

**Omnia** Año 30, No. 2 (julio-diciembre, 2024) pp. 280 - 296

Universidad del Zulia. e-ISSN: 2477-9474

Depósito legal ppi201502ZU4664

## Tecnocultura y reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana

*Írida García de Molero\**, *Aminor Méndez\*\** y *Olaya Rangel\*\*\**

### Resumen

La tecnocultura abarca los medios de comunicación tradicionales y todas las variadas formas comunicacionales surgidas a través de las redes telemáticas y las plataformas digitales. Esta investigación tiene como objetivo develar los medios tecnoculturales contemplados en los modos históricos de las teorías de la comunicación, sus características y expresión de la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana. Se trabaja con el método documental y con el método textual interpretativo. Entre otras conclusiones, se tiene que: La tecnocultura da cuenta del papel que juegan los medios de comunicación en la construcción de la realidad cultural en los individuos y colectivos, a través de las relaciones comunicativas de la experiencia humana con las redes sociales, por ejemplo, que transforman no solo la forma en que consumimos información, sino también cómo la producimos y compartimos.

**Palabras clave:** Tecnocultura, relaciones comunicativas, experiencia humana.

\* Licenciada en Educación (LUZ). Magíster en Lingüística (LUZ). Doctora en Ciencias Humanas (LUZ). Postdoctora en el área Semiótica. Profesora titular emérita de la Universidad del Zulia en las áreas de formación docente y semiótica. iridagarci@gmail.com

\*\* Socióloga (LUZ). Licenciada en Educación de Jóvenes y Adultos (UNEM). Magíster en Ciencias de la Comunicación (LUZ). Profesora de la Facultad Experimental de Arte (LUZ). Editora de la revista situArte (LUZ). Investigadora y editora de Fe y Alegría Educomunicación Venezuela. aminormendez@gmail.com

\*\*\* Licenciada en Comunicación Social (UNICA). Maestrante en Ciencias de la Comunicación (LUZ). Especialista en Periodismo Ambiental. Locutora (UCV). Con experiencia de 30 años en producción audiovisual. olaya20k@gmail.com

**Recibido:** 15/09/24

**• Aceptado:** 04/12/24

## *Technoculture and Reconfiguration of the Communicative Relations of Human Experience*

### **Abstract**

Technoculture spans traditional media and all the various forms of communication that have emerged through telematic networks and digital platforms. This research aims to unveil the technocultural media contemplated in the historical modes of communication theories, their characteristics and expression of the reconfiguration of the communicative relations of human experience. It works with the documentary and interpretative textual method. Among other conclusions it is shown that: Technoculture accounts for the role played by the media in the construction of cultural reality in individuals and collectives, through the communicative relations of human experience with social networks, for example, which transform not only the way we consume information, but also how we produce and share it.

**Key words:** Technoculture, communicative relations, human experience.

### **Introducción**

La tecnocultura, término acuñado por Muniz Sodré (1998), surge de la antigua alianza entre comunicación y tecnología, el cual permea el campo interdisciplinario de la historia, la filosofía, la sociología, la antropología, la psicología, la lingüística y la semiótica, al estudiar sus implicaciones sociales, políticas, económicas y culturales en la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana.

Esta expresión abarca los medios de comunicación de masas tradicionales y todas las variadas formas comunicacionales que en la posmodernidad fueron surgiendo a partir de las redes telemáticas como internet y las plataformas digitales, originando el nuevo orden, dando lugar a una mayor diversidad de voces y perspectivas acerca de la misma vida.

En esta investigación documental y semiótica textual interpretativa se muestra la reflexión crítica filosófica y política de la tecnocultura, que se impuso en la modernidad occidental con la transformación acelerada de las sociedades industriales como forma única de organización económica, incidiendo

en el papel desempeñado por los medios de comunicación de masas. Esta tecnocultura se explora en el contexto de los modos históricos de las teorías de la comunicación, desde la “Industria cultural” y los modelos de la comunicación hasta la irrupción de las plataformas y tecnologías digitales como nuevos medios de comunicación, que reconfiguran las relaciones comunicativas de la experiencia humana a través de mecanismos de representación, expresión y simulación de la cultura contemporánea.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se evidencia que la evaluación de los modelos culturales ha servido de metáfora fuerte para disolver la sociabilidad tradicional y crear nuevas formas de sociabilidad; y para la toma de decisiones económicas de gran alcance en el mercado con el nuevo orden, que ha colaborado en la elaboración de las principales normas de funcionamiento de la vida social. En este sentido, nos preguntamos: ¿Cuáles son los medios tecnoculturales contemplados en los modos históricos de las teorías de la comunicación, sus características y énfasis en la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana?

Como objetivo general, nos planteamos, entonces: develar estos medios contemplados en los modos históricos de las teorías de la comunicación, sus características y énfasis en la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana. Para ello, nos propusimos: a) Identificar y contemplar en los modos históricos de las teorías de la comunicación; b) Caracterizar los medios contemplados en los modos históricos de las teorías de la comunicación; c) Expresar los mecanismos de los medios tecnoculturales en la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana.

## **Desarrollo teórico-metodológico**

La naturaleza de esta investigación es teórica por lo que se enmarca en la metodología cualitativa, de modo que se hizo una revisión documental bibliográfica y hemerográfica, que proporcionara la información necesaria y suficiente para estructurarla en el conocimiento pertinente y poder responder a la pregunta general de investigación planteada, como también a los objetivos. El método documental (Martínez Miguélez, 2004), y el método textual interpretativo semiótico (Lotman, 2000), permitieron la comprensión analítica del dinamismo de los componentes de la cultura, que se relaciona de un modo complejo con el dinamismo de los medios de comunicación en la vida social y en la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana individual y colectiva.

## **Cultura, comunicación y tecnocultura**

Para el análisis, tomamos como central la teoría de Sodr  (1998), quien se ubica en la *Mediatizaci n* concebida como el proceso de articulaci n del funcionamiento de las instituciones sociales con los medios de comunicaci n. Y es en la Sociedad mediatizada donde surge el t rmino *tecnocultura* para designar al campo comunicacional como “instancia de producci n de bienes simb licos o culturales, pero tambi n para la impregnaci n del orden social por los dispositivos maqu nicos de estetizaci n o culturizaci n de la realidad” (Sodr , 1998:9).

El t rmino tecnocultura resulta ser una “reinveni n” de la cultura. Sodr  considera que las expresiones “Industria cultural” y “cultura de masas” quedaron desgastadas con las perspectivas cr ticas de la Escuela de Frankfurt, as  como las posiciones de la sociolog a de la cultura y de la comunicaci n a comienzo de los a os 60. Sin embargo, sabemos que el mundo de las m quinas es la referencia tanto te rica como pr ctica en el  rea de la comunicaci n, por lo que las ciencias de la comunicaci n y de la informaci n asumen los avances tecnol gicos para transformarlos en tecnolog as del conocimiento, en tanto son mecanismos capaces de producir y transmitir comunicaci n. Estos mecanismos, unidos a la econom a de mercado, que se impuso en la modernidad occidental como forma  nica de organizaci n econ mica, pasan a ser sustrato ineludible de la cultura contempor nea.

En consecuencia, en el proceso de globalizaci n de las culturas del mundo, el consumo como imperativo del mercado, aparece como “neoliberalismo”, con pretensiones de sustituci n de las formas representativas tradicionales. Al respecto, Sodr  (1998), resalta que la comunicaci n y la cultura han sido profundamente transformadas por el desarrollo tecnol gico, por lo que la tecnocultura se caracteriza por la mediaci n tecnol gica de las interacciones sociales y la emergencia de nuevas formas de sociabilidad y de organizaci n de la vida cotidiana.

## **Representaci n, expresi n y simulaci n en la tecnocultura**

Desde los modos hist ricos de las teor as de la comunicaci n, en la contemporaneidad se plantea el debate de la transformaci n acelerada de las sociedades industriales y el papel que los medios de comunicaci n de masas o “media” han desempe ado en las mismas. Se trata de indagar en las nuevas

formas de discursividad engendradas por las tecnologías avanzadas de la información a través de sus modelos comunicacionales. Las sociedades plenamente industrializadas requieren de un nuevo modo de integrar la producción y el consumo de bienes culturales al movimiento de acumulación del capital en escala monopolista y transaccional.

En este sentido, se observa que la cultura ha servido de puente a las relaciones sociales y económicas que ayudan a la reproducción ampliada de las relaciones capitalistas, surgiendo así una organización particular de la transición de una cultura burguesa elitista a una cultura burguesa de masas, denominada “Industria cultural”.

La cultura burguesa de masas se desarrolla como una cultura mercantil determinada por relaciones de producción económicas que participan en los procesos de realización del valor. Esta cultura transforma los modelos de percepción del espacio sensible por modelos representados por efectos de instantaneidad, globalidad y simultaneidad. Entran así en vigor cambios socio técnicos, que impulsan un espacio-tiempo tecnológico regido por transportes de alta velocidad, máquinas de telecomunicaciones y de procesamiento de datos con dispositivos de inter fase y conmutación instantánea.

Estas mutaciones culturales de la contemporaneidad no pueden reducirse conceptualmente en términos económicos y políticos de mercancía, explotación y plusvalía, hay que considerar también las estructuras ideológicas de la sociedad del espectáculo de la vida social; en la práctica, esto implica una operacionalización de los intercambios sociales bajo la égida (escudo, protección) del signo. Las nuevas formas discursivas observadas en la industria cultural guardan mucha relación con el viejo arte retórico concebido por los sofistas y sistematizado por Aristóteles y sucesores como Quintiliano, y han sido abordadas por las teorías de la comunicación social en el marco de la representación, la expresión y la simulación.

## La teoría clásica de la representación en la tecnocultura

La teoría clásica de la representación se remonta a Descartes y su entronización del sujeto pensante (el *cogito* o espíritu autónomo ante Dios), el cual acaba con las relaciones de transparencia entre el hombre y el mundo, creando una esfera mediadora, llamada de “representación”. *Representar* es el fenómeno por el cual el sujeto delega en otro llamado *representante* (el signo) el poder de interpretarlo en su ausencia. La visión representacional de las teorías de la comunicación, empezó como investigación de la comunicación de

masas después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918), surgiendo los primeros modelos de comunicación denominados “modelos de aguja hipodérmica”, cuyos elementos eran el estímulo y la respuesta (E-R); luego el modelo varía y agrega el organismo (E-O-R).

Posteriormente se origina el modelo clásico de la representación de Laswell que data de 1948 y muestra su manera de concebir el acto comunicativo. También concibe el acto comunicativo como un proceso constituido por dos sujetos separados (A y B), donde A envía un mensaje (M) a través de un canal (C) a B. El modelo puede ser pensado cartesianamente como una máquina, en virtud de que la comunicación entre A y B (emisor-receptor) obedece a una linealidad mecánica, cuya formalización permite el cálculo (matemático, lingüístico, semiótico) de la energía invertida o del desgaste energético del proceso y la optimización de las finalidades. Estas ideas son impulsadas tanto por las teorías clásicas como por las más populares de la comunicación, los *mass-media*, la organización empresarial y la informática.

Este modelo clásico en la tradición sociológica inicia en la escuela de comunicación norteamericana conocida como “*Mass Communication Research*”. Su recorrido histórico se extiende desde finales de la década de los años veinte hasta los años sesenta. Esta escuela hizo significativos aportes en el desarrollo de las teorías que le antecedían, pero siempre siguiendo la matriz teórica fundamental del neopositivismo/empirismo dominante en el enfoque de las denominadas “Ciencias de la Comunicación” de la época. El modelo lineal de Laswell contiene 5 elementos (*¿quién, dice qué, por cuál canal, a quién, con qué efecto?*), en virtud de que permitió organizar la investigación en variables definidas con claridad, mismas que dieron lugar a estudios especializados en los campos de la producción (emisor), de la audiencia (receptor), del análisis de contenido (mensaje) y del canal como los ruidos y la información matemáticamente computable.

Por su parte, el modelo lineal de Shannon y Weaver se basó en la “teoría de la información”, que entiende la comunicación como “un proceso de transferencia de información”. Este era básicamente un modelo físico de las comunicaciones de radio y televisión, no obstante, proporcionó nuevas dimensiones a la construcción de un modelo de comunicación humana. Aquí se introducen conceptos como ruido y redundancia; así mismo, se enfatiza la importancia de la codificación y decodificación del mensaje.

Más adelante, el modelo de Wilbur Schramm (1970), aporta dos nociones importantes en el esquema de comunicación: Que tanto el E como el R

tienen la necesidad de hablar el mismo lenguaje o hallar-se en la misma longitud de onda; y que la influencia del comportamiento del R, puesta en evidencia por una nueva noción de *feedback*.

La práctica comunicativa de la representación en las industrias clásicas tuvo como materia prima el entretenimiento y la opinión de representaciones sin la exigencia de la verdad, contrario a la especulación filosófica interesada en los “procesos de verdad”, en tanto “el acontecimiento noticioso no está comprometido con ninguna creación de un nuevo modo de ser o de actuar” (Sodré, 1998:145).

Por su parte, Pineda (2004), explica que, dada la velocidad de los cambios comunicacionales ocurridos a mediados de la década de los 90, con la llegada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su penetración en todos los órdenes de nuestra vida social, la información y la comunicación se pueden acelerar y organizar de un modo diferente. Ello ha permitido la transmisión simultánea de datos, voz, imágenes, textos e intercambios recíprocos entre individuos o computadoras. Esta revolución tecnológica induce a que se reformulen los conceptos para caracterizar a este tipo de sociedad que, a mediados de la década de los noventa, se denominó Sociedad de la comunicación y el conocimiento.

En esta sociedad no se tiende tanto hacia la información, como representación tangible de datos e ideas procesados para un usuario final, sino hacia el conocimiento, entendido como un proceso cognitivo donde la información es contextualizada en torno a un individuo y sus circunstancias, y es utilizada como un conocimiento aplicado para la toma de decisiones y la solución de problemas (Abram, 1999).

Queda claro entonces que la dimensión relacional de la comunicación no se limita a la noción de información, en tanto datos o ideas procesadas o conformadas materialmente en un texto o contenido, esta es apenas una parte tardía, emergente y no indispensable de la comunicación; pues la comunicación va mucho más allá y alude al “marco” en el cual se insertan las relaciones entre los hombres, a través de las cuales se intercambian los contenidos y mensajes y se les otorga una significación o interpretación (Watzlawick, et al. 1991).

Por su parte, Galindo Cáceres (2000:46), expone la diferencia entre la Sociedad de la información y la Sociedad de la comunicación. La primera está organizada por estructuras rígidas entre sus actores, que inhiben su creatividad e iniciativa, ya que solo una parte de ellos puede desarrollarlas, de modo que la información para la creación fluye en un solo sentido. Mientras que la se-

gunda tiene una estructura mixta, con formas horizontales fuertes que contrarrestan las verticales y permiten acuerdos e interacción entre pares, en una estructura jerárquica escalonada que facilita en cada escalón cierta autonomía e independencia.

La comunicación y sus formas representacionales de producción de la realidad entran en crisis y abren paso al avance tecnocientífico apoyándose en la hibridación o en la interacción entre los medios de comunicación con los que cuenta, y dieron sus frutos en su momento: a) Louis Althusser y Michel Foucault analizaron la representación como un mecanismo de construcción de la realidad social, a través de discursos, prácticas y dispositivos de poder; b) Stuart Hall, concibe la representación como un proceso de producción y circulación de significados culturales; c) Moscovici (Sodré, 1998:171), postula que en la esfera transvalorativa de la sociedad urbana, la materia prima privilegiada son las “representaciones sociales” concebidas como forma de conocimiento a partir del sentido común, dirigidas hacia la figuración de una realidad social. Entramos a continuación, en el campo de la expresión y de la simulación.

## **Las teorías de la expresión y la simulación en la tecnocultura**

Las teorías de la expresión se centran en las “concepciones expresivas” de la comunicación y tienen el mérito de asumir la *mediatización* de la sociedad contemporánea. Esta acción implica reconocer la relatividad de la frontera cartesiana entre la realidad social y sus representaciones históricas. De este modo, en la sociedad mediatizada se tiene que, tanto las instituciones como las prácticas sociales y culturales se articulan directamente con los medios de comunicación, mismos que se convierten progresivamente en el lugar por excelencia de la producción social del sentido, modificando, así, la ontología tradicional de los hechos sociales.

En el ámbito de la expresión, Sodré (1998), expone las ideas de filósofos y teóricos como Nietzsche y Deleuze, quienes la concibieron como una fuerza vital, una forma de manifestación y afirmación del ser. También apoya Sodré la propuesta de Marcuse y Artaud, quienes encontraron en la expresión una forma de resistencia y de subversión frente a los mecanismos de control y normalización social que ejercen el Estado y las empresas.

Esta modificación por algunos sectores del pensamiento crítico, identificados con la problemática de puntos de fractura de la certeza universalista

y subjetivista de Occidente, la consideraron aparentemente “catastrófica”; ello se ha dado en llamar “posmodernidad” o “modernidad tardía”.

La problemática fue planteada en los años 70 y 80, por pensadores europeos como Derrida, De Man, Foucault, Lacan, Deleuze, Lyotard, Barthes y Baudrillard, quienes contribuyeron a reforzar las críticas hechas desde el tiempo de Marx y Engels al determinismo exclusivista de la economía en los procesos sociales y humanos. La crítica se dirigía a los modelos de sociedad que sostenía un concepto idealista del hombre y que excluían su identidad como sujeto, así como también el papel fundamental del lenguaje. Teóricos de diferentes áreas del saber, como: Lacan en el psicoanálisis; Barthes y Kristeva en la crítica literaria; Foucault, Bourdieu y Bernstein en la teoría de la cultura y de los sistemas de pensamiento; contribuyeron a que el lenguaje apareciera como una práctica social tan importante como la económica para el establecimiento de las relaciones sociales (Sodré, 1998:30-31).

Tal como se relató, fue como se destacó la fuerza del lenguaje como mecanismo simbólico, es decir, de producción del sentido y de los sujetos que se articulan con él, determinante, junto con la economía, de relaciones implicadas en los procesos de producción y reproducción sociales. Así, por esta vía, el campo comunicacional, entendido como abordaje teórico de los mecanismos simbólicos en todas sus manifestaciones discursivas, fue adquiriendo importancia en el marco de las ciencias sociales contemporáneas (Sodré, 1998:31).

Aquí entramos en el campo de la simulación en la comunicación como sistema transcultural o un lugar interactivo de estructuras diversas, con el teórico y escritor Baudrillard, quien analiza el *modus operandi* o la hipertrofia del “código” en el proceso comunicacional, y llega a revelar el surgimiento de un orden indiferente de mecanismos o de simulacros, como consecuencia de que la cultura pierde sus referencias simbólicas clásicas en favor de la “semiurgia” o manipulación generalizada de los signos (Sodré, 1998:31).

Para Baudrillard las prácticas comunicativas en las industrias culturales han experimentado mutaciones: la velocidad digitalizada torna anacrónica la cadena del “paso-a-paso” tradicional del espacio físico y de la interdependencia humana directa, propiciando la estetización o “culturización” de toda la realidad social, y con ello una nueva tecnocultura, donde los medios tratan simulaciones espectaculares porque las situaciones comunicadas se encuentran investidas de la fuerza mágica o ilusoria de las apariencias, y también tratan simulaciones gerenciales porque se producen desde el poder del mercado y la gerencia del medio (Sodré, 1998).

los medios de comunicación someten a las sociedades avanzadas a la degradación de los hechos y de la verdad, convirtiéndolos en un simulacro guiado por el espectáculo y los objetos de consumo. Las personas son seducidas por las imágenes de las cuales no pueden escapar y, al intentar hacerlo, caen en el gran simulacro de la hiperrealidad. Esto ha llevado a que la realidad o verdad se haya transformado en ilusión.

## **Los medios del nuevo orden tecnocultural y sus desafíos**

Piscitelli (1995), expone el surgimiento de un nuevo tipo de sociedad, denominada “Cibersociedad”, con la cual hace referencia a un tipo de organización social con predominio de relaciones a través de redes virtuales en un Ciberespacio, el cual configura un mundo en constante construcción y cambio, en un presente permanente, que cada vez más empuja al mundo real hacia su transformación progresiva, hasta el punto de comenzar a plantear interrogantes sobre la interacción del hombre con máquinas inteligentes que presagian una nueva configuración mixta, humana y de máquina (Galindo Cáceres, 2000:48).

En consecuencia, surgen las tendencias hacia la conformación de una cultura global interconectada, denominada Cibercultura (Piscitelli, 1995), que tiene su principal soporte propagador en la Web, a través de la cual todo usuario puede comunicarse con muchos otros y establecer enlaces utilizando *links* para cada documento, creando así un potencial para el surgimiento de un grupo de valores globalmente compartidos.

Piscitelli (1997), habla incluso de una futura era post-web donde mediante la tecnología *push*, la cual permitirá el envío de información específica seleccionada por el usuario directamente a su dirección electrónica, se podrá interactuar de un modo menos obligante y cerrado en la red. Así, se evita al usuario navegar entre miles de informaciones y datos para buscar y encontrar lo que realmente necesita.

Por su parte, Negroponte (1997:29), usa la noción de medios digitales, para referirse al hecho de que estas tecnologías son medios que se basan en el uso de dígitos numéricos o bits para transmitir información y datos, no de forma física o analógica (mediante átomos) sino en formatos digitales, electrónicos e informáticos. Estos medios permiten cambios de los soportes técnicos y aumentan su alcance cuando aparecen las redes de banda ancha digitales, en el campo de las telecomunicaciones.

En paralelo se habla de medios electrónicos, para mostrar que la inmaterialidad no solo está en su presentación, sino fundamentalmente en su proce-

so de producción, donde han sido utilizadas técnicas informáticas y electrónicas para producir la información o el mensaje (periódicos electrónicos) y para difundirlo (*online*), y que, además, requieren del espacio de las telecomunicaciones para su acceso y uso (Armanzañas, et al. 1996:8).

Los medios telemáticos se diferencian de los medios clásicos por su característica de interactividad, enfatizando en el carácter bilateral de ellos y en las opciones de participación activa del receptor, dada la naturaleza de la relación comunicacional que, al hacerse más interactiva, permite al receptor mayor libertad de selección en la búsqueda y lectura de la información.

También hay que considerar que, con la aparición de la World Wide Web (WWW), se hizo posible la construcción de páginas en Internet en las cuales se integran textos, imágenes y sonidos en un único producto, de manera que la información ya no solo se presenta de forma textual o numérico-textual, sino de forma escrita y audiovisual integradamente. Igualmente, se conoce la noción de hipermedia o multimedia, cuya característica fundamental es el hecho de que la información es procesada en forma de escritura no secuencial, a través de hipertextos que encadenan unas ideas con otras, las cuales están interrelacionadas en múltiples direcciones y no en la forma clásica del texto escrito, visto como secuencia lineal de hechos (Armañanzas, et al. 1996:62-65).

El hipertexto deriva el concepto más amplio de hipermedia, mismo que inaugura un nuevo modo de configurar los mensajes y de enlazar las ideas y los contenidos para construir informaciones de múltiples entradas, de múltiples conexiones y que se encuentran dispersas geográficamente en lugares alejados unos de otros, pero que gracias a las tecnologías informáticas se encadenan para ponerlas a disposición simultánea del usuario, quien con su lectura multipolar y abierta decide, en tiempo real, cómo se va a desplazar en el sistema y elige el método de buscar la información necesaria para hacer el sentido (Lan-dow, citado por González, 1998:151).

## Hallazgos y reflexiones

Como hemos visto, los estudiosos de la comunicación han propuesto diversidad de modelos con sus propias formas y organizaciones en el marco de la representación, la expresión y la simulación, a fin de contribuir al debate de las mutaciones culturales en el que se articulan áreas diferentes del saber, para dar respuesta a la reconfiguración de las relaciones comunicativas de la experiencia humana en su recorrido histórico tecnocultural.

La tecnocultura de la Sociedad mediatizada contempla la Sociedad de la información, y la Sociedad de la comunicación y el conocimiento desde el punto de vista de la evolución de las Ciencias de la comunicación. La Sociedad de la información tuvo lugar en la década de los años 80 hasta mediados de los 90, y a partir de mediados de los 90 surge la Sociedad de la comunicación y el conocimiento.

En el recorrido histórico, los modelos de la teoría de la comunicación se desarrollan en tres campos estrechamente relacionados: representación, expresión y simulación. En el campo de la representación, la teoría clásica de la representación carece de las relaciones de transparencia entre el hombre y el mundo y se centra en una esfera mediadora llamada de “representación”. Esta visión representacional de las teorías de la comunicación, empezó como investigación de la comunicación de masas después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918), surgiendo los primeros modelos de comunicación denominados “modelos de aguja hipodérmica” con sus elementos estímulo y respuesta (E-R); luego se agrega un nuevo elemento denominado organismo (E-O-R).

Posteriormente aparecen los modelos lineales (Laswell; Shannon y Weaver; Wilbur Schram). Y a partir de la década de 1990, la comunicación y sus formas representacionales de producción de la realidad entran en crisis, y se enfocan en el avance tecnológico de la Sociedad de la comunicación y el conocimiento, generando nuevas formas y modelos de comunicación apoyados en la hibridación o en la interacción entre los medios de comunicación disponibles en la tecnocultura y sus mecanismos de expresión y simulación.

En el campo de la expresión en la comunicación, se reconoce la relatividad de la frontera cartesiana entre la realidad social y sus representaciones históricas. Aquí las prácticas sociales y culturales se articulan con los medios de comunicación, que progresivamente se convierten en el lugar de la producción social del sentido, lo que modifica la ontología tradicional de los hechos sociales. También se considera la fuerza del lenguaje como mecanismo simbólico de producción del sentido, acompañado de la economía, determinantes de relaciones implicadas en los procesos de producción y reproducción sociales.

En el campo de la simulación, la comunicación es considerada por Baudrillard desde la década de 1970, como un sistema transcultural o un lugar interactivo de estructuras diversas. Este teórico francés desarrolló la teoría “Simulacros y simulación” en 1981, donde los medios tratan simulaciones espectaculares: a) Las situaciones comunicadas se cargan de apariencias, y b) Las simulaciones gerenciales se producen desde el poder del mercado y la gerencia del medio.

Los mecanismos de representación, expresión y simulación son elaborados por los medios de comunicación mediática. La figura 1 muestra los medios tecnoculturales contemplados en los modos históricos de las teorías de la comunicación.

**Figura 1. Medios tecnoculturales**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Medios clásicos y tradicionales</b><br>Radio, televisión, vídeo, cine, documental, dibujos animados, periódicos, revistas, discos, publicidad; primeras redes de computadoras, inicio de la investigación en inteligencia artificial (IA) (1950).                                                                                                                 |
| <b>Medios digitales (1990)</b><br>Basados en formatos digitales, electrónicos e informáticos. Cambios de los soportes técnicos. Se propagan al aparecer las redes de banda ancha digitales en el campo de las telecomunicaciones.                                                                                                                                    |
| <b>Medios electrónicos</b><br>La inmaterialidad está en su presentación y en su proceso de producción de la información o el mensaje, y difusión <i>online</i> , utilizando técnicas informáticas y electrónicas. Requieren, además, del espacio de las telecomunicaciones para su acceso y uso.                                                                     |
| <b>Renacimiento de la IA (1980)</b><br>Se desarrollan nuevas técnicas, como los sistemas expertos y el aprendizaje automático aplicado en el campo de la medicina, la industria y la robótica.                                                                                                                                                                       |
| <b>Popularización de Internet (1990)</b><br><b>Aparición de la World Wide Web (WWW) (1990)</b><br>Construcción de páginas web en Internet, hipermedia o multimedia, hipertextos.                                                                                                                                                                                     |
| <b>Aparición de la hipermedia (1990)</b><br>Se crea un nuevo modo de configurar los mensajes, y de enlazar las ideas y los contenidos para construir informaciones de múltiples entradas, de múltiples conexiones que se encuentran dispersas geográficamente.                                                                                                       |
| <b>Explosión de las redes sociales y auge de los blogs (2000)</b><br>Surgen productos tecnoculturales: Plataformas como Facebook, Twitter, Instagram y TikTok que permiten a los usuarios crear, compartir, comentar y re-mezclar contenidos de manera colaborativa. La IA ha permitido el desarrollo de navegación avanzada en las redes sociales.                  |
| <b>Consolidación de los dispositivos móviles y surgimiento de la realidad virtual y aumentada (2010)</b><br><b>Auge de la comunicación virtual potenciando máquinas de IA y nuevos modos de comunicación humano/humano y humano/máquina (2020)</b><br>Esto revoluciona la tecnocultura, misma que reconfigura las relaciones comunicativas de la experiencia humana. |
| <b>Consolidación de la IA en la educación</b><br>Con los sistemas de tutoría virtual se puede dar la retroalimentación instantánea y adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.                                                                                                                                                                    |

**Fuente:** *Elaboración propia (2023).*

Los medios de comunicación comportan simulaciones y disimulaciones potenciando ciertos aspectos y, con ello, modificando la ontología tradicional de los hechos sociales. De este modo, pudieran beneficiar a intereses de grupos internos y no a las masas. Al respecto, Sodré (1998:70), hace una interesante distinción entre simular y disimular, explicando que simular es “afirmar que existe algo que en realidad no existe, como el montaje de un juego de efectos que ‘diviniza’ a un personaje”; mientras que disimular es “afirmar que no existe algo que existe realmente, como el prestidigitador, que esconde con la velocidad de sus manos un gesto decisivo”.

Históricamente, los modelos de comunicación se centraban en analizar la transmisión de la información; no obstante, al reconocer que la comunicación es un proceso mucho más complejo y dinámico, fueron necesarios nuevos modelos interactivos que incorporaban el *feedback* y daban importancia al campo de experiencia compartido entre el emisor y el receptor para que la comunicación fuese efectiva.

Posteriormente, a partir del segundo milenio, los modelos de comunicación muestran la producción, circulación y consumo con sus respectivos mecanismos de representación, expresión y simulación en la tecnocultura.

## **Conclusiones**

Los medios de comunicación cumplen un papel fundamental en la tecnocultura, entendida como el conjunto de prácticas culturales mediadas por la tecnología. Según Sodré (1998), transitamos en la era de la tecnocultura, donde los medios no solo transmiten información, sino que se han convertido en un producto cultural en sí mismos, cuyos mensajes están impregnados de significados culturales que deben ser analizados críticamente.

La comunicación creada por la mediatización consiste en una red socializante capaz de simular una fraternidad intercultural e interclasista, misma que está asentada en la realidad de flujos de decisión sociales, políticos y económicos que parten de sectores tecnoburocráticos dirigentes e inciden sobre los efectos, las pulsiones y las actitudes.

Los medios de comunicación reducen el discurso de lo real histórico a lo que es posible dentro de la superficie del espejo, que además de reflejar, encierra a las personas en una realidad construida por los medios, construyendo

y configurando nuestra percepción de la realidad cultural, llegando a transformar profundamente las relaciones sociales y culturales en la contemporaneidad.

Las redes telemáticas igualmente han transformado profundamente la forma en que se produce, circula y consume la cultura, permitiendo una comunicación ubicua e instantánea entre usuarios móviles, facilitando la interacción y el intercambio cultural a escala global.

Los medios digitales en la tecnocultura han propiciado el surgimiento de la Cultura digital, caracterizada por la integración y convergencia de diferentes medios: audio, video, texto, imágenes, en un entorno multimedia e hipertextual, que ha generado un vasto y complejo ecosistema de formas expresivas y simulativas; permitiendo, así, la creación de nuevos lenguajes, narrativas y formas de comunicación que han reconfigurado las relaciones comunicativas de la experiencia humana.

En la comunicación creada por la mediatización se ha experimentado una transformación radical en las formas de la representación, expresión y simulación. La representación implica la creación de sistemas de significación que median nuestra comprensión y experiencia del mundo. La expresión agencia la creación de nuevas posibilidades de ser y de estar en el mundo. La simulación implica el proceso de generación de modelos y signos que sustituyen a la realidad.

Las mutaciones culturales han creado un contexto en el que la desublimación se ha vuelto más evidente y, en algunos casos, más aceptada. La sublimación es un proceso del psicoanálisis que, según Lacan (en Sodré, 1998), permite canalizar los deseos del individuo en la sociedad, resignificándolos; es decir, transformándolos en un significante, que encuentre un lugar en el orden simbólico de la cultura, evitando violentar las normas sociales. La desublimación en la cultura es entonces, la manifestación abierta y directa de esos impulsos reprimidos, desatando una energía creativa que impulse el cuestionamiento de las normas y valores tradicionales que han limitado la expresión de la individualidad y la innovación. Como ejemplo, entre otros, se tiene: a) El movimiento *hippie* (1960), b) El movimiento punk en el ámbito musical (1970), y c) El movimiento ciberpunk (1980), explorando las posibilidades de la tecnología y la IA, que anticiparon muchas de las tendencias actuales.

En consecuencia, la cultura contemporánea tiende a valorar más la flexibilidad, la interacción, la expresión individual y colectiva, la diversidad y la experimentación, lo que facilita la liberación de impulsos y deseos reprimidos.

En el nuevo orden informático, los mecanismos simuladores confluyen hacia un principio organizador, el del código informacional, que convierte en híbridas las entidades clásicamente dicotómicas de los seres y las cosas, dando lugar a la posibilidad de cuestionamiento de la diferencia radical entre juego y objeto; implicando: a) El cuestionamiento de las normas y valores tradicionales, b) El fomento de la innovación y la creatividad con el uso y aplicación de la IA en la educación, c) La democratización de la creación, y d) La promoción de la participación y la autonomía, otorgando a los individuos la posibilidad de tomar decisiones sobre sus propias vidas y de participar en la transformación de la sociedad y la cultura.

Se recomienda que los individuos desarrollen las herramientas necesarias para transitar en este escenario tecnocultural, y promover: a) El pensamiento crítico, b) La alfabetización digital, y c) El diálogo respetuoso en el marco de la ética, a fin de evitar: a) La información falsa, b) La falsificación de identidad, y c) La manipulación de la opinión pública.

## Referencias bibliográficas

- Abram, Stephen (1999). "Posicionamiento para los profesionales que trabajan en las Bibliotecas especializadas en las post-era de la información". **Revista de Tecnología de la Información**. Año 1, No. 4, Venezuela. Biblio Service C.A., pp. 34-38.
- Armañanzas, E., Díaz Noci, J. y Meso, K. (1996). **El Periodismo Electrónico**. Barcelona, España. Ariel Comunicación.
- Galindo Cáceres, Jesús (2000). "Hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales". **Revista Comunicación**. No. 109, pp. 44-49.
- González, Jorge (1998). "De la pila hasta el océano. Comunicación y estudios de las culturas de México". **Boletín ALAIC**. No. 9-10. Perú. Universidad Católica del Perú, pp. 127-154.
- Lotman, Iuri (2000). **La Semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura**. Madrid, España. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- Martínez Miguélez, Miguel (2004). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México. Ediciones Trillas, S.A. de C.V.

- Negroponte, Nicolás (1997). **El Mundo Digital**. Barcelona, España. Ediciones B.S.A.
- Pineda, Migdalia (2004). **Las Ciencias de la Comunicación a la luz del siglo XXI**. Ediciones del Vicerrectorado Administrativo de la Universidad del Zulia. Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.
- Piscitelli, Alejandro (1995). **Cibercultura. En la era de las máquinas inteligentes**. Buenos Aires, Argentina. Paidós.
- \_\_\_\_\_ (1997). “Del Pull al Push. Internet y la venganza de la televisión”. **Revista Diálogos**. No. 50. Perú. FELAFACS, pp. 63-74.
- Sodré, Muniz (1998). **Reinventando la cultura. La comunicación y sus productos**. Colección El Mamífero Parlante, Serie Mayor. Primera edición. Barcelona, España. Editorial Gedisa, S.A.
- Watzlawick, P., Beavin J. y Jackson D. D. (1991). **Teoría de la comunicación humana**. Barcelona, España. Editorial Herder.