreneurship to the uncertainty generated by changes and the risks it entails for society. Digital news outlets play a role in promoting the imaginary through their headlines, in addition to being relevant in coining concepts about virtualization. The codes "Transformer" and "Inevitable" also emerge as key dimensions in this imaginary.

Keywords: Digital media, metaverse, social imaginary, online headlines, virtualization.

1. Introducción

Las investigaciones sobre representaciones sociales han concitado un notable interés en los últimos años, en especial aquellas referidas a imaginarios sociales. Cabrera (2006) define estos imaginarios como creencias compartidas por una comunidad, constituidas por ideas, sentimientos o imágenes, y los cuales forman significados aceptados indiscutiblemente dentro de la sociedad. Taylor (2006) señala que las diferencias entre las construcciones intelectuales o teorías sociales y los imaginarios son que estos últimos son adoptados y compartidos por amplios grupos de personas comunes y corrientes, además que se basan en una concepción colectiva de sentimientos legitimados. Asimismo, incorpora un conjunto de expectativas que mantenemos respecto a otros dentro de nuestra vida social.

Castoriadis es uno de los principales exponentes en este campo citado en trabajos de Chávarro (2019), Cabrera (2006, 2000) y Taylor (2006), en donde se explica la importancia del análisis de las representaciones de mensajes como parte del entendimiento de una comunidad. En síntesis, el imaginario corresponde a un elemento del universo simbólico del mundo en cada cultura y sociedad.

Banchs, Agudo y Astorga (2007) coinciden con Taylor (2006) en que los imaginarios sociales son contruidos por personas "corrientes" que imaginan su entorno, apoyados en historias, leyendas o imágenes que encuentran en su vida cotidiana. Bajo esta perspectiva resulta importante analizar la creación de imaginarios compartidos en la sociedad, basados en conceptos e ideas. Si la imaginación está ligada a la potencialidad del deseo (Castoriadis en Chávarro, 2019), esto quiere decir que las significaciones sociales son un elemento clave para que se construya lo socialmente imaginable, generando posteriormente ideologías, utopías, escatologías, entre otros (Segovia, Basulto y Zambrano, 2018).

1.1. Medios *online* e imaginarios

En la construcción del sentido común y los imaginarios, los medios de comunicación cumplen un rol esencial. Éstos básicamente ponen a disposi-

ción inmediata de la población significados útiles para su entendimiento (Aravena y Baeza, 2017). Jelin (2022) menciona que la repetición va formando un imaginario colectivo. En este sentido, los medios al repetir la información se convierten en formadores de representaciones de la sociedad.

La prensa escrita ha ido evolucionado a través del tiempo ofreciendo plataformas *online* para poder distribuir sus contenidos a diferentes mercados y, aunque se siguen imprimiendo tabloides físicos, gran parte de la información aparece en las páginas web de estos medios. Fotos, videos o audios complementan los textos de las noticias, generando una experiencia de conexión a la red para saber qué está pasando en el mundo de manera interactiva (Vásquez, 2021).

Estos canales *online* incrementan la velocidad de publicación de información y el alcance de los mismos. Además, diversifican los canales de participación de las audiencias, ofreciendo a la ciudadanía una participación conjunta en la generación de contenidos, incluso es posible rectificar los datos presentados por los medios formales tanto en texto como en videos o mediante enlaces (Del Valle y Carreño, 2020).

La democratización de internet garantiza la distribución efectiva de estos medios, pero también resalta su capacidad de interactividad, multimedia, hipertextualidad y actualización (Vásquez, 2021). El contenido que ofrecen es clave para la toma de decisiones en la sociedad moderna; por lo que resulta importante considerar su participación en la formación de imaginarios sociales y en el equilibrio de la comunidad respecto a ideas o creencias populares (Crespo, 2010). Ejercen una forma de poder a través de un sistema ideológico y verosímil mediante plataformas de alcance masivo (Mayorga, Nahuelpi y Nitrihual, 2013).

De acuerdo con el Informe de Consumo de Medios en Latinoamérica de Sherlock Communications (Agencia Andina, 4 de setiembre de 2021) un 20% de la población de Perú confía en los portales web de noticias, 16% en las redes sociales, 14% en la radio y 10% en los medios impresos. Existen en Perú 19.9 millones de usuarios de internet, lo cual corresponde al 60% de la población, y 27 millones de peruanos están activos en redes sociales, lo cual corresponde al 81.4% de la población. En

Perú, las plataformas digitales de *Radio Programas del Perú (RPP)*, *La República*, *Perú 21*, *Gestión*, *Caretas*, *El Comercio* y *la Agencia Andina*, son las que cuentan con mayor tráfico de usuarios de la red, así como una baja tasa de rebote y secciones especializadas por cada tema.

Los medios digitales asumen un rol activo en la construcción social de la realidad a través de sus contenidos y los titulares de las noticias *online* son un elemento clave en la expresión de estos medios por dos razones esenciales. La primera es que se trata del primer contacto entre el lector y la información expresada por la plataforma, y, en segundo lugar, está el factor integrador entre canales digitales, es decir que un titular puede aparecer en diferentes plataformas y tener mayor posibilidad de ser observado por los cibernautas.

Una característica fundamental de los medios *online* es la actualización y pertinencia de la información, por lo que se deben identificar temas de interés público para mantener informados a sus lectores con contenido novedoso, enfocado en la capacidad de inmediatez de transmisión del internet (Vásquez, 2021). Las nuevas tecnologías forman parte del progreso y crecimiento económico de las sociedades, por lo que son un tema de agenda constante en los medios de comunicación. Incluso, algunos medios periodísticos han implementado una sección exclusivamente para tecnología y su difusión (Chávarro, 2019). El término “metaverso” representa un concepto emergente y de gran interés para la tecnología, debido a su aplicación en la medicina, los negocios y la informática, entre otros. La virtualización, base del ecosistema digital, forma parte de un cambio cultural y globalizado (Lee, 2021).

El metaverso es un entorno virtual 3D inmersivo en donde las personas interactúan entre sí mediante avatares o alter egos del usuario (Lee, 2021). En los medios de comunicación se han planteado discusiones sobre su aplicación en la sociedad, aunque la única certeza que se tiene actualmente es que su construcción propiciará una transformación considerable en la interacción humana, en especial en juegos digitales, clases virtuales y ventas de *retailing*. Chávarro (2019) destaca que el imaginario tecnológico está ligado estrechamente con la modernidad, dado que su desarrollo fomenta una imagen de sociedad desarrollada y progresista.

Bajo estos presupuestos, este estudio analiza los titulares de medios de comunicación digitales que mencionan el metaverso y sus imaginarios sociales asociados. Se describen las imágenes y estereotipos sobre este ecosistema digital para entender el imaginario social en torno a esta temática. Lo que actualmente se difunde sobre este espacio se basa en opiniones, deseos y conjeturas expresadas sobre un entorno virtualizado que, aunque tiene algunos antecedentes en la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada, su verdadera imagen es un total misterio.

1.2. Evolución histórica del metaverso

El término metaverso aparece por primera vez en la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson en 1992, y se refiere a un espacio que combina la estructura física y digital para que las personas puedan convivir a través de avatares. Los primeros pasos para crear un metaverso fueron adoptados por empresas que producen videojuegos (Unity, Valve, Roblox), las cuales crearon plataformas interactivas como Unity y Steam para poder generar los recursos necesarios que acentúan la colaboración entre desarrolladores de juegos en todo el mundo y, con ello, se pudieran comercializar más productos digitales. En este punto, estas compañías entienden la gran potencialidad del modelado 3D y la Realidad Virtual (VR por sus siglas en inglés) no sólo para el entretenimiento, sino para para obtener una vida de ensueño (Petrosyan y Aristova, 2022).

Estas tecnologías funcionan bajo la lógica de la transparencia, en donde los espectadores (usuarios) se transportan a espacios distintos a través de un sistema de gráficos generados por un ordenador. La ilusión generada por la inmersión tridimensional y su capacidad de interacción desencadenan una sensación de inmediatez. En el mismo sentido, se puede evocar emociones, debido a que se buscan experiencias autenticadoras.

La comunicación entre personas y ordenadores es un proceso bidireccional, en el que actualmente se emplean dispositivos que transforman señales digitales en estímulos analógicos, incluyendo en la visión y oído de los usuarios para generar la sensación de teletransportación. En el futuro los dispositivos abarcarán el olfato, gusto, tacto, formando parte del mobiliario tecnológico del futuro

próximo del metaverso. Pero todo esto es parte de las expectativas planteadas sobre este proceso, donde los medios son parte de la creación.

La integración de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada permiten generar una Realidad Mixta Digital (RMD), cuya definición ha fluctuado a lo largo del tiempo, reflejando las tendencias tecnológicas contemporáneas y los significados y narrativas lingüísticas dominantes. Este nuevo enfoque se representa como una iteración avanzada entre los conceptos digitales de interactividad, en el sentido de que el entorno físico interactúa en tiempo real con los datos digitales proyectados. Por ejemplo, un personaje guionizado en un juego reconocería el entorno físico y se escondería bajo un escritorio o detrás del sofá. Al igual que la Realidad Virtual, este nuevo enfoque necesita unas gafas especiales para generar un espacio inmersivo. Sin embargo, su concepción aún se encuentra en desarrollo y en posibilidades, así como variaciones intermedias como la virtualidad. Sin lugar a dudas representa una evolución tecnológica a largo plazo y un nivel de maduración de las tecnologías ya desarrolladas para incluir prestaciones más interactivas. Por lo tanto, representan una oportunidad con mucha visión estratégica (Mystakidis, 2022).

Los encargados de Unity aplican sus soluciones en la automoción, transporte, fabricación, animación y cinematografía, así como en creación de proyectos gubernamentales y aeroespaciales, arquitectura, ingeniería y construcción. Esto permite hablar de un espacio similar al metaverso en medios de comunicación desde el 2015, pero lejano aún de la idea que promueve actualmente Meta. Otros antecedentes también fueron encabezados por Microsoft y NVIDIA, la primera a través de Microsoft Mesh, que permite colaborar virtualmente, realizar entrenamientos deportivos conjuntos desde cualquier lugar, obtener experiencia remota y diseñar juntos en 3D. NVIDIA Omniverse, por otro lado, es una plataforma para conectar mundos 3D en un universo virtual compartido, y que ya ha sido utilizada por grandes corporaciones, como el grupo BMW para crear una fábrica de "gemelo digital, es decir un espacio de producción en paralelo" (Xu *et al.*, 2021).

La empresa Meta, antes llamada Facebook, se encuentra en un proceso de construcción y desarrollo, pero muchos visionarios de la tecnología ya

han adelantado las grandes potencialidades que ofrece para la sociedad y, algunos medios informativos, también advierten los riesgos que presenta para los usuarios. La periodista de medios digitales Amparo Castelló señala que:

Se tratará de crear nuestro avatar, una figura de nosotros mismos en tres dimensiones, que sea el que se mueva, hable o camine por nosotros en esos mundos virtuales en los que también podrán estar nuestros amigos, familiares o incluso compañeros de trabajo con los que reunirse (Castelló, 2021).

El Metaverso de Zuckerberg promete mejorar la experiencia del cliente, incluyendo la co-creación de experiencias y un mejor diseño de los servicios en la era digital, fomentando así la participación de los clientes y el boca-oreja positivo. Sin embargo, las investigaciones más recientes se han concentrado en proponer los beneficios que traerá esta idea, generando expectativa y finalmente tratando de entender qué características puede tener este concepto (Gadalla *et al.*, 2013).

2. Metodología

El método de investigación empleado es cualitativo y se basa en el marco de análisis de Pintos (2004, 2005 & 1995), quien define los imaginarios sociales como esquemas que permiten percibir algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en un sistema social real. De acuerdo a su planteamiento, los imaginarios sociales generan una imagen de estabilidad en un mundo donde la norma son los cambios.

Los titulares de medios digitales fueron identificados a través del motor de búsqueda de Google. Para el estudio se consideraron las plataformas digitales de *Radio Programas del Perú (RPP)*, *La República*, *Perú 21*, *Gestión*, *Caretas*, *El Comercio* y *la Agencia Andina*, las cuales tienen el mayor tráfico de usuarios de la red, así como una baja tasa de rebote, es decir que la mayoría de usuarios que ingresan a estos portales permanecen por más de 60 segundos revisando la información que presentan. Asimismo, son plataformas que cuentan con espacios dedicados a la tecnología e innovación, pero que no se especializan en la producción de estos contenidos.

Los criterios de inclusión de la muestra son: (1) periodo de tiempo entre octubre de 2021 y julio 2022; (2) información considerada en un medio de comunicación con alto tráfico de Perú; (3) considerar la palabra “metaverso” obligatoriamente; y (4) ser parte de una noticia. Para la identificación de titulares también se emplearon operadores booleanos, considerando el siguiente formato:

=(“metaverso” AND “noticias”)
Site:pe 2021.2022/noticias

Se obtuvieron en total 11.300 resultados. Luego se procedió a eliminar comentarios y noticias de blogs, así como aquellas que no pertenecieran a medios de comunicación de Perú. Posteriormente, fueron seleccionados sólo titulares de los principales medios digitales del país, considerando los siguientes: *Radio Programas del Perú (RPP)*, *La República*, *Perú 21*, *Gestión*, *Caretas*, *El Comercio* y *la Agencia Andina*. En total se identificaron 69 titulares como parte del proceso que se aprecia en el **Anexo 1**.

Para la evaluación de los titulares se realizaron dos procedimientos. El primero consistió en un análisis descriptivo porcentual de los titulares de acuerdo a la sección del diario *online* donde aparecieron, la fecha de publicación, así como el medio *online* que publicó el titular. Se usan tablas de Excel como instrumento de consolidación de la información obtenida. El segundo procedimiento consistió en el uso de la técnica de análisis de contenido empleando la herramienta Atlas Ti para la organización de categorías. En este caso, a los resultados se les aplicó el Modelo Operativo para la Observación de los Imaginarios Sociales (Pintos, 2004), cuyo propósito es determinar cómo es observado un tema en específico, convirtiéndolo de esta forma en un elemento que se presenta como evidente en algo observable.

Cabe precisar que el Modelo Operativo para la Observación de los Imaginarios Sociales (Pintos, 2004) analiza dos niveles en un eje de coordenadas: Duración e Institucionalización. El primero no debe entenderse como un análisis lineal cronológico, sino que alude a un fenómeno social no discontinuo, debido a que justamente su permanencia es lo que lo convierte en un factor social. Este nivel corresponde al eje de ordenada y en un nivel señala “Todavía no...” considerando que no ha encontrado en el campo de la experiencia o se encuentra

más allá del pensamiento o deseo de los sujetos, y al otro lado se encuentra “Ya sí...”, considerando que ya se encuentra presente en la existencia. La institucionalización, por otro lado, se expresa con valores continuos de una función de representación “Ya sí...” que lo diferencia de fenómenos aún no institucionalizados o desaparecidos “Todavía no...”. Se trata de una ubicación espacial.

3. Resultados

El siguiente apartado ofrece los principales hallazgos de este trabajo, en la que se analizaron 69 titulares de medios digitales peruanos enfocados en información sobre el metaverso entre octubre de 2021 y julio de 2022, a fin de identificar los imaginarios sociales propiciados en estos contenidos. En primer lugar, se presenta el análisis descriptivo porcentual de los contenidos identificados, de acuerdo a los medios *online* que publican, las secciones donde aparecen los titulares y los periodos de tiempo donde se registró una mayor cantidad de publicaciones sobre el tema. Luego, se presenta el análisis de contenidos que se resume en cuatro grandes ámbitos o categorías identificadas —en términos del modelo operativo de investigación— los cuales indicarían cómo se está construyendo la realidad respecto a este avance tecnológico. El **Anexo 1** presenta los titulares recogidos como parte del análisis.

Del total de titulares identificados en portales web de noticias, 36 (52,2%) se encontraron en *Radio Programas del Perú (RPP)*, siendo el principal medio que aborda temas relacionados con el metaverso y la tecnología inmersiva y, en segundo lugar, se encuentra *El Comercio* donde se identificaron 10 titulares (14,5%). Ambos medios tienen una línea editorial centrada en defender el desarrollo del libre mercado, el crecimiento tecnológico y la sociedad moderna (Gargurevich, 2012).

La República ocupa el tercer lugar con ocho titulares (11,6%) y su enfoque editorial se orienta al análisis político y social, mientras que *Gestión* tuvo cinco titulares (7,2%) y *Perú 21* también registra cinco titulares (7,2%), ambos con una línea editorial centrada en información empresarial y política, por lo que la tecnología usualmente es

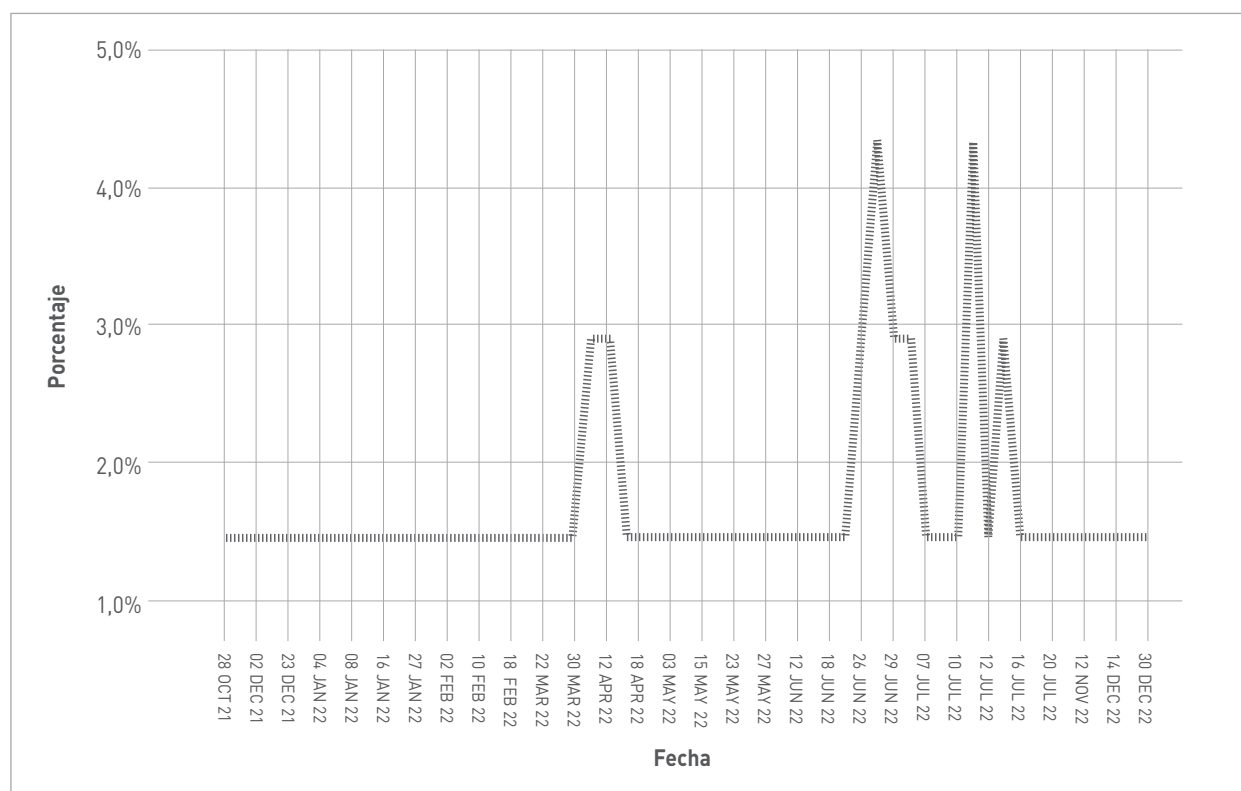
vinculada con factores económicos. El portal de la *Agencia Andina* tuvo tres titulares (4,3%), mientras que *Caretas* presentó un titular (1,4%) y *El Peruano* también (1,4%). Estos tres últimos medios tienen una línea editorial centrada en la información política y social del país, y abordan este nuevo entorno virtual desde los riesgos y posibles conflictos que puede generar.

Con respecto a la distribución, la mayoría de titulares estuvieron asignados en las secciones especializadas de *Tecnología* (76,8%), *Ciencia y Tecnología* (4,3%) y *Tecnología/Redes Sociales* (1,4%), las cuales reúnen la mayor cantidad de los titulares sobre

este entorno inmersivo. Las secciones de *Economía* (1,4%) y *Empresas* (2,9%) tienen una menor participación, al igual que *Actualidad* (8,7%), *Moda* (1,4%), *Mundo* (1,4%) y *Noticias* (1,4%), respectivamente.

La **Figura 1** expone los periodos con mayor cantidad de titulares identificados. El primer incremento de titulares se presenta entre el 30 de marzo y 18 de abril de 2022, luego entre el 18 de junio y el 7 de julio, y finalmente entre el 10 de julio hasta el 10 de julio de este mismo año. Si bien el lanzamiento oficial del Metaverso se realizó en el 2021, las principales especulaciones sobre su aplicación en la sociedad se presentaron en el 2022.

Figura 1: Periodos de mayor presencia de titulares sobre el metaverso



Fuente: Elaboración propia.

3.1. Metaverso desde la perspectiva de titulares de medios digitales

Para poder ejecutar el Modelo Operativo de Observación de los Imaginarios Sociales (Pintos, 2014), se realizó previamente un análisis de contenidos de los 69 titulares de medios informativos *online*, los cua-

les corresponden a entrevistas a especialistas, datos de mercado, datos financieros e información de competidores, entre otros. En estas noticias se describen principalmente los beneficios para la educación, los negocios, el turismo, así como para el emprendimiento. Se determinaron 103 códigos de análisis y cuatro categorías resultantes del proceso de clasificación, las cuales se agrupan en: Negocios en un mundo de oportunidades, Estilo de vida digital,

Incertidumbre por el cambio y la transformación, y Seguidores de la tendencia. Los detalles específicos de cada categoría se detallan a continuación:

3.1.1. Negocios en un mundo de oportunidades

El metaverso tiene una baja presencia en los medios informativos *online* de Perú, usualmente vinculados al campo de la tecnología. Los titulares están más orientados a elementos de entretenimiento, pero algunos presentan oportunidades empresariales o decisiones que las empresas empiezan a adoptar. De los 69 titulares analizados, 30 se enfocaron en temas de oportunidades o decisiones empresariales relacionadas a este entorno inmersivo, es decir 43% de la data analizada.

Se presenta como un espacio de oportunidad para las empresas y se destaca el impacto que podría tener en la capacidad empresarial local, por su generación de un mercado de consumo nuevo para todos, sin restricciones físicas. Por ejemplo, el 18 de julio de 2022 aparece el titular: “Dubái lanza estrategia económica para convertirse en una meca del metaverso” en el portal web del diario *Gestión*. A diferencia de otros medios, en este caso la información se encuentra en la sección mundo, mostrando las oportunidades comerciales más que técnicas de este entorno virtual. El mismo medio, seis días antes, presentó el titular: “El metaverso como una herramienta para el desarrollo de cualquier tipo de negocio”, pero esta vez en su sección de tecnología, donde usualmente se detallan características técnicas e informáticas, generando una representación de que este ecosistema es un elemento netamente digital, aunque expresando más factores económicos.

Otros titulares se refieren al uso de monedas digitales como elemento de intercambio en el ecosistema virtual, como, por ejemplo: “Metaverso en el Perú: 58% de *prosumers* considera que invertir en criptomonedas o NFT es una buena opción” que aparece en la sección de economía de *Caretas Online*. En este sentido, se destaca la importancia de estos elementos para poder interactuar positivamente dentro del metaverso. El impulso al turismo es otro de los temas importantes en este caso, dado que existe un creciente interés por realizar recorridos virtuales en donde las personas logran conocer nuevos espacios, incluso guiados por personas como Sigmund Freud.

De otro lado, se destaca el tema de impulso a emprendedores, que corresponde a titulares donde las empresas *start up* anuncian su interés de participar en el metaverso. Se asocia con la idea de crecimiento empresarial e impulso a segmentos nuevos. En los titulares revisados es común que se presente información relacionada con los beneficios para la educación, en especial retos para las universidades o centros de formación tecnológica, y propuestas de campos virtuales. También se puede destacar la oportunidad para las marcas como una forma de resaltar en diferentes espacios de la sociedad. Se trata de un crecimiento sustantivo para las marcas en este contexto.

3.1.2. Estilo de vida digital

Las temáticas relacionadas con el estilo de vida digital se enfocan en la capacidad de una libre expresión personal, sin fronteras ni límites temporales llegando a tener un sentido de “inmortalidad” para los usuarios, es decir, que en este entorno las personas y sus características pueden mantenerse vigentes a través de sus avatares, incluso después de fallecer. Fueron en total 15 titulares los que destacan la capacidad de expresión que pueden lograr los usuarios en este entorno de acuerdo al análisis de contenidos, los cuales representan un 22% del total.

Otro factor importante a tener en cuenta es la convivencia social que ofrece el metaverso, dado que en este entorno *online* las personas pueden interactuar con habitantes de todo el mundo y construir comunidades centradas en sus estilos de vida. Se presenta una nueva forma de convivencia, incluso teniendo la posibilidad de convertirse en un superhéroe y mantener la forma de vida que deseen. En este sentido, las personas pueden elegir lugares mágicos como el *Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería* para realizar bodas o vivir en el fondo del mar. Diversas marcas han encontrado aquí una oportunidad para generar tiendas virtuales y las están anunciando a través de los medios.

La plataforma web de *El Comercio* presenta el 18 de junio de 2022 el siguiente titular: “De shopping: Meta permitirá comprar ropa digital para tu avatar de Facebook e Instagram”, que muestra claramente la oportunidad que existe para las personas de poder expresar su identidad, aunque la información aparece en la sección de tecnología. El 26 de junio,

en el mismo medio *online*, aparece el titular: “Meta lanza tienda de ropa digital para avatares con marcas de lujo”, también en la sección de tecnología, aunque en este caso el enfoque está centrado en el estilo de vida y la identidad social.

La moda y sus aplicaciones son temas de difusión permanente en los titulares de medios de comunicación *online* de Perú en relación con el entorno de virtualización, y se pone de manifiesto un conjunto de oportunidades para que las personas se expresen libremente. No obstante, también se refieren a experiencias como conciertos, que no llegan a cubrir las expectativas de los clientes, representando también un riesgo para la experiencia de los usuarios en este entorno.

3.1.3. Incertidumbre por el cambio y la transformación: Temores, riesgos y competencia

Entre las temáticas relacionadas con la incertidumbre por el cambio y la transformación se distingue la presencia de tres factores: temores, riesgos y competencia. Se identificaron 16 titulares que destacan situaciones de peligro tanto para usuarios como para empresas que desean participar de este entorno, y que los medios de comunicación presentan. Esto representa un 23% de los titulares identificados en el análisis de contenidos.

Aunque el proceso de este entorno aún se encuentra en desarrollo, los medios de comunicación a través de sus titulares *online* ponen en alerta distintos aspectos. Los encabezados se resumen de la siguiente manera:

A. Temores: Se trata de dudas o inquietudes negativas que exponen los medios con respecto a este entorno virtual. Los titulares se enfocan, en gran parte, en el sedentarismo que genera este entorno digital y la desconexión humana que puede generar vincularse de manera constante a través de un entorno *online*, deshumanizando la sociedad. Son inquietudes desde un enfoque negativo que los medios exponen en su primer contacto con los usuarios. *RPP Noticias* advierte: “Mark Zuckerberg espera ‘grandes pérdidas de dinero’ con el metaverso” o “Crisis de identidad en Facebook: ‘Mark Zuckerberg se la pasa hablando del metaverso’”, que aparece en la versión *online* de *La República*.

B. Riesgos: Se centran, en gran parte, en la seguridad del metaverso, exponiendo situaciones de peligro para los derechos de participantes, tanto empresas como personas que hacen uso del espacio digital. Respecto de las empresas, por ejemplo, se exponen las pérdidas financieras de la empresa Meta en su afán de crear una comunidad digital vigente, y expectativas planteadas al inicio del proceso de transformación que no se están logrando. En uno de los titulares se aprecia que Perú no tiene personas preparadas para trabajar con Realidad Virtual y Realidad Aumentada, lo cual es un problema para las marcas que esperan tener un posicionamiento adecuado en este nuevo ecosistema. “El acoso en el metaverso, una realidad virtual” o “La OMS advierte de que el metaverso podría contribuir al sedentarismo” ambos en la versión digital de *RPP Noticias* son una muestra de este tipo de titulares.

C. Competencia: Otro factor en este nivel es el nivel de competitividad que ha despertado el metaverso. Se aprecia en los titulares una advertencia a quienes deseen sumar sus negocios a este entorno inmersivo, ya que otras empresas también tendrán ofertas, generando dudas si optar o no por la empresa Meta o si deben esperar a que el tiempo ofrezca indicadores más claros. La competencia se aprecia en el titular: “Disney inicia el camino para construir su propio metaverso” (*RPP Noticias*, febrero de 2023).

3.1.4. Seguidores de la tendencia

Finalmente, existen titulares que se enfocan en destacar las tendencias o consecuencias que está provocando el metaverso en la vida de las personas. Se trata de la categoría más extensa con 42 titulares de los 69 encontrados en el proceso de análisis, es decir 61% del total. Algunos medios *online* han destacado los cambios que se presentan en la sociedad a partir del anuncio de este universo digital, mientras que otros se enfocan en las *startups* o emprendimientos tecnológicos que han surgido para aprovechar este entorno, en especial en el sector de la moda y la comercialización, al igual que la decisión de algunas grandes cadenas de trasladar sus operaciones a este entorno de virtualización como un cambio radical en su modelo de negocio. En los titulares revisados, Adidas es la marca que ha mostrado un interés claro en sumar-

se a esta iniciativa. Además, Meta promueve que la moda se pueda expresar libremente a través de sus avatares, y destacan que un 60% de personas en la plataforma de Facebook ya se encuentran interesados por participar del metaverso, fomentando el interés de los seguidores.

3.2. Imaginario social del Metaverso: De las oportunidades de la virtualización a complementos del estilo personal

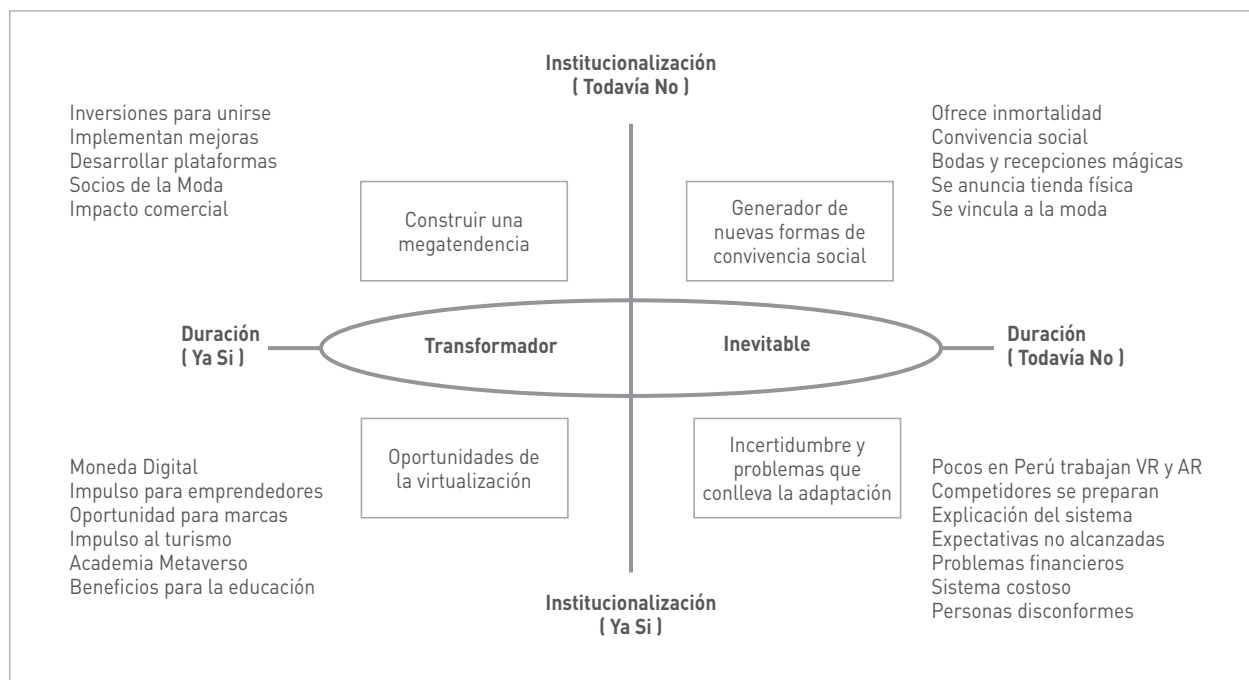
Los resultados previos evidencian los mecanismos constructores de la imaginación o la realidad del metaverso a través de los medios de comunicación digital. Esta realidad consiste en un metaverso marcado por la expectativa, ansiedad, miedo y deseos para grandes y medianas empresas, así como para los ciudadanos que visualizan los titulares sobre este ecosistema de virtualidad. El metaverso estaría representado por condiciones más sociales que tecnológicas, que invitan a las personas a unirse por curiosidad. Por su parte, entre los agentes vinculados a este nuevo entorno se pueden distinguir socios y rivales que esperan generar un verdadero ecosistema virtualizado con un enfoque al mercado global, en especial centrado en la educación, el comercio y la moda. No se transmite la

imagen de un sistema de oportunidades laborales, pero sí una oportunidad de entretenimiento y búsqueda del placer, que se transmite a las empresas y personas como una posibilidad atractiva y riesgosa de ingresar al mundo virtual.

Posterior a los resultados del proceso de categorización se aplicó el Modelo Operativo para la Observación de los Imaginarios Sociales (Pintos, 2014), que permitió pasar de la visualización de las categorías encontradas en el metaverso a entender cómo son observadas. Pero este procedimiento no debe entenderse como un análisis lineal y cronológico, sino como un fenómeno social.

La **Figura 2** muestra el análisis del imaginario observado. Se aprecian dos coordenadas a partir del análisis de campos semánticos con un núcleo de significado que va de mayor a menor relevancia. Se integran los 103 códigos identificados en el análisis de contenido y las cuatro categorías emergentes para determinar dos niveles. El primero denominado "Ya si...", que considera los valores continuos de una función de representación, que en este caso está centrado en las Tendencias y Oportunidades para la Virtualización con 72 códigos que permiten establecer el factor "Transformador", como el imaginario presente que se consolida a través de los medios informativos *online*.

Figura 2: Modelo Operativo para el Imaginario Social del Metaverso



Fuente: Elaboración propia basado en Pintos (2004).

El segundo nivel se denomina “Todavía no...” y se enfoca en conocer la idea que tomará este concepto como parte del imaginario a futuro, es decir que no está presente aún como una representación colectiva. Se parte de las ideas de Generación de Nuevas Formas de Convivencia Social con 15 códigos de estilos de vida y 16 códigos de valores intermedios de Incertidumbre y Problemas que conlleva la Adaptación y Construir una Mega Tendencia. Finalmente, se establece el código semántico “Inevitable”, que sería la idea que se consolidará a través de estos canales informativos en un futuro, aunque no de manera cronológica.

En este sentido, los códigos “Transformador/Inevitable”, ubicado al centro de este modelo, surgen de las concordancias de palabras que se relacionan con el metaverso en los campos semánticos. De esta manera, Transformador indica el modo en que se construye el imaginario en la actualidad, e Inevitable la posibilidad de su construcción futura, es decir que el metaverso pasaría de ser definido como el espacio virtual “transformador” que poco a poco va convirtiéndose en un elemento “inevitable” para la convivencia en el imaginario social.

4. Discusión y conclusiones

El metaverso es una temática subrepresentada en la actualidad. Un ejemplo de ello, es que entre octubre de 2021 y julio de 2022 aparecen sólo 65 titulares en plataformas digitales, luego de una búsqueda con operadores booleanos y términos clave en el motor de búsqueda de Google. Se trata de un tema asignado principalmente a la sección de tecnología, en donde usualmente se expone información sobre innovaciones tecnológicas y de enfoque técnico.

El metaverso presenta un tema de interés para la prensa digital desde diferentes perspectivas. En este marco, el código desde el cual puede ser comprendido el imaginario social del metaverso radica entre los códigos transformador/inevitable, lo cual no marca dos lados opuestos, sino conceptos complementarios que se generan a través de los contenidos expresados en la información de medios digitales. La distinción entre uno y otro lado de este código es importante, considerando que ofrece posibilidades de desarrollo de una tendencia en la conciencia social de las personas.

Según los resultados, en la actualidad predomina una visión de metaverso incluyente y transformadora, vinculada a la capacidad de las personas de realizar actividades diversas, la mayoría de ellas ligadas al entretenimiento. Podemos observar en los titulares revisados que predomina en la sección de tecnología con conceptos orientados a las aplicaciones, tendencias, riesgos, oportunidades, temores y ansiedad, reflejando una visión activa del cambio, con lo cual se promueve el interés de la sociedad por este concepto, y da los primeros pasos para entender que se trata de un cambio hacia un metaverso inevitable para la sociedad. Es justamente en este punto donde los datos empíricos se alejan del paradigma de un universo virtual amigable, ya que en éste aparecen retos que se deben ir superando poco a poco para que todos puedan sumarse a este concepto propuesto en los medios digitales peruanos. En este sentido, Valdivielso (2017) reconoce la tecnofilia, dependencia, colonización cultural y ciberdelincuencia como consecuencias negativas de las nuevas tecnologías, mientras De Miguel (2011) destaca que el uso excesivo de entornos virtualizados desvincula a las personas de la realidad, siendo parte de la incertidumbre que el metaverso trae consigo.

Referencias

- Aravena, A., & Baeza, M. A. (2017). Imaginarios sociales y construcción intersubjetiva de alteridad. La prensa escrita y la cuestión mapuche en Chile. *Cultura y representaciones sociales*, 12(23), 7-29.
- Banchs, M., Agudo, Á., & Astorga, L. (2007). Imaginarios, representaciones y memoria social. Espacios imaginarios y representaciones sociales. *Aportes desde Latinoamérica*, 47-95.
- Cabrera, D. (2006). Lo tecnológico y lo imaginario. *Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos
- Cabrera, D. (2000). *Las nuevas tecnologías de la información y el tiempo como imaginario. Exploraciones del imaginario tecnológico contemporáneo*. [Tesis de Maestría en Socio-semiótica, Universidad Nacional de Córdoba]. ProQuest Central.
- Cabrera, D. (2003). Las nuevas tecnologías como significaciones imaginarias. *Revista de comunicación*, 1(2). 6-24.
- Castelló, A. (29 de diciembre de 2021). ¿Qué es exactamente el metaverso y cómo puede cambiar a los medios digitales? *Xalok*. <https://bit.ly/425Ffad>
- Chávarro, L. (2019). Lo imaginario social en el mundo digital. Apuntes sobre dos investigaciones acerca de las Nuevas Tecnologías e Internet. *Pluriversidad*, 3, 141-168. <https://doi.org/10.31381/pluriversidad.v3i3.2240>
- Crespo, J. (2010). *Imaginarios Sociales de calidad de vida en prensa online hispanoamericana*. [Tesis de Bachillerato, Universitat Abat Oliba CEU]. EBSCO Central.
- De Miguel Zamora, M. (2011). Un nuevo modelo motivacional determinado por la seducción de los metaversos. El proceso hacia la identidad virtual. *II Congreso Internacional Sociedad Digital: espacios para la interactividad y la inmersión*, 23-30.
- Del Valle, N., & Carreño, F. (2020). Diversos pero concentrados: percepciones de comunicadores sobre el pluralismo de los medios digitales en Chile. *Comunicación y Medios*, 29(42), 30-43. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2020.57636>
- Gadalla, E., Keeling, K., & Abosag, I. (2013). Metaverse-retail service quality: A future framework for retail service quality in the 3D internet. *Journal of Marketing Management*, 29(13), 1493-1517. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.835742>
- Gargurevich, J. (2012). Los medios masivos de información en el Perú, 1980-2012. *Conexión*, (1), 11-31.
- Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Siglo Veintiuno Editores.
- Segovia, P., Basulto, O., & Zambrano, P. Z. (2018). Imaginarios sociales y representaciones: su aplicación a análisis discursivos en tres ámbitos diferentes. *Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, 41, 79-102. <https://doi.org/10.5944/empiria.41.2018.22605>
- Lee, J. (2021). A study on metaverse hype for sustainable growth. *International journal of advanced smart convergence*, 10(3), 72-80.
- Mayorga, A., Nahuelpi, C., y Nitrihual, L. (2013). El imaginario social de la mujer mapuche en el discurso de la prensa en Chile. El ejemplo del diario El Austral de La Araucanía. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19(2), 767-782. https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.n2.43470
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.

- Petrosyan, A. y Aristova, M. (2022). The Impact of the Introduction of the Metaverse Concept in the Company's Business Model. Russian regions in the focus of change: collection of report. *Ekaterinburg*, 1, 247-252.
- Pintos, J. (2005). Comunicación, construcción de la realidad e imaginarios sociales. *Utopía y praxis latinoamericana*, 10(29), 37-65. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2021.10.3.72>
- Pintos, J. (2004). Inclusión/exclusión. Los Imaginarios Sociales de un proceso de construcción social. *Ciencias Sociales y Humanidades*. 16, 17-52.
- Pintos, J. (1995). *Los imaginarios sociales: la nueva construcción de la realidad social*. Editorial Sal Terrae.
- Taylor, C. (2006). *Imaginarios sociales modernos*. Editorial Paidós.
- Valdivielso, J. (2017). Sociedad y nuevas tecnologías: ventajas e inconvenientes. *Almenara revista extremeña de ciencias sociales*, (9), 5-45.
- Vásquez, B. A. (2021). Imaginarios construidos de la migración en la prensa digital ecuatoriana. Caso de estudio: El Universo, El Comercio y El Heraldito. [Tesis de bachillerato en Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Carrera de Comunicación Social].
- Xu, M., Niyato, D., Kang, J., Xiong, Z., Miao, C., y Kim, D. I. (2021). *Wireless Edge-Empowered Metaverse: A Learning-Based Incentive Mechanism for Virtual Reality* [Conferencia] IEEE International Conference on Communications, Seoul, Korea Republic. <https://doi.org/10.1109/ICC45855.2022.9838736>

- Sobre el autor:

Francisco Paredes-León es Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Magister en Diseño Industrial, Magister en Administración, Estudios de Maestría en Comunicaciones, Estudios de Doctorado en Administración. Investigador Renacyt y Profesor de la Facultad de Negocios, Universidad Privada del Norte, Perú.

- ¿Cómo citar?

Paredes-León, F. (2023). Imaginario social del metaverso en los titulares de medios digitales peruanos. *Comunicación y Medios*, 32(47), 51-62. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.69742>

ANEXO 1

Tabla 1: Listado de titulares analizados

Nº	Título	Medio Online	Fecha	Sección
1	Facebook anuncia una tienda de ropa digital para avatares: la moda del metaverso	Perú 21	20/07/2022	Tecnología
2	Dubái lanza estrategia económica para convertirse en una meca del metaverso	Gestión	18/07/2022	Mundo
3	Meta crea inteligencia artificial para competir con Dall-E en el campo de creación de imágenes	Perú 21	16/07/2022	Tecnología
4	WhatsApp se podrá utilizar en las gafas inteligentes de Meta	La República	14/07/2022	Actualidad
5	Metaverso en el Perú: 58 % de prosumers considera que invertir en criptomonedas o NFT es una buena opción	Caretas	12/07/2022	Economía
6	El metaverso como una herramienta para el desarrollo de cualquier tipo de negocio	Gestión	11/07/2022	Tecnología
7	El metaverso como negocio: por qué empezó y hacia dónde vamos	Perú 21	11/07/2022	Tecnología
8	¿Qué es el Metaverso y qué falta para que esté disponible?	El Comercio	11/07/2022	Actualidad
9	Campus universitario construido en el metaverso gana concurso de innovación educativa	Andina	10/07/2022	Ciencia y Tecnología
10	Conoce el impacto y retos del metaverso en el mundo de los negocios	Andina	7/07/2022	Ciencia y Tecnología
11	"Metaverso": Conoce cómo las marcas se adaptarán a esta próxima realidad	Perú 21	14/07/2022	Tecnología
12	Meta: ya no será necesario tener una cuenta en Facebook para usar el visor Oculus Quest	El Comercio	8/07/2022	Actualidad
13	Meta recorta contrataciones de ingenieros ante crisis económica	RPP Noticias	1/07/2022	Tecnología
14	Siemens y NVIDIA anuncian metaverso industrial con tecnología de digital twins	Perú 21	1/07/2022	Tecnología
15	¿Qué es un avatar en el mundo virtual y cómo podría cambiar la manera de comunicarnos?	La República	29/06/2022	Tecnología
16	El metaverso sería la nueva forma de interacción entre empresas y consumidores	El Comercio	29/06/2022	Empresas
17	Seis de cada 10 consumidores de lujo en Latam ya interactúan en el metaverso, según estudio	Gestión	28/06/2022	Tecnología
18	HTC vuelve con celular que incluye funciones relacionadas al metaverso, NFTs y criptomonedas	La República	28/06/2022	Tecnología
19	HTC presenta el Desiré 22 Pro, un celular con soporte para el metaverso y los NFT	RPP Noticias	28/06/2022	Tecnología
20	Metaverse Standards Fórum, un foro sobre el metaverso creado por cerca de 40 compañías	El Comercio	26/06/2022	Empresas
21	Meta lanza tienda de ropa digital para avatares con marcas de lujo	El Comercio	26/06/2022	Tecnología
22	¿Qué oportunidades sociales y económicas trae el metaverso para las empresas y usuarios?	El Comercio	21/06/2022	Actualidad
23	De shopping: Meta permitirá comprar ropa digital para tu avatar de Facebook e Instagram	La República	18/06/2022	Tecnología
24	Meta puede generar avatares 3D fotorrealistas usando un celular como escáner	RPP Noticias	15/06/2022	Tecnología
25	Meta lanzará una "academia del metaverso" en Francia	RPP Noticias	12/06/2022	Tecnología
26	Desafíos y oportunidades del metaverso en la educación	El Peruano	1/06/2022	Noticias
27	Vender virtualidad desde el mundo real: Meta anuncia su primera tienda física	RPP Noticias	27/05/2022	Tecnología
28	Mark Zuckerberg espera 'grandes pérdidas de dinero' con el metaverso	RPP Noticias	26/05/2022	Tecnología
29	Meta promueve el metaverso y la realidad aumentada en América Latina	Andina	23/05/2022	Ciencia y Tecnología
30	Sony apostará por el metaverso para expandir PlayStation a más plataformas	La República	18/05/2022	Tecnología
31	Día del Internet: ¿cómo es la moda en la era del metaverso?	El Comercio	15/05/2022	Moda
32	Perú entre los países más familiarizados con la realidad aumentada, realidad virtual y el metaverso	RPP Noticias	13/05/2022	Tecnología
33	Metaverso, un espacio de oportunidades en el que Latinoamérica "debe estar"	Gestión	3/05/2022	Tecnología
34	La vida eterna como negocio: Metaverso ofrece inmortalidad con Modo "Live Forever"	RPP Noticias	18/04/2022	Tecnología



Nº	Título	Medio Online	Fecha	Sección
35	Sigmund Freud llega al metaverso para impulsar el turismo en Viena	El Comercio	12/04/2022	Actualidad
36	Meta gastó 27 millones de dólares en seguridad y viajes de Mark Zuckerberg en 2021	RPP Noticias	12/04/2022	Tecnología
37	Crisis de identidad en Facebook: "Mark Zuckerberg se la pasa hablando del metaverso"	La República	24/04/2022	Tecnología
38	No les interesa: adolescentes no se sienten atraídos por el metaverso, revela encuesta	La República	14/04/2022	Tecnología
39	Meta vuelve al plan de crear su propia moneda digital, ahora para el metaverso, según informes	RPP Noticias	7/04/2022	Tecnología
40	El acoso en el metaverso, una realidad virtual	RPP Noticias	7/04/2022	Tecnología
41	El gigante asiático Alibaba se sube al metaverso con inversión de 60 millones de dólares	RPP Noticias	30/03/2022	Tecnología
42	Esta Startup lanza un brazalete con impulsos eléctricos para que sientas dolor en el metaverso	RPP Noticias	26/03/2022	Tecnología
43	Qualcomm invierte 100 millones de dólares en un fondo para el "Metaverso de Snapdragon"	RPP Noticias	22/03/2022	Tecnología
44	Telefónica se une al metaverso y presenta un stand virtual en el MWC 2022	RPP Noticias	27/02/2022	Tecnología
45	El metaverso de Facebook es un éxito en número de usuarios: creció 10 veces desde diciembre	RPP Noticias	18/02/2022	Tecnología
46	Disney inicia el camino para construir su propio "metaverso"	RPP Noticias	16/02/2022	Tecnología
47	Los planes de YouTube para verificar los NFT y ver videojuegos en el metaverso	Gestión	10/02/2022	Tecnología
48	Facebook creará una 'burbuja virtual' para evitar el acoso en el metaverso	RPP Noticias	6/02/2022	Tecnología
49	El metaverso cuesta: Meta reporta pérdidas de US\$ 10 mil millones en AR y VR	RPP Noticias	2/02/2022	Tecnología
50	El metaverso da sus primeros pasos en Facebook, Messenger e Instagram con avatares 3D	RPP Noticias	1/02/2022	Tecnología
51	Boda en el metaverso: Pareja planea casarse y la recepción será en el castillo de Hogwarts	RPP Noticias	27/01/2022	Tecnología/RRSS
52	Los conciertos en el metaverso son aburridos, incluso los de electrónica	RPP Noticias	20/01/2022	Tecnología
53	La OMS advierte de que el metaverso podría contribuir al sedentarismo	RPP Noticias	16/01/2022	Tecnología
54	Meta tendrá que explicar cómo resguardará la seguridad infantil en el metaverso	RPP Noticias	9/01/2022	Tecnología
55	¿Disney creará su propio metaverso? Esto es lo que se sabe	El Comercio	8/01/2022	Actualidad
56	Facebook organizó tres conciertos en su metaverso, pero sin mucha concurrencia	RPP Noticias	6/01/2022	Tecnología
57	NVIDIA lanza una prueba gratuita del omniverso, su respuesta al metaverso de Meta	RPP Noticias	4/01/2022	Tecnología
58	Mark Zuckerberg asiste a sus reuniones en Meta con un avatar digital como adelanto del metaverso	RPP Noticias	30/12/2022	Tecnología
59	Metaverso: ¿Una sociedad paralela?	RPP Noticias	28/12/2021	Tecnología
60	Elon Musk confía más en Neuralink que en el metaverso para el futuro	RPP Noticias	23/12/2021	Tecnología
61	¿Qué es el metaverso, futuro de la convivencia humana?	RPP Noticias	21/12/2022	Tecnología
62	Nike compra una compañía para crear zapatillas virtuales para el metaverso	RPP Noticias	14/12/2022	Tecnología
63	El furor por el metaverso impulsa las compras inmobiliarias virtuales	RPP Noticias	5/12/2021	Tecnología
64	Universo de realidad virtual: Estas son las empresas que ya tienen proyectos en el metaverso	RPP Noticias	2/12/2021	Tecnología
65	Meta muestra su primer prototipo de guante háptico para incluir sensaciones en el 'metaverso'	RPP Noticias	25/11/2021	Tecnología
66	NFT es nombrada "la palabra del año", superando a "metaverso" y "crypto"	RPP Noticias	24/11/2022	Tecnología
67	La carrera por el metaverso: Facebook no es el único que alista un mundo virtual paralelo	El Comercio	12/11/2022	Tecnología
68	Microsoft también piensa en el metaverso e iniciará con Teams	RPP Noticias	2/11/2022	Tecnología
69	Facebook introduce el Metaverso: ¿cuándo estará disponible y qué podremos hacer en él?	La República	28/10/2021	Tecnología

Voces y hablas en el cine durante la Unidad Popular¹

Voices and speech in the cinema during the Popular Unity

Matías Ayala

Universidad Finis Terrae, Santiago, Chile

mayala@uft.cl

<https://orcid.org/0000-0002-9372-1645>

Resumen

En este artículo se estudian los registros de sonidos, voces, hablas y diálogos en tres obras cinematográficas realizadas durante la Unidad Popular chilena: el documental *La batalla de Chile* (1975) de Patricio Guzmán, el largometraje de ficción *Nadie dijo nada* (1971) de Raúl Ruiz y el cortometraje documental *Ahora te vamos a llamar hermano* (1971) también de Ruiz. Desde el marco de los estudios sonoros se presta atención a la materialidad específica del aspecto sonoro del discurso fílmico y sus implicaciones culturales, sociales y políticas. En particular, estas voces y hablas —enmarcadas con la emergencia del sujeto popular durante la Unidad Popular— representan tres tipos distintos de concepciones de sujetos nacionales y populares: el habla popular como símbolo nacional, los diálogos de borrachos como comunidad inoperante y los espacios sonoros mapuche como deconstrucción nacional.

Palabras clave: Cine, Chile, Unidad Popular, voz, estudios sonoros.

Abstract

This article studies the sound, voice, speech, and dialogue records in three films made during the Chilean Popular Unity: the documentary *La batalla de Chile* (1975) by Patricio Guzmán, the fiction feature film *Nadie dijo nada* (1971) by Raúl Ruiz, and the short documentary *Ahora te vamos a llamar hermano* (1971), also by Ruiz. Under the framework of "sound studies", attention is drawn to the specific materiality of the sound aspect of filmic discourse and its cultural, social, and political implications. In particular, these voices and speeches -framed within the emergence of the popular subject during the Unidad Popular- represent three different types of conceptions of national and popular fellows: the popular speech as a national symbol, the drunken's dialogues as a useless group of people, and the Mapuche sound as spaces to de-bunking national identity.

Keywords: Cinema, Chile, Unidad Popular, voice, sound studies

1. Introducción

En este artículo analizo los registros de voces, hablas, diálogos y sonidos en tres obras cinematográficas realizadas durante la Unidad Popular chilena: el documental *La batalla de Chile* (1975) de Patricio Guzmán, el largometraje de ficción *Nadie dijo nada* (1971) de Raúl Ruiz y el cortometraje documental *Ahora te vamos a llamar hermano* (1971), también de Ruiz. En cada una de estas obras, el habla tiene un registro particular el que, comprendido desde la materialidad específica de los estudios sonoros, ilumina una noción específica de lo popular y lo nacional. El habla, debido a su entonación y fraseo, está siempre inscrita en un sistema cultural específico en el que emerge: puede ser una pertenencia espacial o nacional, temporal o social que es percibida por el oyente si comparte los códigos. La particularidad de estas voces populares es desarmar una concepción clásica del sujeto popular que encarna la rígida identidad del obrero urbano masculino chileno, es decir, de su habla como símbolo nacional.

A fines de la década de 1960, junto con la emergencia del sujeto popular en la política nacional, sus voces también adquieren mayor presencia y visibilidad. Por esto, se amplía la diversidad de representaciones estéticas y mediáticas de ellas: la radio, el cine, el teatro, la música y la literatura, las quieren captar, procesar y articular. Como parte de ese entramado de presencia y representación popular, estas obras cinematográficas suman a la intensidad social y política existente. Sin embargo, más que un cine de la UP, se puede proponer uno *durante* la UP (del Valle, 2014). Es interesante, entonces, cómo esta diversidad de representaciones sonoras y cinematográficas abren la misma noción de “sujeto popular”.

En la teoría marxista clásica, la noción de clases sociales —y, en particular, de lucha de clases— proponía una noción estable de sujeto popular encarnado por el obrero masculino urbano. Esta figura fue un modelo de lo popular, propugnado por los partidos políticos y difundida en los medios de comunicación, que constituye una reducción y simplificación de la complejidad social, racial y de género de “los sujetos populares”. Para el marxismo clásico, hay una identificación entre clase y pueblo que intenta representar y contener esa

gran multiplicidad de experiencias y vivencias. Sin embargo, las formas de vida de los sujetos exce- den el contenido de los conceptos de clase y de pueblo. El pueblo, como afirma Didi-Huberman, “como unidad, identidad, totalidad o generalidad, simplemente no existe” (2014a, p. 70), es decir, es un concepto móvil, con límites porosos y, por eso mismo, en permanente disputa. Lo que muestran estas películas —leídas desde los estudios sonoros— son sujetos que desarman una figura tradicional del sujeto popular.

En este artículo propongo una taxonomía estética y política a partir de voces, tonos, diálogos y discursos que se representan en el cine de ficción y documental a partir de los estudios sonoros. Los estudios sonoros son un marco interdisciplinario de trabajo que se centra en el sonido como punto de partida o, alternativamente, de llegada. “Al analizar tanto las prácticas sonoras como los discursos e instituciones que las describen, [los estudios sonoros] redistribuyen lo que el sonido hace en el mundo humano, y lo que los humanos hacen en el mundo sonoro” (Sterne, 2012, p. 2). Al centrarse en la materialidad acústica de las voces y hablas cinematográficas, estas obras permiten comprender lo subjetivo y lo social desde un renovado punto de vista. Por ejemplo, en las tres obras estudiadas acá, si bien los sujetos se comprenden en la categoría de “sujetos populares”, desde un punto de vista sonoro de sus hablas, voces y *performances*, no pertenecen al mismo concepto de “lo popular”. Aún más, sus voces, entonaciones y fraseos parecen criticar y deconstruir la noción tradicional de pueblo o de lo popular.

Murray Schafer (1994) observó que, si bien el tacto es un sentido tradicionalmente personal y afectivo, el oído, en cambio, suele estar siempre abierto y nos mantiene en relación con el espacio. El oído es una experiencia constante, perceptiva y física de la relación de nuestros cuerpos con el medio. O mejor, el oído y el sonido son de los índices más significativos de nuestros cuerpos *en el entorno* (junto a la percepción espacial y la temperatura quizá). Las vibraciones del sonido requieren de un medio físico —como el aire— para viajar, y así moverse por el ambiente y cambiar según su entorno. El sonido, por lo tanto, refleja el medio en que viaja (Truax, 1984, p. 15). Los sonidos y voces no sólo nos unen en el entorno sino que demuestran de qué manera percepción, cuerpos y entorno se imbrican.

Escuchar es una forma de “tocarse a la distancia y la intimidad del primer sentido [el tacto] se fusiona con la sociabilidad cuando la gente se junta a escuchar algo especial” (Murray Schafer, 1994, p. 11). Por esto, el sonido de la voz reverbera afectivamente entre los sujetos. En la comunicación interpersonal los sujetos se reconocen como parte de una comunidad del habla a través del tono, el timbre y el fraseo de la voz. La voz conlleva una serie de aspectos musicales del habla como inflexión, ritmo, fraseo, énfasis, puntuación, timbre, silencio y cadencias (Traux, 1984) y con estos elementos los sujetos constituyen sus identidades. Si es verdad que la materialidad de la voz excede al sentido (Dólar, 2006), los acentos, la entonación y timbre constituyen comunidades, formaciones sociales y maneras de intervenir en el espacio público. La voz y el tono se relacionan afectiva y políticamente.

Quiero proponer, entonces, cómo los sonidos, voces, hablas y diálogos de dos documentales y una película durante la Unidad Popular chilena son fundamentales para entender diferentes relaciones entre cuerpos, entornos y colectivos que van más allá de la tradicional figura masculina. Como sabemos, el cine registra y fija un evento sonoro, así lo descontextualiza, hace repetible y lo articula en una secuencia narrativa o argumental (Chion, 2016). Los sujetos populares de estas obras muestran las tensiones entre voz y letra, oralidad y escritura que —desde Walter Ong hasta Martin Lienhard y Josefina Ludmer— se puede pensar como una mediación que reorganiza una serie de sujetos, eventos y espacios culturales bajo los códigos hegemónicos de la narrativa documental. Estas obras cinematográficas, al registrar la materialidad sonora, en cambio, permiten hacer visible —o mejor, hacer audible— nuevas formas subjetivas y colectivas de lo popular.

Es tradicional que la filosofía política occidental haga hincapié en el uso del lenguaje y el discurso como necesarios para la constitución de lo público. Si bien distintos autores conciben *lo político* como un espacio de relaciones dialogadas, ninguno de ellos llegó a pensar la materialidad acústica de la voz y sus implicancias (así como tampoco la filosofía tradicional abordó la materialidad propia de la escritura como insistió con agudeza Jacques Derrida). En estas obras cinematográficas, en cambio, se puede leer la materialidad del sonido. Las voces y las hablas conciben, enlazan y recortan lo

singular y lo colectivo de maneras inesperadas. Estos sonidos, voces y hablas cuestionan el discurso y figuras tradicionales de lo popular y lo nacional y, por esto, dan pie para armar una narrativa distinta de la identidad que se ha construido sobre la UP.

2. Habla popular como símbolo nacional en *La batalla de Chile*

Una primera concepción de la voz, los tonos y timbres populares del cine durante el gobierno de Salvador Allende es como símbolo de lo nacional. Si el “pueblo” es el sujeto colectivo del proyecto político de la Unidad Popular, sus imágenes, voces y hablas se realzan y multiplican desde finales de la década de 1960. Las novelas, cuentos, obras de teatro, películas, canciones y afiches, por ejemplo, quieren dar cuerpo a esta figura como paradigma de lo nacional. Dentro de los documentales de esta época uno de los más célebres es *La batalla de Chile* de Patricio Guzmán con sus tres partes: *La insurrección de la burguesía* (1975), *El golpe de estado* (1977) y *El poder popular* (1979), que toman elementos del “cine directo” cuyas imágenes tienen un poder que permanece en el tiempo (Mouesca, 1988, p. 82-83). Trabajos previos han destacado cómo Guzmán organiza los elementos políticos y sociales en torno a espacios urbanos como calles céntricas, fábricas, almacenes, universidades, el Congreso, etcétera (Trumper, 2016). Ahí los sujetos se hacen visibles y alzan sus voces en declaraciones, discursos y diálogos; ya sea en entrevistas, manifestaciones u organizaciones sociales (Juntas de Abastecimiento y Precios, cordones industriales, sindicatos, asociaciones).

Si Guzmán filma “el pueblo” —y esa fue claramente su intención— este es, como sostiene Didi-Huberman (2014b), un pueblo que ha de encontrarse en los actores secundarios, los que figuran en segundo plano. *La batalla de Chile*, por esto, es un mural de actores secundarios que se potencian mutuamente, ellos encarnan la importancia de la figuración y la exposición. Como una decisión estética y política, Guzmán incluye muy pocos minutos de los más importantes dirigentes masculinos de la política de la época. Salvador Allende, por ejemplo, aparece poco tiempo en los tres documentales, al igual que Carlos Altamirano, Miguel Enríquez, entre otros.

Célebre es la primera secuencia de *La insurrección de la burguesía* en la cual se entrevistan a los participantes de concentraciones políticas. Como una suerte de reportaje y con el realismo del cine directo a través de entrevistas se registran las hablas con fidelidad y en un contexto donde se articulan elementos políticos, espaciales y afectivos con gran intensidad. La voz —que tiene la singularidad de un rostro— exhibe además su vínculo sonoro que lo adscribe a un contexto social específico (sociolecto).

Figura 1. Mujer popular sentada en el pasto



Fuente: Fotograma de *La batalla de Chile 1* de Patricio Guzmán.

Hay dos secuencias, ambas al inicio de *La insurrección de la burguesía*, de dos mujeres entrevistadas en medio de las multitudes de congregaciones políticas. Ambas son sujetos políticos cargados de una singular intensidad emocional. En la primera, una mujer sentada en el pasto sonríe, come un helado y contesta las preguntas: “¿Por quién va a votar?”, “¿Qué piensa ud. del desabastecimiento?”. Su entrevista comienza y termina en medio de risas espontáneas, tanto de ella como del grupo en que se encuentra, algo nerviosa por la presencia de la cámara y el micrófono, pero segura y relajada al contestar, satisfecha de hablar en medio de la mirada de sus conocidos. Da la impresión que tiene su frase preparada: dice que no nota racionamiento porque “yo no bajo ni medio kilo”. Su vestido oscuro, algo ajustado, su manera de ocupar el espacio público, el relajo de estar sentada sobre el césped, pero, sobre todo, el modo con que habla, la convierten en una representante de lo popular. Además, al comer el helado muestra cómo disfruta con la boca: disfruta, habla y hace bromas como parte de una experiencia conjunta.

Figura 2. Mujer burguesa gritando



Fuente: Fotograma de *La batalla de Chile 1* de Patricio Guzmán.

En contraste, unos minutos después se entrevista a una mujer con anteojos oscuros, a la moda internacional de entonces (**Figura 2**). De una edad similar a la anterior, aunque delgada y vestida de blanco, representa a una mujer burguesa de oposición. Ella modula y pronuncia muy bien sus palabras y enfatiza las vocales (alarga y acentúa las “i” por ejemplo en “corrompido”) para darle más potencia retórica a su discurso. Visiblemente enojada, casi fuera de sí, habla con fuerza excesiva y proyecta una enérgica posición de violencia incontrolable. Repite las palabras, marca silencios y habla de forma fragmentaria al inicio y al final, con rapidez y con violencia. Parte de esto se logra ya que sus críticas al gobierno no son políticas ni económicas, sino principalmente morales; por esto, las enfatiza con hipérbole y no necesita argumentarlas. Así, afirma que el gobierno está “corrompido y degenerado, inmundo”, que perderán en la próxima elección y termina profiriendo: “malditos sean”. Ruffinelli (2008), interpretando esta escena, anota que el discurso de odio está en la burguesía, lo que se hace muy patente en esta secuencia.

Otros pasajes del documental muestran a sujetos masculinos esforzados en una articulación discursiva en asambleas, sindicatos y organizaciones, donde obreros y políticos se entremezclan. Lo que marca la distinción entre ambos es, principalmente, la voz. El habla, más que la apariencia, identifica a un sujeto como obrero y no, por ejemplo, como intelectual burgués o político profesional en *La batalla de Chile*. Lo que quizá más sorprende, hoy, es no sólo la cantidad de sujetos que salen a la calle, sino también cómo hablan, lo bien que logran articular sus palabras, frases

e ideas y, a la vez, mantener su voz popular. A veces los obreros se escuchan destacados sobre el fondo de las máquinas de las fábricas con lo que se logra un realismo sonoro en donde el habla se teje al entorno.

Figura 3: Dirigente obrero que habla



Fuente: Fotograma de *La batalla de Chile 1* de Patricio Guzmán.

A veces, hay casos intermedios, como los dirigentes gremiales en donde se mezclan los registros populares y políticos. Los dirigentes políticos de la UP, en cambio —como se ve en las secuencias donde se escucha a Fidel Castro, Óscar Guillermo Garretón o a Miguel Henríquez—, saben proyectar la voz para hacerse oír en salas grandes; hablan pausado y son asertivos; entonan su discurso con teatralidad que, por momentos, se vuelve exagerada en el cine. En cambio, los sujetos populares de *La batalla de Chile*, sus verdaderos protagonistas, construyen su identidad política y afectiva en

la voz y su articulación discursiva, entre la materialidad sonora y su elaboración simbólica.

Ahora bien, cuando las manifestantes gritan juntas en la calle, pierden la singularidad de sus voces y, con ello, sus marcas de clase, región o de edad. La combinación de voces se funde en una colectiva y por esto los gritos urbanos se asemejan en su aspecto sonoro. En general, las multitudes urbanas se parecen entre sí, al menos a la distancia. Por esto, ellas necesitan de carteles y gritos para distinguirse visual y sonoramente, para dar sentido al gentío congregado entre el ruido y el movimiento urbano. En una secuencia de *La insurrección de la burguesía* se montan sucesivamente personas marchando y exclamando los distintos lemas de los partidos políticos y agrupaciones de la UP frente a una cámara detenida. Esta es una secuencia curiosa ya que, por un parte, la acción ejecutada es visualmente uniforme, grupos caminan en una misma calle con pancartas y exclaman con fuerza y, por otra parte, auditivamente se expone la diversidad sonora de los gritos. Este desajuste entre lo visual y lo auditivo forma una serie muy particular.

La voz popular, ya sea oída de forma singular o colectiva, siempre se encuentra en un espacio y tiempo determinados (la calle, la fábrica o la asamblea) y, al estar organizada en torno a los discursos políticos, es símbolo de la emancipación nacional-popular de la UP. Esta diversidad de voces en *La insurrección de la burguesía*, primera parte de *La batalla de Chile*, contrasta con el complot de la derecha y



Figura 4: Manifestación callejera en donde se gritan lemas políticos

Fuente: Fotograma de *La batalla de Chile 1* de Patricio Guzmán

el gobierno de Estados Unidos que es narrado por una voz en *off*. La diversidad de hablas populares se contraponen y complementa a esta neutra voz en *off* masculina que conecta las distintas partes de la película y arma su sentido. El narrador, que domina los documentales de Guzmán, relata la tragedia del golpe de Estado en la segunda entrega (*El golpe de Estado*). Finalmente, Guzmán termina el ciclo de tres documentales con nostalgia de la épica popular (*El poder popular*) en donde se potencia la melancolía con la música, ausente en los dos primeros documentales. Como ha notado López (1990), *La batalla de Chile* se hace un uso extenso del plano secuencia lo que da la impresión de un "efecto de ficción" que apunta a la identificación del espectador. Pick ya había notado cómo el documental de Guzmán tiene una estrategia narrativa similar a la del cine de ficción (1984, p. 37). Sin embargo, afirma López, la voz del narrador produce paradójicamente un efecto de distanciamiento con el vértigo narrativo.

El año 1995 Guzmán corrigió el texto del narrador de *La batalla de Chile* y lo volvió a montar en las tres partes del documental. Las expresiones políticas se actualizan y se vuelven menos enfáticas y universales. Ruffinelli (2008) afirma que esa corrección del texto cambia el foco de una película de barricada a una más compleja. En definitiva, si bien el lenguaje se torna más distante y neutral, sólo logra hacer mayor contraste con las voces de los personajes. Además, el cambio de una voz masculina española a la chilena del mismo Guzmán rearticula la distancia entre voces de personajes y narrador, entre habla nacional e internacional. Por un lado, la nueva voz es "chilena" como los personajes, aunque permanece la distancia de su impersonalidad con la fuerza dramática de las imágenes.

3. Diálogos de borrachos en Raúl Ruiz como comunidad inoperante

La obra chilena de Raúl Ruiz de los años 1960 e inicios de 1970 cobra un interés particular en el Nuevo Cine Chileno, ya que trabaja de forma divergente de los demás cineastas marcados por la impronta realista, documental o didáctica. No se podría decir que Ruiz no esté imbuido en su contexto, pero

sus estrategias estéticas para abordarlo exceden y complejizan el marco tradicional de la representación y la propaganda militante que caracterizó a sus contemporáneos. Ruiz apuesta, en cambio, por la libertad estética para cambiar las mismas formas de hacer cine y para concebir la misma política. Por esto, utiliza ironías, paradojas y parodias (Coad, 2010), experimentos temporales y narrativos, visuales y técnicos para poner a prueba la idea misma de lo plausible y lo posible, de lo visible y lo decible en el contexto de la UP. Este sería el "cine de indagación", como lo llamaba él mismo en las entrevistas de esos años (Lihn, 1970).

La película *Nadie dijo nada* (1971), que es una especie de continuación de la más célebre *Tres tristes tigres* (1967), se estructura en escenas de sociabilidad bohemia en las cuales los diálogos ingeniosos, incoherentes y humorísticos revelan las relaciones afectivas y sociales de los personajes. En *Nadie dijo nada* hay cuatro intelectuales masculinos que dialogan en bares, restaurantes y espacios públicos literarios como salas de conferencias. Estos personajes son interpretados por Jaime Vadell (intelectual burgués), Carlos Solanas y Luis Vilches (ambos con traje y corbata), y Luis Alarcón (el poeta). En uno de los restaurantes conocen a un cantante llamado "El Diablo", interpretado por Nelson Villagra y que curiosamente tiene acento argentino, y, después de ser invitados por él a comer y beber, viajan al futuro para ver quién dejó una obra literaria valiosa.

Las conversaciones masculinas bajo los efectos del alcohol muestran una sociabilidad incierta y confusa que mezcla los afectos de la amistad y la complicidad literaria con las disputas por la fama, el desprecio y la agresividad. La bebida potencia la inestabilidad y reversibilidad de los afectos. Por momentos, los tres principales parecen despreciar al poeta, lo que puede cambiar de simpatía a violencia de manera súbita y absurda. En la narrativa general, predomina la exclusión de los tres amigos principales al poeta, a quien consideran un pésimo escritor, lo evitan y se burlan de él con crueldad. Al inicio de la película, el poeta los invita a una conferencia a la que asisten. La presentación es, claramente, de muy mala calidad: llena de adjetivos gratuitos y sin ideas originales. Ahí, el poeta lee un "cadáver exquisito" a la manera surrealista, que había hecho con otros poetas en su juventud, mientras muestra diapositivas con sus rostros, lle-

no de banalidades chistosas. Espacios literarios, restaurantes, bares y departamentos, conforman una espacialidad crítica sobre los intelectuales y bohemios de la sociedad chilena. Sus conversaciones, espacios y formas de relacionarse se muestran evidentemente ridículas. A pesar que en pasajes se hacen rápidas alusiones a la política y la militancia, estos hombres cultos se representan como sujetos anómalos, con conversaciones delirantes e ideas cambiantes.

Uno de los tres amigos encarna el personaje ostensiblemente burgués de la película. Esto se advierte en el vestuario y su peinado, sus gestos y relaciones de superioridad algo agresiva, pero, sobre todo, es evidente en su acento: el fraseo y cadencias, los ritmos y énfasis de su voz lo afilian a la clase social burguesa de Santiago. Por esto, a las tensiones de egos y talentos se le suman las clases sociales como elementos de encuentro y desencuentro. Los otros dos amigos están vestidos de traje y corbata, como funcionarios estatales. Este pequeño grupo masculino configura un símbolo de Chile. El persistente rechazo del poeta es entonces, también, significativo de cómo se forma una identidad colectiva a partir de una exclusión de la diferencia. Es significativo que la película comience, antes de los créditos con el célebre grito nacionalista: "Chi-chi-chí-le-le-lé-viva-Chile" hecho por bebidos comensales, remarcando no sólo cómo lo nacional se encarna en el habla, sino también lo absurdo de las exclamaciones nacionalistas.

Las largas conversaciones entre mediocres escritores borrachos se retratan con absurdo humor, muy patente en la obra de Raúl Ruiz, y en ellas se hace relevante tanto el contenido de lo hablado como la manera en que se hace. La situación comunicativa de la ebriedad nocturna exhibe el inconsciente del habla chilena y sus interacciones de clases media y alta en donde se expone el humor y la violencia, el absurdo y la subversión. Mientras otros cineastas investigaban las subculturas, las culturas de la pobreza o la alienación cultural, Ruiz indaga, en cambio, en las "patologías sociales" que se encuentran en el habla, los diálogos y la anómala sociabilidad (Coad, 2010).

Un ejemplo de estos diálogos incoherentes se puede encontrar en una secuencia de *Nadie dijo nada*, cuando beben después de la presentación del poeta:

Poeta: No es fácil, no es fácil pasar por todo esto sin perder la limpieza. No es fácil... ¿Alguien me preguntó por Carlitos Lates?... A él le pasó algo así, ah, pero diferente. Ehh... era un extraordinario poeta, en verso. Planteaba los sonetos maravillosamente.

Amigo 1: ¿Publicó algo o no?

Poeta (enojado): ¿Qué va a publicar, oye? Yo le he visto montones así (hace un gesto con la mano), montones así de papeles. Hombre muy completo, ah... eh, tocaba el... este... el... cómo se llama... el jazz. Trompeta. Estudió piano más de 15 años. Ajedrecista. Como ajedrecista era extraordinario.

Amigo 2: Cállate huevón.

Poeta: ¿Perdón?

Amigo 1: Este señor Lates ¿no sale en una antología de la poesía joven chilena de por ahí del año '45 más o menos?

Poeta: No salió en ninguna parte.

Poeta: (dirigiéndose a Amigo 2) pero ud. parece que me interrumpió...

Amigo 2 (enojándose): Sí, huevón, yo te interrumpí, yo, yo.

Poeta: ¿Y ud. cree que no soy lo bastante hombre como para responder? (Se levanta de la silla, visiblemente borracho). El amigo 2 se levanta y hace gestos rápidos de golpes que asustan al Poeta. Se sientan.

Amigo 1: Yo estaba hablando con él, si no te gusta te vas para otra mesa.

Amigo 2: No, no no, si me voy a quedar callado.

Figura 5: Gesto de defensa del poeta que se siente amenazado



Fuente: Fotograma de *Nadie dijo nada* de Raúl Ruiz.

Visualmente en esta secuencia, dos veces un brazo de un comensal se cruza por el plano para tomar la botella de vino y rellenarse la copa. El ritmo de la conversación es fragmentario, se acelera y retrasa la velocidad de las palabras, se sube o baja el volumen. Hay súbitos énfasis violentos los que se alternan con voces cansadas por los efectos del alcohol. Con cadencias cortas y desconectadas, este diálogo no fluye con naturalidad. Interrupciones visuales y sonoras terminan en un diálogo violento y descortés que no logra sostenerse. La incapacidad de hacer una crítica frontal se hace patente así como la escena dialógica se potencia por los elementos sobreentendidos e indirectos que se encuentran constantemente reprimidos y que, sin embargo, emergen.

Los contrapuntos entre tonos y gestos, afectos y diálogos se presentan como símbolos negativos nacionales, ya que no sostienen certidumbres sino sólo carencias: una sociabilidad anómala, incapaz de vincularse en una relación coherente; unos intelectuales inhabilitados de relacionarse, ya sea en nivel interpersonal como literariamente, una nación incapaz de constituirse en el diálogo. El uso de actores profesionales y no profesionales, de guiones abiertos e improvisación, tienen la función de dar ejemplos y reproducir estas anomalías e incertezas del diálogo informal del habla común. Conversaciones, gestos, relaciones, afectos y comportamientos son los objetos de este cine cuasi etnográfico y vanguardista, a la vez que trabaja con sentidos múltiples, paradojas, contradicciones y sinsentidos.

En *Nadie dijo nada*, Ruiz quiere exponer un inconsciente de la sociabilidad chilena en un registro tragicómico. Esta ambivalencia puede entenderse como forma de alienación social (tragedia) y como resistencia a cambios modernizadores (comedia): "Los hábitos y comportamientos cotidianos que revelan las relaciones sociales y políticas inconscientes de una sociedad dada", afirma Goddard (2013), son elementos característicos de esta etapa de la obra de Ruiz. Sin duda que Ruiz trabaja con la tradicional noción de clase social: los personajes que representa el actor Valdell lo demuestran. Sin embargo, es más relevante entender cómo estas hablas y diálogos de clase media no pueden ser elevadas a ser un símbolo nacional, no logran entrar en una categoría coherente de representación política.

Los diálogos de borrachos en *Nadie dijo nada* muestran una sociedad que no alcanza a cuajar, que dialoga con incoherencia y que se articula como anomalía. Lejos de la idealización del diálogo político de Aristóteles y de Habermas, las conversaciones de *Nadie dijo nada* forman una "comunidad inoperante" como proponía Jean-Luc Nancy (1983): una comunidad que no alcanza nunca a constituir, un grupo que vacía entre el odio y humor, la inclusión y la exclusión. Esta comunidad de amigos que se constituye en las conversaciones son cierto inconsciente político Chile: una clase media y alta que no logran articularse más que en torno a la burla, la violencia y la exclusión del poeta.

4. Los espacios sonoros mapuche como deconstrucción nacional

El documental *Ahora te vamos a llamar hermano*, de 13 minutos, filmado en marzo de 1971 por Raúl Ruiz, es único por varias razones. La primera y más evidente es que se encuentra principalmente narrado en mapuzungún y tiene subtítulos en castellano. A primera vista, esto lo podría ubicar en la categoría de "documental indigenista", quizá cercano al cine del boliviano Jorge Sanjinés que hizo el largometraje *Ukamaru* (1966), la primera película hablada en quechua. Sin embargo, la obra de Ruiz se encuentra más próxima a la neovanguardia que al mensaje político directo del Nuevo Cine Latinoamericano. Este cortometraje lo deja de manifiesto una vez más. El motivo de *Ahora te vamos a llamar hermano* es el registro de la visita de Salvador Allende a Temuco o al *Wallmapu* (territorio mapuche) en marzo de 1971, ocasión en que presenta la Ley N° 17.729, ley indígena que fue promulgada en 1972. Esta ley contemplaba elementos integracionistas y reconocía la pluralidad cultural de Chile (Chiappe, 2016).

Si las voces, hablas y diálogos de *La batalla de Chile* y *Nadie dijo nada* son claramente nacionales, las que se escuchan en *Ahora te vamos a llamar hermano*, en cambio, cuestionan la idea misma de lo nacional, tanto desde su lengua y colectividad como de sus espacios y territorios. Este documental se arma a partir del contrapunto de imágenes, voces y música mapuche y el discurso de Allende. Y si bien es un documental a pedido, filmar la vi-

sita del presidente a Temuco, Ruiz logra centrarlo en la dialéctica y la tensión de los mapuche y el presidente. La diversidad de sujetos mapuche se encuentra, por lo general, filmada en grupos con una gran variedad sonora de voces, cantos y ruidos. Hay dos escenas principales: una pareja que habla en un exterior del campo y la gran concentración en Temuco. El encuadre de Allende, en cambio, lo muestra aislado del contexto dirigiendo su elocuente discurso en castellano —mediado por micrófonos— a una multitud fuera de campo. Esta contraposición espacial y visual, oral y sonora, brillantemente, ubica el documental desde el punto de vista mapuche y no desde el tradicional de las autoridades masculinas de la UP.

Más que filmar a Allende como representante de los intereses mapuche, lo que sería un discurso

oficial clásico, *Ahora te vamos a llamar hermano* muestra a los mapuche sopesando la propuesta de Allende, hablando de sus problemas y deseos. Como una suerte de parlamento en donde el presidente hace una oferta y el pueblo mapuche la acepta, desde el título mismo, el documental adopta la forma de diálogo. Los mapuche solían categorizarse como campesinos y los campesinos, a su vez, bajo la figura del sujeto popular. Los sujetos populares suelen adquirir presencia en los obreros urbanos y de la minería; en *La batalla de Chile*, por ejemplo, los campesinos no tienen particular relevancia. Ahora bien, la invisibilidad campesina y, en particular, mapuche, es deshecha por Ruiz a partir de las voces y el habla, la música y los sonidos. En este documental el mapuzungún y los espacios sonoros de los mapuches descentran la jerarquía de Allende, su discurso castellano.

Figura 6: Concentración mapuche en Temuco con instrumentos



Fuente: Fotograma de *Ahora te vamos a llamar hermano* de Raúl Ruiz.

Los investigadores Jordán y Lema (2018) han propuesto entender este documental en relación a las articulaciones clásicas entre la Nueva canción chilena y el documental político de la época. Los elementos de la música andina fueron los signos más elocuentes de la Nueva canción chilena, de manera que zamponas, charangos y quenenas, por ejemplo, fueron adaptados a la sonoridad y armonía occidental (escalas, afinación y formas estéticas). Esta música, en las concentraciones de la época, servían como una manera de unir a los dirigentes y las multitudes, los partidos y los militantes, los discursos y afectos en el canto colectivo. En contraste, en el documental de Ruiz, la música mapuche está desplegada sin mediación occidental y sin estilización alguna. A oídos nacionales y

Figura 7: Allende da un discurso



Fuente: Fotograma de *Ahora te vamos a llamar hermano* de Raúl Ruiz.

Figura 8: Mapuches caminando que llevan una pifilka



Fuente: Fotograma de *Ahora te vamos a llamar hermano* de Raúl Ruiz.

occidentales suena como una música extraña, polirrítmica y confusa, en donde es difícil distinguir el ruido de la armonía, el canto de la voz y el grito. Los instrumentos como la trutruca (una especie de corno), el kultrún (la percusión) y la pifilka (una larga flauta) se mezclan a ruidos y voces formando un paisaje sonoro heterogéneo, imposible de asimilar en el habla y la armonía nacional.

Esta heterogeneidad sonora de voces, hablas y sonidos, cuerpos y entorno muestra cómo el sujeto mapuche de *Ahora te vamos a llamar hermano*, que no cabe en un marco representacional nacional, tiende a fijar sujetos con una gramática discursiva ordenada por nociones de territorio, clase y ciudad-campo. Este documental, entonces, presenta voces, tonos y sonidos de mapuche como una alteridad a las formas estéticas occidentales y, desde ahí, no logran distinguir voz, canto, música y ruido. Así, esta obra apunta al habitual colonialismo acústico que favorece tanto la letra sobre la voz, el habla castellana sobre la nativa, la armonía occidental sobre la mapuche.

La voz registrada en este cortometraje es claramente una popular, pero ella se encuentra en las antípodas de la voz del obrero de Patricio Guzmán: aislado, masculino, proletario y muy bien articulado políticamente. Las voces de Ruiz no son representaciones simbólicas tradicionales y, por esto mismo, no se ubican con claridad en un territorio ni articulan lo singular o lo colectivo con

facilidad. Estas voces, si bien se califican como indígenas, en su materialidad sonora se juntan a otras voces, sonidos y música hasta que se vuelve difícil distinguir las pues se suman simultánea y aleatoriamente.

En una secuencia en el exterior en el campo comienza a hablar el hombre pero más tarde, el hombre y la mujer hablan al mismo tiempo, alternándose por momentos y, en otros, sobreponiendo sus voces; a veces, repiten lo que uno dice; otras, lo complementan. Después, ellos dos cantan juntos. Salazar y Vargas (2020) denominan esta narración como un *nütram* “como conversación o narración de historias, sucesos cotidianos, recuerdos destacados o cualquier tipo de evento que se tenga por cierto en la memoria colectiva e individual” (p. 150). Discurso y a la vez canto es, también, tanto singular como colectivo, trenzan el pasado y el presente. En su contenido denuncian el despojo de sus tierras enfáticamente. Quizá, sin querer, Ruiz hizo una “documentación lingüística y cultural del pueblo mapuche” al grabar una diversidad de voces y hablas —viejos y jóvenes de entonces— en directo en un cierto momento y lugar determinado (Salazar, 2021, p. 125).

En *Ahora te vamos a llamar hermano*, tantos hombres como mujeres hablan juntos y separados, así como los lemas y gritos se funden con música y ruidos urbanos, en particular en las secuencias en Temuco, conformando un espacio sonoro par-



Figura 9: Pareja que habla y canta

Fuente: Fotograma de *Ahora te vamos a llamar hermano* de Raúl Ruiz.

ticular. Esta sonoridad combina voces, sujetos y entorno; por esto, podemos afirmar que hay una concepción acústica decolonial distinta de la separación tradicional entre sujeto y colectividad que organiza la teoría política occidental. Esta nueva concepción se expande en la relación que se propone entre el pueblo mapuche y Allende como un diálogo entre iguales. Ahora te vamos a llamar hermano no sólo representa al pueblo mapuche sino que, además, lo presenta como como “evento”, al decir de Ardití (2015) —siguiendo a Rancière (2000)— como una experiencia que reconfigura las maneras de generar enunciados políticos a partir de voces, hablas y sonidos.

5. Conclusión

Las voces, hablas, diálogos y sonidos identificados en estas tres obras cinematográficas hechas durante la UP presentan tres nociones diversas del sujeto popular. Sin embargo, entre ellas son heterogéneas y, en algunos aspectos, incompatibles. Y son diversas no porque sean de clases sociales o espacios culturales disímiles sino porque, de forma más importante, sus registros vocales despliegan nociones particulares de lo singular y lo colectivo, de relaciones del sujeto con el entorno. Estos sonidos, hablas y voces populares hacen desarmar una concepción clásica del obrero urbano masculino chileno como símbolo de lo popular nacional. La sociabilidad de la voz y los diálogos producen cierta noción de lazos entre sujetos y lo social. Por esto, en la comunicación, el tono, el timbre y el fraseo permiten las condiciones para un diálogo político, como lo imaginan la filosofía tradicional desde Aristóteles a Habermas.

La inflexión, ritmo, fraseo, énfasis y timbre de la voz dibujan tanto lo singular de un sujeto como su pertenencia social, espacial y generacional a un colectivo que emerge del habla. La voz proletaria y urbana de Guzmán, símbolo nacional popular, se encuentra articulado tanto por el discurso político tradicional de la izquierda como por la voz del narrador de *La Batalla de Chile*. Se podría, incluso, proponer que la voz del mismo Guzmán, en tanto que narrador, debe fijar el sentido del discurso de izquierda nacional popular de la UP a lo largo de las tres entregas de su documental.

En *Nadie dijo nada*, de Raúl Ruiz, los diálogos desatinados, chistosos y alcohólicos emulan la informalidad del habla de la clase media en donde la violencia y la exclusión son parte fundamental. A través de lo extravagante y el alcohol, Ruiz revela un inconsciente chileno incómodo. Podría especularse que este inconsciente se encuentra en la tensión entre clases sociales, así como sucedía en *Tres tristes tigres* del mismo Ruiz. Lo que queda claro en ambas películas es que tal inconsciente se manifiesta en el habla y la sociabilidad anómala.

Por último, los espacios sonoros mapuches de *Ahora te vamos a llamar hermano* combinan voces individuales y colectivas, música, ruido y gritos de forma que, así, deconstruyen las ideas básicas tanto de lengua y música, como de relaciones entre sujetos y colectividades. Más radical que las demás manifestaciones de voces y hablas, al estar en mapuzungún abre un sujeto colectivo que se encontraba permanentemente obliterado de las representaciones estéticas y políticas.

Es significativo que sea durante la UP cuando emergen estas voces, tonos, hablas, diálogos y sonidos como si, en esos momentos de cambio, pudiera aparecer una serie diversa de singularidades plebeyas que se alejan del modelo prescriptivo de sujeto popular. Después de todo, lo esperable es que en un momento de cambio revolucionario emerjan nuevos sujetos, que se reordene el orden de los sujetos visibles, de los que cuentan o no en el discurso público, de los que tienen o no derecho a hablar (Rancière, 2000). Quizá lo más fundamental es que estas voces y hablas hacen visible una nueva concepción de lo colectivo, una que permite que florezcan multiplicidades divergentes. La mediación del cine lo permitió. El malogrado inconsciente nacional que se manifiesta en los diálogos de *Nadie dijo nada* propone cierta idea nacional como deformación social e histórica. Y, aún más, *Ahora te vamos a llamar hermano*, en cambio, da voz e imagen a la nación mapuche con una incompatibilidad fundamental para el discurso nacional y estético chileno.

Notas

1. Este artículo se enmarca en el proyecto Fondecyt Regular 1210298, ANID, Chile.

Referencias

- Arditi, B. (2015). "The people as re-presentation and event". En Carlos de la Torre (ed.), *The Promise and Perils of Populism: Global Perspectives* (pp.91-112). University of Kentucky Press.
- Chion, M. (2016). *Sound: An Acoulogical Treatise*. Duke University Press.
- Chiappe, C. M. (2016). La ley n° 17.729. Desarrollo e integración del sujeto indígena en una época de polarización política (chile, 1972). *Revista Historia y Justicia*, 7. <https://doi.org/10.4000/rhj.755>
- Coad, M. (2010). "Grandes acontecimientos y gene corriente". En Valeria de los Ríos y Iván Pinto (Eds.) *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros, artificios* (pp.71-79). Uqbar.
- Didi Huberman, G. (2014a). "Volver sensible / hacer sensible". En AA.VV., *¿Qué es un pueblo?* Eterna Cadencia Editora.
- Didi Huberman, G. (2014b). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Manantial.
- Del Valle Dávila, I. (2014). Cámaras en trance. *El nuevo cine latinoamericano, un proyecto cinematográfico continental*. Cuarto Propio.
- Dolar, M. (2006). *The voice and Nothing More*. The MIT Press.
- Goddard, M. (2013) *The cinema of Raúl Ruiz: Impossible Cartographies*. Wallflower Press.
- Lihn, E. (1970) "Diálogo con Raúl Ruiz". *Nueva Atenea*, 423, 59-65.
- Jordán, L. y Lema, N. (2018). "Now We're Gonna Call You Brother and the problem of the people's sonic representation". En G. Cox y J. Cornee (Eds.). *Documentary Film and the Listening Experience* (pp.255-277). University of Huddersfield Press.
- López, A.M. (1990) "The Battle of Chile: Documentary, Political Process, and Representation". En J. Burton (ed.), *The Social Documentary in Latin America* (pp.267-87). University of Pittsburgh Press.
- Mouesca, J. (1988). *Plano secuencia de la memoria de Chile: veinticinco años de cine chileno (1960 - 1985)*. Ediciones del Litoral.
- Murray, R. (1994). *The Soundscape. Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.
- Pick, Z. (1984). La imagen cinematográfica y la representación de la realidad. Reflexión histórica y crítica sobre el cine documental en Chile. *Literatura chilena, creación y crítica*, 27, 34-40.
- Rancière, J. (2000). *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*. La fabrique-éditions.
- Ruffinelli, J. (2008). *El cine de Patricio Guzmán. En búsqueda de imágenes verdaderas*. Uqbar.
- Salazar, A. (2021). "Documentación lingüística y cultural del pueblo mapuche en el film *Ahora te Vamos a Llamar Hermano* (1971)". En G. Celedón, U.Jacobsen y M.Raffo (Eds.), *El cine retorno de Raúl Ruiz* (pp.119-126). Universidad de Valparaíso.
- Salazar, A. y Vargas, C. (2020). "Resonancia de voces indígenas en el cine chileno: *Ahora te Vamos a Llamar Hermano* (1971) de Raúl Ruiz". En E. Fonseca y F. Allan Mendes Ramalho (Eds.), *Tránsitos e subjetividades latino-americanas no cinema* (pp.141-157). EDUNILA.
- Sterne, J. (2012). "Sonic Imagination". En *The Sound Studies Reader* (pp.1-17). Routledge.
- Truax, B. (1984). *Acoustic Communication*. Ablex.
- Trumper, C. D. (2016). *Ephemeral Histories*. University California Press.

• Sobre el autor:

Matías Ayala es Ph.D. en Romance Studies de Cornell University y actualmente es profesor e investigador de la Universidad Finis Terrae en Santiago de Chile.

• ¿Cómo citar?

Ayala, M. (2023). Voces y hablas en el cine durante la Unidad Popular. *Comunicación y Medios*, 32(47), 65-76. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.68206>

SECCIÓN
MONOGRÁFICOS



Artistas que vigilan las máquinas que nos vigilan

Artists observing at the machines that monitor us

Valentina Montero

Universidad Finis Terrae, Santiago, Chile
vmontero@uft.cl
<https://orcid.org/0000-0003-4368-2868>

Paloma Villalobos

Universidad de Chile, Santiago, Chile
palomavi@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-1082-5913>

Resumen

Este artículo realiza un recorrido por referentes teóricos y obras artísticas de distintas disciplinas que cuestionan el lugar de los dispositivos de vigilancia en la era digital. Su objetivo es analizar cómo desde finales de la década de 1970 diversos artistas han utilizado el dispositivo del circuito cerrado y, más recientemente, las *webcams* con el propósito de crear narrativas visuales que anuncian que el uso masivo de las tecnologías de la visión derivó en la normalización de la vigilancia y su camuflaje en nuestro día a día. Metodológicamente, hemos identificado y reunido obras que operan, por un lado, con el afán de desmontar las tácticas coercitivas de control; por otro, obras que critican la aparente neutralidad con que los sistemas panópticos se han vuelto omnipresentes en la sociedad. El ensayo sugiere que estas prácticas artísticas confirman que desde los relatos íntimos hasta en las estrategias militares, la tecnología de control y su representación automatizada ha ido configurando un régimen político-visual que subordina nuestro comportamiento a un aparente estado de normalidad.

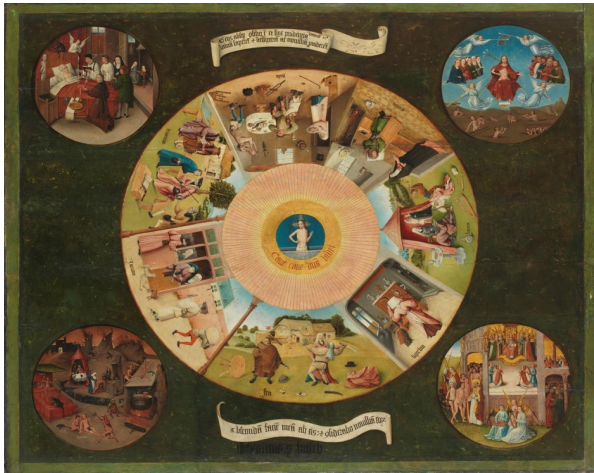
Palabras clave: Arte, vigilancia, máquinas de visión, sociedad de control, representación automatizada.

Abstract

This article provides an overview of both theoretical and artistic previous works developed by different disciplines questioning the role of surveillance devices in the digital age. Its aim is to analyze how, since the 1970s, various artists have used the closed circuit device, and, more recently, webcams, with the purpose of creating visual narratives pointing out that the massive use of vision technologies has led to naturalizing surveillance and its camouflage in our daily lives. Methodologically, we have identified and assembled works that operate, on the one hand, aiming to dismantle coercive control tactics; on the other, works that criticize the apparent neutrality with which panoptic systems have become omnipresent in society. The essay suggests that these artistic practices confirm that, from intimate stories to military strategies, control technology and its automated representations have been shaping a political-visual regime that subordinates our behavior to an apparent state of normality.

Keywords: Art, surveillance, vision machines, control systems, automated representation.

Figura 1. *Mesa de los siete pecados capitales*. El Bosco. 1505-1510



Fuente: Página web Museo del Prado, Madrid

1. Introducción

Una de las obras más intrigantes del pintor flamenco Hieronymus Bosch, más conocido como El Bosco, es su pieza titulada *Mesa de los siete pecados capitales*¹, óleo sobre tabla de madera de cho-
po, pintada entre 1505 y 1510. En la pintura obser-
vamos un ejercicio curioso. Escenifica los pecados

capitales —la ira, la lujuria, la soberbia, la pereza, la envidia y la gula— presentados cual viñetas dis-
puestas en torno a tres círculos concéntricos. El conjunto parece representar una pupila ocular; el ojo de dios —cenital y distante— mirando de frente al espectador. En el círculo central observamos justamente la representación de Cristo. Para que no queden dudas de la intención de la obra, debajo de la figura santa se lee el texto: *Cave cave d[omin]us videt* (Cuidado, cuidado, Dios está mirando). De manera análoga al panóptico, modelo de diseño arquitectónico carcelario propuesto por el filósofo Jeremy Bentham a finales del siglo XVIII, podemos especular que El Bosco, en pleno siglo XVI, estaba indagando también en uno de los fines posibles de una tecnología de la mirada: disuadir del pecado. A través del ojo omnisciente e inquisidor de quien todo lo ve, el pintor nos mostraba nuestra propia vulnerabilidad al sentirnos vigilados.

Ya hacia el siglo XVII la pintura como sistema de representación nos muestra la eficiencia de la imagen como medio de conocimiento. En el cuadro *La Vista* (1617)² de la serie *Los sentidos* pintado entre Jan Brueghel el Viejo y Rubens, vemos a Venus y a su hijo Cupido en una suerte de gabinete de curiosidades atiborrado de esculturas y pinturas que

Figura 2: *La Vista*. Jan Brueghel el Viejo y P. Pablo Rubens. 1617



Fuente: Página web Museo del Prado, Madrid

dan cuenta de la proliferación de géneros pictóricos renacentistas (naturaleza muerta, paisaje, escenas mitológicas) representativas de una nueva época en la que el uso de la perspectiva lineal, el tratamiento del volumen y la mimesis constituían un arsenal orientado a emular lo real. El *trompe l'oeil* o trampantojo triunfa en este cuadro, engañando a los espectadores que ya no distinguimos si el fondo es a su vez la representación de otra pintura o una ventana mostrando el exterior. Incluso, al costado inferior de Cupido y Venus —quienes miran absortos la escena de Cristo curando a un ciego— vemos un pequeño mono con gafas. También parece capturado en la contemplación atenta de otro cuadro. En la sala además hay una serie de aparatos destinados a la observación y medición del mundo: un telescopio, un mapamundi, un astrolabio, lupas, reglas y compases. El cuadro de Brueghel y Rubens no hablaba sólo del sentido de la visión, sino que adelantaba cómo la visualidad como medio de percepción y cognición se impondrá irreductiblemente coproduciendo el nuevo paradigma moderno.

En 1975 Michel Foucault, en su libro *Vigilar y Castigar* reflexionaba sobre el panóptico como mecanismo social y penal sobre la base del análisis del diseño carcelario ideado por el filósofo y jurista Jeremy Bentham en 1791. Este panóptico consistía en un sistema de celdas individuales distribuidas en círculo alrededor de una torre de vigilancia, que permitiría que los reclusos estuvieran siempre bajo la mirada del vigilante, aun cuando aquéllos no pudieran verificar si estaban siendo observados o no. Según Foucault “El esquema panóptico es un intensificador para cualquier aparato de poder: garantiza su economía (en material, en tiempo); garantiza su eficacia por su carácter preventivo, su funcionamiento continuo y sus mecanismos automáticos” (Foucault, 2002, p. 190). Por lo mismo su principio, el “panoptismo”, podría extenderse como estructura de control con cualquier finalidad: educativa, terapéutica, de producción o de castigo. En efecto, los sistemas de vigilancia y control se han hecho ubicuos y transversales no sólo en las instituciones aludidas por Foucault: la escuela, el psiquiátrico, la fábrica, la cárcel. La razón de ello se conjuga entre la exacerbación del miedo, la necesidad de control y el desarrollo tecnológico que van permitiendo su instrumentalización y su inserción silenciosa en las calles, los medios de transporte, las plazas, los propios hogares y en nuestra vida íntima (gracias a los sistemas portables de comunicación).

Milan Kundera, en su novela *la Insoportable levedad del ser* (1984), mencionaba en uno de sus capítulos que el sujeto siempre está actuando para la mirada de otro: para la mirada de Dios, de los padres o del amante. La representación del cómo vemos y cómo somos observados se vuelve entonces una suerte de configuración del sujeto mismo. Ya a comienzos del siglo XX, en 1915, Sigmund Freud analizaba cómo a la pulsión de ver, le seguía muy de cerca la pulsión por ser observado. Los denominados por él “destinos pulsionales” se organizarían por parejas: pulsión por mirar (escoptofilia o *voyeurismo* en el lenguaje de las perversiones) y exhibicionismo (sadismo y masoquismo), entre otras (Freud, 1992). En el juego dialéctico la pulsión escópica y exhibicionista se presentarían como equivalentes. Retomando lo que Freud advertía, Lacan intentaba situar la figura del *voyeur* más que como un sujeto que intenta mirar algo, como un sujeto cuyo objeto es la mirada en sí misma: “El objeto es aquí mirada —mirada que es el sujeto, quien lo alcanza, quien hace diana en el tiro al blanco” (Lacan, 1987, p. 149). Hoy hemos dejado que los aparatos sean los que nos observan, incluso sin la necesidad de un vigilante. Entonces ¿qué sucede cuando quienes nos miran son máquinas?

No hay que ser muy perspicaz, entonces, como para advertir que hemos construido un mundo dominado por la mirada tecnológica. Aquí la sociedad del espectáculo (Debord, 1999) y de la vigilancia (Foucault, 2002) se encuentran. Su ensamblaje se articula entre la ingeniería de los medios de comunicación, los relatos y los modelos mediáticos que confrontan privacidad y espacio público como zonas de fricción, los cuales actúan a su vez reafirmando o construyendo formas de integración/exclusión, de control y también de auto-representación. Las tecnologías de la visión y vigilancia se han impuesto progresivamente. Por lo mismo resulta revelador examinar la manera en que estos métodos tecnológicos han sido utilizados por los artistas en un afán de desmontar sus estrategias o bien señalar críticamente la aparente neutralidad con que se han hecho omnipresentes en la sociedad. Ya desde finales de los sesenta artistas como Bruce Nauman, Dan Graham y una larga lista, han utilizado el dispositivo del circuito cerrado y más recientemente las *webcams* para reflexionar sobre el lugar que la vigilancia opera sobre los sujetos.

Este artículo propone un recorrido descriptivo y analítico por algunos de estos casos. Se organiza en cinco apartados. El primero es esta introducción. El segundo apartado “La necesidad de control” examina obras artísticas que trabajan el “panoptismo” comenzando con un precedente clave, la exposición *CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance, from Bentham to Big Brother* en el Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) de Karlsruhe, Alemania, donde se presentan artistas como Michael Klier que cuestionaba el automatismo de las máquinas en su tarea de “ver” y que operan en función de una mecánica social, económica y política de la que, durante décadas, todos hemos participado. La tercera sección “Máquinas autómatas” analiza en el marco de la era digital y la “post-fotografía”, el uso en la práctica artística de imágenes disponibles en la red, imágenes ajenas, anónimas, registradas por Google, erradas o ligadas a la información (Michael Snow y su film *La Région Centrale* es un artista central para este apartado). El punto cuatro “Imágenes operativas” se concentra en obras que reflexionan sobre la producción de imágenes autónomas que prescinden del ojo humano. El artista Harun Farocki cuestionaba el poder disciplinario del régimen político-visual que subyace en el aparataje digital de vigilancia al que estamos subordinados. Finalmente, la conclusión discute cómo las prácticas artísticas han logrado potenciar la posibilidad de inventar otras formas de ver o de otorgar a los dispositivos tecnológicos nuevos sentidos más plurales que impulsan la toma de conciencia sobre la naturalización y normalización de percibirnos permanentemente y sin reparos observados, etiquetados, espiados, fisgoneados.

2. La necesidad de control

Entre 2001 y 2002 el ZKM, uno de los centros de arte de nuevas tecnologías más importante de Europa, realizó la exposición *CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance, from Bentham to Big Brother*. La exposición, curada por Thomas Y. Levin, es un hito en torno al concepto de “panóptico” como estructura de control social mediante la utilización de la video vigilancia. La muestra aludía de manera directa al dispositivo panóptico que ha llegado a su paroxismo gracias a los dispositivos tecnológicos de visión contemporáneos. En la exposición del ZKM se

presentaba también el colectivo neoyorquino *Surveillance Camera Player* (SCP), activos entre 1996 y 2006, que nacía justamente para oponer resistencia a la utilización de cámaras de vigilancia por atentar contra la Cuarta Enmienda de la Constitución norteamericana³. Junto con el levantamiento de documentación y materiales de investigación como una cartografía de las cámaras de vigilancia de la ciudad, el colectivo interpretaba de manera silenciosa obras de teatro de Beckett, Orwell o Poe frente a las cámaras de seguridad, ironizando con la idea de que ofrecían entretenimiento para el vigilante anónimo que observa los registros de la cámara.

Lo que proponía la muestra *CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance, from Bentham to Big Brother*, era cómo la realidad asediada por las cámaras de vigilancia puede convertirse en recurso para artistas. Un proyecto paradigmático es el de Alex Galloway quien junto al RSG (*Radical Software Group*) desarrollan el proyecto *Carnivore* (2001)⁴, basado en un software de vigilancia del FBI que llevaba el mismo nombre y que permitía al organismo de inteligencia estadounidense interceptar el tráfico de datos (mensajes y correos electrónicos) entre presuntos delincuentes y sospechosos de terrorismo a partir de la alerta de palabras clave. El *Carnivore* de RSG también capturaba tráfico de datos desde una red local, pero para luego dejarlos a disposición de cualquier usuario de internet, promoviendo su utilización con fines críticos, artísticos y experimentales, alentando a artistas y desarrolladores, que de esta manera desafiaban su uso instrumental. Otra iniciativa creativa que utilizó estas plataformas de vigilancia fue *The FACELESS Project* (2002–2008)⁵ de Manu Luksch & Mukul Patel, quienes usando los registros de cámaras de circuito cerrado de lugares públicos construían un cortometraje narrativo que contaba la historia de una sociedad donde nadie tenía rostro hasta que un día una mujer recupera el suyo.

Del conjunto de piezas invitadas a la exposición del ZKM también destacó el trabajo de Michael Klier, *Der riese* (*El gigante*, 1983). La pieza consistía en una composición de imágenes tomadas desde las pantallas de circuitos cerrados de vigilancia y otros dispositivos de control policíaco. Casi en sintonía con films como *El hombre Cámara* (1927) de Dziga Vertov, o de *Berlín, Sinfonía de una ciudad* (1927) de Walter Ruttmann, Klier componía un collage de imágenes que “radiografiaban” la ciudad y su movimiento. Pero mientras la pelí-

cula de Ruttman comenzaba filmando la llegada de un tren a Berlín, la de Klier lo hacía en avión, mostrándonos un abanico de imágenes, esta vez capturadas por lentes que no pertenecen a su cámara, sino a cámaras de vigilancia procedentes de distintos contextos: una gran tienda en Berlín, una empresa de transportes de Frankfurt, las cámaras de seguridad instaladas en una calle antes de un desfile militar, un *peep show*, una cámara oculta en un psiquiátrico. A estas imágenes se sumaban las producidas por dispositivos de simulación digital como un electroencefalograma, un simulador de vuelo, una máquina generadora de retratos hablados perteneciente a la policía de Düsseldorf. Es decir, como el Bosco, Klier no pretendía mostrar escenas, sino mostrar *qué* es lo que nos mira. Lo que Klier mostraba es la mirada de los medios.

Si bien ha habido numerosas obras literarias y cinematográficas de ciencia ficción que advierten sobre una sociedad controlada por un poder abstracto y totalitario, pocas de ellas se centran en criticar los propios medios. En novelas como *Un mundo feliz* de Aldous Huxley (1932) o *Nosotros* de Yevgueni Zamiatin (1921), que inspiró a George Orwell para escribir *1984* en 1949, se explora la vigilancia como característica distópica. También se puede mencionar la película *Los mil ojos del Doctor Mabuse* (Fritz Lang, 1960), que muestra un hotel diseñado por los nazis con cámaras de vigilancia y dispositivos de espionaje. Otro ejemplo es *THX 1138* (George Lucas, 1971), que retrata una sociedad donde todas las actividades humanas son controladas centralmente. Incluso en producciones más contemporáneas como *The Truman Show* (Peter Weir, 1998), donde un individuo es observado por miles de televidentes desde su nacimiento sin saberlo, el tema central sigue siendo un poder centralizado detrás de las cámaras que registra todo. En el film de Klier, en cambio, cobran protagonismo cada uno de los distintos dispositivos de vigilancia y sus precedencias. Tras ellos no hay un gobierno en específico, ni una empresa o corporación en particular. Sino que se trata de una heterogeneidad de instituciones que obedecen a necesidades diversas. El automatismo de las máquinas en su tarea de “ver” opera en función de una mecánica social, económica y política de la que todos son partícipes.

Ya no se trata simplemente de un gobierno, un dictador o una corporación espiando nuestros movimientos en un visor para conspirar contra el pue-

blo. No son los ojos del doctor Mabuse espiando nuestras acciones para ejercer el mal. Las “máquinas de ver” van haciendo real lo que anunciaba el panóptico de Bentham que juzgaba su dispositivo destinado a difundirse en el cuerpo social (Foucault, 2002). Observar estos problemas desde una mirada suspicaz permitirían afirmar, en sintonía con Rossi Braidotti (2005), que “las tecnoculturas refuerzan incluso algunos de los peores rasgos de los regímenes tradicionales de poder, utilizando la gestión de las inseguridades disparadas por los cambios como un sondeo previo a la restauración de jerarquías tradicionales” (p.316). O, como señala Arlindo Machado (2009), “en el ciberespacio nos vemos, pero también somos vistos; somos agentes, pero también somos pacientes de las fuerzas que se despliegan en ese espacio virtual” (p.209). Ya no se trata solamente de un complejo entramado de vigilancia centralizado dispuesto como respuesta y defensa a los actos terroristas (Mattelart, 2009). La pupila de Dios que nos proponía El Bosco, brilla en miles de pantallas que parpadean frente a nosotros.

La pulsión por documentar lugares, la obsesión por proteger la propiedad privada y garantizar la seguridad ciudadana, impulsada por eventos como los ataques a las Torres Gemelas en Nueva York y otros actos terroristas en ciudades del primer mundo, se han convertido en características comunes a nivel global. Estas tendencias han llevado a que la necesidad de ver a través de dispositivos tecnológicos se haya vuelto una urgencia y una prioridad. Creemos que este fenómeno se explica principalmente por las complejas interconexiones surgidas del sistema económico y cultural, más que por las intenciones de grupos de poder específicos vinculados a un bloque político o ideológico en particular.

3. Máquinas autómatas

Los sistemas de visión tecnológicos automatizados encarnan una presencia inédita en nuestra cultura. La gran fotografía del planeta compuesta por ese *collage* de instantáneas digitales tomadas por el carramato de Google es el extremo de ello. En el año 2020 circuló en redes sociales el momento epifánico o absurdo en el que el coche de *Street*

View (sub-aplicación de Google Maps que permite a los usuarios navegar por la imagen real de las calles buscadas) se encontraba con su homólogo de BING perteneciente a Microsoft. Dos cámaras registrándose mutuamente. Máquinas espías que espían máquinas espías.

Ya son varios los artistas (Jon Rafman, Michael Wolf, Doug Rickard, entre otros) que en un ejercicio que el fotógrafo y teórico Joan Fontcuberta ha denominado como “post-fotografía”, no salen a las calles con una cámara a capturar el “instante decisivo” al estilo Cartier-Bresson, buscado por la fotografía tradicional o análoga, sino que utilizan imágenes disponibles en la red. Luego, escogen un ángulo, una esquina que revele una escena curiosa, inaudita, que no conmovió a la cámara de Google, pero que por su extrañeza o espectacularidad se vuelve fotogénica.

Esta autonomía posible de los mecanismos de visión tecnológica fue anticipada por Michael Snow y su film *La Région Centrale* (1971) que permitía apreciar lo que sería una película sin director ni camarógrafo. En una meseta rodeada de montañas en el desierto de Canadá en la provincia de Québec, Snow instaló una cámara diseñada con Pierre Hâbelos. El soporte del aparato funcionaba como un brazo robótico, inicialmente programado para ser activado mediante sonidos. Snow dice haber mirado la cámara sólo una vez y que el resto fue realizado por el plan y por la máquina misma. Los movimientos rotatorios de la cámara, que alcanzaban los 360°, desafiaban la naturalizada manera en que el cine ha construido su lenguaje audiovisual hegemónico, basado en la perspectiva renacentista y en una estructura narrativa canónica. Los movimientos de este brazo protésico nos dejaban apreciar una retícula visual inédita hasta entonces y que hurgaba en un paisaje desértico generando, además, la ilusión de suspensión gravitacional. El registro de la cámara no describía a seres humanos y convocaba a su propia sombra como testimonio autorreferencial, donde la “región central” o punto cero era el propio lente, la mirada del cíclope. Snow (1994) señalaba que “Uno de los títulos que consideré usar era !?432101234?! Con lo que me refería a que a medida que se desciende, se acerca a un punto cero que es el centro absoluto, cero nirvánico, centro de éxtasis de una esfera completa” (p.123). Este proyecto se relaciona además con su propia biografía. Él mismo vincula su

interés por capturar el paisaje desde una máquina autómata, con el oficio de su padre, topógrafo tuer-to, quien finalmente queda ciego. El artista confiesa haber tenido una fascinación por las notas sobre mediciones topométricas que su progenitor dejó y por los mecanismos que articulan la visión (Snow, 1994). Con el dispositivo realizado por Snow el lugar de la visión quedaba delegado a la máquina que filmó 24 horas, durante cinco días, de los cuales editó un total de 190 minutos.

Hoy, desde la internet como meta soporte para la circulación de las imágenes producidas por las cámaras de vigilancia, han surgido varios proyectos que, valiéndose de ciertas vulnerabilidades de los servicios de *webcam* ofrecidos por el mercado, hacen públicas las imágenes que estaban destinadas a un ámbito privado (comercial o familiar). Sitios *web* como Opentopia, lhackstuff o simplemente a través de la búsqueda en Google de la palabra clave “Liveapplet” es posible acceder a directorios de *webcam* públicas o privadas. Recordemos, además, que cuando Google lanzó Street View en 2007, la intención era mapear y documentar las calles de Estados Unidos. Se enviaron automóviles a todas las ciudades para recorrer todas las calles y carreteras, utilizando nueve cámaras direccionales montadas en los techos de automóviles especiales. Estas cámaras brindaban vistas móviles de 360° y su procedimiento pretendía ser neutral. Al año siguiente el fotógrafo Doug Rickard recopiló y etiquetó casi 15.000 capturas de pantalla de Street View, de las cuales seleccionó 80 para un trabajo que tituló *A New American Picture* intentando renovar la tradición del paisaje fotográfico norteamericano (Ver **Figura 3**).

Desde 2008, el canadiense Jon Rafman comenzó a coleccionar capturas de pantalla desde Google Street View, pero recorriendo todo el mundo con su proyecto *9eyes.com*⁶. Su elección favorecía imágenes impactantes como una casa en llamas o una persecución policial; o escenas inusuales y surrealistas como un payaso caminando en una carretera solitaria o personajes duplicados producto del *glitch* o error del sistema. Atendiendo específicamente a esos errores provocados por el registro de Street View, el artista Frère Reinert crea el proyecto *Do Not Use as Art* que consistía en una colección de imágenes distorsionadas, sobre-expuestas o pixeladas que otorgaban a cada captura un aspecto plástico de carácter cubista o surreal. Reinert

Figura 3. *A New American Picture*. Doug Rickard. 2008

Fuente: Captura de pantalla de Street View, Google. Revista Gup (<https://gupmagazine.com/portfolios/a-new-american-picture/>)

estuvo durante años (desde 2011) buceando internet con el objeto de capturar lo que denominaba “bodegones digitales de Google Earth” una serie de instantáneas incongruentes y desestructuradas.

Usando una estrategia similar, los artistas Francisco Belarmino y Estefanía Muñoz presentaron en la 13 Bienal de Artes Mediales, en Santiago de Chile, curada por Valentina Montero Peña, el *Proyecto Réplicas* (2017)⁷. Se trataba de una serie de trabajos en los que comparaban las implicancias del terremoto de 2016 en la ciudad de Illapel, de donde son oriundos, y la ciudad italiana Amatrice también afectada por un fuerte movimiento telúrico en el mismo año y donde la pareja de artistas realizó una residencia. Una de las piezas consistía en un recorrido por Street View que nos presentaba ambas ciudades previas al desastre. El mapa de Google conservaba las imágenes de ambas ciudades intactas hasta antes del terremoto, lo cual parecía anunciar a través del *glitch* que genera su navegación actual, la inminencia del derrumbe, como si el inconsciente óptico también tuviera cualidades proféticas a nivel algorítmico.

En 2009 con un enfoque humorístico y paródico el artista alemán Aram Bartholl, tras identificar el coche de Google mientras desayunaba en un café en Berlín, decidió aprovechar el momento y convertir

el episodio en una performance persiguiendo al lente de Google de tal manera de quedar registrado en esta gran fotografía del planeta⁸. En alusión a Andy Warhol, el título de la performance llevó por título *15 seconds of fame*.

Un ejercicio parecido es el que ha realizado Jon Grospe⁹. En su obra *Noraezean. Una misión fotográfica en País Vasco* (2020), el fotógrafo se transforma en una especie de “*flâneur* digital” que recorre a la deriva mapas de calles y carreteras digitales capturando instantáneas subidas por usuarios de rincones no retratados por las cámaras rastreadoras de Google. Con ellas genera un gran archivo en blanco y negro, una cartografía que refleja las nuevas formas de urbanización del territorio vasco, un paisaje que, como manifiesta el artista, se ha homogenizado y despersonalizado debido a la ocupación industrial. Asimismo, en *Metropolis* (2019), mediante los mapas de Street View de aplicaciones como *Total View* de Baidu y el mismo Street View de Google, recorre ciudades que en la historia de la fotografía han sido hiper-registradas de manera analógica; el artista va extrayendo paisajes urbanos y momentos específicos para transformarlos en imágenes con una carga estética análoga y que reúne en un archivo publicado en libros impresos con los que parece re-observar el pasado anunciando la nueva fotografía callejera de esta era di-

Figura 4. *Trolling Google Art Project*. Mario Santamaría. 2013-2014



Fuente: Capturas de video de Google Art Project, web Mario Santamaría

gital. Finalmente, en *City Drifters* (2021) realiza un registro fotografiando personas desde un punto de vista que imita la perspectiva con que operan las cámaras de seguridad CCTV. Grospe se pregunta si acaso esa mirada cenital unida al tipo de encuadre que recorta al sujeto, generan automáticamente la sensación de sospecha, de que algo anda mal o de que algo pueda suceder.

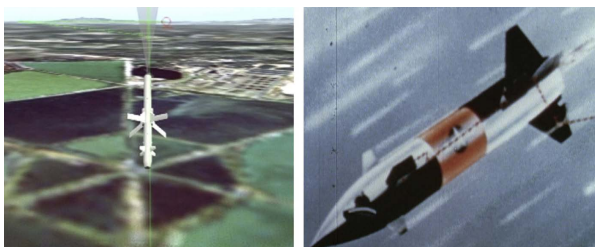
Aprovechando la vulnerabilidad de la red, entre 2009 y 2011, el artista español Mario Santamaría comenzó a coleccionar capturas de video y *streaming* de las *webcams* a las que podía acceder, generando con todo ese material que tituló *Collage City*¹⁰. La obra, más que una crítica a los sistemas de vigilancia, asume como una hiperbólica visión sobre la ciudad; como una manera de comprender el flujo dinámico de la urbe, observando cómo a través de este dispositivo de visión confluyen distintas temporalidades activadas por el visor de cámaras detrás de las cuales es improbable un sujeto. Esta idea la extrapola con su más reciente proyecto *Trolling Google Art Project* realizado entre 2013-2014 (Ver **Figura 4**), a partir del uso de la herramienta de visualización de imágenes capturadas de las visitas virtuales de Google Art Project a famosos museos en el mundo. En la serie *Righted Museum* (2013) del proyecto, fotografía piezas artísticas las que paradójicamente, por conflictos de *copyright*,

ha debido borrar, otorgándole al objeto deseado un punto ominoso. Ya en su última entrega *The Phantom of the Mirror* (2014), captura una instantánea del propio dispositivo fotográfico contra su reflejo en un espejo, constituyendo lo que algunos han denominado un “selfie” de la propia cámara robot. Lo que Michael Snow dejaba en el punto ciego —punto cero o región central, como él prefería llamar—, se hace explícito y absurdo en su contraste profano: una pequeña cámara solitaria en contrapunto con el decorado majestuoso de los museos que retrata, como si se tratase de una postal post humana.

4. Imágenes operativas

Pensar la aparente neutralidad de las máquinas camufladas y omnipresentes en el día a día observándonos “sin ojo” o “ciegamente” (Villalobos, 2018), sin un cuerpo humano que relate la subjetividad de lo acontecido, nos dirige a los ensayos fílmicos de doble pantalla, como *Eye / Machine* (2000-2003) de Harun Farocki (Ver **Figura 5**). El artista cuestiona cómo aquellas imágenes de carácter autónomo y automatizado se convierten en imágenes operativas que, prescindiendo del ojo humano, obran tanto espectral como criminalmente. Farocki señala la práctica de la tecnología visual durante la primera

Figura 5. *Eye / Machine III*. Harun Farocki. 2000-2003



Fuente: Ensayo fílmico.
Colección Museo de Arte Moderno de Nueva York, MOMA.

guerra del Golfo, cuando se inaugura el uso de dispositivos ópticos como armas de ataque (“cámaras suicidas” usadas en la invasión norteamericana a Irak a principios de la década de 1990). Estas máquinas de óptica bélica iban instaladas en los misiles durante su trayectoria hasta localizar el objetivo, impactar y continuar emitiendo incluso después de la explosión. Farocki advierte que son imágenes que “desde la perspectiva de una bomba, se podrían interpretar como una subjetiva fantasma” (Farocki, 2013, p.30), actuando como testigos ciegos, espectrales, distantes, indiferentes, criminales sin cuerpo. Imágenes que funcionan con una tecnología de reconocimiento que detectan, inspeccionan y persiguen todo aquello vivo que se mueva y sea sospechoso.

Ahora ¿qué pasa cuando la imagen operativa pierde su señal y se va a negro? ¿Cuándo *no se ve nada*? Paloma Villalobos Danessi transita por estas cuestiones en su obra *El estado de temblor/cuando tiembla la imagen* (2016) presentada también en la 13 Bial de Artes Mediales en Santiago de Chile el 2017 y curada por Valentina Montero. La artista realiza una serie de capturas de pantalla a videos subidos a Youtube por autores anónimos que registran el movimiento sísmico durante terremotos y la entrada de las olas en tsunamis. Villalobos Danessi se detiene en ciertos videos que registran el azote de cámaras de vigilancia CCTV ancladas en techos que grabaron de forma continua la violenta sacudida del terremoto chileno de 8.8 grados ocurrido a las 3:34 AM el 27 de febrero 2010 que duró más de dos minutos¹¹. Las cámaras de seguridad, en la paradoja, perdieron el control registrando la inseguridad y el desvelo; sus imágenes son erráticas, pixeladas, de chispas infrarrojas, oscuras y ciegas, un sistema de representación donde la máquina de visión deja de observar los movimientos sospechosos y contempla desde su inutilidad la fuerza terráquea (Ver **Figura 6**). Y, con ello, revela

el aparataje digital que la mantiene despierta trabajando 24/7: la máquina sigue operando sin cortes en la crisis, no necesita evacuar, sigue golpeándose como artefacto que figonea fijado al techo y sujeto a la tierra, incluso ante el desastre.

Con esta obra, Villalobos Danessi se plantea cómo las imágenes operativas derivadas de una sociedad de vigilancia, en circunstancias abruptas e inciertas como lo sería un terremoto de alto impacto, capturan un doble violencia: la de la fractura natural del planeta y la del régimen político-visual que subordina a un artefacto a no parar de observarnos. Los fotogramas traducen ambas violencias, son ilegibles no sólo por la sacudida, sino por la mecánica social, económica y política a la que están sometidos tanto el dispositivo ocular como los individuos.

Es posible pensar también en un *tercer ojo subordinado* cuando aquellas imágenes operativas son observadas por un vigilante —guardia, conserje, policía, etcétera— que, mediante la “automatización de la percepción visual” (Virilio, 1998: 77), patrulla 24/7 *en vivo* y *en directo* los movimientos de los individuos como continuos sospechosos. Imágenes mecanizadas que un sujeto (o varios) rastrean de forma monótona, monitoreando cada movimiento de clientes, empleados, moradores, estudiantes, ciudadanos; como plantea Debord (1999) “el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales y en eficaces motivaciones de un comportamiento hipnótico” (p.43). Un ojo que dedica su mirada letárgica y regularizada a detectar sujetos que se salen de la normativa.

En aquella aparente normalidad con que las máquinas de vigilancia operan 24/7 ocultando un ojo que figonea y espía, es por donde se infiltra el artista japonés Kota Takeuchi mediante su obra

Figura 6. *El estado de temblor/cuando tiembla la imagen* de Villalobos Danessi (2016)



Fuente: Cortesía de la artista Villalobos Danessi.

Finger Pointing Worker (2011)¹². Takeuchi logra camuflarse como uno más de los trabajadores de limpieza en la central nuclear Fukushima Daiichi. Estos trabajadores eran los únicos que podían entrar a las plantas nucleares pocos meses después del terremoto de 9.1 grados y posterior tsunami de 2011 en Japón que produjo un desastre radiactivo sin precedentes en la población de las costas de Tohoku. Mediante una serie de relatos escritos en su blog, el artista publica las precarias y vigiladas condiciones laborales a las que estaban expuestos los empleados. Además, aprovecha su ingreso para realizar una *performance* ante la transmisión de 24 horas en vivo de los sistemas de vigilancia que monitoreaban cada movimiento de los trabajadores y sus labores de limpieza de TEPCO. Takeuchi, con traje de protección antirradiactivo y máscara de respiración, se enfrenta a una de las cámaras del circuito cerrado y apunta con el dedo índice hacia donde está el observador de la transmisión, desafiando el lugar de quien fisgonea sus actos. Un gesto de acusación que simbolizaba, por un lado, la culpabilidad de la empresa nuclear en la obligación de que los trabajadores expuestos a la radiación mantuvieran un comportamiento silencioso para mantener el ocultamiento y la negación de la información, y, por otro, la culpabilidad criminal de la central nuclear ante una catástrofe radiactiva invisible y kilométrica que exponía a la población y al medioambiente a un deterioro de la salud inminente.

Kota Takeuchi propone desafiar, en definitiva, el poder disciplinario que subyace en estos métodos de vigilancia, donde los trabajadores como permanentes sospechosos se vuelven potenciales enemigos bajo un régimen visual implacable que domina sus movimientos. Un poder que se esconde mimetizándose en un dispositivo “pobre en mirada” (Han, 2014a, p.44) pero diestro en fisgar, que mantiene a los sujetos conscientes de ser detectados y llevándolos a un actuar determinado por sus gestos. Podríamos afirmar junto a Byung-Chul Han (2014b) que el poder disciplinario funciona en entornos de encierro donde los sujetos cambian de un espacio a otro de reclusión, el trabajo, la escuela, el hospital, el edificio, el centro comercial, etcétera. Espacios donde los individuos asumen ser vigilados, transitando sin más remedio por espacios cerrados que sean controlables y dominables, circunstancia que, finalmente, los hace presos del inconsciente digital. O lo que Han de-

fine como el inconsciente colectivo. Con su acción artística, Takeuchi se filtra y enfrenta a ese inconsciente delatando y mirándolo a los ojos.

5. Conclusiones

Podemos observar así cómo el papel de las prácticas artísticas, en el proceso de apropiación y manipulación de las tecnologías de vigilancia con las que habitamos y nos constituimos, permiten, en primer lugar, hacer evidente cuáles son los mecanismos por los cuales los dispositivos tecnológicos intervienen, condicionan y transforman nuestras vidas complejizándolas y reconstituyendo incluso otros modos de comprender al sujeto y a la sociedad. Como afirmaba Mattelart (2009), el monitoreo y la recolección de datos se han convertido en una práctica cotidiana en nuestra vida diaria, lo que evidentemente puede ser utilizado para el control social. El modo de apropiación reflexivo y crítico por parte de artistas, se nos presenta como una interrupción que hace visible las costuras del poder y, al mismo tiempo, se instala como una puerta de salida a tales condicionamientos, proponiendo la posibilidad de inventar otras formas de ver o de otorgar a los dispositivos tecnológicos nuevos sentidos más plurales que impulsen la toma de conciencia sobre la naturalización de percibirnos observados y digitalizados.

Esto se hace aún más relevante si consideramos que el control vigilante no se articula contemporáneamente desde un sólo centro, sino que opera sobre la premisa del trabajo en red, que, como anticipaba Baudrillard (1996) implican el imperativo a permanecer conectados en un espacio “del cual ya no hay ninguna necesidad de salir. Nicho carcelario con sus paredes-video” (p.36). Los proyectos artísticos que abordan esta hipervigilancia expandida, de la cual cada uno de nosotros es vigilante y vigilado, nos proponen la experimentación de nuevas formas de interpelación, mediante el extrañamiento, el desconcierto o la parodia; estrategias destinadas a reconstruir nuevas formas de subjetividad. En este sentido, las obras aquí reseñadas no sólo observan la realidad, sino que también la transforman, contribuyendo a la creación de nuevas y otras formas de conocimiento y de resistencia a través del arte.

Asimismo, podemos advertir cómo los artistas ponen en cuestión las máquinas de visión que históricamente han estado ligadas a la elaboración de obras artísticas, de-construyendo los lenguajes fotográficos y audiovisuales, los protocolos y plataformas de circulación de la información digital desde una perspectiva contemporánea. Siguiendo a Giorgio Agamben (2011) “la contemporaneidad es esa relación singular con el propio tiempo, que se adhiere a él pero, a la vez, toma distancia de éste; más específicamente, ella es esa relación con el tiempo que se adhiere a él a través de un desfase y un anacronismo” (p.18). En suma, las obras artísticas aquí analizadas se apropian y manipulan las estrategias de vigilancia y el poder disciplinario inherente a una sociedad de control problematizando la contemporaneidad del régimen visual, encontrando como señala Agamben “mantener la mirada fija en su tiempo, para percibir no sus luces, sino su oscuridad” (p.21).

Notas

1. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/mesa-de-los-pecados-capitales/>
2. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-vista/>
3. La Cuarta Enmienda de la Constitución de Estados Unidos protege a las personas contra registros y allanamientos irrazonables, garantizando el derecho a la privacidad y exigiendo causas probables para emitir órdenes de registro.
4. <http://r-s-g.org/carnivore/>
5. <http://www.ambienttv.net/content/?q=facelessthemovie>
6. <https://9-eyes.com/>
7. <https://franciscobelarmino.com/proyectoreplicas>
8. El resultado de su acción aún se puede ver en línea: <https://www.google.de/maps/@52.5283768,13.3909926,3a,89.4y,141.16h,48.4t/data=!3m6!1e1!3m4!1sx5Tvt9jzhqfDL-fg1kD2kw!2e0!7i13312!8i6656?hl=de>
9. <https://jongorospe.com/work/noraezean.pdf>
10. <http://www.mariosantamaria.net/collage-city.html>
11. <https://palomavillalobos.net/2021/07/21/el-estado-de-temblor/>
12. <https://kadist.org/people/finger-pointing-worker/>

Referencias

- Agamben, G. (2011). *¿Qué es lo contemporáneo?* En *Desnudez*. Adriana Hidalgo Editora S.A.
- Bentham, J. (1979). *El panóptico*. Las ediciones de La Piqueta.
- Baudrillard, J. (1996). Videoesfera y sujeto fractal. En *Videoculturas de fin de siglo* (2. ed, pp. 27-36). Cátedra
- Braidotti, R. (2005). *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Tres Cantos, Akal Ediciones.
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos Ed.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo Veintiuno.
- Freud, S. (1992). Pulsiones y destinos de pulsión. En *Obras completas. Contribución a la historia del movimiento psicoanalítico. Trabajos sobre metapsicología y otras obras* (Vol. XIV, pp. 105-134). Amorrortu.
- Han, B. (2014a). *En el enjambre*. Herder.
- Han, B. (2014b). *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder.
- Kundera, M. (1984). *La insoportable levedad del ser*. Tusquets Editores.
- Lacan, J. (1987). *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis: 1964*. (J.-A. Miller, Ed.). Paidós.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la Pantalla*. Gedisa.
- Mattelart, A. (2009) *Un mundo vigilado*. Traducción de Gilles Multiguer. Estado y Sociedad, No 161. 2009, Barcelona. Paidós.
- Snow, M. (1994). *The collected writings of Michael Snow*. Waterloo. Wilfrid Laurier University Press.
- Virilio, P. (1998). *La máquina de visión*. Cátedra.
- Villalobos, P. (2018). La imagen ciega y su vigilancia ante la convulsión sísmica. *Artefacto Visual* 3 (5), 94-101. https://www.revlat.com/_files/ugd/5373fb_00de680e0b0647e0ba5b8b3cbfc9383c.pdf

Agradecimientos

El artículo se enmarca en el proyecto ANID/ Fondecyt de Iniciación Folio 11230449 suscrito por Valentina Montero y en el proyecto ANID/ Fondecyt de Postdoctorado Folio 3210188 suscrito por Paloma Villalobos.

• Sobre las autoras:

Valentina Montero es Doctora por la Universidad de Barcelona. Investigadora y docente Facultad de Artes, Universidad Finis Terrae. Profesora en el Magíster en Artes Mediales de la Universidad de Chile, directora del Magíster en Investigación-Creación de la Universidad Finis Terrae, directora de PAM / Plataforma Arte y Medios.

Paloma Villalobos es artista visual, Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y actual Investigadora Postdoctoral FONDECYT/Anid en el Departamento de Teoría de las Artes de la Universidad de Chile.

• ¿Cómo citar?

Montero, V., y Villalobos, P. (2023). Artistas que vigilan las máquinas que nos vigilan. *Comunicación y Medios*, 32(47), 78-89. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.68114>

Controles mediáticos en México e intentos legislativos para su extensión al espacio digital

Media controls in Mexico and legislative attempts to extend it to the digital space

Juan Carlos Pacheco

Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, México

juan.pacheco.rosas@uabc.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-7313-1974>

Octaviano Moya

Universidad Autónoma de Sinaloa, Ahome, México

octavianomoya@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7888-7615>

Resumen

Por décadas, el Estado mexicano ha vigilado a los medios de comunicación a través de mecanismos de control para evitar críticas en su contra. Este artículo desarrolla la hipótesis que el Estado busca extender el control mediático al espacio digital con disposiciones jurídicas para regular plataformas y redes socio digitales, afectando los derechos de libertad de expresión y acceso a la información. Realizamos un análisis documental de tipo cualitativo a diversas iniciativas de reforma a la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión presentadas en México de 2014 a 2021 para regular servicios digitales, mediante la interpretación de textos jurídicos con enfoque normativo imperativo. Se detecta un patrón legislativo que transgrede derechos humanos de libertad de expresión, acceso a la información y privacidad de las comunicaciones, además de incitar a la autocensura de usuarios y comunicadores.

Palabras clave: Medios de comunicación, control mediático, espacio digital, internet, libertad de expresión.

Abstract

Over the decades, the Mexican state has monitored the media through mechanisms to control and avoid criticism. This article develops the hypothesis that the state seeks to extend this type of control to the digital sphere based upon legal strategies to regulate social media and platforms. By doing so, we argue, it affects the freedom of expression and the access to information. We conducted an archival analysis, under a qualitative frame, applied to a corpus of several and diverse proposals to change regulation that were debated between 2014 and 2021 in order to reform the Federal Telecommunications and Broadcasting Law in Mexico and to regulate digital services. Under an imperative normative approach interpreting the legal documents, we find a legislative pattern that violates human rights, including freedom of expression, access to information, and privacy of communications. The research also identifies a pattern of promoting self-censorship among users and journalists.

Keywords: Mass media, Control media, digital space, Internet, Freedom of expression.

1. Introducción

Durante décadas, el Estado mexicano ha vigilado a los medios de comunicación mediante mecanismos de control formales y discrecionales para controlar o eliminar la crítica al gobierno (Pacheco, 2021). La globalización y modernización de Internet matizaron esta capacidad de vigilancia, otorgándoles mayor libertad a medios y usuarios para acceder a la información mediante cuentas personalizadas. Esto alertó a grupos de poder a buscar nuevos mecanismos de control desde el ciberespacio.

El objetivo del artículo es conocer las posibles transgresiones a derechos de libertad de expresión y acceso a la información mediante propuestas de reformas legales, y desarrolla la hipótesis que el Estado busca extender el control de los medios al espacio digital mediante la aprobación y despliegue de mecanismos jurídicos para regular plataformas y redes socio digitales, como inhibidores de estos derechos.

Este artículo se estructura en tres partes. Primero, como marco teórico contextual, aborda el desarrollo tecnológico y su extensión hacia los medios digitales como formas de control; segundo, muestra la metodología con la que se pone a prueba nuestra hipótesis. Tercero, analizamos cinco iniciativas de ley presentadas para reformar la *Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión* (LFTyR) en materia de regulación de plataformas digitales. Éstas incluyen intervención de dispositivos móviles, derechos de las audiencias, regulación del *streaming*, la *Ley de Protección al Usuario Digital* y regulaciones a redes socio digitales. Finalmente, ofrecemos conclusiones sobre aspectos relevantes desde la perspectiva de derechos humanos, sus afectaciones al acceso a la información y la comunicación de usuarios.

2. Marco teórico

Los medios de comunicación basan su legitimidad en el derecho a la información y crítica que generan, indispensables para la democracia (Wolton, 1998). La globalización ha propiciado su modernización y desarrollo por la multiplicación, inmediatez y flujo continuo de información sin intermediarios.

Con el cierre de oficinas editoriales o versiones impresas, los medios han transitado a la esfera digital para sobrevivir a los cambios tecnológicos. Plataformas como Facebook ofrecieron espacios para monetizar contenidos (Bell & Taylor, 2017) y Twitter facilitó el vínculo periodista-usuario para compartir información (Marta & García, 2014). Esto debilitó diversos controles mediáticos, obligando a la élite política a considerar modificaciones legales para vigilar su funcionamiento. Así, la regulación de Internet se vuelve prioritaria en materia de políticas de comunicación.

Los controles gubernamentales representan desafíos para preservar la libertad de expresión en Internet por la vigilancia, la seguridad personal y el rol de proveedores de Internet (Chocarro, 2017). Aunque brindan certeza jurídica, éstos encarnan mecanismos para controlar el espacio digital. Vera (2012) resalta el interés por la regulación internacional en Internet, incluyendo controles de operabilidad, acceso y reducción de su libertad. El marco europeo es precursor al regular la interconexión a redes electrónicas y recursos asociados, definiéndolas como un derecho universal para los usuarios, independientemente de su geolocalización o su contexto (Grupo de Regulación de las Telecomunicaciones [Gretel], 2004).

En América Latina, desde 1998 existe una producción legislativa sobre la libre circulación del discurso *online* y *offline* y el 70% de ésta busca su limitación (Serra, 2022). De 331 leyes analizadas, el 58.4% se considera que limita la libertad de expresión, resaltando Brasil (63.8%), Colombia (53.6%) y Ecuador (33.3%); Argentina, con poco más de 150 propuestas, México por encima de 70 y Chile, Perú, Paraguay y Guatemala, cuentan con menos de 50 propuestas similares.

En México, el régimen político estableció por décadas una relación gubernamental con los medios basada en mecanismos de control de contenidos. Discrecionalmente, mediante presión para disminuir, parcial o totalmente, toda información crítica, aplicó desde instrumentos suaves como prebendas, insumos baratos y servicios públicos gratuitos, hasta instrumentos duros, como exigencias económicas y de transparencia, incluso con intervención directa del Estado (González & Echeverría, 2018). Lo anterior deriva en una práctica para mitigar la crítica hacia las élites de poder, a cambio de acciones de

reciprocidad económica y de posicionamiento, que también representan presiones para silenciarlas.

A finales de la década de 1990, se impulsó una reforma para reducir la intervención del Estado en la televisión de pago y crear la *Comisión Federal de Telecomunicaciones* (Valdés, 2015b). Seguida por la reforma de 2007 para administrar el uso del tiempo al aire en televisión en período de elecciones y facultar al hoy Instituto Nacional Electoral (INE) para su distribución justa entre partidos políticos (Valdés, 2015a). Finalmente, una reforma de 2014 apostaba al derecho de acceso a la información y comunicación en Internet (Instituto Federal de Telecomunicaciones [IFT], 2023). No obstante, existe el riesgo de ser interpretadas como estrategias coercitivas para socavar la función crítica del periodismo, más apegado a intimidar que a proteger (Salazar, 2019). La defensa de derechos humanos y la crítica hacia actores políticos han sido motivos suficientes para prevenir esto mediante encarcelamiento de periodistas y defensores de estos (Comisión Nacional de Derechos Humanos [CNDH], 2018).

México, al igual que otros países en Latinoamérica, se basa en modelos internacionales de éxito, como la Ley de Servicios Digitales en Europa, centrada en el desarrollo democrático, procurando seguridad jurídica y armonización de normas para el acceso igualitario a servicios digitales (Comisión Europea, 2020). Sin embargo, preocupa la ausencia de controles democráticos para este tipo de vigilancia (García & Robles, 2016).

3. Marco metodológico

El artículo analiza si las iniciativas de ley transgreden derechos humanos como el acceso a la información o libertad de expresión de los usuarios. La hipótesis inicial es que el Estado, a través de la aprobación de mecanismos jurídicos para regular las plataformas y redes socio digitales, busca extender el control a los medios de comunicación hacia el espacio digital como inhibidores del derecho de libertad de expresión.

Se toma el caso de la experiencia legislativa mexicana desde una perspectiva comparada. La estra-

tegia metodológica utiliza como técnica la recopilación documental de las iniciativas de reforma legal presentadas en México entre 2014 y 2021 referidas a la regulación de servicios y plataformas digitales. El universo de estudio es un Acuerdo presentado y aprobado directamente por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) y cuatro iniciativas de ley. Tres de ellas fueron presentadas por Ricardo Monreal del partido Movimiento de Regeneración Nacional (Morena), la otra en colaboración entre el Partido Revolucionario Institucional (PRI) y el Partido Acción Nacional (PAN). Es importante aclarar que el criterio para seleccionar la muestra no se basa en su aceptación y/o entrada en vigor, tan solo en su elaboración y presentación como una intención legislativa para regular en ese sentido. Por ello, analizan iniciativas turnadas, aceptadas, derogadas o, incluso, elaboradas pero que no llegaron a presentarse en el pleno. Se excluyeron del análisis las iniciativas que no contemplan cambios a servicios y plataformas digitales, tales como las regulaciones a concesionarios de uso social comunitario o la ley en materia de cine y producción audiovisual, por mencionar algunas (**Cuadro 1**).

Las iniciativas fueron obtenidas en su mayoría a través del Sistema de Información Legislativa² y una, directamente del sitio web oficial del legislador (Ricardo Monreal). Aplicamos un análisis exegético de tipo imperativo desde la crítica interna sistemática, propuestas como método hermenéutico para interpretar textos jurídicos (Adame, 2020). Se analizaron desde la perspectiva de crítica interna con el enfoque de intención sistemática de quienes las elaboran y proponen, para constatar la coherencia entre su objetivo general y alcances en materia de derechos humanos, siendo estas las categorías de análisis:

Crítica interna (interpreta textos desde la perspectiva gramatical y la intención o voluntad del autor);

Interpretación sistemática (analiza la coherencia del autor al interpretar el texto como un todo);

Exégesis (expone y explica el significado del texto a otros);

Textos imperativos (leyes y órdenes del Poder Legislativo, Constitución, leyes locales, reglamentos, circulares, normas oficiales, decretos);

Interpretación normativa (entender el texto desde su fuerza y poder de alcance).

Cuadro 1. Propuestas que conforman la muestra de investigación

Título	Fecha	Fracción política	Ámbito de regulación	Resolución
Iniciativa de reforma al Código Nacional de Procedimientos Penales, del Código Penal Federal en materia de secuestro.	21/11/2014	Arely Gómez González y Roberto Gil Zuarth (PRI)	Senado de la República	Turnada ¹ el 24/11/2014; turnada al pleno con modificaciones y adiciones propuestas por las comisiones unidas de Justicia y Estudios Legislativos.
Acuerdo para emitir los Lineamientos Generales sobre la Defensa de las Audiencias.	29/11/2015	IFT	IFT	Publicado en el Diario Oficial de la Federación el 21/12/2016. Derogado en 2017, reconsiderado en 2022 por la SCJN en 2022 aunque invalidadas por unanimidad en el pleno.
Iniciativa de reforma a Ley del Impuesto al Valor Agregado y la LFTyR en materia de servicios digitales.	10/09/2019	Ricardo Monreal Ávila (Morena)	Senado de la República	Entró en vigor a partir del 1/06/2020.
Iniciativa que expide la Ley de Protección al Usuario Digital.	09/02/2021	Javier Hidalgo Ponce (PAN)	Cámara de Diputados	Sin acceso a dictamen en sitio web de Cámara de Diputados hasta ahora.
Iniciativa de reforma a la LFTyR en materia de plataformas digitales	29/01/2021	Ricardo Monreal Ávila (Morena)	Senado de la República	Sin aprobación de la opinión pública; fue desestimada y no presentada ante el pleno

Fuente: Elaboración propia.

Particularmente, las iniciativas procuran el derecho de libertad de expresión de los usuarios. Sin embargo, el análisis exegético de tipo imperativo busca explicar y exponer su significado en un ejercicio comparado con otros documentos de carácter jurídico normativo como la Constitución, tratados internacionales, decretos, entre otros.

4. Iniciativas para regular Internet en México

La reforma de 2014 para el acceso a Internet propuesta por el presidente Enrique Peña Nieto (2012-2018) puso interés en la necesidad de generar nuevos marcos regulatorios que contemplaran al espacio digital. A raíz de su debate, en México comenzaron a surgir iniciativas enfocadas a vigilar

la ciberseguridad, protección de datos personales y uso de redes socio digitales.

4.1. Intervención de dispositivos móviles

En marzo de 2014 se expidió el Código Nacional de Procedimientos Penales (CNPP) que estableció normas para sancionar delitos federales. Ese año, los senadores Arely Gómez González (PRI) y Roberto Gil Zuarth (PAN) presentaron una iniciativa para reformar diversos artículos sobre geolocalización e intervención de dispositivos móviles por la Procuraduría General de La República (PGR). El artículo 291 señala que:

La intervención de comunicaciones privadas abarca todo sistema de comunicación, o programas que sean resultado de la evolución tecnológica, que permitan el intercambio de datos, información,

audio, video, mensajes, así como archivos electrónicos que graben, conserven el contenido de las conversaciones o registren datos que identifiquen la comunicación, los cuales se pueden presentar en tiempo real (Senado de la República, 2014).

Bajo esta norma, toda plataforma digital instalada en un dispositivo móvil puede ser intervenida y monitoreada. Aplicaciones, mensajerías y redes socio digitales, que no pertenecen a estos móviles sino a Internet en general, se consideran tecnologías para el intercambio y almacenamiento de datos por funcionar en su sistema operativo³. Desde su interpretación normativa, las imprecisiones con las que se aborda el acceso a datos almacenados por servicios de Internet en un dispositivo móvil generan situaciones de extensión al espacio digital. Cuando un usuario almacena información en una red socio digital desde su celular, en realidad la guarda en el ciberespacio y puede consultarse desde cualquier otro dispositivo —móvil o no— conectado a Internet. También, cuando alimenta sus redes desde dispositivos ajenos al móvil, podrían ser consultadas por la autoridad desde su sistema operativo. Esto representa un riesgo de inspección arbitraria de los dispositivos.

Aunado a esto, se propuso la extracción, retención y almacenamiento de información y datos perso-

nales, lo cual transgrede su derecho de privacidad e intimidad, en virtud del artículo 16 constitucional: “toda persona tiene derecho a la protección de sus datos personales, al acceso, rectificación y cancelación de los mismos, así como a manifestar su oposición en los términos que indica la ley”. Se propuso, además, solicitar la geolocalización directa a concesionarios y prestadores del servicio de telecomunicaciones, lo cual vulnera la protección de datos personales al revelarse sin previa autorización del usuario. Esto revela una interpretación sistemática incoherente: la intención de procurar un derecho mediante la vulneración de otro (**Cuadro 2**).

En ambos casos, se dictaminó armonizar el artículo 291 con el 16 constitucional, apearse a la jurisprudencia emitida por la Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN) en relación a la extracción de información de dispositivos personales, la cual protege los datos que en estos se almacenan, así como ajustar la geolocalización a lo establecido por la SCJN y la Comisión Nacional de Derechos Humanos (CNDH).

En su interpretación exegética normativa, esta iniciativa se percibe como violatoria de los derechos de privacidad y protección de datos personales. Aunque justifica su acción hacia delitos ciberné-

Cuadro 2. Reformas solicitadas al Código Nacional de Procedimientos Penales

Artículo	Párrafo	Contenido
291	Primero	Autoriza intervenir comunicaciones privadas para una investigación
	Segundo	Interviene sistemas de comunicación o programa tecnológico para intercambio de datos, audio, video, mensajes y archivos electrónicos grabados
	Cuarto	Autoriza extraer información del dispositivo, aparato electrónico, accesorio, sistema informático o aparato de almacenamiento
303	Primero	Solicita a concesionarios o prestadores geolocalización de dispositivos
	Segundo	Expresa los equipos móviles relacionados con la investigación
	Quinto	MP podrá subsanar negación de geolocalización, apelar y/o solicitar nueva orden
	Sexto	Permite localización directa en peligro de integridad física o vida de una persona
	Octavo	Requiere información a sujetos obligados en la LFTyR; conservar contenido en redes, sistemas o equipos informáticos

Fuente: Elaboración propia.

ticos, noticias falsas, *ciberbullying* y derechos del usuario, puede resultar un mecanismo de auto-censura en redes socio digitales y permitir arbitrariedades a la vida privada o correspondencia.

4.2. Derecho de las audiencias

En 2016, el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), mediante consulta pública a diputados, sociedad civil, académicos e interesados en el tema, aprobó los nuevos *Lineamientos Generales sobre la Defensa de las Audiencias* para vigilar y sancionar en materia de derechos. Dirigida a personas expuestas a contenidos auditivos y audiovisuales en radio y televisión, en su artículo 15 explica que:

Para diferenciar claramente la información noticiosa de la opinión de quien la presenta, la persona que brinda la información deberá advertir al momento de realizarla, de manera expresa o clara, que la manifestación [...] constituye una opinión y no es parte de la información noticiosa que se presenta. También podrán implementarse acciones como la inclusión de plecas, cortinillas o pantallas completas que adviertan a las audiencias sobre la diferenciación referida (IFT, 2016).

Esto también se refleja en el artículo 256, fracción III, de la LFTyR (2014) exigiendo claridad en la información noticiosa y opinión. Su argumento principal es preservar la cultura, pluralidad y veracidad informativa, mediante contenidos que reflejen igualdad ideológica, política, social y cultural de la nación; sin transgredir otro derecho fundamental, la libertad de expresión, según su IV sección:

Dicho precepto busca introducir los elementos que materialicen el derecho de las audiencias reconocidos por la ley, sin restringir la libertad de expresión y programática de los concesionarios y/o los presentadores, quienes tienen la facultad de emitir la opinión que deseen, siempre y cuando hagan mención que se trata de una opinión y no es parte de la información que se da a conocer (Cámara de Diputados, 2021b).

La locución “siempre y cuando” se interpreta como limitante de la expresión de ideas y contrasta con los tratados internacionales en los que México se encuentra inscrito. Por ejemplo, el *Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos*, artículo 19: “nadie podrá ser molestado a causa de sus opiniones [...este derecho] comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole sin consideración de fronteras”; la *Convención Americana*, artículo 13: “no se puede restringir el derecho de expresión por vías o medios indirectos [...] encaminados a impedir la comunicación y la circulación de ideas y opiniones”. O la *Declaración de Principios sobre Libertad de Expresión*: “condicionamientos previos tales como veracidad, oportunidad o imparcialidad de los Estados son incompatibles con el derecho de libertad de expresión”.

Por otra parte, el IFT, como órgano autónomo con personalidad jurídica para promover el desarrollo eficiente de las telecomunicaciones en el país, se autonombra encargado de vigilar y sancionar esta propuesta, lo cual representa un riesgo para la imposición y tratamiento de contenidos noticiosos por el Estado (**Cuadro 3**). Es cierto que los códigos éticos de los medios han resultado insuficientes,

Cuadro 3. Lineamientos Generales sobre el Derecho de las Audiencias en relación a la libertad de expresión

Artículo	Párrafo	Contenido
Antecedentes	Punto 6, párrafo tercero	IFT vigilará y sancionará obligaciones en defensa de las audiencias
IV	Párrafo 22	Materializar el derecho de las audiencias, sin restringir la libertad de expresión y programática de concesionarios y/o presentadores para emitir opinión siempre y cuando mencione que se trata de una opinión y no de información
15	Único	Obligación del presentador o concesionario de distinguir públicamente información de opinión

Fuente: Elaboración propia.

pero su responsabilidad no debe caer en una figura unipersonal que defina cómo defender las demandas de las audiencias (Solís, 2009).

En 2017 fueron derogados por impedir la libre expresión, la naturalidad de comunicación y restringir el debate público (Secretaría de Gobernación, 2017), por propiciar un régimen sancionatorio inhibitorio de este derecho y abrir paso a una futura regulación de las *fake news* en Internet. Fue reconsiderada en enero de 2022 por la SCJN a petición de la fracción parlamentaria de Morena, aunque fue invalidada por unanimidad en el pleno.

4.3. Contenido en plataformas de *streaming*

En 2019, el senador Ricardo Monreal (Morena) presentó una iniciativa para reformar la Ley del Impuesto al Valor Agregado (IVA) y la LFTyR sobre servicios digitales de contenido audiovisual. Se propuso cobrar un impuesto correspondiente a quienes presten servicios de *streaming* en territorio nacional y obligarlos a incluir mínimo 30% de producciones mexicanas en sus catálogos. En su exposición de motivos, argumentó que:

“La irrupción de estos actores y sus nuevos modelos de negocios basados en la digitalización traen consigo nuevos retos, especialmente en materia recaudatoria, pues las empresas digitales transnacionales obtienen ventaja sobre los actores nacionales de las industrias en que se insertan, pues enfrentan costos significativamente menores como resultado de vacíos legales que les permiten operar sin tributar” (Senado de la República, 2019).

Para entonces, su presencia en México era cada vez más amplia. La iniciativa señala que, hasta 2019, *Netflix* y *Spotify* eran los principales operadores (82.7% de participación) en el mercado. *Amazon*, en tanto, comenzó operaciones en 2015 como plataforma de comercio electrónico y después incorporó su *streaming Prime Video* (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico [OCDE], 2018). Operaban además plataformas como *Claro Video* y *Blim*⁴, aunque con números bajos; y ese mismo año se prevenía la llegada de Disney+ y HBO Max.

Sobre el IVA, propuso considerar a Internet como una prestación de servicio no concesionado para poder incluirlo al esquema tributario y considerar,

Cuadro 4. Reformas a la LFTyR para plataformas de *streaming*

Artículo	Párrafo	Contenido
Antecedentes	LXIV	Servicios en Internet mediante contrato o pago periódico se consideran servicios de televisión y audio restringidos
3	VI	Servicios de Internet con acceso a multimedia, audio o video, se consideran prestadores de servicios independientes
14	Quinto	Se considera prestación del servicio en territorio nacional si reproduce o descarga contenido multimedia dentro de sus límites, independientemente de la localización del prestador
16	Tercero	Se consideran contribuyentes a prestadores de servicios digitales que, aun desde el extranjero, otorguen acceso a contenido multimedia
17	Quinto	Se cobrarán impuestos a partir del pago por prestación de servicios de acceso a Internet
170	I	IFT autorizará operación y explotación de servicios no concesionados, incluyendo televisión y audio en Internet
216	VI	IFT vigilará el cumplimiento del porcentaje de producción nacional en servicios de televisión y audio en Internet
249	Segundo	Garantiza oferta mínima de 30% de producciones nacionales en catálogos de televisión y audio en Internet

Fuente: Elaboración propia.

así, a los servicios digitales como contribuyentes, aun cuando estos operen desde el extranjero. Además, se propuso obligatoriedad para incluir mínimo 30% de contenido mexicano en servicios de visualización y descarga multimedia (**Cuadro 4**).

En su interpretación normativa sistemática, conceptos como “televisión de paga vía Internet” y “televisión y audio en Internet” muestran equivalencia con los medios electrónicos. Esto legitima la facultad de vigilancia y sanción del Estado (desde el IFT) y coincide con el acuerdo en favor de las audiencias, en su intento por instaurar mecanismos para controlar contenidos digitales. Si bien solo se busca equilibrar la oferta para los usuarios; sí trastoca la libre elección de contenidos para acceder a la cultura, entretenimiento y educación. Sobre todo, cuando estos servidores se ven obligados a excluir producciones internacionales de su catálogo por cumplimiento de cuota. Por último, si bien es justo el cobro tributario a estas empresas, se considera un control que establece una tasa mayor a plataformas sin instalaciones nacionales, como presión para atraer sus oficinas a México y que se rijan por las regulaciones locales.

4.4. Protección al Usuario Digital

En 2021, el diputado Javier Hidalgo Ponce (Morena) propuso la *Ley de Protección al Usuario Digital*. Ésta procura el buen funcionamiento de plataformas digitales y una mejor experiencia del usuario mediante protección y portabilidad de datos personales, elección libre de proveedor y la no discriminación para su acceso. Señala además la necesidad de regular los servicios digitales conforme a regulaciones nacionales, evitando así transgredir los derechos del usuario por suspensión arbitraria de cuentas⁵. En sintonía con las anteriores, esta iniciativa equipara al entorno digital con el espectro radioeléctrico:

“Internet [...] es considerado un bien de interés público o común, dada su relevancia, al igual que el espectro radioeléctrico y orbital. Requiriendo con ello que el Estado, de acuerdo con su razón de ser y velando por completo por el bien común y respetando su naturaleza, ajuste normas jurídicas a la situación real de las circunstancias para preservar y enriquecer los beneficios que brinda la sociedad” (Cámara de Diputados, 2021a).

Lo anterior permite al IFT vigilar este asunto. Botero (2009) aclara que esto contradice al artículo 13 de la Convención Americana, en contra de todo poder público que restrinja la búsqueda, recepción y emisión de ideas (aunado al riesgo de imposición en la operatividad de estas plataformas en cuanto a la calidad de sus servicios). Esto resulta sistemáticamente incoherente pues la iniciativa se contradice al eximir de responsabilidad a las plataformas digitales sobre sus contenidos y, en cambio, vigilar y responsabilizar a los usuarios a quienes pretenden proteger. Esto deja un significativo vacío sobre el debido actuar de los propietarios. Plataformas como YouTube, Facebook, Instagram o Twitter, alimentadas propiamente por los usuarios, responden a dicha naturaleza.

Ahora bien, la iniciativa señala la libertad de las plataformas digitales para elaborar sus propios códigos éticos sin revisión previa. No obstante, resulta incoherente el marco regulatorio para vigilar y evaluar su labor como un medio electrónico más, pues incita a estas plataformas a tomar consideraciones previo a su elaboración. Los alcances de esta iniciativa en relación con el control gubernamental del espacio digital se observan, primero, como un servicio que puede someterse a regulación tradicional y, segundo, como una transferencia de control desde los propietarios del servicio hacia el Estado (**Cuadro 5**).

4.5. Redes socio digitales

En 2021, el senador Ricardo Monreal (Morena) presentó una iniciativa para facultar al IFT en regulación de redes socio digitales, coincidente con la iniciativa anterior en la suspensión arbitraria de cuentas, en considerar Internet como un bien público a regularse por el Estado y, a las redes, como “recurso democrático” de la población. En su justificación manifiesta que:

“Todo poder debe ser limitado, tratándose del derecho fundamental de libertad de expresión, y para el caso concreto, el que deriva de las redes sociales debe ser regulado con el efecto de evitar consecuencias que afecten el principio democrático y los derechos humanos” (Monreal, 2021, p.19).

La iniciativa otorga atribuciones al IFT para garantizar este derecho en el ciberespacio y establecer

Cuadro 5. Propuestas de la Ley General de Protección del Usuario Digital

Artículo	Párrafo	Contenido
Motivos	Cuarto	Por su relevancia, considera a Internet como bien público equiparable al espectro radioeléctrico propiedad del Estado)
6	Punto 6, párrafo tercero	Procura protección y portabilidad de datos personales en servicios digitales, elección libre de proveedor y la no discriminación a su acceso sin previa notificación sobre modificación de condiciones de uso
10	Capítulo III	IFT expedirá disposiciones administrativas y lineamientos de evaluación de plataformas digitales
12	Único	IFT vigilará, monitoreará y regulará la calidad de servicios digitales
19	Único	Exime de responsabilidad a plataformas digitales por contenido difundido por usuarios

Fuente: Elaboración propia.

límites para la suspensión parcial o total de cuentas. Para ello, define los conceptos de: a) servicio de redes sociales (ofrecido en Internet para difundir información) y b) redes sociales relevantes (con más de un millón de suscriptores), a regularse en el artículo 3 de la LFTyR (así como la figura “Autorizaciones para servicios de redes sociales”). A grandes rasgos, se centra en sanciones a empresas digitales que suspenden cuentas mediante algoritmos y sistemas robotizados.

Por otra parte, le otorga capacidad sancionadora a este órgano autónomo sin previa información a Gobernación sobre sus evaluaciones, así como para requerir el permiso de operación de servicios digitales (al igual que de televisión, audio e Internet en 2017), para que solo este autorice la supresión de cuentas y determine sanciones con base en limitaciones constitucionales a la libertad de expresión.

La interpretación normativa arroja alcances más allá del propio IFT. Primero, pretende que el Es-

tado evalúe la información publicada por usuarios para determinar si procede o no la suspensión. Segundo, otorga facultades al INE para regular el uso de redes socio digitales en materia político electoral, representando un riesgo de extensión de controles informativos a Internet en periodos electorales⁶. Homologar las redes con los medios masivos y conceptualizar la fibra óptica como parte del espectro radioeléctrico, repercute al funcionamiento y entorno digital mediante moderación (o censura previa) de contenidos comerciales, políticos y electorales. Por último, representa un potente inhibidor de la libertad de expresión al sugerir un esquema de sanción económica con multas de hasta un millón de UMA⁷. La iniciativa no tuvo respaldo de la opinión pública ni del presidente López Obrador, por lo que fue desestimada y no presentada ante el pleno. **(Cuadro 6).**

Los hallazgos muestran similitudes relevantes. Las iniciativas analizadas según la hipótesis planteada, con los elementos comparados sobre justi-

Cuadro 6. Reformas a la LFTyR sobre redes socio digitales

Artículo	Párrafo	Contenido
3	LXI y LXII	Redes socio digitales, relevantes o no, serán figuras sujetas a revisión y sanción
15	LXII	IFT resolverá autorizaciones y sanciones a redes socio digitales, y no solo informará sus evaluaciones
175	Bis, Ter, Quartier, Quinquies, Sexies, Septies	Redes sociales relevantes requieren autorización del IFT para prestar servicios; solo el IFT autorizará suspensión de perfiles; permitir procesos de impugnación; IFT recibirá quejas por suspensión de cuentas; uso político electoral de redes lo regulará el INE
311	Bis	IFT multará la vulneración de la libre expresión, de 1 a 1.000.000 de UMA

Fuente: Elaboración propia.

ficación de la propuesta, mecanismos de control (directo o indirecto), injerencia al espacio digital y la libertad de expresión, coinciden en la preservación de derechos de seguridad nacional, cultura y libertad de expresión, así como en proponer al IFT como vigilante y sancionador de la difusión

de ideas. Esto vuelve a la libre expresión vulnerable a controles oficiales, al otorgarle facultad de regulación informativa en plataformas y medios digitales. Cuatro lo hacen en favor del IFT y una más en favor de instituciones de seguridad pública (**Cuadro 7**).

Cuadro Cuadro 7. Análisis comparativo de iniciativas de Ley sobre servicios digitales en México

Iniciativa	Justificación	Mecanismo de control	Espacio digital	Libertad de expresión
Dispositivos móviles	Preservar la seguridad nacional, sin transgredir la libertad de expresión	MP y Procuradurías podrán intervenir dispositivos móviles con orden de Juez federal	Acceso a tecnologías en Internet, operadas desde el dispositivo intervenido (redes, correos, etc.)	Intromisión a la vida íntima y riesgo de protección de datos personales
Audiencias	Preservar la cultura, pluralidad y veracidad de la información, con contenidos de igualdad ideológica, política, social y cultural nacional	IFT vigilará y sancionará obligaciones sobre derecho de las audiencias	Internet se considera prestador de servicios no concesionado para acceder a contenido multimedia, audio o video; como la radio y televisión	Inhibe la libre circulación de ideas a concesionarios y presentadores mediáticos
Plataformas de <i>streaming</i>	Equilibrar la economía y mercado digital; preservar la identidad nacional con contenidos audiovisuales culturales	El <i>streaming</i> se considera "televisión de paga vía Internet", como medio electrónico bajo régimen del IFT	Plataformas digitales que ofrecen servicio de acceso a Internet dentro del país pagarán impuestos	Trastoca el derecho de libre elección del contenido audiovisual al excluir títulos internacionales por cumplimiento de cuota nacional
Protección del Usuario Digital	Proteger datos personales y evitar transgresión de la libertad de expresión mediante suspensión arbitraria de cuentas	IFT autorizará la prestación de servicios digitales y determinará suspensión de cuentas	Homologación del entorno digital con el espectro radioeléctrico regulado por el Estado	Inhibe la libre expresión del usuario al responsabilizarlo totalmente por lo que publican en redes digitales
Redes socio digitales	Proteger el derecho a la información por suspensión arbitraria de cuentas	IFT regulará plataformas y servicios digitales, considerando Internet como bien público	Añade conceptos de redes sociales y redes sociales relevantes a reglamentación y homologa Internet con los MCM	Inhibe la libre expresión e incita a la autocensura, al ser el Estado quien revisa y evalúa el contenido digital

Fuente: Elaboración propia.

5. Conclusiones

La hipótesis planteada se comprueba. Todas las propuestas representan la búsqueda de mecanismos jurídicos para regular a plataformas digitales por el Estado, como ha sucedido con los medios de comunicación. Estas proponen vigilancia del contenido,

que puede traducirse en facultades para determinar qué se puede decir y dónde se puede difundir, propiciando un escenario apto para la censura y autocensura. La homologación del espacio mediático con el digital representa una extensión del marco regulatorio y no la búsqueda de mecanismos idóneos para este nuevo fenómeno comunicativo.

El análisis comparativo arroja un patrón legislativo que propicia afectaciones a derechos humanos como la libertad de expresión, el acceso a la información y la privacidad de las comunicaciones. En su totalidad, buscan otorgar facultades gubernamentales para vigilar la difusión de ideas en Internet; desde instituciones de seguridad pública o desde órganos autónomos, aunque liderados por políticos. Esto último permite regular al espacio digital como medio electrónico al alcance de la LFTyR. Propone, además, acciones para proteger datos personales y libertad de expresión, que terminan por transgredir estos derechos: intervenir dispositivos móviles procurando seguridad, pero vulnerando el derecho a la vida íntima del usuario; preservar la identidad nacional con inclusión obligatoria de contenido nacional, afectando la libre elección de contenido. Resalta la intención de Morena por modificar la LFTyR en lo digital. Lo hace mediante tres iniciativas y una revocación a la abrogación de los lineamientos generales del IFT. Esta perspectiva legislativa parece tener intenciones de mantener el orden mediático, en lugar de buscar innovaciones equiparables con los avances en tecnología y comunicación.

El análisis detectó los efectos secundarios que tendrían las modificaciones propuestas a la Ley. La intervención de dispositivos móviles para la geolocalización contribuye a investigar secuestros, aunque advierte su extensión discrecional hacia otros datos del usuario en Internet consultados a través de estos. Regular la suspensión arbitraria de redes socio digitales protege el derecho de expresión y acceso a la información, pero ponerlas bajo regulación del IFT las vuelve vulnerables a otros tipos de control del Estado hacia los medios electrónicos, lo mismo para el *streaming* homologado como televisión de paga en Internet; o incitar a la autocensura al responsabilizar al usuario del contenido que difunde. Eso, además de pretender proteger su derecho de obtener información objetiva limitando la libre expresión de periodistas y comunicadores.

Por último, preocupan sus alcances hacia las redes socio digitales en el campo informativo y en aspectos democráticos como la comunicación política. Particularmente en México y Latinoamérica, han impactado fuertemente los resultados electorales, la aprobación y legitimación de gobernantes en turno. Se requiere entonces mayor equilibrio durante la elaboración de propuestas para regular el espacio digital. Se proponen como futuras líneas de in-

vestigación: a) las implicaciones al depositar esta responsabilidad en institutos de transparencia y acceso a la información, en lugar del IFT; y b) la creación de una figura autónoma para regular Internet y el ciberespacio, promoviendo el desarrollo digital, no solo la regulación.

Notas

1. En el marco jurídico y administrativo mexicano, turnar significa "remitir una comunicación, expediente o actuación a otro departamento, juzgado, sala de tribunales, funcionario, etc." (RAE, 2023, definición 2). Durante el proceso legislativo, las iniciativas se turnan a comisiones conformadas por expertos en el tópico que abordan para que hagan un análisis minucioso previo a su presentación y posible aprobación en el Pleno correspondiente.
2. Disponible en: <http://www.sil.gobernacion.gob.mx/portal>
3. Esto sucede a menudo en puertos fronterizos entre México y Estados Unidos, en los que agentes estadounidenses revisan celulares y redes socio digitales para comprobar datos personales previamente informados al consulado norteamericano (Zavala & Gómez, 2019).
4. Estos dos servicios pertenecen a dos de los grandes conglomerados de telecomunicaciones en México, Grupo Carso y Televisa, respectivamente
5. En alusión a la suspensión de la cuenta de Twitter del expresidente de Estados Unidos, Donald Trump, en 2021. Permite inferir la búsqueda de un marco regulatorio para impedir el cese de cuentas a la élite política; medida justificada por el prestador de servicios con base en el artículo 13 de la Convención Americana de Derechos Humanos (CADH) sobre limitar la libertad de expresión si se difunde propaganda que incite al odio o ilegalidad contra un grupo.
6. Al 2020, México registraba 84.1 millones de usuarios en Internet y 88.2 millones con celulares. La búsqueda de información (93.8%), acceso a redes socio digitales (89%) y lectura de periódicos, revistas o libros (44.5%) eran las principales actividades durante su conexión (INEGI, 2021). Palazuelos *et al.* (2022) encuentran que, en las elecciones de 2012 y 2018, los usuarios en redes recibieron la información desde su versión hegemónica diseñada por los equipos de campaña, lo cual sigue representando, en su mayoría, una continuidad del enmarcado mediático tradicional. Durante las últimas dos elecciones federales la fuerza de las redes socio digitales agudizó un álgido conflicto entre el presidente y los medios de comunicación que ha caracterizado la política mediática en el sexenio.
7. Unidad de Medida y Actualización (UMA) estipulada por el Inegi, como referencia económica vigente en México para el pago de obligaciones y supuestos de leyes federales, estatales y locales. <https://www.inegi.org.mx/temas/uma/>

Referencias

- Adame, J. (2020). La interpretación de textos jurídicos. *Jurídicas* [Problema: anuario de filosofía y teoría del derecho], UNAM, 14 (14), 175-215. <https://doi.org/10.22201/ij.24487937e.2020.14>
- Bell, E., y Taylor, O. (2017). *The platform press: How Silicon Valley reengineered journalism*. Tow Center for Digital Journalism. https://www.cjr.org/tow_center_reports/platform-press-how-silicon-valley-reengineered-journalism.php
- Botero, C. (2009). *Marco jurídico interamericano sobre el derecho a la libertad de expresión*. OEA-CIDH. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2021a, febrero). *Iniciativa que expide la Ley Federal de Protección al Usuario Digital; y reforma y adiciona diversas disposiciones de las leyes federales de Telecomunicaciones y Radiodifusión*. Sistema de Información Legislativa http://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2021/02/asun_4135655_20210209_1612903477.pdf
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2021b, 20 de mayo). *Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión*. Diario Oficial de la Federación. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lfr.htm>
- Chocarro, S. (2017). Estándares internacionales de la Libertad de Expresión. Guía básica para operadores de justicia en América Latina. *Center for International Media System (CIMA)*, National Endowment for Democracy. <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r37048.pdf>
- Comisión Europea. (2020, 15 de diciembre). *Propuesta del reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a un mercado único de servicios digitales (Ley de Servicios Digitales) y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE*. Access to European Union law. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020PC0825&from=es>
- Comisión Nacional de Derechos Humanos [CNDH] (2018). Protocolo de actuación para la protección de los derechos de las personas que ejercen el periodismo. CNDH. https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-05/Libro_victimas_de_tortura.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía [Inegi] (2021). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares [ENDUTIH]*. [%3](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf)
- García, L. F., y Robles, J. (2016). La vigilancia y su impacto en el derecho a la privacidad. En Lara, J.C. (Ed.), *Internet en México: derechos humanos en el entorno digital (pp.161-201)*. Derechos digitales. https://www.apc.org/sites/default/files/Internet_en_Mexico_DD.pdf
- González, R. A., & Echeverría, M. (2018). A medio camino. El sistema mediático mexicano y su irregular proceso de modernización. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, 13 (24), 35-51. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484911e.2018.24.60437>
- Grupo de Regulación de las Telecomunicaciones [Gretel] (2004). El nuevo marco europeo de las comunicaciones electrónicas y su implantación en España, Colegio Oficial de Ingenieros en Telecomunicación [Cuaderno 1. Análisis de la nueva regulación europea de las comunicaciones electrónicas], España. https://www.coit.es/sites/default/files/informes/pdf/cuaderno_1.pdf
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (2016, 21 de diciembre). *Acuerdo mediante el cual el pleno del Instituto Federal de Telecomunicaciones aprueba y emite los Lineamientos Generales sobre la Defensa de las Audiencias*. Diario Oficial de la Federación. https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5466365&fecha=21/12/2016#gsc.tab=0
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (2023). Reforma Constitucional. <https://www.ift.org.mx/que-es-el-ift/reforma-constitucional>
- Monreal, R. (2021, 29 de enero). *Iniciativa para reformar y adicionar diversas disposiciones de la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión para regular las redes sociales*. Ricardo Monreal. <https://ricardomonrealvila.com/wp-content/uploads/2021/02/REDES-SOCIALES-Propuesta-Iniciativa-29.01.21.pdf>
- Marta, C. & García, M. (2014). El uso profesional de la red social Twitter en la redacción del diario español El País. *Palabra Clave*, 17 (2.), 353-377. <https://doi.org/10.5294/pacla.2014.17.2.4>
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico [OCDE] (2018). Plataformas digitales y competencia en México. OCDE. <https://www.oecd.org/daf/competition/esp-plataformas-digitales-y-competencia-en-mexico.pdf>
- Pacheco, J. (2021). *Régimen político y mecanismos de control de la política mediática en México: el caso de la prensa escrita en Sinaloa 2010 y 2016*. Tesis de Doctorado en Estudios Sociales, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa. https://www.researchgate.net/publication/371120387_Regimen_politico_y_mecanismos_de_control_de_la_politica_mediatica_en_Mexico_el_caso_de_la_prensa_escrita_en_Sinaloa_2010_y_2016
- Palazuelos, I., Corvera, A., y Rentería, I. (2022). Repensando la tecnopolítica desde los procesos electorales 2012 y 2018 en México. *index.comunicación*, 12(1), 99-120. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/01RepensReal>
- Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22ª edición). <https://www.rae.es/drae2001/turnar>

- Salazar, M. G. (2019). Aliados estratégicos y los límites de la autocensura: el poder de las leyes para silenciar a la prensa. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 64 (235), 495-522. <http://dx.doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2019.235.62643>
- Secretaría de Gobernación (2014, 14 de julio). *Decreto por el que se expide la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, y la Ley del Sistema Público de Radiodifusión del Estado Mexicano; y se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones en materia de telecomunicaciones y radiodifusión*. Diario Oficial de la Federación. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5352323&fecha=14/07/2014#gsc.tab=0
- Senado de la República (2014, 21 de noviembre). *Iniciativa que reforma y adiciona diversas disposiciones al Código Nacional de Procedimientos Penales*, 2014, Sistema de Información Legislativa. http://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2014/11/asun_3177174_20141125_1416931099.pdf
- Senado de la República. (2014, 9 de diciembre). *Dictamen de las Comisiones Unidas de Justicia y de Estudios Legislativos, sobre la Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones del Código Nacional de Procedimientos Penales*. https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/62/3/2014-12-09-1/assets/documentos/Dic_Justicia_CNPP_y_otras_Leyes.pdf
- Senado de la República. (2019, 10 de septiembre). *Iniciativa que reforma y adiciona diversas disposiciones a la Ley del Impuesto al Valor Agregado y de la Ley Federal de Telecomunicaciones en materia de servicios digitales de contenido digital*. http://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2019/09/asun_3904841_20190912_1568137057.pdf
- Serra, F. (2022). La regulación de la libertad de expresión en América Latina: hallazgos, tendencias y desafíos legislativos. *Centro de Estudios en Libertad de Expresión y Acceso a la Información [CELE]*, 1-30. https://www.palermo.edu/Archivos_content/2022/cele/papers/La-regulacion-de-la-libertad-de-expresion-America-Latina.pdf
- Solís, B. (2009). Los derechos de las audiencias. *El Cotidiano*, (158), 31-35. https://www.spr.gob.mx/defensoria/secciones/temas-interes/documentos/articulos/200911_derechos_audiencias.pdf
- Valdés, M. E. (2015a). Comunicación política y propaganda electoral en México. Las reformas de 2007 y 2014, *Polis*, 11 (2), 57-87. <https://polismexico.izt.uam.mx/index.php/rp/article/view/218/215>
- Valdés, M. E. (2015b). Reforma a telecomunicaciones y radiodifusión en México: la perspectiva de la Asociación Mexicana del Derecho a la Información”, *Tla-Melaua*, 9 (39), 188-212. <http://dx.doi.org/10.32399/rtla.9.39.98>
- Vera, F. (2013). Regulación internacional de Internet: una aproximación desde las capas de la red, *Revista Chilena de Derecho y Tecnología*, 3 (2), 55-185. <https://doi.org/10.5354/0719-2584.2014.35396>
- Wolton, D. (1998). “La comunicación política: construcción de un modelo”. En Marc, J. & Wolton, D. (eds.), *El nuevo espacio público* (pp. 28-46). Editorial Gedisa [Colección El Mamífero Parlante].
- Zavala, M., y Gómez, A. (2019, 7 de diciembre). Agentes fronterizos ya no podrán revisar dispositivos electrónicos, *Telemundo 20*. <https://www.telemundo20.com/noticias/noticias-destacados/agentes-fronterizos-ya-no-podran-revisar-dispositivos-electronicos-incluyendo-celulares-y-computadoras-portatiles-en-garitas-de-la-frontera-como-tijuana/1954194/>

- Sobre el autor:

Juan Carlos Pacheco es Doctor en Estudios Sociales, línea de procesos políticos por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa. Profesor de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Autónoma de Baja California Campus Mexicali, México.

Octaviano Moya es Doctor en Estudios Sociales, línea de Procesos Políticos por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa. Profesor investigador nivel SNI-I en la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Autónoma de Sinaloa Zona Norte, México.

- ¿Cómo citar?

Pacheco, J. C., & Moya, O. (2023). Mecanismos de control de los medios en México y su extensión hacia el espacio digital. *Comunicación y Medios*, 32(47), 90-102. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.68251>

Percepción de la violencia, emociones y consumo televisivo durante la pandemia en la Argentina

Perception of violence, emotions, and TV consumption during the pandemic in Argentina

Yamila Heram

CONICET, Instituto de Investigaciones
Gino Germani, Universidad de Buenos Aires,
Buenos Aires, Argentina
yaheram@yahoo.com.ar
<https://orcid.org/0000-0002-9209-4571>

María Paula Gago

CONICET, Instituto de Investigaciones
Gino Germani, Universidad de Buenos Aires,
Buenos Aires, Argentina
mariapaula.gago@uba.ar
<http://orcid.org/0000-0001-8148-1499>

Mariano Dagatti

CONICET/UMET, Centro de Innovación
de los Trabajadores (CITRA),
Buenos Aires, Argentina
onairamdagatti@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5560-7489>

Resumen

Este artículo explora a qué se alude cuando se habla sobre violencia y miedo en el consumo de medios en el contexto de la pandemia por COVID-19 y las medidas de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) y Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio (DISPO) decretadas por el gobierno argentino. Se realizaron entrevistas semi-estructuradas y focalizadas a personas mayores de 18 años, habitantes del Área Metropolitana de Buenos Aires. Entre los principales resultados advertimos que cuando las personas hablan de violencia y miedo en los medios, se refieren a temas o motivos que exceden el de la inseguridad o el de la pandemia; emergen cuestiones conectadas con los modos de enunciar la actualidad, con los formatos o géneros que tratan sobre ella (habitualmente formatos de no ficción de las instituciones mediáticas clásicas del sistema *broadcasting*), así como cuestiones ligadas directamente con las lógicas y rutinas de los medios como instituciones reguladoras de lo decible y visible en una sociedad de convergencia.

Palabras clave: Estudios de recepción, televisión, miedo, Covid-19, violencia.

Abstract

This paper aims to address what urban audiences mean when they talk about violence and fear regarding media consumption during the COVID-19 pandemic and the measures of Preventive and Obligatory Social Isolation (ASPO) and Preventive and Obligatory Social Distancing (DISPO) enforced by the Argentine government (2020-2021). In order to develop a study on media reception, semi-structured interviews were conducted with individuals over 18 years-old living in the Metropolitan Area of Buenos Aires, Argentina. Among the main findings, we noticed that people talking about violence and fear in media content imply issues going beyond the pandemic or the perception of unsafety. In fact, violence and fear are rather to how current affairs are framed, to genres and formats addressing them (as non-fiction genres that are classic in broadcasting), as well as issues linked to media routines regarding their role as institutions regulating what is visible and worthy to say in a convergent society.

Keywords: Media consumption, television, fear, Covid-19, violence.

1. Introducción

Este trabajo es parte de un proyecto de investigación¹ que estudia el formato del panel televisivo tanto en producción como en recepción. Habiendo publicado resultados en producción (Heram, 2020; 2021a), iniciamos la etapa de recepción en un contexto signado por la pandemia por COVID-19 y las medidas de Aislamiento y Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio decretadas por el gobierno nacional argentino. Al objetivo inicial de indagar sobre la recepción de programas de paneles en televisión, la pandemia por COVID-19 se impuso como hecho social total y marcó las prácticas y percepciones del estudio.

Así, en las entrevistas encontramos ciertos temas y preocupaciones que se reiteraban y que no estaban directamente ligados con la investigación diseñada originalmente. Las personas hablaban sobre la pandemia, sobre su cansancio físico y mental, sobre los cambios en sus vidas y sobre cómo se había alterado su relación con los medios. Preguntábamos por el panelismo y nos respondían sobre la violencia y el miedo *en* y *desde* los medios.

El propósito de este artículo es analizar e interpretar a qué aluden los individuos cuando hablan de “violencia” y de “miedo” en relación a su consumo de televisión en un contexto de pandemia. Realizamos entrevistas semi-estructuradas a personas mayores de 18 años, residentes del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA), Argentina.

La violencia (Han, 2016) y el miedo (Delumeau, 2019) están presentes a lo largo de la historia de la humanidad, aunque cambien su lugar y adopten diferentes formas según los distintos contextos históricos o sociales. Las pandemias o grandes epidemias son elementos que desencadenan estas emociones: vuelven visibles sensaciones y sentimientos que operan en la vida cotidiana de forma más o menos latente y, al mismo tiempo, exacerbaban pasiones inauditas debido a la amenaza de formas habitualmente veladas de muerte o sufrimiento (Honigsbaum, 2019; Lynteris, 2020). Este artículo explora las concepciones de violencia(s) y de miedo(s) que subyacen en los discursos de los argentinos bonaerenses, mayores de edad, durante la pandemia del COVID 19 en relación a su consumo de contenidos televisivos.

La hipótesis considera que en los discursos se manifiestan un conjunto de representaciones sobre la violencia y el miedo que trascienden la cuestión securitaria o sanitaria, a diferencia de lo que sugiere la mayor parte de la literatura actual sobre el tema.

2. Antecedentes

Desde una perspectiva antropológica, Augé (2014) reflexiona sobre las formas que adoptan los miedos sociales y su vínculo con las violencias económicas, sociales, políticas, tecnológicas y naturales. Según argumenta, “son objeto de una explotación mediática intensa” (p. 60). En este sentido, la rápida difusión de imágenes e información sobre sucesos que son presentados de forma concatenada en los medios de comunicación, no tienen entre ellos una relación de dependencia recíproca, pero generan un efecto de cúmulo que trasciende el espacio y el tiempo, lo que produce un fenómeno adicional.

Gil Calvo (2003) ahonda en una línea de investigación sobre el riesgo y su vínculo con los medios de comunicación. El autor retoma el concepto de riesgo que Beck (1998), desde la sociología, había planteado en su libro *La sociedad del riesgo*. Según Gil Calvo (2003), se verifica en Occidente un aumento de la alarma social generado por diversas inseguridades, como la de carácter económico, ambiental o sanitario, entre otras. Las preguntas que orientan su trabajo giran en torno a si el nivel objetivo de riesgos es el que está aumentando o lo que se acrecienta es la percepción subjetiva a partir de la visibilidad mediática de estos.

Reguillo (2006) desarrolla una perspectiva socioantropológica política de los miedos. Incorpora tres componentes: “el individuo, la sociedad en su dimensión activa y modelante y el tejido simbólico que anuda la relación entre ellos” (Reguillo, 2006, p. 51). Desde su perspectiva, el miedo es una forma de protección que surge como respuesta ante el peligro. Esta noción de amenaza se construye socialmente y genera mecanismos de respuestas estandarizados. En sus investigaciones verifica que los medios de comunicación construyen y delinean imágenes de personas, espacios y procesos como peligrosos o potencialmente peligrosos. Asimismo, remarca que los sujetos dotan de

contenidos específicos a esos miedos y responden según lo que se espera de ellos.

Desde un enfoque sociológico, Cohen (2015) propone el concepto de “pánico moral” para denominar a aquellos episodios, personas o grupos que aparecen como amenazantes para los valores sociales predominantes y que pueden generar una reacción basada en una percepción exagerada o falsa. Dicha categoría también ha sido utilizada para abordar la capacidad de los medios de comunicación para establecer la agenda, a partir de seleccionar acontecimientos que no solo cumplen con los criterios de noticiabilidad, sino que también pueden generar pánico moral. Desde esta perspectiva, se puede analizar cómo inciden los medios de comunicación —de modo parcial, se entiende (pues no tienen exclusividad)—, en la difusión de pánicos morales, en la configuración de enemigos, en el temor de las audiencias y en la legitimación de prácticas punitivistas.

En el ámbito local, se destacan estudios recientes de recepción de la inseguridad y/o violencia realizados por Focás (2020), Calzado y Morales (2021) y Kessler, Becerra, Aruguete & Raimondo (2021). Son trabajos que realizan un acercamiento parcial al objeto de esta investigación, dado que abordan el consumo de noticias policiales intentando alejarse de un enfoque mediacentrista. Estos estudios ofrecen una mirada integral sobre la circulación de la información, tomando en cuenta el circuito productivo de la noticia, las condiciones del sector de las comunicaciones, las rutinas de trabajo, los encuadres editoriales y también la recepción. En suma, resultan valiosos porque abordan desde distintos campos disciplinares y perspectivas, las diversas dimensiones de las violencias, los miedos y su vínculo con el consumo mediático.

3. Metodología

Se optó por un diseño cualitativo porque la finalidad es analizar la interpretación que los actores realizan sobre sus prácticas de consumo televisivo. Para ello, un equipo de cinco investigadores² realizamos de manera simultánea entrevistas semi-estructuradas. Este instrumento “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevista-

tador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Hernández-Sampieri *et al.*, 2014, p. 403). A fin de promover el diálogo, el equipo elaboró un guion de entrevista, que fue primero probado y, posteriormente, reformulado. El tipo de preguntas que predominó fue las de opinión o de expresión de sentimientos (Mertens, 2010). Dentro del tipo de entrevista semi estructurada se optó por realizar entrevistas focalizadas. Este tipo se basa en una charla informal que se centra en un único tema, usualmente se emplea para recolectar testimonios de algún hecho en particular, como un hecho histórico o una experiencia vital específica o, en nuestro caso, en el consumo televisivo (Merton *et al.*, 1998). Las entrevistas permiten acceder al discurso de los participantes de forma directa, de modo tal de recoger información sobre las motivaciones y apreciaciones que fundamentan su vínculo con la televisión.

En cuanto a la muestra, se trata de una muestra no probabilística que se centra en la exploración del consumo televisivo. En consecuencia, no es estadísticamente representativa de una población determinada, lo que no es problemático para diseños cualitativos, como éste (Hernández-Sampieri *et al.*, 2014). Aún así, el muestreo debe ser adecuado. En este sentido, las estrategias de muestreo implementadas para responder a los objetivos fueron tres: La capacidad operativa de recolección y análisis (el número de casos que podemos manejar de manera realista y de acuerdo con los recursos que tenemos); el entendimiento del fenómeno (el número de casos que nos permitan responder a las preguntas de investigación, que más adelante se denominará “saturación de categorías”) y la naturaleza del fenómeno en análisis (si los casos o unidades son frecuentes y accesibles o no, si recolectar la información correspondiente lleva poco o mucho tiempo) (Hernández-Sampieri *et al.*, 2014).

La selección de los entrevistados se definió en relación al objetivo de la investigación, siguiendo a Flick (2004) sobre la determinación *a priori* de la estructura de la muestra. En este caso, personas de distintas edades mayores de 18 años que consumen televisión y panelismo televisivo de manera cotidiana y que residen en el AMBA. Un requisito excluyente para la construcción de la muestra fue que los entrevistados afirmaran ver televisión en cualquier tipo de pantalla con una frecuencia dia-

ria de no menos de dos horas al día, ya que, como detalla la última Encuesta Nacional de Consumos Culturales (2017), el promedio de consumo de televisión es de tres horas y cuarto. Este estudio apunta a comprender los consumos de televidentes recurrentes e intensivos.

La selección de los entrevistados es de carácter casual o incidental. Para evitar la sobrerrepresentación de personas vinculadas con las ciencias sociales se utilizaron diferentes estrategias, de modo de alcanzar un grupo más variado y heterogéneo. Se tomaron elementos del método de la bola de nieve: se solicitó a contactos personales de los investigadores que compartieran la convocatoria y también se pidieron sugerencias a los primeros entrevistados. Asimismo, se difundió la convocatoria por redes sociales y en grupos de Facebook vinculados a programas televisivos. De esta manera, alcanzamos una muestra amplia y heterogénea. Se contactó a un total de 52 personas, de las cuales 47 accedieron a ser entrevistadas y finalmente se pudo concretar la entrevista con 42.

En cuanto al número de entrevistas³, y siguiendo a Glaser y Strauss (1967), consideramos el principio de saturación teórica que se alcanza cuando los contenidos de las entrevistas se reiteran y ya no aportan nuevos elementos a considerar. Se realizaron cuarenta y dos entrevistas (25 mujeres y 17 hombres), con edades entre los 18 y los 75 años. Las entrevistas se realizaron entre abril y julio de 2021 —momento en el cual se volvió al confinamiento en Argentina— a través de las plataformas Meet y Zoom, con la cámara encendida. Cada entrevista tuvo una duración aproximada de una hora. En el caso de personas mayores, algunas entrevistas se realizaron por teléfono de línea terrestre, a solicitud de ellos.

Por último, se recurrió al análisis del discurso (Arnoux, 2006) para la identificación de ejes temáticos y estrategias enunciativas. Se analizaron “las construcciones que los entrevistados hacen de los temas a través de la identificación de las principales categorías que organizan sus relatos y de sus opuestos”, con el fin de identificar “una estructura propia de cada entrevista, que se compara posteriormente con las estructuras de otros relatos semejantes, para arribar a estructuras de relatos comunes” (Kornblit, 2016, p. 12). En esta última etapa fue necesaria la revisión holística de los re-

sultados, ya que se requirió una mirada crítica y relacional de toda la información, datos y análisis parciales para comprender la manera en que los entrevistados interpretan y otorgan sentidos a sus prácticas de consumo.

4. Resultados y discusión

Este artículo se enfoca en uno de los asuntos que aparecieron reiteradamente en las entrevistas: la violencia y miedo en el consumo de televisión abierta en Argentina en el contexto de la pandemia por COVID-19. Se identificaron dos amplios tópicos: la agresión y la violencia *de* y *en* los medios y el miedo ligado a la “realidad” que muestran los medios, tanto sobre la pandemia como sobre otros problemas sociales⁴. En todos los casos, estos tópicos fueron reconocidos como origen del sentimiento de saturación, hartazgo y angustia, es decir, cierta “fatiga informativa” (Masip *et al.*, 2021), que experimentaron en el consumo de televisión durante el período considerado en este trabajo. Delumeau (2002) retoma la distinción que realiza la psiquiatría entre miedo y angustia y sostiene que “el miedo tiene un objeto preciso al cual se puede enfrentar ya que está bien identificado. La angustia, al contrario, es una espera dolorosa frente a un peligro aún más temible que no se identifica claramente” (s.p). Esta última se puede definir como un sentimiento global de inseguridad. Sin embargo, agrega Delumeau (2002), los “miedos que se repiten, pueden provocar crisis de angustia” (s.p).

Desde la sociología, Kessler (2009) estudia el delito, vinculado a la inseguridad, y su percepción en la Argentina. Muestra que, si bien la presencia destacada desde la década de 1990 de la noticia sobre la inseguridad en la agenda periodística retroalimenta el temor al delito, no hay una relación unívoca ni afecta de manera uniforme a las audiencias, dado que los contextos personales y sociales inciden en el impacto y credibilidad de los contenidos mediáticos. De todos modos, su estudio destaca que el rol de la prensa no es neutro.

Cuando los entrevistados se refieren a violencia y agresión en la televisión, cuando expresan su hartazgo o malestar ante la oferta mediática o cuando

manifiestan su miedo ante lo que ven, escuchan o leen, aparecen temas o motivos que exceden el de la inseguridad o el de la agobiante vida en pandemia. Más aún, emergen cuestiones directamente conectadas con los modos de enunciar la actualidad, con los formatos o géneros que tratan sobre ella y con cuestiones ligadas a las lógicas y rutinas de los medios como instituciones reguladoras de lo *decible* y *visible* en una sociedad determinada (Angenot, 2010). Agrupamos los resultados en cuatro dimensiones: la enunciación y el enunciado, la norma y el desvío, los medios y la realidad y, finalmente, la relación entre el miedo, el hartazgo y la angustia.

4.1. La enunciación y el enunciado

La primera cuestión a señalar es que aquello que definen o califican como violencia o agresividad involucra el nivel de lo dicho/mostrado y también el nivel del decir/mostrar de los contenidos mediáticos⁵. Perciben como violento, agresivo y/o angustiante algunos temas específicos, habitualmente asociados a los delitos y la inseguridad, así como también a diferentes aspectos de la pandemia:

Te *amargás* todo el tiempo. Hubo un momento que no paraban de hablar de los casos. Ahí lo dejé de ver, ¿ves? No paraban de hablar de los casos que había de coronavirus y era todo el día consumir lo mismo. Tipo: "Hoy hay un nuevo récord... ¡Pum! Quinientos casos, seiscientos muertos". Y era todo el día estar pendiente de eso. Lo mismo me pasa con los asaltos. Como que te empiezan a atacar un poquito la cabeza. Mi mamá, que tiene todo el día el noticiero puesto, tipo, no lo saca en ningún momento, me llama: "Che, tené cuidado que están robando mucho en el barrio", "Prestá atención cuando te *bajás* del auto", "Fijate bien antes de entrar", "No le abras a nadie...". Es como que se te va metiendo en la cabeza. (Lucía, 18 a 25 años)

La televisión en sí me parece que muestra una cara un poco agresiva [...]. Es medio una carga, sobre todo con el tema Covid. No sé si agresivo, pero es mucho, mucha información fea, obviamente, horrible, todo el tiempo. Y sí, como que se vuelve agresivo porque es algo que uno no quiere ver, pero lo está viendo, y tampoco *podés* dejar de verlo. [...] A mí, el noticiero en general, a menos que busque una nota o un tema puntual que me guste, no lo puedo ver todo, porque me es pesado. (Bernarda, 18 a 25 años).

La agresividad es, sin embargo, antes que una cuestión de temas, una cuestión de modos o formas de tratarlos. En palabras de Lucía y Bernarda, las emociones explícitamente experimentadas respecto de la información —la amargura, el tedio o cansancio— derivan menos de los tópicos tratados —aunque esta cuestión no sea, por supuesto, irrelevante— que, más bien, de una lógica informativa basada en la repetición, en la acumulación y en la hipérbole: "Hoy hay un nuevo récord... ¡Pum! Quinientos casos, seiscientos muertos", imita Lucía; "mucha información fea, horrible, todo el tiempo", expresa Bernarda. La metáfora del ataque o la invasión, por un lado ("Como que te empiezan a atacar un poquito la cabeza", "se te va metiendo en la cabeza"), y la metáfora del lastre o carga, por otro ("medio una carga", "me es pesado") manifiestan un malestar —incluso físico— respecto de la estrategia enunciativa que prevalece en formatos clásicos de la no ficción informativa como los noticieros.

Pero el malestar involucra también otros formatos de no ficción como los programas de panel en los que prevalece la polémica, el grito, la espectacularización, entendidos todos como dispositivos nodales de generación de discursividad en esos productos. Resulta también reprochable, según los entrevistados, la falta habitual a las reglas elementales de cortesía o el buen trato, como ser un anfitrión cordial, ceder el turno de habla, hablar en un tono calmo, priorizar el diálogo antes que la pelea, no interrumpir, no gritar o respetar la opinión ajena.

Me parece que ya hay demasiada violencia en la sociedad como para poner un programa [de panelismo] donde, de alguna manera, sigue siendo violento (...) gritan todo el tiempo. No hay necesidad de gritar para hablar. Para que alguien te escuche no *tenés* que gritar, ni *tenés* que pisar e interrumpir al otro. (María Alejandra, 45 a 60 años).

La amplitud de aquello calificado como "violento" en la cita precedente sugiere que los modos de enunciación del espectáculo mediático hacen su parte en las emociones que experimentan las audiencias, complementando, en ocasiones, los temas violentos o preocupantes que estos programas enuncian como parte de su agenda. El nivel de la enunciación y el nivel del enunciado por momentos se solapan, como cuando se discute acaloradamente sobre un crimen en un programa de panel, pero no es condición necesaria que así sea:

por ejemplo, el formato de los noticieros dificulta el tratamiento descortés entre conductores y periodistas (aunque no lo impida en alguna instancia), de la misma forma que en un programa de panel se puede polemizar largamente sobre asuntos para nada violentos o agresivos como una historia de amor o la vestimenta que alguien usó en una fiesta.

4.2. La violencia en los formatos de no ficción

A la cuestión enunciativa, se debe agregar una segunda: que aquello que los entrevistados califican como violento o agresivo —y que redundo en un malestar o hartazgo a la hora del consumo mediático— aparece asociado casi completamente a formatos de no ficción creados por la televisión abierta tradicional (aunque sean accesibles también en diferentes plataformas). Hay unas pocas menciones a los cientos de miles de posteos, videos, *reels* o publicaciones que abordan temas violentos en las redes sociales digitales o que enuncian temas de diversa índole con no menos énfasis que la de los grandes medios. Se menciona Twitter como violento, aunque no es algo que se destaque en los relatos de los entrevistados.

En cambio, como en el comentario de María Alejandra citado, violencia y agresión son mencionadas una y otra vez para señalar ciertas lógicas genérico-enunciativas de algunos formatos de no ficción como los programas de panelismo de actualidad: las peleas entre conductores, participantes, invitados; la superposición de voces, la falta de cortesía como norma:

Algo que a mí me generaba mucha angustia, era *Intratables*⁶. Justo ayer lo miré y decía: "Cómo pueden estirar tanto un tema, cómo pueden trabajar tanto una idea en la cabeza de la gente y no vayan al fondo del tema". (Florencia, 45 a 60 años).

[*Intratables*] me copa, pero no cuando empiezan a gritar (...), no me gusta que se maten, me molesta no poder escuchar lo que dicen a veces, que se interrumpen, me molesta mucho porque es como que no termino de entender la idea de uno y ya el otro le está parando el carro⁷ (Iara, 18 a 25 años).

Vale recordar que los programas de panel se organizan a partir de binomios dicotómicos, que

exacerban diferentes tipos de posturas enfrentadas que discuten en torno a diversos temas. A su vez, los sonidos onomatopéyicos, los movimientos de cámaras, las ediciones de los informes sobre la base de archivos colaboran en generar un clima de exaltación o hipertrofia que provoca con frecuencia la irritación de los espectadores. Otro dato no menor es que estos programas ocupan gran parte de la programación de los cinco canales de aire privados del área metropolitana (Heram, 2021a). Observamos, así, que las características intrínsecas de estos programas aumentan la sensación de hartazgo. Sin embargo, resulta pertinente realizar la siguiente distinción: el hartazgo se orienta a los programas de panel vinculados con la actualidad, no así a los del mundo del espectáculo: allí se observa un tipo de consumo más ligado a la evasión.

4.3. La norma y el desvío

La tercera cuestión a señalar es que aquello que las personas definen como violento o agresivo implica una "ampliación" semántica de estos términos. Esto resulta de tomar como norma o criterio de juicio determinadas representaciones acerca de lo que debe ser un medio y de los valores que éste debe promover, así como también determinadas representaciones acerca del consumo ideal en la era del *on demand*. Por un lado, el imaginario de los medios como institución pedagógica opera como criterio prescriptivo tácito acerca de lo que sería deseable ver o escuchar: por ejemplo, personas dialogando en un tono mesurado o, bien, noticias positivas o buenos ejemplos a seguir:

*Bendita*⁸ también tiene ese tono amable, que no sé si siempre fue así porque yo no lo veía antes, pero que en general en los comentarios de [Beto] Casella tiene como una cosa amable y de aceptar y de entender y "bueno, nosotros no pensamos así, pero bueno...". Me parece que también puede estar ahí el tono amable que hace que a mí me tranquilice un poco y lo pueda escuchar (Nora, 60 a 75 años).

Por otro lado, el imaginario de los medios actuales como sistemas de oferta están sujetos al antojo de la demanda de cada individuo. Esta sería la razón por la cual no solo es violento enterarse de un crimen o escuchar diariamente la cifra de muertos o contagiados por COVID-19 —eso que Bernarda llama la "información fea"—, o escuchar

a panelistas gritando y advertir reiteradamente la falta de cortesía con un invitado; sino, sobre todo —y esto gana progresivamente terreno— no poder ver lo que uno quiere cuando uno quiere y cómo uno quiere:

Cuando hay casos criminales [en la televisión], no me gusta, me parece muy dramático, me hace sentir mal, y después no me gusta. Si hay casos que están en todos los canales, ahí es una de cajón que pongo YouTube. (Santiago, 18 a 25 años).

Contrastando el consumo en la televisión con el consumo en la computadora o la oferta televisiva por YouTube, las citas precedentes exponen una de las grandes utopías e imaginarios en recepción de la oferta mediática contemporánea: la de que finalmente todo está a disposición, que cada usuario puede acceder al contenido que quiera, sin hacer más que un *clic*. Este es el motivo por el cual una sensación de “encierro” mediático aparece cuando la prescripción o demanda del usuario no puede ser satisfecha (sensación aún más extrema en los tiempos de “encierro” en pandemia).

4.4. Los medios y la realidad

El consumo de contenidos mediáticos no ficcionales considerados “violentos” o “agresivos” suele nuclearse en torno a dos grandes imaginarios acerca de la relación entre medios de comunicación y “la realidad extra-mediática cotidiana en la que están sumergidos los receptores” (Verón, 2019, p. 174). El primero de ellos remite a los medios como “ventana al mundo”, como dispositivos que permiten conocer más o menos fielmente la realidad extra-mediática; el segundo remite a los medios como “lentes” de la realidad, como constructores o diseñadores de lo que entendemos por realidad. Bajo la metáfora de “ventana al mundo”, los medios, según nuestros entrevistados, no harían otra cosa que permitir que las audiencias accedan a una realidad violenta y, por lo tanto, la constaten. Siguiendo la metáfora constructivista, los medios performarían la realidad y nos harían ver una que es, en definitiva, más violenta que la verdadera y, en cualquier caso, diferente, infiel, sesgada.

La metáfora de los medios como “ventana al mundo” sintetiza una visión de la relación entre medios

y realidad extramediática para la cual la violencia, los delitos, la agresividad son moneda corriente; los medios, pese a los sesgos o intereses que pudieran tener y que nadie niega, mostrarían hechos que existen independientemente de su voluntad o beneficio:

No quiero ver nada de actualidad que me haga mal, porque yo vivo en un lugar —en Sarandí⁹— bastante turbio. A mis viejos ya les robaron un par de veces, no está muy bueno el barrio, entonces trato de despejarme un poco de eso. Y si estoy en mi casa, pongo un canal y veo cómo le están robando a alguien... la verdad es que quiero distraerme un poco, porque eso que muestran todos los días, lo vivo en carne propia, prefiero esquivarlo para pasarla bien un ratito (Guillermo 30 a 44 años).

Ya hace una semana que vengo indignada con un accidente, que hay un muchacho que está internado, luchando por su vida. Cómo reaccionamos... la sociedad está tan convulsionada que acá fue por un roce entre una moto, un auto, otro auto que estaba mal estacionado, el chico de la moto se enojó, le rompió el espejo y el conductor de la camioneta le pasó por arriba (Stella Maris, 45 a 59 años).

Ni Sofía, ni Bernarda, ni Santiago en la sección anterior, ni Guillermo, ni Stella Maris aquí, niegan o ponen en discusión, a pesar de sus diferentes edades y géneros, el anclaje referencial que puedan tener el discurso o los canales informativos que ellos consumen. El foco de estos discursos relevados está puesto en los medios como vías de acceso a lo “real social”, aun cuando no crean que esta mediación sea neutra o transparente.

Tampoco Matías o Julieta piensan que la violencia o el malestar social sea una invención de los medios, pero el foco de sus palabras está puesto en la mediación que los medios realizan de esa realidad extramediática, en cómo la repetición, la espectacularización o la mentira, incluso, colaboran en la *construcción* de una realidad más dramática, agobiante o angustiante.

Siempre renegaba con mis viejos y mis tíos que: “Che, dejen de mirar todo el día esos canales”, porque por ahí me llama y es como que: “No, *tené* cuidado con la inseguridad, con esto y con lo otro”. Y digo, o sea, está bien, que vos veas que todo el día pasa eso, pero eso no significa que esté pasando de verdad. (Matías, 30 a 44 años)

Justamente mi tía, que no tiene la tele prendida nunca, en un momento... Ponele, prende diez minutos la tele y justo en un canal donde están diciendo: "Sí, porque la vacuna te mata", y ella ya no se va a vacunar porque escuchó eso y dice: "Si lo dicen en la tele, es así". Y mi mamá también "Si lo dicen en la tele, debe ser así". Mi abuela, mi abuela es muda: "Lo dijeron en la tele, es así". Y no es que va a buscar, no se va a gastar¹⁰ en ver si es verdad. No, lo dijeron en la tele, es así. (Julieta, 18 a 24).

Si en el caso de la constatación, los medios no serían más que aperturas hacia *lo real*, una vía de ingreso a la actualidad, en el caso de la visión constructivista importan, más bien, las estrategias de éstos para generar determinados efectos o provocar determinadas pasiones. La repetición, la insistencia, la hipérbola, la polémica, el "sensacionalismo", son procedimientos a los que las personas entrevistadas se refieren una y otra vez a la hora de justificar sus sensaciones de hartazgo o de miedo.

Pese a que no encontramos suficientes evidencias de que la edad sea una variable significativa en el grado de verosimilitud otorgado a discursos o géneros informativos o en el grado de actividad y control que diferentes segmentos etarios ejercen sobre sus prácticas de consumo, los jóvenes distinguen con frecuencia su mirada autopercebida como "crítica" de la mirada supuestamente ingenua o crédula de los adultos, así como también distinguen una práctica de consumo considerada activa y controlada, que sería la suya, de una práctica considerada pasiva y descontrolada, que sería la de sus padres, madres, tíos y abuelos.

Cuando Matías reniega de los temores de su madre porque "que vos veas que pasa todo el día eso no significa que pase realmente", o cuando Lucía habla de cómo su madre tiene el "noticiero todo el día puesto, tipo, no lo saca en ningún momento", inscriben sus palabras en representaciones paradigmáticas del receptor sometido al dictado de los medios.

4.5. Miedo, hartazgo, angustia. El por qué de la evasión

La violencia y la agresividad difundidas por los medios de comunicación —sean percibidas como constatadas o construidas— son el anverso del miedo, la angustia y el hartazgo que las audiencias experimentan. En estudios previos, hablábamos de

"saturación" (Heram & Dagatti, 2022). Fabbri definía a la pasión "como la acción desde el punto de vista de quien la recibe" (2004, p. 61). En este sentido, el miedo, la angustia o la saturación serían el resultado de la experiencia de una realidad violenta, percibida agresiva o vivida desde el punto de vista de los receptores.

En síntesis, la presencia de la violencia y de la agresividad en los medios, en particular, en la televisión, genera tres grandes emociones en los relatos de los entrevistados: miedo, hartazgo y angustia:

Es un programa que a veces se hace agresivo, como que dejan siempre picando temas. No dicen que es información, viste que ahora "es información, es real". Cuando te dicen "esto es información" —típica de [Alejandro Jorge] Fantino, es posta. Entonces me ponía mal, me ponía nerviosa. Esto de estar cenando, mirando la tele a los gritos, insultando al televisor... Dije: "Bueh, basta. No lo miro más, parezco masoquista". (Vanina, 45 a 60 años).

Me angustiaba mucho ver datos de las muertes y de la economía, me afectaba demasiado, después, yo terminaba con crisis de llanto, y estaba yendo a la psicóloga, entonces era, bueno, controlar esto de hasta dónde ves, si después vas a estar afectada. Como que yo, por momentos, sentía que tenía que ver, tenía que estar al tanto y tenía que saber, porque tenía que... A mí, como me gusta mucho la política, es como que quería saber. Pero ya cuando llegó un momento en el que me afectaba mucho, fue esto que después desembocó en decir: "Bueno, me lo voy a tomar todo con más calma" (Sofía, 18 a 25 años)

La relevancia analítica de estas emociones, como momentos narrativos de las entrevistas, es que permiten comprender los motivos de los diferentes tipos de evasión que la mayoría de las personas con las que dialogamos afirma realizar. El miedo, el hartazgo y la angustia que reportan experimentar, conduce a los individuos a afirmar los intentos por evitar, reducir o abandonar el consumo de ciertos temas, formatos, canales o, incluso, dispositivos. Llamamos a estas distintas conductas "táctica de evasión". No mirar mucho, como Julieta; no mirar más, como Vanina; tomarse todo con más calma, como Sofía. Estas decisiones reportadas son el resultado de un malestar difuso pero ubicuo ante esa realidad que los medios muestran o construyen, según enfoque, y que en su apues-

ta referencial refuerza o contraría la experiencia subjetiva que las personas entrevistadas tienen de la realidad extramediática.

5. Conclusiones

Este artículo estudia específicamente de qué hablan las audiencias cuando se refieren a la violencia, miedo, hartazgo o agresividad, qué entienden por tales, cómo se sienten al respecto y qué estrategias desarrollan para lidiar con ello. Adoptamos como metodología de trabajo una combinación de entrevistas semi estructuradas para relevo de voces con el análisis discursivo de sus transcripciones. Hemos realizado las entrevistas durante la disposición de Aislamiento y Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio en Argentina, lo que permite comprender estas relaciones en un clima excepcional de pandemia por COVID-19. Es importante mencionar que este estudio se basó en una muestra no probabilística. En consecuencia, no es estadísticamente representativa de una población determinada. Sin embargo, pese a las limitaciones que ello conlleva, se tomaron en consideración los datos recolectados en las entrevistas porque en los estudios cualitativos el tamaño de la muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, dado que lo que es relevante es que los casos tomados ayuden a entender el fenómeno de estudio y a responder a las preguntas de la investigación. En este sentido, las entrevistas conducen a algunas conclusiones relevantes sobre el universo delimitado para el trabajo de campo.

En primer lugar, advertimos que cuando las personas hablan de violencia y agresión en los medios se refieren a temas o motivos que exceden el de la inseguridad o el de la pandemia; emergen cuestiones directamente conectadas con los modos de enunciar la actualidad, con los formatos o géneros que tratan sobre ella, habitualmente formatos de no ficción, así como cuestiones ligadas directamente con las lógicas y rutinas de los medios como instituciones reguladoras de lo decible y visible en una sociedad de convergencia.

En segundo lugar, el miedo subyace en el relato de las personas entrevistadas como la angustia ante un potencial riesgo o daño (real o imaginario) que

se ve alimentado por las narrativas mediáticas. La serialización de la noticia, que Rey (2005) denomina “fruición del registro”, implica la conexión de casos que a veces comparten características menores; sin embargo, esta vinculación entre sucesos aumenta el miedo ante una realidad percibida como adversa.

Asimismo, observamos cómo determinados formatos mediáticos se vinculan con cierto hartazgo. Hacemos referencia a los programas de panel que se caracterizan por las peleas y las voces superpuestas; este hartazgo se evidencia en los programas de panelismo de actualidad. No obstante, observamos que el vínculo que se establece con el mismo formato, pero en programas ligados al mundo del espectáculo, es otro y se prioriza un consumo ligado a la evasión, cuestión que deben ahondar futuras investigaciones.

Por otra parte, advertimos que los criterios para ponderar la producción mediática suelen nuclearse en torno a dos grandes imaginarios acerca de la relación entre medios de comunicación y la realidad extra-mediática cotidiana en la que las audiencias viven: el primero de ellos remite a los medios como “ventana al mundo”, como dispositivos que permiten conocer más o menos fielmente la realidad extra-mediática, mientras que el segundo remite a los medios como “lentes” de la realidad, como constructores o diseñadores de lo que entendemos por realidad.

La filosofía o visión del mundo que está en la base de los criterios con que las audiencias ponderan este vínculo “referencial” trae aparejado, por cierto, una evaluación más o menos crítica, pero nunca pasiva, de los contenidos que ofrecen los medios y del modo en que refieren a esa realidad externa. Cualquiera sea el caso, sin embargo, no disienten en la experiencia del miedo, la angustia y el hartazgo como emociones prevalentes respecto del consumo mediático. De allí que la mayoría de las personas expliciten conductas que hemos denominado “táctica de evasión”, esto es, desarrollan conductas evasivas de consumo cuyo fin explícito es disminuir el malestar que sienten ante una realidad abrumadora, malestar más agudo aún en la situación de pandemia del bienio pasado. Estas abarcan abandono o reducción de consumos informativos y opción preferencial por el panelismo de espectáculos y plataformas de entretenimiento.

Queda pendiente para futuros estudios ahondar en las mencionadas “tácticas de evasión” a partir de considerar el género, la clase y la edad. En este trabajo, esas variables no fueron consideradas para el análisis —si bien fueron tenidas en cuenta en la selección de los entrevistados— porque no se registraron diferencias en cuanto a la percepción de las personas entrevistadas sobre lo que entienden por violencia y miedo. Sin embargo, en las entrevistas se reiteró el asunto de las conductas evasivas en el consumo, lo cual excede el objetivo de este trabajo. Por eso, es que nos interesa seguir ahondando en este aspecto, contemplando las variables antes mencionadas, para así ampliar desde un estudio de recepción la relación de las audiencias con los medios durante la pandemia por COVID-19 en Argentina.

Notas

1. Proyecto PICT 2018-02876 “El panelismo en la televisión contemporánea argentina. Análisis de los programas y su recepción”. Los autores de este artículo hemos trabajado por igual, el orden de las autorías remite solo a fines editoriales.
2. Los tres autores junto a Gastón Cingolani y Mariano Fernández.
3. Se utilizó el consentimiento informado para la realización de las entrevistas. Los nombres de los en-

trevistados son ficcionalizados para garantizar el anonimato.

4. La distinción entre violencia *de* los medios y violencia *en* los medios surge de los discursos de los mismos entrevistados. En el primer caso, se referían a las discusiones entre conductores y panelistas. En el segundo, aludían a los contenidos violentos exhibidos en televisión.
5. Aparece aquí como operativa la distinción clásica de la teoría de la enunciación respecto de los niveles de análisis del funcionamiento del discurso mediático: el nivel del enunciado y el nivel de la enunciación. En tanto que realización, la enunciación es un decir y puede definirse como un acto de apropiación individual de la lengua, mientras que el nivel del enunciado se corresponde con el orden del “contenido”, con lo dicho.
6. Programa de actualidad argentino emitido por *América TV* entre el 7 de enero de 2013 y el 5 de mayo de 2022.
7. Expresión coloquial para referirse a la acción de hacer callar al interlocutor.
8. Programa de actualidad e información sobre vida privada de famosos emitido por *Canal 9* desde el 13 de noviembre de 2006 a la actualidad.
9. Ciudad ubicada en la zona sur del Gran Buenos Aires, pertenece al partido de Avellaneda.
10. “No se va a gastar” es una expresión coloquial para indicar que no va a invertir tiempo o dedicación en alguna acción pues el esfuerzo resulta inútil.

Referencias

- AA.VV. (2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales. Buenos Aires: SINCA <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>
- Angenot, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Siglo XXI.
- Arnoux, E. (2006). *Análisis del Discurso. Modos de abordar materiales de archivo*. Santiago Arcos.
- Augé, M. (2014). *Los nuevos miedos*. Paidós.
- Calzado, M. y Morales, S. (Comp.) (2021). *Atravesar las pantallas. Noticia policial, producción informativa y experiencias de la seguridad*. Editorial Teseo.
- Cohen, S. (2015). *Demonios populares y “pánicos morales”. Delincuencia juvenil, subculturas, vandalismo, drogas y violencia*. Gedisa.
- Delumeau, J. (2019). *El miedo en Occidente*. Penguin Random House
- Delumeau, J. (2002). Miedos de ayer y de hoy. En M. I. Villa Martínez. *El miedo. Reflexiones sobre su dimensión social y cultural* (pp. 9-21). Corporación Región. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/region/reflexiones.pdf>
- Fabbri, P. (2004). *El giro semiótico. Las concepciones del signo a lo largo de la historia*. Gedisa.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.
- Focás, B. (2020). *El delito y sus públicos. Inseguridad, medios y polarización*. UNSAM.
- Gil Calvo, E. (2003) *El miedo es el mensaje. Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Alianza.

- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discover of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine.
- Han, B. C. (2016). *Topología de la violencia*. Herder.
- Heram, Y. (2020). Televisión pandémica: algunas características sobre la programación de aire argentina. *Revista De La Asociación Española De Investigación De La Comunicación*, 7(14), 27-53. <https://doi.org/10.24137/raeic.7.14.2>
- Heram, Y. (2021a). El panelismo en la televisión de aire metropolitana de Buenos Aires. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, 0 (59), 183-202. <http://revista.fhyics.unju.edu.ar/revistacuadernos/index.php/cuadernos/article/view/836>
- Heram, Y. y Dagatti, M. (2022). Consumo en pandemia: fakes news, saturación y autocontrol. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (161). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi161.6977>
- Hernández-Sampieri, R.; Fernández, C. y Baptista L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGrawHill.
- Honigsbaum, M. (2019). *The Pandemic Century: One Hundred Years of Panic, Hysteria and Hubris*. Oxford University Press.
- Kessler, G. (2009). *El sentimiento de inseguridad. Sociología del temor al delito*. Siglo XXI.
- Kessler, G., Becerra, M., Aruguete, N., y Raimondo, N. (2021). *El delito televisado: cómo se producen y consumen las noticias sobre inseguridad y violencia en la Argentina (2016-2020)*. Editorial Biblos.
- Kornblit, A. L. (Coord.) (2016). *Metodologías cualitativas en ciencias sociales. Modelos y procedimientos de análisis*. Biblos.
- Lynteris, C. (2020). The Imperative Origins of COVID-19. *L'Homme*, 234-235, 21-34. <https://doi.org/10.4000/lhomme.37062>
- Masip, P., Ruiz Caballero, C., & Suau, J. (2021). News consumption and COVID-19: Social perception. *European Public & Social Innovation Review*, 6(1), 29-41. <https://pub.sinnergiak.org/esir/article/view/149>
- Mertens, D.M. (2010). *Research and evaluation in education and psychology: integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods*. Sage Publications.
- Merton, R. K., Fiske, M. y Kendall, P.L. (1998). Propósitos y criterios de la entrevista focalizada. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 1, 215-227. <https://doi.org/10.5944/empiria.1.1998.740>
- Reguillo, R. (2006). Los miedos contemporáneos: sus laberintos, sus monstruos y sus conjuros. En J. M. Pereira G. y M. Villadiego Prins (eds). *Entre miedos y goces. Comunicación, vida pública y ciudadanías* (pp. 25-54). Pontificia Universidad Javeriana.
- Rey, G. (2005). *El cuerpo del delito*. Centro de Competencia en Comunicación para América Latina.
- Verón, E. (2019). Los públicos entre producción y recepción. Problemas para una teoría del reconocimiento. *InMediaciones De La Comunicación*, 14(1), 163-179. <https://doi.org/10.18861/ic.2019.14.1.2891>

- Sobre los autores:

Yamila Heram es Doctora en Ciencias Sociales y Magíster en Comunicación y Cultura por la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

María Paula Gago es Posdoctora en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Córdoba. Doctora en Ciencias Sociales y Magíster en Comunicación y Cultura por la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Mariano Dagatti es Doctor en Lingüística y Magíster en Análisis del Discurso por la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

- ¿Cómo citar?

Heram, Y., Gago, M. P., y Dagatti, M. (2023). Violencia y miedo en el consumo de medios durante la pandemia en Argentina. *Comunicación y Medios*, 32(47), 103-113. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.68610>

El cine como fallo del sistema. Análisis de la vigilancia y la resistencia desde el género procesal

Movies as a glitch: Analysis of surveillance and resistance from the process genre

Diego Zavala

Tecnológico de Monterrey, Guadalajara, México
diego.zavala@tec.mx
<https://orcid.org/0000-0002-7362-4709>

Blanca Arcadia

Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México
a00802687@tec.mx
<https://orcid.org/0000-0002-2718-4079>

Estefanía Arcadia

Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México
a00809244@tec.mx
<https://orcid.org/0000-0003-0339-2815>

Resumen

Este trabajo presenta un modelo de análisis aplicado a tres documentales contemporáneos que reflexionan sobre la relación entre la sociedad de la vigilancia y su representación audiovisual a través del cine documental. Los documentales *The Feeling of Being Watched* (2018), *The Infiltrators* (2019) y *Terror Contagion* (2021) son analizados a través de categorías del *género procesal*: (a) antropología, (b) industria y (c) pedagogía. Estas obras evidencian la evolución del despliegue de estrategias de vigilancia física y de espionaje que algunas naciones han desarrollado en tiempos de la globalización y el control corporativo. La recopilación de datos a través de la vigilancia virtual continua, los ciberhacks a perfiles de interés que derivan en ataques posteriores, principalmente a minorías y periodistas, son los temas de crítica y reflexión de las obras elegidas. Concluimos que los tres documentales ilustran resistencias colectivas por parte de los sujetos vigilados y demuestran las estrategias de contravigilancia como mecanismos que vencen el miedo y la paranoia.

Palabras clave: Vigilancia, contravigilancia, *sousveillance*, cine documental, género procesal.

Abstract

This paper analyzes three contemporary documentaries that illustrate the relationship between a society of surveillance and its audiovisual representation through documentary film. The documentaries *The Feeling of Being Watched* (2018), *The Infiltrators* (2019), and *Terror Contagion* (2021) are analyzed through categories that are part of the *process genre*: (a) anthropology, (b) industry, and (c) education. These films show the evolution in the use of physical surveillance and espionage strategies deployed by some governments in times of globalization and corporate control. Data collection through continuous virtual surveillance and cyber-hacking on persons of interest, leading to subsequent attacks, mainly to minorities and journalists, are the issues the films analyzed address and criticize. We conclude that the three documentaries show collective resistance from the surveilled subjects, but also demonstrate counter-surveillance strategies as mechanisms to overcome fear and paranoia.

Keywords: Surveillance, counter-surveillance, *sousveillance*, documentary cinema, process genre.

1. Introducción

Este texto reflexiona sobre la relación entre la sociedad de la vigilancia y la representación audiovisual, donde las cámaras y micrófonos han servido como herramienta de registro de las actividades de comunidades bajo escrutinio y, al mismo tiempo, generan contextos y mecanismos en los que las mismas herramientas funcionan como formas de resistencia al control. El cine como tecnología derivada de la guerra (Virilio, 2009), donde se filma apretando el gatillo o disparador (*to shoot*, en inglés), dará paso al circuito cerrado, evolución tecnocultural del control que se desplaza del mirar y fijar en película, a tratar de satisfacer otra necesidad. Más que la captura en celuloide o imagen digital en movimiento de algo o alguien, el circuito televisivo se constituye como panóptico: lo mira, lo capta, lo graba todo. El despliegue del cable y las cámaras dislocan el punto en alto y central del panóptico decimonónico para configurarse como una sala de monitoreo, hacia la cual fluyen cables y señales; para, luego, evolucionar y construir el flujo de datos e información que dará lugar a la plataforma como sistema de control.

En este panorama, y recurriendo a la metáfora televisiva de la vida como la omnipresencia mediática en la vida cotidiana (Youngblood, 1979), este texto caracteriza, a través de ejemplos cinematográficos, el cambio epocal marcado por el ingreso de la informática en el sistema mediático y político. Por ello, consideramos que la reconstitución de la mirada panóptica desde el circuito cerrado de video pasa por la fragmentación de localizaciones desde y hacia las cuales se observa, así como por la dilución de la observación desde lo alto, como principio de control. La noción etimológica de vigilancia, que proviene del francés traducida como *mirar desde arriba*, se pone en entredicho. El nuevo contexto mediático y tecnológico nos hace preguntarnos cómo sucede ahora este mecanismo, si *el arriba* ya no es relevante o sustantivo del proceso de monitoreo y control. La observación y la escucha como medios para dar cuenta de las acciones de los sujetos vigilados se irá transformando en la datificación de las acciones a través de mecanismos tecnológicos que permiten su clasificación y procesamiento. La vigilancia asociada al control ya no busca la anomalía, sino los registros de constantes y variables para la construcción de una base de

datos comprensiva, siempre activa y susceptible de generar oportunidades de monetización.

El análisis de tres casos de cine documental ayuda a comprender la evolución de los mecanismos de vigilancia a lo largo de los últimos treinta años y permite caracterizar la transformación tecnológica y cibernética que ha impulsado la formulación del concepto de sociedad de la vigilancia (Zuboff, 2020). Los casos que hemos elegido, de alcance global y con impacto en Latinoamérica y en la diáspora latina, son: *The Feeling of Being Watched* (Boundaoui, 2018), *The Infiltrators* (Ibarra & Rivera, 2019) y *Terror Contagion* (Poitras, 2021).

El trabajo se basa en el uso del “género procesal” (Skvirsky, 2020) como método de cuestionamiento de los filmes para revelar el despliegue y construcción de los dispositivos de vigilancia, su uso, alcance y sujetos involucrados en el monitoreo. La revisión de los componentes del género procesal y su sintaxis fílmica en cada documental nos permiten reconocer el paso a paso del uso y construcción de los mecanismos de control y observación en tres contextos específicos: (a) la vigilancia asociada al terrorismo en la década de 1990, donde los datos provenían de la tradición del espionaje directo por agentes de campo, teléfonos intervenidos, interrogatorios y hostigamiento físico; (b) la vigilancia asociada a los procesos migratorios transnacionales, materializada en una historia sobre los campos de detención de los deportados latinoamericanos en Estados Unidos, que operan desde la administración de Obama; y (c) la vigilancia de la prensa en el nuevo escenario mediático digital, donde se documenta el primer ataque digital y físico a una periodista, en México, con ayuda del programa Pegasus.

Este relato ejemplar construido por tres filmes, contextos, momentos y tipos de vigilancia distintos permite caracterizar la transformación de los mecanismos de control utilizados, así como el lugar que ocupan en el panorama político y económico actual. También arroja historias de resistencia y contravigilancia derivados de la conciencia de las comunidades *on-line* y *off-line* de su condición de sujetos observados y vigilados. Estos casos de contravigilancia o de vigilancia desde abajo (*sousveillance*), como suelen denominarlo los estudios sobre la vigilancia (Mann & Ferenbok, 2013), son los que arrojan la utilidad representacional del documental como mecanismo de me-

moria y denuncia, aún en tiempos en que el cine ha ido perdiendo su lugar privilegiado como medio “constructor de mundos” frente a la televisión y el internet (Goodman, 1978).

En la siguiente sección describimos, brevemente, el contexto de los momentos clave en los medios de comunicación tradicionales que han sentado las bases para la democratización de los datos en una era de filtraciones. El papel del periodismo de datos como medio para informar al público sobre la información recolectada desde diferentes dispositivos, enfatiza la relevancia del tema no sólo en el trabajo periodístico, sino también en el cinematográfico que abordamos en este artículo.

2. Contexto socio-cultural

2.1. La información es poder, ergo los datos son poder

Hace 100 años lo expresó el editor de *The Guardian* en su ensayo *A hundred years*: “Comment is free, but facts are sacred” [El comentario es libre, pero los hechos son sagrados] (Scott, 1921, párr. 3). A diferencia del siglo XX, el siglo XXI cuenta con tecnologías que extrapolan la visión de Scott a la labor del periodismo. Lo que hoy conocemos como *periodismo de datos* (Bradshaw, 2017), se basa no solo en la recopilación de información, sino en el procesamiento de ésta. Es un proceso que determina la selección de datos que son compartidos al público y promete una democratización de la información que aquellos en el poder aseguran desconocer. La vigilancia hoy en día es más que “observar [algo o alguien] con atención, con el fin de tomar las medidas oportunas antes cualquier anomalía” (RAE, s.f., definición 1), principalmente en una era de digitalización.

Para el periodismo, los efectos de la vigilancia han llamado la atención en los últimos años a raíz de revelaciones sobre la vigilancia masiva y la evidencia de autocensura en opiniones en redes sociales. Para mantener un equilibrio entre los vigilantes y los vigilados, los periodistas fungen como contra vigilantes del poder *desde abajo*, o *sousveillance* (Mann & Ferenbok, 2013). Los perio-

distas, entonces, practican la vigilancia como un conjunto de prácticas que regulan las condiciones con las que se produce la información para el consumo público. Esta misma tradición periodística es la que veremos reflejada en los filmes analizados en este trabajo.

Los gobiernos han creado un *surveillance regime* (Giroux, 2015) con un diseño panóptico con tal influencia que, mientras mayor sea la posibilidad de que una persona se encuentre realmente bajo inspección, más fuerte será la persuasión para autocensurarse (Bentham, 1971). No obstante, Michel Foucault (2002) afirma que la vigilancia continua no está diseñada más que para inducir en el vigilado un estado consciente y permanente del poder ejercido sobre él.

Tanto las agencias gubernamentales como los políticos tienen un especial interés en exacerbar el *discurso del miedo* (Altheide, 2013; Monahan, 2006), utilizándolo como justificación para mejorar los mecanismos de vigilancia y aumentar los presupuestos destinados para este fin, argumentando que su función es la anticipación al peligro. Sin embargo, este paradigma fue desacreditado a raíz de las diversas filtraciones a las bases de datos de agencias gubernamentales en diversos países, como fueron los casos Julian Assange con WikiLeaks en 2010 y Edward Snowden en 2013.

Las filtraciones difundidas a través de WikiLeaks consistieron, principalmente, en miles de registros y datos sobre la intervención militar en Afganistán y de la guerra contra Irak. Periodistas como David Leigh y Nick Davis, ex editor de investigación y reportero, respectivamente, de *The Guardian*, tuvieron acceso a dichos documentos que tuvieron que ser analizados y depurados para distinguir lo relevante de lo secundario, lo de interés público de lo que no lo era y permitir el acceso a ella para grandes audiencias.

El caso de las filtraciones de Snowden evidenció la dualidad en cómo el periodismo actúa frente a estas eventualidades: algunos periodistas consideran como un deber periodístico compartir al público esta información sobre la seguridad, mientras que otros consideran que tienen un deber patriótico de no interferir con las agencias de inteligencia (Bell *et al.*, 2017). Los documentos de la seguridad nacional estadounidense sustraídos y

filtrados por Snowden expusieron una red de colaboración entre las agencias de inteligencia de diversos países, con el fin de consolidar la vigilancia a nivel global. Esta filtración también expuso a la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) de Estados Unidos de ejercer una vigilancia masiva a través de *softwares* como PRISM y, al mismo tiempo, utilizando aplicaciones populares como Google Maps para extraer información. Entre los datos que almacenan las agencias de inteligencia están registros telefónicos, contactos, mensajes, fotografías, geolocalización y transacciones financieras, entre otras (Gellman & Poitras, 2013). En conjunto, pueden crear perfiles de individuos de interés. Estos mecanismos de recopilación de datos y *softwares* que los procesan han sido romantizados por la cultura popular, en particular el cine y la televisión, con la alusión a interfaces tridimensionales, *hackers* y *softwares* de seguridad y redes de monitoreo. Estas narrativas nos brindan la tranquilidad sobre cómo la data sería utilizada en favor de nuestra propia seguridad, enajenándonos de la realidad que significa estar constante y furtivamente vigilados.

Cuando *The Intercept*, publicación en línea fundada por Glenn Greenwald y Laura Poitras, continuó publicando artículos derivados de la filtración de Snowden, los periodistas vivieron meses en el extranjero por miedo a represalias por parte del gobierno estadounidense. Su trabajo los hizo acreedores al Premio Pulitzer de Servicio Público (2014), reconocimiento que compartieron con los equipos de *The Washington Post* y *The Guardian*. Este reconocimiento destaca la importancia de informar al público sobre la transparencia y el acceso a la información que los gobiernos tienen sobre sus ciudadanos. La necesidad de los Estados por controlar, monitorear y vigilar ha permeado la agenda mediática y, como consecuencia, produce investigaciones como aquella en la que participaron 376 periodistas de 76 países, los *Panama Papers*, la filtración considerada como la más grande en términos de volúmenes de información de la historia (Casasola, 2016).

En el contexto latinoamericano, entre 2016 y 2021, más de 15.000 personas fueron espiadas con el *malware* Pegasus. Entre los afectados se cuentan varios periodistas, como la mexicana Carmen Aristegui (Santos, 2021). La profesional es una persona de interés para las autoridades mexica-

nas por sus opiniones críticas y desafiantes al poder del Estado mexicano. Pegasus funciona como un *software* de espionaje de acceso remoto que extrae datos de aplicaciones, como Facebook y WhatsApp, así como también de buscadores y correos electrónicos. Puede acceder al micrófono y cámara del usuario para monitorear su pantalla y registrar todos sus movimientos (Garduño, 2021). Este tipo de *softwares* de vigilancia ha provocado justificada preocupación en periodistas en todo el mundo, persuadiéndolos para no publicar la información más sensible de sus gobiernos por temor a su seguridad.

3. Marco metodológico

Este artículo usa este marco contextual que vincula la vigilancia, la datificación y la seguridad nacional y reflexiona sobre su uso como herramienta política y de control en tiempos de los Estados-nación tensionados por la globalización y el tardo-capitalismo. Compartimos la noción de que la vigilancia es un fenómeno neutro (puede ser utilizado para el orden o para el caos), pero lo estudiamos toda vez que ya ha sido utilizado como herramienta ideológica. Es por ello que nos parece crucial en esta evolución de los fenómenos que perfilamos en el análisis, utilizar casos que caractericen el ingreso de los componentes tecnológicos cibernéticos como reemplazo de las formas más clásicas de control, así como la transformación de los contextos de seguridad nacional en entornos de control corporativo, donde el componente económico y la maximización de ganancias a través de la plataforma dominan el panorama.

Este escenario es el que, desde la ciencia política, ha delineado Wolin (2008). Con el concepto de totalitarismo invertido, el politólogo muestra cómo las decisiones políticas a nivel global, y enfatiza el caso estadounidense, se han ido alineando con los intereses económicos y de control de los grandes conglomerados corporativos. Esto da como resultado un gobierno que tiende a la opacidad y el nexos profundos con los poderes corporativos de las empresas transnacionales, lo que se denomina como una *democracia liberal* (Smith & Ziegler, 2008; Vormann & Weinman, 2020).

Para plantear un análisis surgido en este contexto y que permita rastrear el trayecto de evolución y sofisticación de los mecanismos de vigilancia, proponemos una serie de conceptos vinculados a la representación audiovisual en la tradición fílmica, en general, y a la documental, en particular. Con ellos construimos un perfil metodológico de análisis que muestra la relevancia de cada caso para la representación de la vigilancia y los esfuerzos de las comunidades y de los cineastas por resistir estos mecanismos de monitoreo y control.

Nuestro primer elemento de la propuesta analítica es interpretar estos tres filmes como ejemplos pertenecientes a un género. El género que visibiliza los cuestionamientos que hacemos (a los filmes y a la sociedad de la vigilancia) es el procesal. Esta decisión obedece a un ejercicio de extrañamiento, de mirar desde otro lado piezas documentales que, de otro modo, en categorizaciones o análisis canónicos, tendrían adscripciones genéricas distintas. El género procesal (Skvirsky, 2020) agrupa componentes que nos resultan vitales para comprender cómo funcionan los mecanismos de vigilancia en las representaciones documentales, al tiempo que invita a pensar el cine documental (o de no ficción) como un esfuerzo de contravigilancia, lo que conecta poderosamente con la tradición del documental social latinoamericano al tiempo que lo actualiza frente a la realidad contemporánea.

El problema que surge de la adscripción de estos tres filmes, en apariencia tan diferentes, al género procesal, es el de la vinculación acrítica de una película a un código genérico. Recordando la advertencia de Altman (2000) al respecto: “El término género no es, al parecer, un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados” (p. 35). El teórico perfila cuatro acepciones que suelen asociarse con a la definición del género:

1. El género como *esquema básico* o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
2. El género como *estructura* o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
3. El género como *etiqueta* o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;

4. El género como *contrato* o posición espectral que toda película de género exige a su público (p. 35).

Aunque fórmulas o etiquetas como “documental social”, “documental político” y “documental activista” resuenan en estos filmes —incluso el de docu-ficción en el caso de *The Infiltrators*—, estas adscripciones revelan sólo parcialmente el entramado formal y el contrato espectral que los filmes intentan construir. En nuestro caso nos interesa analizar estos productos culturales a la luz de su relación con el fenómeno que representan en pantalla: las formas de vigilancia a comunidades y grupos específicos. Como la propia Skvirsky (2020) advierte en su capítulo sobre la construcción de la nación, categorías o etiquetas como la utilizada para el cine latinoamericano vinculado a la realidad continental —y que se dio a conocer como *cine del subdesarrollo*—, pueden oscurecer u opacar elementos útiles para la reflexión histórica, estética o cultural. Pensamos que, en cierto sentido, ocurre lo mismo con nuestros filmes.

Si la vigilancia en el contexto en que la estamos enmarcando está vinculada con el monitoreo y control como parte de los esfuerzos de la seguridad nacional, conceptos como activismo, documental político o documental social participan de ese universo, pero fallan en dar cuenta cabal de este eje articulador, cosa que el género procesal sí hace. Así, la representación procesal ha sido habitualmente movilizadora en el cine etnográfico, industrial y educativo para referirse a la “identidad nacional”, no prioritariamente en términos de identidad cultural, sino en términos de la capacidad o nivel de desarrollo de la gente (Skvirsky, 2020).

La presencia del género procesal en estos tres tipos de filmes (industriales, pedagógicos y antropológicos o etnográficos) muestra lo relevantes que son estas narrativas para el proceso de construcción de un discurso nacional. Y, por tanto, también podemos pensar que estos procesos relatados audiovisualmente recogen características o elementos del contexto social e histórico al que se refieren. Así, podemos inferir que si (a) la antropología, (b) la industria y (c) la pedagogía son relevantes para los discursos modernos, serán componentes que encontraremos en nuestros filmes y, más aún, que formarán parte sustantiva de cómo se representa la nación, el poder, el gobierno, la seguridad nacio-

nal y, por tanto, cómo se despliegan los esfuerzos de vigilancia para mantener este orden nacional y las narrativas derivadas de él.

Estos tres componentes de la representación procesal son lo que buscaremos en el mundo narrativo ofrecido por las películas. Primero, en términos de la dimensión antropológica, el punto de partida establecido por Skvirsky (2020) es pensar que la representación muestra el progreso como componente en la construcción de la nación, y la identidad cultural sería un elemento secundario. Hablar de sociedad de la vigilancia desde este faro analítico plantea preguntas sobre cómo se filman las sofisticaciones del control y la tecnología para el aseguramiento del orden nacional. El universo cinematográfico que cada película despliega estaría enmarcado por estos componentes de la seguridad nacional como objetivo y la sociedad retratada en el documental daría cuenta de cómo las personas, grupos y comunidades participan o no de ella.

Segundo, el componente Industrial del género procesal de vigilancia que relataremos en el análisis de los filmes es justo la constitución de la industria vinculada a la cibernética. La digitalización y virtualización del trabajo, la generación de servicios y la división laboral vinculada a la vida *on-line* se convertirán en elementos rastreables en la representación de las películas que hemos elegido. Consideramos que son casos ejemplares, aunque no los únicos.

Finalmente, la dimensión pedagógica de la representación procesal hace eco de lo que Skvirsky relata: “la representación procesal revela a la actividad como un despliegue técnico, de habilidades, de cuidado o de inteligencia sistemática” (2020, párr. 1). Y justo el despliegue técnico está vinculado con las maneras en que una necesidad social deriva en una solución tecnológica en sentido amplio. Dicho por Farocki (2004), “casi todas las representaciones técnicas que sostienen que sólo representan el principio operativo de un proceso tienen una gran parte de mistificación en ellas” (p.15). Y de estas soluciones surgirán las narrativas del conocimiento y dominio de la técnica.

Este componente es el que muestra el refinamiento y sofisticación de las acciones, las máquinas, los mecanismos, las estrategias de vigilancia en el caso que nos ocupa, pero también surge un com-

ponente que Skvirsky no relata y que vale la pena al menos mencionar. La dimensión pedagógica contiene también, en el caso de las narrativas, un componente moral. El dominio de algo o la inteligencia sistemática es aprendizaje que, desde una perspectiva social, marca el camino del progreso y, por tanto, del orden deseable. Así es como la técnica se vuelve canon, directriz, recomendación. De esta manera, las narrativas derivadas de ello serán fábulas morales, donde los personajes son las encarnaciones de los valores y los actantes que resolverán el conflicto o la crisis de la historia. El cine funciona como espacio liminal, como proyección imaginaria de situaciones sociales que el espectador puede articular con su propia experiencia del mundo. Así es como las tecnologías audiovisuales se pueden entender como generadores de mundos posibles, como fabulaciones ejemplares, como espacios de aprendizaje, como generadores de cánones de belleza o virtud.

Este componente moral del análisis lo reservamos para futuras investigaciones. El foco del presente trabajo es la inteligencia sistemática o el dominio técnico como componentes de los procesos de vigilancia, sin ahondar en su dimensión moral. Nos detenemos en la caracterización de su naturaleza relacional. Determinar si está bien o mal, excede el foco del artículo.

Además de los componentes del género procesal que hemos descrito, otros componentes de los filmes completan el esquema de categorías del análisis: (a) Los filmes que analizamos contienen elementos asociados a otros subgéneros o tienen tramas que cambian de tono y de código genérico. Resulta interesante rastrear estas estrategias retóricas y estructurales para construir la narración. Como la vigilancia es un proceso basado en el monitoreo, la observación, la escucha, casi siempre de forma secreta o encubierta, la entrega de la información al público o la generación de suspenso serán claves para la construcción de las emociones y los arcos dramáticos de las piezas. Conocer cómo están hechos los filmes ayuda a comprender mejor su diálogo con la vigilancia y la realidad que retratan; (b) El trabajo de Regina Austin (2006) sobre el universo narrativo de los documentales de temas legales destaca la importancia de revisar qué actores sociales del sistema legal y judicial son representados en las películas para comprender el enfoque y conflictos que la narrativa tratará.

Basado en esta propuesta, consideramos fundamental establecer los espacios, personajes y acciones de vigilancia relevantes para comprender cómo se está representando el proceso de monitoreo y control sobre las comunidades; (c) Finalmente, estableceremos cómo cada documental es un esfuerzo de contravigilancia, vigilancia desde abajo, vigilancia desde la base. Lo que se conoce como *sousveillance*, concepto asociado a la vigilancia desde las bases, desde las comunidades, desde los ciudadanos y que se opone directamente a la noción de *surveillance* o vigilancia desde arriba, desde el poder, desde la autoridad.

4. Análisis

4.1. Del Estado-nación y la multiculturalidad: *The Feeling of Being Watched*

La vigilancia como un sistema de control tiende a afectar diferenciadamente a grupos minoritarios étnicos, como retrata el documental *The Feeling of Being Watched* (2018). El filme, dirigido por la periodista americana-argelina Assia Boundaoui, investiga, registra y denuncia los diferentes mecanismos de vigilancia y acoso sufridos por la comunidad musulmana de Bridgeview en Chicago durante 30 años por parte del gobierno federal de Estados Unidos a través del Buró Federal de Investigaciones (FBI), en una operación denominada *Traición Vulgar*. Este documental aborda simultáneamente un problema político complejo y un tema personal. Nace de la exigencia al gobierno por mayor transparencia y rendición de cuentas. Este enfoque lo caracteriza como un documental-activismo, pues durante y después del filme se realizaron peticiones individuales y colectivas de acceso a información pública al Departamento de Justicia y el FBI de Estados Unidos. Fue premiado en el BlackStar Film Festival (2018), el Camden International Film Festival (2018), el Milwaukee Film Festival (2018) y en Woodstock Film Festival (2018).

La Operación Traición Vulgar (OVB) consistió en un conjunto de estrategias utilizadas por el FBI para vigilar a la comunidad musulmana y árabe de Chicago desde principios de la década de 1990: entrevistas, visitas a casas y lugares de trabajo, vigilancia al vecindario, informantes de la pro-

pia comunidad, monitoreo de llamadas, teléfonos pinchados, recolección de metadatos, solicitud de investigaciones personales interestatales y ejecución de operativos fachada en el vecindario para acceder a los hogares sin necesidad de órdenes judiciales. Esta comunidad se convirtió en un objetivo por ser *los otros* (Bhabha, 2002) y por su conexión étnica y religiosa con los conflictos de Medio Oriente. En suma, por ser sujetos víctimas de la orientalización imperialista (Said, 2004) que los mismos medios de comunicación norteamericanos movilizaron.

Los objetivos principales de la OVB eran identificar y llevar a juicio a las personas y organizaciones sin fines de lucro (NPO) de la comunidad musulmana que, presuntamente, financiaban a los grupos terroristas en el Medio Oriente. Sin embargo, la vigilancia comenzó en 1990, mucho antes de atentados como el del 9/11. El documental exhibe a éste como un operativo racista y discriminatorio, producto de estereotipos y polarizaciones fabricados por los estadounidenses después de eventos históricos como las intervenciones en Afganistán en la década de 1980, la Guerra Fría y la primera Guerra del Golfo. La cantidad de recursos económicos y humanos utilizados en esta operación no ha resultado justificable para el gobierno de Estados Unidos y, a noviembre 2022, ninguna persona investigada fue llevada a juicio o encarcelada bajo cargos de terrorismo internacional.

Las consecuencias directas de la utilización de estrategias de espionaje y monitoreo continuo, son: (a) el control sobre de los sujetos sometidos que, como lo explica Foucault en *Vigilar y Castigar* (2002), "El hecho de ser visto sin cesar, de poder ser visto constantemente, es lo que mantiene en su sometimiento al individuo disciplinario" (p.174); (b) la paranoia, (c) el miedo y (d) el retraimiento social. En palabras de Boundaoui (2018),

"De repente se vuelve difícil comunicarse. Una vez que estás bajo investigación, no es que dejes de hablar con la gente porque no confías en ellos, es porque tienes miedo que cualquier medio de comunicación esté siendo vigilado; entonces, ya nada es seguro, te lo guardas para ti. Te alienas, no puedes hablar con otros sobre lo que está pasando, no puedes conseguir la ayuda que necesitas porque tienes miedo" (p.53).

Sin embargo, la generación más joven de americanos-musulmanes se encuentra más preparada para pedir que se acabe el terror y el acoso del gobierno en contra de su comunidad (Boundaoui, 2018): obtener evidencia de que han sido vigilados durante tanto tiempo les ha permitido informarse y unirse en contra del abuso.

The Feeling of being watched evidencia la evolución de los sistemas de control sobre la población de un Estado, que han transicionado de proyectos de imperialismo nacionalistas hacia una sociedad de la vigilancia. No obstante, también da muestras de resistencia y estrategias de contravigilancia: la liberación de documentos que comprueban las estrategias de espionaje usadas por 30 años y la exposición del caso a través del filme documental funcionan, también, como mecanismo de denuncia y memoria.

4.2. La dilución del Estado nacional y la vigilancia global: *The Infiltrators*

El documental *The Infiltrators* de Rivera e Ibarra plantea ciertas singularidades que la hacen muy útil para la reflexión que nos atañe. El filme es una docu-ficción, un híbrido que usa tanto la representación documental como la narración ficcional. El motivo para ello responde a los cuestionamientos sobre cómo se vincula a la vigilancia y a la seguridad nacional, a pesar de suceder en una época postnacional.

La película trata sobre un grupo de adolescentes de origen latinoamericano, conocidos como *Dreamers* que se infiltran en uno de los centros de detención de migrantes en Estados Unidos, previo a ser deportados. El acrónimo DREAM hace referencia a la iniciativa de ley "Development, Relief and Education for Alien Minors", que otorgaría un estatus legal a ciertos inmigrantes indocumentados que fueron llevados a Estados Unidos siendo niños, crecieron y estudiaron ahí. Coloquialmente, se les conoce como *Dreamers* (soñadores) a los jóvenes que se encuentran en esta situación migratoria (Anti-Defamation League, 2015). Toda la trama del plan, la infiltración y la misión de rescate de personas del centro de detención están dramatizadas y estas escenas se mezclan con el grupo real de activistas que planea la intervención y que, a través de protestas y presencia en los medios, inten-

ta detener las deportaciones. Con estas acciones, los activistas pretenden visibilizar una comunidad que está siendo borrada de la vida pública y política de los Estados Unidos (Zarrugh, 2020). Obtuvo dos premios en el Sundance Film Festival (2019) y también fue galardonado en el Ashland Independent Film Festival (2019), Blackstar Film Festival (2019) y en los Imagen Foundation Awards (2021).

Esta película moviliza a los individuos, tanto en las secuencias ficcionales como en las documentales, para la formación de un colectivo o grupo. El activismo que lleva a los protagonistas a infiltrarse servirá de revulsivo al interior de la comunidad del centro de detenciones. De esta forma, aunque el contexto de la historia, el lugar de la acción y muchos de los personajes podrían hablarnos que estamos en presencia de un *thriller* carcelario, la mezcla de registros ficticios y documentales exige al espectador posicionarse dentro y fuera del espacio representado. El código del cine de cárcel se ve complementado por la crónica de las acciones activistas reales, dando una dimensión política que arroja la reflexión sobre la comunidad migrante en Estados Unidos y cómo los gobiernos de Obama, Trump y Biden han utilizado estas instituciones y prácticas para el manejo y control de las diásporas masivas.

La revolución que ofrece la película tiene que ver con esta noción de la comunidad migrante como agente político a pesar de la precariedad y las violaciones a los derechos humanos que la afecta. Desactiva el dispositivo de individualización que se representa en casi toda película de detención o cárcel, como lo explica Jean-Louis Comolli en su libro *Ver y poder* (2007):

La prisión filmada se ha transformado en un reducito de confesiones impotentes. En un infinito locutorio. Prisión de palabras y de miradas perdidas. [...] En la palabra de los/las detenidos/das como en la conducción del film, la desaparición de la dimensión colectiva lleva a un rechazo de análisis y a la imposibilidad de una puesta en causa que iría (algo) más allá de la fatalidad familiar o social. Estamos, en tanto espectadores, exonerados del pensamiento sobre la prisión por el espectáculo de la palabra.

[...] Exhibición y espectacularización marchan de la mano. Es en ese sentido que la prisión se hace espectáculo y el cine se hace cómplice (p. 322).

The Infiltrators es justo una invitación a trascender la fatalidad y a no ser cómplice. La denuncia y la resistencia pasan por un gesto contraintuitivo: dejarse encerrar y vigilar en un centro de detención para migrantes. Combate frontalmente la idea de que el migrante considerado “ilegal” en Estados Unidos no tiene derechos, lo incorpora como parte de una lucha de reconocimiento de la comunidad latina, como parte sustantiva de la multiculturalidad americana. Plantea las preguntas sobre las formas de abuso de poder del gobierno y la institucionalización de estas prácticas violatorias de los derechos humanos.

4.3 De la corporativización de la vigilancia: *Terror Contagion*

La última pieza que completa este análisis es *Terror Contagion*, un cortometraje documental realizado por Laura Poitras y Forensic Architecture, parte de una película colectiva titulada *The Year of the Everlasting Storm* (2021). Se invitó a siete cineastas reconocidos a hacer una pieza breve sobre la vida en tiempos del COVID. La documentalista se alió con uno de los colectivos de arte digital basado en datos e interactividad reconocidos internacionalmente.

El cortometraje presenta el trabajo en progreso de la investigación artística de Forensic Architecture sobre NSO, la compañía responsable de la creación de ciberarmas como el *software* Pegasus. Durante la pandemia, esta corporación de “ciberseguridad”, de origen israelí, creó un *software* de rastreo de casos de COVID basado en la misma tecnología de vigilancia que utiliza Pegasus. Uno de los personajes centrales y la primera en aparecer es Carmen Aristegui, primer caso documentado de un ciberataque con ese programa informático. Otros individuos atacados explican los mecanismos desplegados por sus gobiernos para vigilarlos y controlarlos. También explican el proceso mental y emocional que se vive al ser vigilado.

Poitras utiliza las videoconferencias y la estética de la multipantalla para mostrar el seguimiento a la investigación sobre cómo los ataques digitales con Pegasus precedieron siempre a ataques físicos a periodistas, activistas y líderes de opinión en los países donde los gobiernos operan programas de vigilancia de NSO.

El resto del material que la realizadora utiliza son registros de su departamento en Nueva York durante el confinamiento y algunas tomas que registra desde su ventana. Todas las grabaciones del exterior son registros de policías y autoridades en espacios públicos, ejerciendo una contravigilancia frontal y directa. Es un recurso para visibilizar a los agentes encargados de la ciberseguridad y, en muchos casos, del despliegue de los programas responsables de los ciberataques. El plano final del corto es una toma de dron que sale por la ventana del departamento y se dirige a hacer un plano cenital de las oficinas de contraterrorismo del FBI en Nueva York donde vemos, asumimos, a agentes, jugando.

El centro narrativo del cortometraje es la computadora, los dispositivos móviles, los mecanismos personales de registro. El material complementario muestra registros de vida pública y privada, expone a las autoridades y servidores públicos sujetos a la observación de su cámara, mientras sabe que ella misma es sujeto de vigilancia. La pieza es una reflexión sobre la imposibilidad de la privacidad en tiempos de internet. Y muestra el crecimiento y expansión de las industrias de ciberseguridad y el despliegue global de estas tecnologías. Aquí llegamos al punto en el que la vigilancia digital toma el papel central en los procesos de monitoreo y se establece, como lo relata la pieza de Forensic Architecture, como principio del proceso que suele ser seguido por la vigilancia o violencia física. El proceso comienza *online* pero tiene consecuencias *offline*.

5. Conclusiones

A través de tres casos documentales, exponemos el funcionamiento de narrativas como formas de contravigilancia, como mecanismos de agencia, de modulación de las fábulas morales asociadas al capitalismo datificado. La estructuración que estos filmes siguen contextualizan y problematizan las herramientas de vigilancia y control que los gobiernos han desplegado contra comunidades, actores sociales y políticos. Todos los casos hacen un esfuerzo por narrar historias de colaboración, fortalecer lazos comunitarios y mostrar acciones políticas coordinadas. Son ejemplos claros de contravigilancia, de enfrentamiento del control autoritario y opaco de los gobiernos en tiempos de las democracias iliberales.

La dimensión humana vinculada a estas formas de narrativa de la realidad está anclada a la agencia ciudadana para conjurar el miedo individual y colectivo que desata la vigilancia. Son narrativas basadas en resistir la invisibilización y el olvido.

Desde la dimensión metodológica, consideramos que este análisis permite utilizar el trabajo de Skvirsky (2020) sobre el género procesal como ella misma sugiere; es decir, como una reflexión sobre la expansión de la era de las máquinas. Su análisis refiere a un marco histórico específico asociado al trabajo como componente de la modernidad y contemporáneo a la era de los Estados-nación. Nuestro esfuerzo de atraer el género hacia la posmodernidad, hacia la era de la globalización y del capitalismo de vigilancia es mostrar las huellas modernas en la época actual. Una suerte de fragmento del proyecto ilustrado que aún asoma en la crisis posmoderna; a veces como distopía, a veces como huella del pasado.

Analizamos filmes con personajes corales; comunidades, colectivos, gremios, barrios, grupos activistas que se oponen y resisten los mecanismos de control y vigilancia. Esta representación fílmica de la colectividad nos arranca del proceso heroico, individualizador de la narrativa popular del cine y del capitalismo, incluso romantizado por el periodismo y los géneros biográficos del documental contemporáneo. También nos aleja de trabajos teóricos como el de Bill Nichols (1997), donde se usa la categoría del cuerpo como principio para pensar la representación del otro. Este trabajo se enfocó, más bien, en filmes que se imponen el reto de pensar en los otros y mostrarlos cinematográficamente. Frente al perfilamiento individualizado a partir de los datos de cada uno de nosotros, estos documentales muestran una alternativa: la resistencia es y será siempre colectiva. No es el cuerpo, son los cuerpos, no es la voz, es el coro quien se opone a la estrategia a través de tácticas de contravigilancia.

Referencias

- Altheide, D.L. (2013). Media Logic, Social Control, and Fear. *Communication Theory*, 23(3), 223-238. <https://doi.org/0.1111/comt.12017>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Ediciones Paidós.
- Anti-Defamation League. (26 de febrero de 2015). What is the Dream Act and Who Are the Dreamers? [Mensaje en un blog]. <https://www.adl.org/resources/lesson-plan/what-dream-act-and-who-are-dreamers>
- Austin, R. (2006). "The Next New Wave: Law-Genre Documentaries, Lawyering in Support of the Creative Process, and Visual Legal Advocacy", in *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, 16(3). <https://ir.lawnet.fordham.edu/iplj/vol16/iss3/6>
- Bell, E., Owen, T., Khorana, S., y Henrichsen, J. (2017). *Journalism After Snowden: The Future of the Free Press in the Surveillance State*. Columbia University Press.
- Bentham, J. (1791). *Panopticon; Or the inspection-house*. Mews Gate.
- Bhabha, H. K. (2002). *El Lugar de la Cultura*. Manantial.
- Boundaoui, A. (Director). (2018). *The feeling of being watched* [La sensación de ser vigilada] [Film]. Impact Partners Films.
- Bradshaw, P. (2017). *The online journalism handbook* [Manual del periodismo en línea]. Routledge.
- Casasola, T. (2016). Los panama papers. *El Universal*. <https://interactivo.eluniversal.com.mx/2016/panama-papers/>
- Comolli, J. (2007). *Ver y poder: La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*. Nueva Librería.
- Farocki, H. (2004). Phantom Images. *Public*, (29). <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354>
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- Garduño, M. (21 de julio de 2021). Así logró el software Pegasus espiar a 25 periodistas mexicanos. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-asi-software-pegasus-espiar-25-periodistas-mexicanos/>
- Gellman, B., y Poitras, L. (7 de junio de 2013). U.S., British intelligence mining data from nine U.S. Internet companies in broad secret program. *The Washington Post*. https://www.washingtonpost.com/investigations/us-intelligence-mining-data-from-nine-us-internet-companies-in-broad-secret-program/2013/06/06/3a0c0da8-cebf-11e2-8845-d970ccb04497_story.html
- Giroux, H.A. (2015). Totalitarian paranoia in the post-orwellian surveillance State [Paranoia totalitaria en el Estado de vigilancia post-orwelliano]. *Cultural Studies*, 29(2), 108-140. <https://doi.org/10.1080/09502386.2014.917118>
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking*. Hackett Publishing.

- Ibarra, C. (Director) y Rivera, A. (Director). (2019). *The infiltrators* [Los infiltrados] [Film]. Oscilloscope Films.
- Mann, S. y Ferenbok, J. (2013). New Media and the Power Politics of Sousveillance in a Surveillance-Dominated World. *Surveillance & Society*, 11(1/2), p.p 18-34.
- Monahan, T. (2006). *Surveillance and security: Technological politics and power in everyday life* [Vigilancia y seguridad: Poder y políticas tecnológicas en la vida diaria]. Routledge.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Ediciones Paidós.
- Poitras, L. (Director). (2021). "Terror Contagion" en *The year of the everlasting storm* ["Contagio de terror" en El año de la tormenta eterna] [Short Film] Praxis Films.
- Real Academia Española, RAE. (s.f.). Vigilar. En *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/dpd/vigilar>
- Said, E. W. (2004). *Orientalismo*. De Bolsillo.
- Santos, A. (8 de noviembre de 2021). El espionaje del 'caso Pegasus' en México se cobra su primer detenido. *El país*. <https://elpais.com/mexico/2021-11-09/el-espionaje-del-caso-pegasus-en-mexico-se-cobra-su-primer-detenido.html>
- Scott, C.P. (1921). A hundred years [100 años]. The Guardian. http://backup.gmgplc.co.uk.s3.amazonaws.com/wpcontent/uploads/2010/10/CP_Scott_leader.pdf
- Skvirsky, S. (2020). Nation Building. In *The Process Genre: Cinema and the Aesthetic of Labor* (pp. 146-192). Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9781478007074-007>
- Smith, P., & Ziegler, M. (2008). Liberal and Illiberal Democracy in Latin America. *Latin American Politics and Society*, 50(1), 31-57. <https://doi.org/10.1111/j.1548-2456.2008.00003.x>
- Virilio, P. (2009). *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Verso Books.
- Vormann, B., & Weinman, M.D. (Eds.). (2020). *The Emergence of Illiberalism: Understanding a Global Phenomenon*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429347368>
- Wolin, S. (2008). *Democracy Inc. Managed democracy and the spectre of inverted totalitarianism*. Princeton University Press.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. E.P. Dutton.
- Zarrugh, A. (2020). The Development of US Regimes of Disappearance: The War on Terror, Mass Incarceration, and Immigrant Deportation. *Critical Sociology*, 46(2), 257-271. <https://doi.org/10.1177/0896920519826640>
- Zuboff, S. (2020). *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Public Affairs.

- Sobre los autores:

Diego Zavala es Doctor en Comunicación Social (Universidad Pompeu Fabra) y Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo (Universidad Autónoma de Barcelona). Profesor investigador en el Tecnológico de Monterrey y Chair of Mexican Film Studies 2022 en la UC Denver (becario COMEXUS).

Estefanía Arcadia es Doctoranda en Estudios Humanísticos con especialidad en Comunicación y Medios (Tecnológico de Monterrey, México). Investiga acerca del fenómeno del asesino en serie en México a través de la prensa digital.

Blanca Arcadia es Doctoranda en Estudios Humanísticos con especialidad en Comunicación y Medios (Tecnológico de Monterrey, México). Participa en el subgrupo de investigación Medios, arte y cultura digital de la Escuela de Humanidades y Educación del Tecnológico de Monterrey.

- ¿Cómo citar?

Zavala, D., Arcadia, E., & Arcadia, B. (2023). Cine-glitch: vigilancia y resistencia. Un modelo de análisis desde el género procesal. *Comunicación y Medios*, 32(47), 114-124. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.68826>

DOCUMENTOS



Entrevista a Carlos Scolari: “El ChatGPT es un animal que debemos domesticar”

Pablo Andrada

Universidad de La Serena, La Serena, Chile
 pablo.andrada@userena.cl
<https://orcid.org/0000-0002-2887-5517>

Carlos Scolari (59) es especialista en establecer puentes que permitan comprender la dinámica actual de la comunicación. En 2022 publicó *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso* (Anagrama) y acaba de realizar el lanzamiento de su nuevo libro *On the Evolution of Media. Understanding Media Change* (Routledge).

Desde la visión ecológica de los medios y con énfasis en las interfaces defiende sus ideas mencionando a colegas, recuperando ideas o prácticas de autores con los que no comulga y vinculando hechos cotidianos con tradiciones teóricas claves en el campo.

Nos recibe en su oficina de la Universitat Pompeu Fabra (UPF), en el Poblenou, en una fría Barcelona. Afuera de su despacho hay un afiche del congreso del proyecto europeo *Transmedia Literacy* de 2018, en una suerte de arqueología de su trabajo reciente. Dentro, conversa con dos colegas que forman parte de su equipo de trabajo con las que investiga los *Riders* de la ciudad condal. Messi levantando la Copa del Mundo es el protector de su pantalla. Ofrece un café para entibiar la conversación: saca dos cápsulas que usaremos en una máquina (una interfaz de conversación) en una sala un piso más arriba, donde hablaremos más tranquilos. El diálogo gira en torno a sus últimas publicaciones sobre una visión ecoevolutiva de los medios, el ChatGPT y sus autores fundamentales para pensar la comunicación estableciendo puentes con otras disciplinas.

La convivencia entre lo viejo y lo nuevo

En 2018 estabas cerrando el proyecto Europeo de *Transmedia Literacy* y me comentabas que querías cambiar y enfocarte en otros temas como la ecología de los medios. ¿Qué motiva este cambio conceptual? ¿Qué es este nuevo centro que has tenido en los últimos años?

Hay que hacer un poco de historia porque me reincorporo a la vida universitaria el 2002. Yo había estado en los años 1990s en Italia trabajando en los medios digitales: viví todo el proceso del CD ROM a la web y toda la reflexión sobre interfaces digitales e hipertexto. Entonces, cuando me reincorporo al mundo universitario, ya trabajando aquí en Cataluña, aparecía como un profesor de “nuevos medios”. Lo que a mí me interesaba era la convivencia de los nuevos medios digitales y los viejos medios

analógicos. Ahí ya comencé a releer a McLuhan en clave ecológica. En el 2003, Henry Jenkins deja caer el concepto de *transmedia storytelling* y en el 2006 aparece su libro de referencia: *Convergence Culture*. Pero lo más interesante es el subtítulo: *Where all and new media collide*, o sea, donde los viejos y nuevos medios colisionan. Jenkins se centra en el tema de la narrativa transmedia, en contar una historia en muchos medios, donde convive el producto oficial de la industria con el contenido hecho por usuarios, lo que viene de parte de las plataformas, de las redes sociales y de plataformas colaborativas. Todo eso genera conflictos, como bien sostiene Jenkins. Son dos mundos que entran en colisión. Por eso yo también me enfoqué en la narrativa transmedia, porque de todo ese gran tsunami que era lo digital y donde los viejos medios luchaban por adaptarse, la veía como un objeto de estudio que me permitía comprender esas tensiones. Si uno analiza cualquier experiencia transmedia, desde *Harry Potter* al *Ministerio del Tiempo* (serie española), no cuesta mucho encontrar conflictos económicos, abogados o incluso fans que terminaron vendiendo su producción. O

sea: las narrativas transmedia eran, por entonces, un lugar interesantísimo para ver este choque entre lo nuevo y lo viejo.

Después, entre 2009-2010, tuvimos el primer proyecto de investigación en la UPF, financiado por el Consejo Audiovisual de Cataluña, para investigar quién estaba haciendo narrativas transmedia en las empresas de Barcelona. Después escalamos la investigación; por ejemplo, incorporamos la no ficción, y se fueron integrando otras personas al equipo, como María del Mar Guerrero o María José Estables, que conocían a fondo la cultura de fans; o Nohemí Lugo, con su tesis doctoral sobre los usos educativos de las narrativas transmedia. Y de ahí llegamos al tema de la alfabetización transmedia (*transmedia literacy*).

Creo que seguimos un camino similar al de Henry Jenkins, él también empezó hablando de Harry Potter y Star Wars, pero después trabajó mucho en el ámbito educativo y la *literacy*. En ese campo, coordiné un gran proyecto internacional del 2015 al 2018. En el proyecto *Transmedia Literacy* tuvimos la posibilidad de montar un equipo en ocho países, alrededor de 50 investigadoras e investigadores, para estudiar a fondo la producción de contenido por parte de los adolescentes y ver cómo se podía aprovechar eso desde un punto de vista educativo. Mucha gente de la UPF se sumó a este proyecto o colaboró de forma indirecta. Por ejemplo, María José Masanet, Joan Ferrés, Julio César Mateus (que ahora está en Perú) o Noemí Lugo. Se armó una gran conversación internacional sobre estos temas que todavía en buena parte perdura. Para entonces, estamos en el 2018 o 2019, percibí que había mucha gente brillante investigando las narrativas transmedia en la ficción, la no ficción y la educación. Pensé que ese frente de investigación ya se había abierto, estaba en plena producción, por lo que debía dedicarme a otras cosas. Entonces, decidí volver al origen, que era investigar los conflictos y transformaciones mediáticas, ese espacio donde lo viejo convive con lo nuevo y tiene que luchar si quiere sobrevivir. Y eso significa hablar de “adaptación”, “supervivencia”, “competencia” o “cooperación”... o sea, el mismo discurso científico te lleva a pensar y reflexionar en términos ecológicos y evolutivos. A esto me he dedicado en estos últimos años: a desarrollar teoría e investigar las transformaciones del ecosistema de medios a partir de modelos evolutivos. Mi último libro, que presentamos en la conferencia internacional de ICA (International Communication Association) en Toronto

(mayo 2023), fue publicado por Routledge y se titula *On The Evolution of Media, Understanding Media Change*. O sea, el título es Charles Darwin y el subtítulo es Marshall McLuhan.

Evolución de los medios

¿Qué nos pueden adelantar de *On The Evolution...*?

En la primera parte del libro hablo de lo que significa construir teorías, cómo están hoy las teorías de la comunicación (*spoiler*: están muy fragmentadas) y quiénes podrían ser los interlocutores, a nivel intertextual, de una teoría evolutiva de los medios. Obviamente está la ecología de los medios —pienso en la obra de Marshall McLuhan, Neil Postman y, sobre todo, Harold Innis, el gran historiador canadiense de los medios. También la historia de los medios y la arqueología mediática son excelentes interlocutores de una teoría evolutiva del cambio mediático. Gracias a mi formación semiótica, aprendí que para construir una teoría lo primero que se debe hacer es crear un diccionario de conceptos. Las teorías funcionan a partir de proposiciones e hipótesis, pero primero hay que definir los ladrillos básicos, los “legos”, diríamos, que usaremos para crear esas construcciones discursivas.

En este contexto, la segunda parte del libro es un diccionario de conceptos que nos pueden servir para construir una teoría evolutiva de los medios; por ejemplo, conceptos como “ciclo vital mediático”, “emergencia”, “dominación”, “adaptación”, “supervivencia”, “nichos mediáticos” o “coevolución”. Todos ellos son conceptos que ya han sido trabajados en las teorías de la comunicación, solo que de manera aislada y en diferentes contextos teóricos. Yo traté de “unir los puntos” para sentar las bases de una teoría evolutiva del cambio mediático. En la parte final de *On the Evolution of Media* hago propuestas de tipo metodológico sobre cómo se puede investigar la evolución de los medios, recuperando trabajos que ya existen, tanto desde una perspectiva cualitativa como cuantitativa.

Mi visión es que la teoría evolutiva de los medios ya existe. Lo que pasa es que está diseminada en infinidad de autores, investigaciones y trabajos que han aplicado de forma más o menos directa la metáfora evolutiva al cambio mediático. El libro tiene unas 600 referencias bibliográficas. Como ya dije, me de-

diqué a unir esos puntos para crear una red teórica intertextual (Silvio Waisbord la llamaría una “zona de intercambio intelectual”) sobre la evolución de los medios.

En *Hipermediaciones*, un libro del 2008, planteabas que Internet llegaba a un campo de la educación —y también de la comunicación— poco preparado para el ecosistema digital. ¿Cómo lo ves quince años después desde la perspectiva ecológica?

Hace quince años el debate era hasta dónde se habían digitalizado las prácticas educativas y la misma enseñanza universitaria de la comunicación. Ese fue el tema del proyecto Comunicadores Digitales de la Red ICOM que coordiné entre 2004 y 2006, en el cual participaron universidades de Europa y América Latina. Creo que ese proceso de digitalización de los planes de estudio universitarios ya se fue dando, más por recambio generacional que por políticas de actualización. Sinceramente, me hubiera gustado que todo hubiera sido más rápido. Si bien todavía quedan bolsones “analógicos” en la formación, en general podemos decir que la formación universitaria en comunicación ha incorporado la dimensión digital. ¿Hasta dónde esa digitalización ha permeado las prácticas pedagógicas? Me parece que todavía queda muchísimo por hacer. La pandemia fue otro factor que, en algunas sociedades y contextos, aceleró el proceso de digitalización educativa. Pero no se puede generalizar. Cuando llegó la pandemia, incluso en Barcelona algunos estudiantes tenían problemas de conectividad, ya ni hablemos de América Latina. La pandemia sirvió para que muchos profesores y profesoras se empezaran a poner las pilas y ver cómo avanzar en un territorio hasta ese momento inexplorado. Pero fue un momento muy caótico. Los grandes proyectos estatales, en su gran mayoría, fracasaron a la hora de digitalizar la educación. Con la excepción del Plan Ceibal en Uruguay, que es una realidad muy particular y más fácil de gestionar por las dimensiones del país, en general la digitalización se da más por iniciativas *bottom-up* que por grandes estrategias *top-down*. Hoy el 66% de la humanidad está conectada a Internet y en el planeta hay más teléfonos móviles que personas. O sea, la brecha digital sigue existiendo, pero poco a poco se va acortando. No nos olvidemos que la World Wide Web tiene solo 10.000 días de vida. Tampoco olvidemos las fuerzas tecno-económicas que generan oleadas de digitalización y proponen nuevas utopías. Hace un año estábamos todos hablando del

metaverso, hoy el tema es la inteligencia artificial. El metaverso pasó sin pena ni gloria (quizás algún día regrese), pero la inteligencia artificial vino para quedarse. La clave es la masificación: como la web en 1995 o las redes sociales a partir de 2005, las inteligencias artificiales son gratis y están siendo usadas por millones de personas. Guste o no, ya está en las aulas. Profesores e investigadores estamos explorando la inteligencia artificial, por ejemplo, haciendo pruebas para procesar entrevistas, elaborar síntesis o buscar todo tipo de soluciones textuales; lo mismo están haciendo nuestros estudiantes. Yo creo que estamos frente a una gran disrupción en las prácticas textuales y educativas.

¿Qué pasa con la llegada del ChatGPT? ¿Qué se hace con este nuevo animal que llega al ecosistema?

Es un animal que debemos domesticar. Justamente acabo de publicar un artículo en la web del Centro de Cultura Contemporánea donde recuperé planteos de Umberto Eco de hace 20 años, cuando él empezó a jugar con unos traductores automáticos que, por entonces, eran bastante primitivos. ¿Qué pasó después? El traductor automático se ha integrado en nuestra dinámica de producción, lo usan estudiantes, profesores e investigadores y nadie se queja. Es otra tecnología que se volvió invisible. Yo mismo lo uso cuando debo enviar algo rápido y no tengo ganas de ponerme a escribir directamente en inglés. Obviamente, el control humano del texto generado por el traductor automático es fundamental. Son herramientas que se utilizan permanentemente en las empresas, no solo en el mundo educativo. Mi impresión es que la generación automática de imágenes y textos acabará igual: como cualquier otra tecnología que triunfa, se volverá invisible después de un tiempo. La inteligencia artificial ya está integrada en los buscadores y es probable que en poco tiempo en el *Word* tengamos un botoncito que diga *Generate text*. Lo mismo en *Photoshop*: quizás incluya un comando en el menú para crear imágenes. No me extrañaría que ese fuera el desarrollo en los próximos meses. Pero, como no me canso de repetir, el ecosistema mediático es complejo y no podemos predecir su evolución.

En tus publicaciones hay un tema recurrente que son las conversaciones entre los académicos, ¿por qué?

Hablé mucho de la metáfora conversacional en mi libro *Hipermediaciones*. Las teorías son conversaciones. Es más, la vida científica y académica tiene una dimensión conversacional muy grande. Nos pasamos el día ejecutando actos del lenguaje: mandamos correos, respondemos llamadas, corregimos exámenes, tomamos apuntes, mandamos más correos. O sea, gran parte de nuestro quehacer es exquisitamente lingüístico. De ahí que el ChatGPT y otros instrumentos preocupen y sean vistos con temor. En el fondo, son *tools* que afectan de lleno nuestras prácticas cotidianas. Me interesa mucho analizar cómo se construyen intertextualmente los debates teóricos, qué se lee, qué autores se procesan y se citan (o no). A veces ciertos temas y autores no entran en las conversaciones teóricas; cuando detecto que pasa algo por el estilo, a través de mi blog (Hipermediaciones.com) me encargo de traducir algún párrafo, introducir un tema o dejar caer bibliografía recién publicada. Mi gran amigo y colega Alejandro Piscitelli ha hecho lo mismo en los últimos 30 años y de manera exquisita: Alejandro ha sido una máquina de captar conversaciones y llevarlas a América Latina. En ese sentido, me inspiro mucho en su trabajo y forma de incorporar nuevos temas y autores. En América Latina sigue habiendo muchos prejuicios en lo que se lee y lo que no. Por ejemplo, en Argentina casi no se leen autores estadounidenses... ¡pero nadie cuestiona el colonialismo francés de sus intelectuales!

¿Qué elementos destacarías de la conversación actual en comunicación?

Cuando uno publica un artículo, un libro, una charla, hay un interés por ver a quién citas. Sabemos que siempre se han citado más hombres que mujeres. Ahora empieza a haber un interés, no solo en el área de comunicación, sobre la producción teórica a cargo de mujeres. Incluso hay una colección de libros que se mueve en esa dirección: visibilizar el trabajo de las investigadoras de la comunicación en América Latina. En la UPF invitamos en diciembre de 2022 a Leonarda García Jiménez, quien, además de una conferencia y un seminario, contribuyó con una exposición dedicada a las mujeres de la comunicación. Leonarda coordina un proyecto sobre las mujeres en la investigación en comunicación. Resulta interesante relevar que, además de la cuestión de género, hay una dimensión geográfica que también participa de los procesos de exclusión. Este es un tema a la orden del día en Europa y Estados Unidos. Hace poco me pidieron un artículo

para una enciclopedia. Me solicitaron especialmente que incluyera autores y referencias de otros países. El movimiento de “desoccidentalización” (*de-westernization*) teórica existe y, más allá de las posibles críticas que tengamos, deberíamos aprovecharlo desde América Latina. En los países centrales comienzan a descubrir que en otras latitudes también hay producción teórica y científica. Aprovechemos este interés para hacer oír nuestras voces. O sea, entremos en ese campo conversacional.

Tres autores fundamentales para la comunicación

Siguiendo tu obra, hay tres autores con los que sueles conversar: Umberto Eco, Jesús Martín Barbero y Marshal McLuhan. ¿Qué puedes decir de estos tres autores para leerlos hoy?

Parece la Santísima Trinidad (ríe). A ver, yo me formé en la segunda mitad de los años 1980 en la Universidad Nacional de Rosario (Argentina). Ahí, Jesús Martín-Barbero era bibliografía obligatoria. La primera vez que lo vi fue en un congreso en Brasil en 1988 y en esa ocasión le hice una entrevista que usamos en la asignatura durante varios años. Martín-Barbero marcaba una línea de trabajo. Era la figura fundacional del paradigma comunicacional y cultural en América Latina. Tuve la suerte de hablar muchas veces con él, lo visitaba cada vez que iba a Colombia. Fue una experiencia increíble hablar con Jesús Martín-Barbero: tenía una capacidad enorme para procesar información, conectar datos y después convertir todo eso en una escritura única. ¡Hablar con Martín-Barbero era un *flash*!

En el año 1990 me mudé a Italia, donde me metí de lleno a trabajar en el sector digital. A finales de esa década decidí hacer el doctorado. Me conecté con la comunidad de semióticos de Torino, gente brillante como Guido Ferraro o Pablo Bertetti. También contacté con la gente de Bolonia y Milán, donde hice el doctorado bajo la dirección de Gianfranco Bettini en la Universidad Católica de Milán. Ahí conocí una nueva generación de semióticos y semióticas: Nicoletta Vittadini era la experta en semiótica del hipertexto, Gianni Sibilla en semiótica del videoclip y Matteo Bittanti en semiótica del videojuego. Yo me sumé con mi semiótica de las interfaces.

Respecto a Umberto Eco, tuve la ocasión de hablar con él un par de veces. Me lo crucé en varios eventos en Italia, por ejemplo en los congresos de semiótica. Una vez incluso compartimos un panel sobre el hipertexto en un congreso de la Asociación Italiana de Estudios Semióticos. Eco avisó a la Asociación que quería “hablar del hipertexto” y lo sumaron a nuestro panel. Eco era un tipo increíblemente simpático, creativo y curioso. Eco es valioso por su aporte intelectual y sabiduría, pero también por esa curiosidad que lo llevaba a interesarse y leer de todo. Fue el último intelectual renacentista y enciclopédico.

A Marshall McLuhan lo leí tres veces en mi vida. La primera vez en los años 1980, en la Universidad Nacional Rosario, cuando McLuhan era el representante del capitalismo imperialista mediático y se lo oponía a Armand Mattelart. Entonces, McLuhan era el malo de la película. En los años 1990, cuando me meto a trabajar en mi tesis sobre interfaces, vuelvo a leer a McLuhan en italiano para trabajar el tema de la interfaz. McLuhan hablaba de los medios como “prótesis”, una concepción que yo critiqué mucho en mi tesis (ver mi libro *Hacer Clic* del 2004). Finalmente, vuelvo a releer a McLuhan en clave ecológica en los últimos años. Entre otras cosas, me interesa muchísimo su visión de las relaciones entre medios. Es injusto que se lo haya excluido por banalidades ideológicas. McLuhan tenía una visión de los medios y la cultura que todavía hoy sorprende por su creatividad analítica. Era una mente brillante, también enciclopédica y capaz de procesar muchas cosas.

Martín-Barbero, Eco y McLuhan son referentes fundamentales para el estudio de la comunicación. Un dato: ninguno de los tres venía de comunicación (ríe). Umberto Eco se recibió con una tesis sobre el problema del arte y la estética en Santo Tomás de Aquino; Jesús Martín-Barbero, por su lado, había hecho una tesis sobre filosofía y venía del análisis del discurso; era un filósofo; Marshall McLuhan era experto en Shakespeare y Joyce. Ninguno venía de la sociología de la comunicación. Podríamos agregar a esa lista a Walter Benjamín, un pensador fundamental para comprender los medios, que tampoco venía de la comunicación. Eso no es sorprendente: en todos los terrenos de la ciencia, los investigadores y teóricos que vienen de afuera de un campo, los que operan en las fronteras, son los que generan conceptos nuevos y despliegan visiones disruptivas por fuera de las disciplinas. Por eso es importante leer de todo, no quedarse en la bibliografía específica de tu campo. Al hiperespecializarse la investigación, se

pierden las hibridaciones entre disciplinas. Figuras como Martín-Barbero, Eco y McLuhan jugaban en esa liga de pensadores de fronteras.

Hacen interesante las conversaciones.

Claro, introducen conceptos e ideas de otros campos. La teoría interpretativa de Umberto Eco toma cosas de la ciencia cognitiva de los años 1970. Muchos semióticos nunca se lo perdonaron. Eco dialogaba con la vanguardia del MIT, con Marvin Minsky y otros autores como Roger Schank y Robert Abelson. Eco procesa los modelos representacionistas del funcionamiento de la mente y los incorpora en su teoría semiótica de la interpretación. Yo creo que esas lecturas cruzadas, interdisciplinarias y mestizas, son fundamentales para el desarrollo científico y teórico.

Por otro lado, has mostrado tu desacuerdo con un autor superventas y muy admirado como Byung-Chul Han. Es alguien muy leído por sus reflexiones sobre una sensación de cansancio y desconfianza a la sociedad de la transparencia. ¿Cuál es tu crítica a sus planteamientos?

Byung-Chul Han me cansa (ríe). Veamos: si es un *best seller* que está en todos lados, por algo será. Yo creo que hay dos cuestiones. Una cosa es el contenido: Byung-Chul Han propone una visión que se alimenta de planteos muy apocalípticos inspirados en Heidegger, Adorno y Horkheimer. Nunca comulgué con esas ideas apocalípticas. Por otro lado, creo que Byung-Chul Han se contradice porque él critica duramente la superficialidad y fragmentación de los medios contemporáneos pero escribe libros con frases breves, casi tuits, diseñados a medida para los lectores y lectoras del siglo XXI. Me recuerda a esa gente que publica un libro impreso sobre el fin de la imprenta y de los libros impresos. Pero de última, su obra es una buena enseñanza: ¿cómo tenemos que escribir hoy para que la gente lea textos del “pensamiento crítico”? Byung-Chul Han nos enseña que debemos escribir párrafos cortos, frases breves y contundentes. En ese sentido me parece interesante su aporte. Respecto a su mirada apocalíptica, puedo estar de acuerdo con algunos de sus planteamientos sobre la vida contemporánea, pero cuando pisa el acelerador y te pinta un mundo apocalíptico donde la única fuga que hay son los objetos del pasado

(como escuchar música en su *jukebox*), me digo: “a este señor le agarró el viejazo”. Tiene una mirada conservadora que se vuelve inoperante. Hay mucho pensamiento crítico sobre las redes y las plataformas, pero que si no incorpora una dimensión pragmática se termina disolviendo en sí mismo. Autores como Benjamin Bratton, Geert Lovink o Nick Srnicek hacen aportes relevantes en ese sentido. Pero a Byung-Chul Han me lo imagino como un filósofo de sofá preocupado por las tecnologías digitales mientras escucha su *jukebox*, casi personaje de Cortázar que escucha un viejo disco de vinilo mientras fuma tranquilo. No sé, la suya es una visión muy frankfurtiana, muy *no future*, que no comparto para nada.

Una formación que permita crear y reflexionar

Cambiamos de tema: La Escuela de Periodismo de la Universidad de Chile cumple 70 años en abril.

La Escuela nace en la época en que se crearon las primeras facultades de comunicación en toda América Latina. Desde el CIESPAL en Ecuador se irradia la *Mass Communication Research* y la “comunicación para el desarrollo” a todo el continente. Era el gran proyecto desarrollista. Por entonces también en Argentina se crean las grandes escuelas y facultades de Comunicación (aunque la escuela de Periodismo de la Universidad de La Plata existía desde mucho antes). En el caso de la Universidad Nacional de Rosario, yo tuve profesores que habían sido alumnos de la primera generación. Por entonces la escuela de comunicación estaba en la Universidad Católica, pero después fue estatizada e incorporada a la Universidad Nacional.

En el ecosistema actual, ¿qué se debiera enseñar y qué se debiera aprender en una escuela dedicada a la comunicación?

En América Latina tenemos sobre todo carreras “únicas” de comunicación, cuando en España hay una tradición —que ya tiene más de 30 años— y que se basa en tres grados: Periodismo, Publicidad y Relaciones Públicas y Comunicación Audiovisual.

En Chile solo es periodismo.

Buen dato, no lo sabía. Va un poco a contramano de América Latina, donde predominan las carreras de “comunicación”, “comunicación social” o “ciencias de la comunicación”. En mi época de estudiante criticaba que nuestra carrera de “comunicación social” era muy enciclopedista. Para nosotros periodismo era una orientación, un puñado de materias en los últimos años. Creo que ese enciclopedismo después me resultó muy útil porque la misma realidad laboral me llevó a trabajar en diferentes ámbitos. Hoy es muy difícil que una persona empiece trabajando en un medio y perdure en ese lugar durante 30 o 40 años. La gente fluctúa, cambia de trabajo y de medios. Entonces creo que esa formación un poco enciclopedista que tuvo siempre la comunicación en América Latina habría que rediseñarla, quizás actualizarla, pero la valoro mucho.

En el proyecto Comunicadores Digitales elaboramos un mapa de competencias que, si bien pasaron unos cuantos años, se mantienen bastante vigentes. Existe un núcleo de saberes que, más allá de la evolución de los medios, hay que seguir enseñando en las universidades. Por ejemplo, todo lo relativo a los lenguajes de la comunicación. Un comunicador debe dominar todos los lenguajes: verbal, fotográfico, audiovisual e interactivo. Son saberes que van más allá del *software* o de los medios: se trata de competencias que tenemos que seguir enseñando y que los profesionales tienen que dominar. Después, si se escribe a mano, con teclado o con la ayuda de un *bot*, es otra historia. Además, tenemos que enseñar a narrar, ya sea con textos escritos, imágenes fijas, en movimiento, de manera interactiva o inmersiva. Al final, todo termina convergiendo: ¿Qué deberíamos enseñar sobre teorías de la comunicación? Esto es todo un tema porque cada año que pasa se suman nuevos libros y enfoques.

Tengo la impresión de que la enseñanza de las teorías de la comunicación ha quedado anclada en las teorías del siglo XX, en las viejas teorías de la comunicación de masas. *Hipermediaciones*, un libro que en 2023 cumple 15 años, justamente propone un *upgrade* teórico basado en recuperar lo que sirve de las viejas teorías mientras se comienza a producir algo nuevo. Por otro lado, percibo un cierto desprecio por lo teórico en la formación universitaria. Concretamente en España la formación en comunicación se ha ido “des-teorizando” al mismo tiempo que las carreras se han ido “profesionalizando”. Se nota una

pérdida de teoría porque hay una exigencia común por parte del estudiantado, las familias y las empresas: todos quieren que los chicos y chicas que van a la universidad consigan trabajo. ¿Es la prioridad, no? Entonces, se les enseñan competencias que faciliten la inserción laboral y, en una lectura realmente banal, se considera que los saberes teóricos están de más. En cambio, por momentos parecería que en América Latina sucede lo contrario: tiende a predominar una formación muy teórica y crítica con los medios, mientras que la formación profesional no está tan desarrollada. Eso es lo que percibo, por ejemplo, en Argentina. En el fondo, esta tensión entre formación crítico-teórica y formación profesional siempre estuvo presente en las escuelas de comunicación. Ya Jesús Martín-Barbero hablaba de esto hace 20 ó 25 años. Él notaba la existencia de una especie de esquizofrenia en las carreras de comunicación latinoamericanas: los estudiantes salían de una clase teórica donde les enseñaban los trabajos críticos de Mattelart y se metían en un taller para producir *spots* publicitarios. Creo que esas tensiones existen y van a seguir existiendo.

Esa tensión también está presente en las diferentes miradas de los departamentos universitarios. En algunos departamentos o facultades se enseña a desarrollar algoritmos, procesar datos o programar sistemas de inteligencia artificial pero nadie se plantea una reflexión crítica de esas prácticas. En el edificio de enfrente, en las facultades o departamentos de humanidades digitales, se despliega todo el arsenal crítico contra los algoritmos, los datos y la inteligencia artificial. También ahí, dentro de una misma universidad, existe esta esquizofrenia que forma parte de los estudios de comunicación desde el inicio. Quizás los departamentos de comunicación puedan servir para articular mejor esas tensiones, creando nuevas "zonas de intercambio intelectual". En la Universitat Pompeu Fabra nos estamos moviendo en esa dirección; por ejemplo, diseñando trabajos finales de grado, postgrado o incluso tesis doctorales aplicadas donde la dimensión del diseño y el desarrollo de prototipos también sean parte del proceso de investigación. Nos interesa movernos en un espacio híbrido donde la creación y el diseño convivan con el pensamiento crítico.

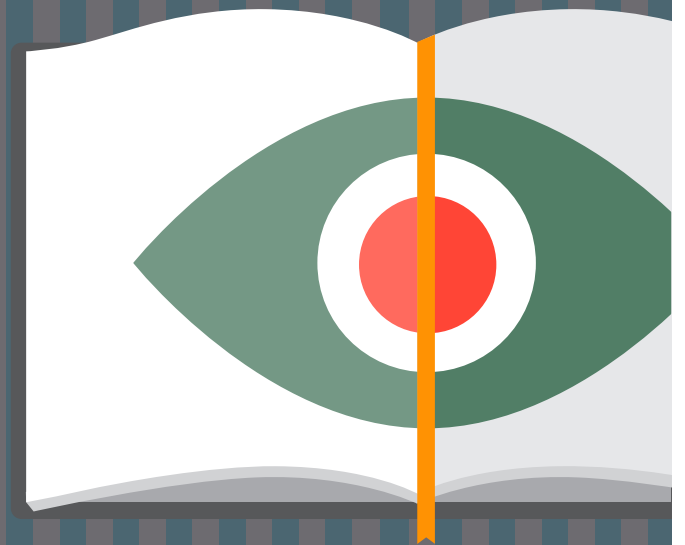
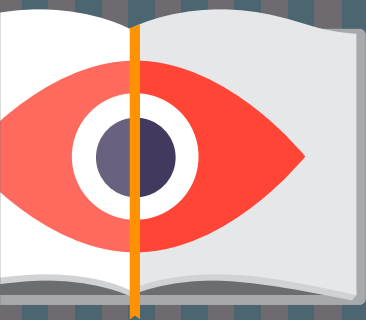
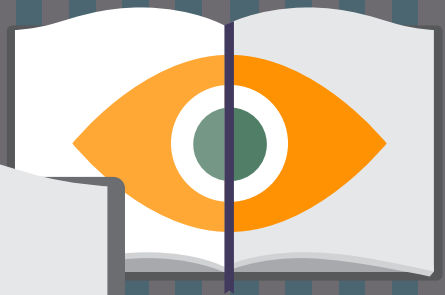
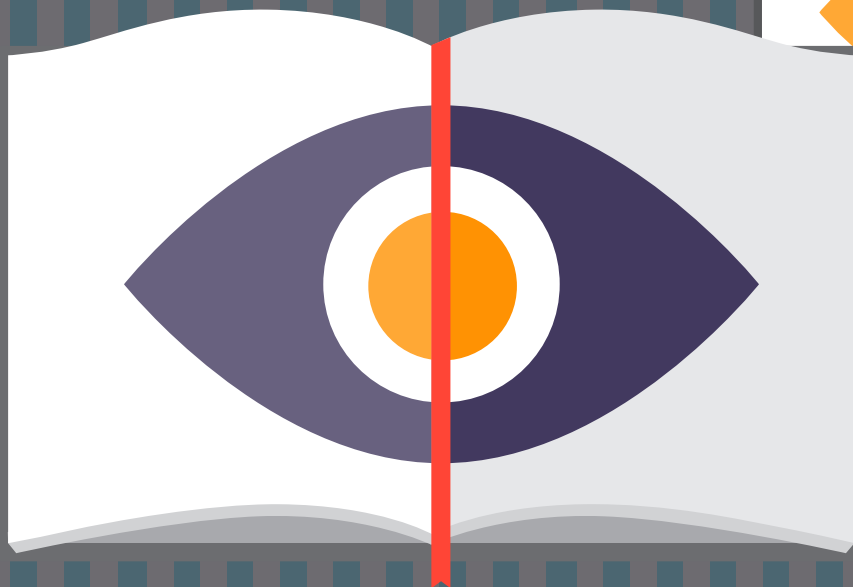
¿Este encuentro se relaciona con la conversación académica y la curiosidad intelectual?

Las tecnologías digitales están y van a seguir desarrollándose. Hay dos alternativas: o nos quedamos en la acera de enfrente agitando la bandera del apocalipsis digital y escuchando el *jukebox* o cruzamos la calle y nos metemos a los codazos en ese territorio donde dominan las ingenierías para ver qué se puede hacer con todo eso. El ejemplo de la inteligencia artificial viene al caso: o nos quedamos en nuestra zona de confort intelectual diciendo que "un periodista de carne y hueso nunca será suplantado" y metemos la cabeza dentro de la tierra como un avestruz o comenzamos a experimentar con la creación automática de textos y la incorporamos en nuestra práctica educativa. Muchos instrumentos, como el chat GPT, ya están entrando en nuestros procesos educativos y laborales sin pedir siquiera permiso: ¿Cómo no vamos a trabajar con ellos?

De hecho, los estudiantes pueden hacer ensayos para sus tareas.

Totalmente. En mi actual proyecto de investigación (PLATCOM) tenemos que procesar muchas entrevistas, datos e informes del equipo de investigación. Si bien estamos trabajando con el programa Nvivo, hace unos días estuve probando a procesar unos textos con el ChatGPT. Por ejemplo, le "pedí" que extrajera las ideas principales y debo reconocer que lo hizo muy bien. También Lluís Codina (UPF) y Carlos Lopezosa (UB) estuvieron experimentando en la misma dirección. Obviamente, todo lo que genera el sistema necesita un control humano. Es como la traducción automática. Después le "pedí" al ChatGPT que identificara anglicismos y solo me identificó la mitad. Incluso se inventó algunas palabras que ni siquiera estaban en la entrevista. O sea, es una *tool* que funciona a medias por ahora. Finalmente, le "pedí" al ChatGPT que identificara metáforas dentro de la entrevista. Siendo una investigación sobre *riders* y plataformas, ante la dificultad para conseguir mano de obra durante la pandemia, el entrevistado menciona la necesidad de salir a "cazar *Riders*". Pero el ChatGPT ni se enteró. Por ahora, no sabe identificar metáforas, le falla eso que Umberto Eco denominaba la "selección contextual". Umberto Eco diría que el ChatGPT funciona bien a nivel de diccionario, pero no a nivel enciclopédico. Pero es evidente que esta tecnología recién está dando sus primeros pasos. Será fascinante ver cómo evoluciona e interactúa con otras tecnologías y con nosotros.

RESEÑAS



El mapa y el territorio: una mirada caleidoscópica al entorno digital

Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein. (2022). *El Entorno Digital. Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*. Buenos Aires: Siglo XXI editores. 208 páginas. ISBN: 9789878011561



En *El Entorno Digital. Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*, Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein proponen un recorrido “caleidoscópico”, definen los autores, por más de una docena de aspectos de la vida social, cultural y política que han sido trastocados en sus formas de funcionamiento a partir de la emergencia y masificación de las tecnologías digitales de la comunicación y la información.

El trabajo es el punto de llegada de una serie de publicaciones de divulgación que los autores realizaron entre los años 2018 y 2020 en el portal de noticias argentino *Infobae*. En ellas, los autores exploran la articulación entre internet, las tecnologías digitales y la vida cotidiana en diálogo con otros colegas investigadores de distintos países y de contextos diversos. Además de los análisis de los propios Boczkowski y Mitchelstein, el volumen incluye sesenta entrevistas a investigadores de quince disciplinas distintas, cuyas voces son expuestas de forma directa, *in extenso*, ofreciendo un diálogo “coral” e internacional entre referentes académicos, basados fundamentalmente en universidades de Estados Unidos y Europa y, en menor medida, en países como Colombia, Chile, Brasil, México y Argentina.

Cada capítulo pone en relación y tensión reflexiones obtenidas de primera mano por los autores a través de entrevistas con fines de divulgación periódica, con una revisión de la literatura que incluye trabajos teóricos y estudios empíricos. No se trata, no obstante, de la mera sumatoria de las partes, sino del armado de una trama que, de forma amena pero rigurosa, busca responder algunas preguntas y plantear otras, mientras hilvana resultados de investigaciones, análisis, afirmaciones, contrapuntos y desacuerdos.

En su estructura formal, luego del prólogo y el prefacio, el libro está compuesto por 19 secciones. En la primera, titulada *Tres entornos, una vida*, se desarrollan los principales fundamentos teóricos del trabajo que luego encontrarán anclaje en casuística específica a lo largo del texto. A partir de allí, el libro está organizado en cinco partes: 1) *Cimientos*, que incluye los apartados Mediatización, Algoritmos, Raza y etnicidad, y Género; 2) *Instituciones*, que comprende los segmentos Crianza, Escuela, Trabajo y Citas; 3) *Ocio*, dividido en Deportes, Entretenimiento televisivo y Noticias; 4) *Política*, orga-

nizado en las secciones Información errónea y desinformación, Campañas electorales y Activismo; y finalmente 5) *Innovaciones*, que se subdivide en Ciencia de datos, Realidad virtual, Exploración espacial y Ladrillos y grietas en el entorno digital.

Desde el prefacio, los autores resaltan una de las conclusiones a las que arribaron en el periodo de indagaciones previo a la escritura del libro y que sirve, además, como disparador del aporte teórico central de la obra: la noción de que nos desenvolvemos en un entorno digital, tal como lo enuncia el título. Para Boczkowski y Mitchelstein “la principal consecuencia del auge de lo digital en el mundo contemporáneo es que se ha convertido más que en una serie de tecnologías discretas, en un entorno que envuelve y moldea prácticamente todos los aspectos importantes de la vida cotidiana” (p. 17).

El entorno digital sobre el que invitan a pensar los autores tiene cuatro rasgos de identidad centrales: totalidad, dualidad, conflicto e indeterminación. El primero refiere a que el entorno se vive como un todo. Es decir, se trata de “un sistema global de posibilidades técnicas y sociales interconectadas que interviene, directa o indirectamente, en casi todas las facetas de la vida cotidiana” (p. 26). La noción de dualidad implica que, aun cuando pueda ser percibido como algo externo, autosuficiente y apartado de los sujetos, es, al mismo tiempo, una construcción social que es el resultado de una serie de decisiones de diseño e implementación conducida por un grupo de personas, situadas en formaciones estructurales previas en las que gravitan elementos como raza, etnia, género, clase social y nivel educativo, entre otros. En tercer lugar, el conflicto entiende que el entorno digital puede ser el escenario donde se representen y amplifiquen conflictos preexistentes o, también, donde se creen, recreen o potencien otros, como la polarización y la diseminación de informaciones falsas. La dualidad y el

conflicto conducen al último rasgo de identidad del entorno digital propuesto por los autores: la indeterminación, es decir, los resultados de la tecnología sobre la sociedad no vienen dados ni pueden establecerse de antemano.

Una particularidad del trabajo es su temporalidad postpandémica. El libro incorpora en numerosos tramos —y como parte del análisis de algunos asuntos abordados— el carácter influyente de la crisis sanitaria global sobre la sociabilidad: “La pandemia de COVID-19 hizo más visible una tendencia en evolución según la cual la mayoría de las personas en las sociedades contemporáneas se desenvuelven en tres entornos: natural, urbano y digital” (p. 22). De esta forma, Boczkowski y Mitchelstein suman a la tríada natural-urbano, el digital; tres entornos que, interconectados, son los ámbitos en los cuales se desarrollan nuestras vidas en sociedad. El último, en particular, se caracteriza por ser un entorno con menos historia, aún en desarrollo, con dinámicas de funcionamiento en ocasiones opacas pero sobre el que los ciudadanos tenemos, sostienen los autores, cierta capacidad de agencia, aunque con limitaciones.

Sobre este último punto, los autores inscriben su trabajo en una línea de pensamiento contraria al determinismo tecnológico. Es decir, las tecnologías no son aquí neutras ni su desarrollo lineal ni imparable. Por el contrario, afirman que:

al igual que los seres humanos destruyen y reconstruyen ciudades, el presente y el futuro del entorno digital permanecen intrínsecamente abiertos. Esto no significa que todos los caminos posibles sean igualmente probables, pero sí implica que ninguno es tampoco una certeza (p. 186).

Boczkowski y Mitchelstein comprenden, sin embargo, que la tarea de la transformación de las fuerzas del mer-

cado que modelan el entorno digital no es de sencilla concreción. Abogan, al igual que algunos de los investigadores que refieren, a una alfabetización que lubrique el camino y dote a los usuarios de herramientas y conocimientos para poner las tecnologías al servicio de las transformaciones necesarias haciendo uso de su potencial emancipatorio y no como vías para mantener y profundizar el *statu quo*. Esto sin limitar la agenda a acciones de responsabilidad o iniciativas aisladas e individuales. Al contrario, los autores reconocen que “los debates sobre cuestiones cruciales como los derechos de propiedad, las normas de privacidad, la compensación laboral, la discriminación de género, racial, étnica y de clase, la libertad de expresión, el monopolio y la supervisión gubernamental, entre otros, están lejos de estar resueltos” (p. 189).

En este punto es clara la principal apuesta política del libro. Una preocupación que recorre y está presente en cada uno de los temas que aborda referida a la necesidad de evitar que las tecnologías que hacen parte del entorno digital sirvan apenas a los fines de reproducir o ampliar desigualdades preexistentes o, incluso, como instrumentos para crear nuevas. A estos fines será de interés cuestionar el lenguaje mismo del entorno digital, los algoritmos, que, configurados socialmente y con consecuencias sociales, llevan impresos en su misma construcción algunos de los patrones de la desigualdad contemporánea.

El Entorno Digital es un aporte que se inscribe en una muy prolífica línea de investigaciones que, ubicando a las plataformas digitales en el centro de los análisis, busca comprender las múltiples formas en que éstas modelan en parte nuestra vida en sociedad. Es ejemplo de lo anterior el trabajo de José van Dijck *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales* (2016, Siglo XXI, Buenos Aires) y otros no traducidos al español como *The platform society* de José van Dijck,

Thomas Poell y Martijn de Waal (2018, Oxford University Press, New York) o *The Power of Platforms* de Rasmus Kleis Nielsen y Sarah Anne Ganter (2022, Oxford University Press, New York), entre otros.

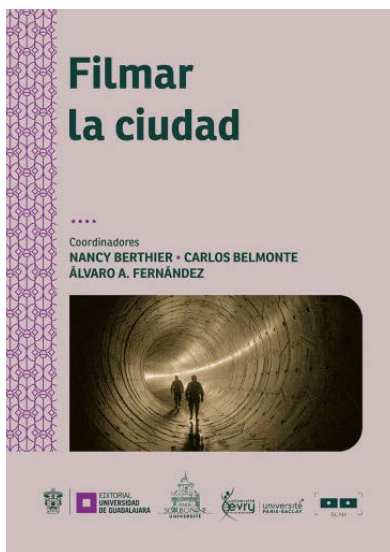
El trabajo que hemos reseñado es el segundo libro de la dupla Boczkowski y Mitchelstein, quienes anteriormente habían publicado *La brecha de las noticias. La divergencia entre las preferencias informativas de los medios y el público* (2015, Manantial, Buenos Aires). Aquel primer libro fue resultado de un estudio comparado a gran escala que buscaba analizar la divergencia en las preferencias de los medios en la instalación de agenda, y las decisiones de consumo efectivas de sus públicos. Boczkowski es además autor de títulos como *Abundancia. La experiencia de vivir en un mundo pleno de información* (2022, UNSAM Edita), mientras que Mitchelstein ha publicado numerosos trabajos académicos vinculados a la producción y consumo de noticias en entornos tradicionales y digitales. Luego de ese extenso recorrido, *El Entorno Digital* presenta un abordaje que reúne los intereses y preocupaciones de ambos autores a la luz de una clave de lectura que permite analizar una variedad de fenómenos sociales, políticos y socioculturales que incluyen, pero se extienden todavía más allá de los medios de comunicación.

Ezequiel Alexander Rivero

Conicet, Universidad Nacional de Quilmes, Argentina
erivero@unvq.edu.ar

Filmar la ciudad

Nancy Berthier,
Carlos Belmonte,
Álvaro A. Fernández. [coords.](2021).
Filmar la ciudad.
Guadalajara: Editorial Universidad
de Guadalajara. 336 páginas.
ISBN: 978-607-571-060-0



En una ciudad tuvo lugar la primera proyección cinematográfica. En ciudades se ubicaron las primitivas cámaras, se rodaron los primeros planos, se instalaron los puntos iniciales de exhibición y comenzó la progresiva transformación de un entretenimiento, nacido popular, que saltó los perímetros urbanos y acabó llegando a todos los rincones, diseminando narraciones e imaginarios. La imbricación entre ciudad —en sentido territorial y simbólico— y cine es tan fuerte que no es necesario justificar cualquier indagación sobre sus variantes y tan inabarcable que siguen siendo necesarios libros como *Filmar la ciudad*, de autoría plural y publicado en 2021 por la editorial de la Universidad de Guadalajara.

Su título, desde la sencillez, ya indica que sus páginas recogen esa relación estrecha entre urbanidad y cinematografía, mientras que su índice advierte la variedad de puntos de vista de una exploración colectiva. El primero de ellos lo plantea Paul Julian Smith en

el arranque del libro, cuyo carácter introductorio es compatible con una reflexión acerca de la centralización del cine mexicano. Dicho centralismo queda en evidencia tanto en la producción como en la exhibición, así como también en las tramas que orbitan principalmente en y alrededor de la capital, Ciudad de México. Al mismo tiempo, este capítulo menciona ejemplos de films mexicanos no capitalinos y comenta, brevemente, la presencia de las urbes hispanoparlantes en los estudios fílmicos anglosajones.

A continuación, el libro se articula en dos partes. La primera contiene doce capítulos divididos en dos bloques según su objeto de estudio, centrándose los ocho primeros en Madrid y Barcelona y, los cuatro restantes, en ciudades latinoamericanas. La segunda parte está compuesta por dos artículos y dos entrevistas de cineastas en activo.

Los dos primeros capítulos parten del concepto de *ciudad palimpsesto*, entendido como el territorio urbano en el cual se ha desplegado una reescritura discursiva que ha revertido su lectura. En el primero de ellos, Nancy Berthier confronta la visión de la capital española exportada desde la cinematografía en los momentos históricos consecutivos de la Guerra Civil y la postguerra. Como narra Berthier, durante la contienda Madrid encarnó la “visión romántica del pueblo heroico” (p.24) a través de una retórica basada en la *imagen epifánica*, término acuñado por la autora para designar la unión de la identidad imaginaria de un espacio con un evento histórico relevante (p.24). Con la caída de Madrid en manos sublevadas, se inició el proceso de sustitución de esa *imagen epifánica* de la capital, que condensaba la idea de unidad y resistencia popular republicana, por la *imagen memorizada* franquista, un tránsito donde la imagen en movimiento fue relevante. El capítulo concluye con un recordatorio sobre las consecuencias en la evolución del imaginario visual de la capital por la falta de una ruptura abrupta con la dictadura y la apuesta por la conversión democrática.

Amparándose en el mismo concepto, el capítulo de Marianne Bloch-Robin se centra en el film *Paseo por los letrados de Madrid* (Basilio Martín Patino, 1968) para analizar cómo cierta *imagen resis-*

tente late en el recorrido que realiza la película por carteles, rótulos y placas de calle madrileños. Una imagen que había sido sepultada por la memoria franquista, de forma que la conexión con el capítulo anterior es doble. Según el análisis planteado, un documental aparentemente inocuo se convierte en una recuperación consciente de la memoria anterior y, por ende, una crítica al relato único del franquismo.

En el tercer capítulo, Antonia del Rey-Reguillo retoma el hilo de la relación de Martín Patino con Madrid y su concepción de la ficción como “capaz de captar la personalidad propia de esta urbe” (p.60) como punto de partida de una nueva perspectiva, aquella que establece una correlación entre cine y hecho turístico, otorgando al medio audiovisual la capacidad de crear una imagen específica de la ciudad. Para ello, la autora realiza un análisis comparativo de dos películas separadas por cinco décadas, *Las chicas de la Cruz Roja* (Rafael J. Salvia, 1958) y *El próximo Oriente* (Fernando Colomo, 2006), constatando que evidencian la distancia de sus contextos socio-políticos y contribuyeron, desde retóricas fílmicas y posicionamientos discursivos prácticamente opuestos, a forjar una imagen de Madrid lo suficientemente idealizada y atractiva como para situarla entre los destinos turísticos globales más demandados.

Desde otra perspectiva, el capítulo de Jean Paul Campillo analiza el documental *Flores de Luna* (2008) de Juan Vicente Córdoba, situado física y discursivamente en los márgenes madrileños, de manera que se respeta la centralidad peninsular de Madrid pero se rompe la centralidad de su configuración urbana. Creada por un habitante, precisamente, *de barrio*, la película une el pasado experimentado por el director con un presente donde los jóvenes indagan sobre la historia visual y oral de un territorio cuyo nombre evoca marginalidad pero esconde un pasado de lucha vecinal.

Isolina Ballesteros analiza, en el quinto capítulo, dos ejemplos de cine de inmigración, definido como una subcategoría del cine social. En ambas películas se trata la inmigración desde la propia experiencia y se intenta romper con la visión prejuiciosa de una comunidad inmigrante incapacitada para apropiarse

del espacio e identificarse con él. En el film *El otro lado...Un acercamiento a Lavapiés* (Basel Ramsis, 2002), se reflexiona sobre la multiculturalidad y *glocalización* de Lavapiés desde la intervención directa de algunos de sus habitantes, mientras que en *Si nos dejan* (Ana Torrent, 2004) se integra la experiencia de su directora y otros inmigrantes indocumentados con el testimonio de vecinos que traslucen estereotipos y miedos ante la migración.

Por su parte, Diego Zavala Scherer se centra en el análisis de la película *Biutiful* (González Iñárritu, 2010), tomando a la ciudad y a la familia protagonista para pensar el film “como una posible película trágica” (p.113) que permita dilucidar el pensamiento del director acerca de “los géneros y la narrativa en el contexto global contemporáneo” (p.114), encontrando, por una parte, que la aparente postmodernidad del film encierra una fracción de modernidad que contiene una crítica moral a la sociedad del momento y que, por otra, se concibe la postmodernidad como una crisis de la modernidad que influye en el modelo de ciudad y en sus habitantes.

También sobre Barcelona gira el capítulo de Laura Grifol-Isely, que llama la atención sobre la importancia cuantitativa de la ciudad condal como lugar de rodaje, analizando los films de directores estadounidenses *Barcelona* de Whit Stillman (1994) y *Vicky Cristina Barcelona* de Woody Allen (2008). La importancia del análisis comparativo que se propone radica en que ambas películas han construido y divulgado sendas representaciones cinematográficas de la ciudad reducidas, polisémicas y con capacidad de atracción.

El bloque dedicado a las ciudades de Madrid y Barcelona (nótese su intensidad cuantitativa) se cierra con el capítulo elaborado por Ana González Casero y Rafael R. Tranche sobre la película de Mercedes Álvarez *Mercado de futuros* (2011). Tras una introducción acerca de la mercantilización neoliberal del espacio y las teorías sociológicas de Lefebvre sobre el hecho urbano, los autores analizan el segundo largometraje de Álvarez. En él, la directora abandona el ámbito rural para mostrar el deterioro de la ciudad surgido, sobre todo, de la especulación urbanística y del factor

más sutil de la desmemoria que produce la gentrificación.

Dando un salto geográfico, Álvaro A. Fernández fija la atención en el contexto preciso de Tijuana, ciudad fronteriza y caldo de cultivo de una generación de cineastas independientes. Partiendo del cine hecho en y sobre Tijuana, el autor repara en dos directores que “juegan con los estereotipos, los destruyen y reconstruyen mientras dotan de identidad al espacio” (p.170). El principal de estos estereotipos es la leyenda negra de violencia que pesa sobre la ciudad. A través de poéticas, personajes y la metáfora de la otredad, los films tratados consiguen configurarse como un “cine de intervención”, cuyas consecuencias se explican en el texto.

En el décimo capítulo, Véronique Pugibet estudia tres enfoques distintos sobre el espacio urbano de Ciudad de México entre 1989 y 2016, una cronología marcada por el terremoto de 1985 y la contemporaneidad. Los tres films estudiados son *Lola* (María Novaro, 1989), *Güeros* (Alonso Ruizpalacios, 2014) y *Te prometo anarquía* (Julio Hernández Córdoba, 2016) y coinciden en su faceta de *road movie* física y vital y en que en ellos la ciudad trasciende el mero espacio físico y funciona con un protagonismo contundente.

También en la capital mexicana se centra el texto de Georgina Cebey. A partir del aumento exponencial de vehículos en Ciudad de México y las peculiaridades de uno de los tráficos más complicados de las megalópolis mundiales, la autora recurre a los films *Güeros* (Alonso Ruizpalacios, 2014) y *Oso polar* (Marcelo Tobar, 2017) para mostrar cómo los automóviles se han utilizado para representar la escala de una urbe del tamaño de esta ciudad.

A continuación, Magali Kabous recuerda la centralidad geográfica del cine cubano y la presencia gravitante de La Habana en las producciones contemporáneas. Ajustándose a la capital, elabora un mapa fílmico de la ciudad ficcional a través de la ubicación de los protagonistas, de sus desplazamientos, de los juegos entre verticalidad y horizontalidad y del recurso visual de la ruina, por ejemplo. Elementos que contribuyen a una imagen reconocible de La Habana.

La segunda parte del libro da voz a los propios cineastas. En el caso de Samuel Kishi Leopo, él mismo narra la génesis, creación y rodaje de *Mari Pepa* (2011), una producción de *provincias* de tintes autobiográficos que ganó el premio de Mejor Cortometraje Mexicano y dio lugar al largometraje *Somos Mari Pepa* (2013). Mientras que Iván Ávila, desde su proceso de urbanización, reflexiona sobre la hiperfilmación de Ciudad de México y su propia relación cinematográfica con el espacio. En esa misma relación indagamos las entrevistas de Nancy Berthier a los cineastas Víctor Moreno y Álex de la Iglesia. Con el primero trata su forma de filmar Madrid en *Edificio España* (2012) y *La ciudad oculta* (2018), mientras que con el segundo explora la imagen que ha ido configurando de la capital en sus películas desde *El día de la bestia* (1996).

De esta forma, y esa es la particularidad que enriquece aún más el libro, la teorización de académicos de tradición hispánica y anglosajona sobre la presencia de la ciudad en el cine y sobre cómo el cine ha creado imaginarios sobre ella, se ve complementada con la experiencia directa y la reflexión sobre el propio oficio y sus obras de unos cineastas cuyo trabajo surge ligado a las ciudades que han situado bajo los objetivos de sus cámaras.

Olga García-Defez

Universitat Jaume I de Castellón,
España
defez@uji.es

* Este trabajo ha sido financiado con el programa postdoctoral PINV2020-Universitat Jaume I (POSDOC/2020/22) y se ha realizado en el marco del proyecto I+D “Cultura popular y modernismo reaccionario en España: la construcción de identidades políticas a través de los medios de masas (1898-1936)”, UJI-B2029-10.

Historia de la televisión generalista española a través de sus programas y programaciones

Julio Montero-Díaz, María Antonia Paz y Charo Lacalle. (2022). *La edad dorada de la televisión generalista en España (1990-2010). Programas y programaciones*. España: Tirant humanidades. 1230 págs. ISBN: 9788418802447.



En el libro *La edad dorada de la televisión generalista en España (1990-2010). Programas y programaciones*, editado y dirigido por Julio Montero-Díaz, María Antonia Paz y Charo Lacalle describen la historia televisiva de las cadenas generalistas españolas desde la evolución de sus programas y su programación a lo largo de estas dos décadas. Esta obra resulta del proyecto de investigación "Historia de la programación y programas de ficción televisiva en España (cadenas de ámbito estatal): De la Desregulación al Apagón analógico, 1990- 2010" del Ministerio de

Ciencia y Economía y ha contado con la participación de una treintena de investigadores pertenecientes a diversas universidades españolas.

Se trata de una obra de gran valor académico, pues ofrece un panorama completo y riguroso de la televisión generalista en España entre 1990 y 2010, cuando reinaba una forma de hacer televisión dirigida a las grandes audiencias. A lo largo de veintiocho capítulos divididos en siete bloques temáticos, este libro recorre la evolución del panorama televisivo en España durante dos décadas. El estudio de este período temporal no es aleatorio, sino que el periodo se inicia con la llegada de las cadenas privadas y se cierra con el apagón analógico.

El primer bloque de esta obra –"Marco general: grupos mediáticos y política"– describe, en el primer capítulo, los actores empresariales y financieros de las cadenas generalistas; la irrupción de Antena 3, Telecinco y Canal Plus; los cambios que tuvieron lugar a finales de la década de 1990; los procesos de concentración y la expansión de la televisión digital y, finalmente, el nuevo escenario tras todos esos ajustes. El segundo capítulo de este bloque se centra en los políticos, la política y la televisión a lo largo de los diferentes gobiernos españoles en la década de 1990 y la primera década del siglo XXI: el fin de la primera etapa socialista, las dos legislaturas del entonces primer ministro, José María Aznar; el triunfo socialista y la promulgación de la Ley de Radio y Televisión Estatal que suponía el fin de la publicidad en Televisión Española (TVE).

El segundo bloque –"Las cadenas y sus estrategias de programación"– aborda las distintas tácticas utilizadas y dedica un capítulo a cada uno de los canales que había a lo largo de los veinte años descritos. El capítulo dedicado a la señal La1 describe el fin del mo-

delio de TVE, la consolidación de la competencia, y los cambios producidos con la entrada en vigor de la nueva ley. De la señal La2 se explica su etapa de consolidación y los géneros más vistos en la cadena: entretenimiento, cultura, información, deportes, etcétera. Desde el nacimiento de Antena 3 se diferencian cuatro etapas con diferentes estrategias de programación: inicios, era Asensio, etapa Telefónica y época Planeta. El capítulo dedicado al canal Telecinco se describe en tres etapas: los inicios con Lazarov al frente, la innovación bajo el mando de Carlotti, y la explotación de la telerrealidad durante el liderazgo de Vasile. Respecto a la cadena Cuatro, se ofrece una descripción de su programación y su evolución por franjas horarias. La Sexta llegó a la parrilla televisiva española en 2006, y este capítulo aborda su nacimiento, así como su apuesta inicial por los deportes, la ficción, el *infoshow* y la información. Por último, el noveno capítulo de este libro expone la programación en abierto de Canal Plus y los macrogéneros principales, así como la evolución de dicha cadena televisiva.

La tercera parte de este libro está dedicada a "Las series de ficción de producción nacional" y cuenta con cinco capítulos. El primero de ellos, acerca de la comedia televisiva, distingue entre la comedia no familiar: la *sitcom*, el sainete, un periodo de contrastes y el auge de las *shortcoms*; y la familiar. El siguiente, es sobre la evolución de la telenovela latinoamericana al serial autóctono, con claras diferencias en la programación entre las dos décadas descritas en esta obra. El tercer capítulo del bloque aborda los géneros de acción: el policíaco, el *thriller*, el drama de aventuras y el drama periodístico, así como la especialización genérica que caracteriza esta época. El cuarto se centra en el drama sentimental y romántico, destaca la madurez de la ficción con la llegada del

nuevo siglo y analiza los dramas hospitalarios y legales. Para finalizar este bloque, el quinto capítulo trata la ficción juvenil antes de las plataformas: las nuevas culturas televisivas, las nuevas conexiones, la explotación comercial y transmedia de estas producciones, y las representaciones sociales de la juventud a partir del año 2000.

La siguiente sección se titula "Otros formatos y programas de entretenimiento" está compuesta por once capítulos. Esta parte del libro hace un recorrido a través del cine en televisión, la situación de las series internacionales de ficción, los concursos y sus referentes, los programas musicales desde los de variedades a los *talent show*, el *reality show* y el éxito indiscutible de *Gran Hermano*, el *talk show* en las distintas franjas horarias, los programas de humor, la desaparición de la programación infantil y juvenil, el deporte y los eventos de máxima audiencia y la programación taurina en TVE, Antena 3 y Telecinco.

Por su parte, el quinto bloque V está dedicado a la "La información en televisión" y a lo largo de cinco capítulos, se desarrolla un análisis de los pro-

gramas informativos. En primer lugar, se describen los informativos diarios de televisión en las distintas cadenas: La1, La2, Antena 3, Telecinco, La Sexta y Cuatro. En cuanto a los formatos de infoentretenimiento, los autores explican sus principales características, realizan un análisis de contenido y explican la evolución de sus formatos. En tercer lugar, se presenta un capítulo que recorre los distintos programas de reportajes de la televisión en España y la tendencia hacia la información sentida. En referencia a los magazines matinales, se realiza un análisis cuantitativo de su programación y una panorámica de los títulos más relevantes en estas dos décadas. Por último, se dedica un capítulo a los programas de debates y entrevistas con una descripción detallada de la programación de las cadenas.

El penúltimo bloque del libro, "Divulgación televisiva", tiene un primer capítulo acerca de la información y divulgación cultural, científica y educativa, y el segundo sobre documentales y series documentales. El primero, analiza el peso que tiene la cultura en la parrilla y analiza los programas culturales y de divulgación científica. El segundo,

presenta las series documentales de temáticas diversas (naturaleza, misterio, viajes, etc.).

Por último, el bloque VII, titulado "Los espectadores de televisión", está compuesto por tres capítulos en los que se analiza la audiencia de la televisión. En este, se analiza el papel del espectador, los consumos de televisión y las audiencias cuantitativa y cualitativamente, y además, se realiza una comparativa con la televisión actual.

En definitiva, más de mil páginas que recogen la evolución de la televisión generalista en España desde la llegada de las cadenas privadas hasta la digitalización de la señal; dos décadas (1990-2010) durante las que reinó el modelo definido por la difusión analógica, la programación dirigida al público de masas, la publicidad, la concurrencia oligopólica y la emisión continuada.

Sara Narvaiza

Universitat Autònoma de
Barcelona, España
saranarvaiza@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5092-2690>



www.comunicacionymedios.uchile.cl

