

El documental sociológico y la tecnología digital. Usos cognitivos y críticos de las nuevas tecnologías.

Ramón Raymundo Reséndiz García.

Cita:

Ramón Raymundo Reséndiz García (2007). *El documental sociológico y la tecnología digital. Usos cognitivos y críticos de las nuevas tecnologías. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-066/1131>

EL DOCUMENTAL SOCIOLOGICO Y LA TECNOLOGÍA DIGITAL. USOS COGNITIVOS Y CRÍTICOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. PONENCIA ELABORADA PARA EL XXVI CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE SOCIOLOGÍA (ALAS), GUADALAJARA, JALISCO, MÉXICO, AGOSTO DE 2007

RAMÓN R. RESÉNDIZ GARCÍA.

Hace medio siglo Wright Mills (2003) acuñó una expresión que en cierto modo se convirtió en emblemática en ciertos círculos sociológicos: **La imaginación sociológica**, título de uno de los libros más provocadores de la sociología norteamericana del siglo veinte. Desde un campo de preocupaciones convergentes Robert Nisbet (1979) escribió una obra lúcida y lúdica al mismo tiempo llamada **La sociología como forma de arte**, su eje de reflexión son las fuentes de la imaginación y la creatividad en el arte y, en el trabajo de investigación en las ciencias sociales, particularmente en la sociología.

Ambos autores comparten en tales obras la preocupación crítica por los procedimientos de investigación rígidos, por el fetichismo del método y de la técnica. Ambos critican cierto proceder burocrático y la aplicación rutinaria de una metodología estandarizada que nulifica todo acto de imaginación o de creatividad y que, paradójicamente, supone que la simple aplicación del procedimiento producirá conocimientos novedosos.

Ninguno desestima la importancia de las técnicas o de los métodos, pero convergen en diferenciar la legitimación científica de la creatividad científica, es decir; la lógica de la demostración de la lógica del descubrimiento. Vale decir, seguir los pasos canónicos de la metodología estandarizada de una disciplina sirve para legitimar el procedimiento de investigación al interior de la comunidad científica a la cual se pertenece, procedimiento consagrado o aceptado para producir conocimientos pero, las fuentes de la originalidad no residen en esa lógica demostrativa sino en la lógica del descubrimiento, de la invención, de la creatividad, en esa búsqueda personal donde cada uno explora en el marco de su tradición científica fórmulas diversas para iluminar nuevos e insospechados niveles, dimensiones y relaciones sociales. Ambas lógicas se complementan pero ninguna substituye a la otra.

Por ello las actividades científicas y artísticas son convergentes en Nisbet pues comparten un impulso creador similar, por eso también en el caso de Mills la apuesta es por la artesanía intelectual donde teoría y método se conciben como parte del ejercicio de un oficio creativo sustentado en la imaginación sociológica concebida como la *qualidad mental* para ordenar la información de manera que permita la comprensión del mundo social y la significación que él tiene para la vida de los individuos.

Que el proceso de producción de conocimiento sea también un acto creador y no solamente demostrativo tiene raíces tan profundas como el origen de la Sociología. Los modelos que sobre el cambio social diseñaron Saint-Simon y Augusto Comte manifiestan una profunda inventiva para generar imágenes capaces de dar cuenta de la doble dinámica de estabilidad y cambio en las sociedades, del complejo mecanismo de permanencia y continuidad de las organizaciones sociales a lo largo del tiempo.

Los artefactos conceptuales de la reflexión sobre la modernidad en oposición al mundo tradicional privilegiaron un modelo dualista de grandes alcances analíticos: solidaridad orgánica versus solidaridad mecánica en el caso de Durkheim (1982), comunidad y sociedad en Tönnies (1963), individuo y sociedad en Simmel (1939). Ninguno de esos modelos fundacionales de la sociología fue producto de la simple aplicación de un proceso metodológico estandarizado, sus raíces se encuentran en la inventiva, en la imaginación.

La inventiva sociológica se expresa de múltiples maneras y ninguna se origina en la simple o compleja ejecución metodológica: en Weber se manifiesta en un mundo de imágenes, analogías y metáforas como **la jaula de hierro** y **la noche polar**, en Michels es emblemática la ley de hierro de las oligarquías, en Simmel el fragmento, el paisaje o el detalle capaz de expresar una totalidad que no puede representarse más que fragmentariamente. La idea de la sociedad como sistema en Parsons y Luhmann (1991) o su estructuración en campos al modo de Bourdieu (1999), la identidad advertida como máscara en Goffman (1993) ilustran el acto de creación científica. En cada uno de esos casos la creatividad no prescinde pero tampoco se origina en la lógica demostrativa, en todo caso se sirve de ella pues, como buenos artesanos,

los procedimientos demostrativos los pusieron a disposición del diseño inventado y prefigurado.

La experiencia metodológica que hoy nos interesa compartir pretende enfatizar la lógica del descubrimiento sin eludir la lógica de la demostración. Se trata de un modelo de enseñanza-aprendizaje para las ciencias sociales, específicamente la sociología, cuya base reside en la analogía e integración entre el proceso de producción de conocimientos científicos y el proceso de producción de video documentales. La idea es que el proceso de producción visual y sonora constituye un importante recurso de enseñanza-aprendizaje, el cual ha sido explorado con alumnos de la carrera de Sociología de la FES Acatlán de la UNAM, mismo que ha recibido sustento del Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME) de dicha universidad¹.

El modelo está pensado como una suerte de dispositivo en el cual conectan dos grandes procesos creativos —el de investigación y el de producción documental— pero también sus lenguajes, convenciones y exigencias de construcción. Los alumnos realizan un proceso de investigación sobre un tema sociológico susceptible de llevarse a pantalla en un semestre académico, trabajan sobre él para convertirlo en problema de investigación pero también de exhibición visual y sonora. El guión opera como una suerte de articulación pues se nutre del informe de investigación y, constituye a su vez el insumo estratégico para la realización del video documental.

Entre la exigencia del abordaje disciplinario del problema y su traducción visual se pretende enfrentar a los alumnos a una situación creativa que puede ser fallida o asertiva, pero en cuyo proceso despliegan esfuerzos inventivos. En el marco de ellos se intenta desarrollar, potenciar y ejercitar conocimientos, habilidades y actitudes propias del quehacer sociológico y ponerlos al servicio de tales esfuerzos. Los alumnos transitan de la investigación documental a la investigación de campo, se internan en el diseño y elaboración de entrevistas, en el trabajo

¹ El proyecto se denomina “La Producción Visual y Sonora como Recurso de Enseñanza y Aprendizaje: Sus aplicaciones en el Caso de la Sociología”.

de observación, de negociación y gestión para obtener información, entrevistas, testimonios, imágenes y sonidos que documenten visual y sonoramente el problema que están indagando.

La importancia de la teoría, su utilidad y aplicaciones emerge como exigencia para explicar y comprender el problema, también para darle forma narrativa en su exhibición video documental. Precisar el problema se experimenta como la necesidad de darle claridad narrativa a la historia que se pretende contar. Suministrar profundidad y complejidad a esa historia significa también consistencia, pertinencia y profundidad en la investigación que la sustenta. El conjunto de recursos teóricos, metodológicos y técnicos que implica el proceso de investigación se despliegan ante el horizonte de realizar el trabajo de producción de un video documental, aunque también puede ser un programa de radio o de televisión en formatos diversos.

El anclaje temático de la investigación está dado por los contenidos de la materia en la cual se realiza, ya sea asignaturas de teoría social o sociológica, sobre procesos o temas especializados abordados en cursos, talleres o seminarios. El modelo de enseñanza opera sobre tres ejes de conocimiento sustantivos, a saber; 1. los conocimientos y procedimientos de investigación disciplinarios, 2. los contenidos temáticos de la asignatura en la cual se inserta el proceso de investigación y, 3. los conocimientos y procedimientos del proceso de producción visual y sonora. El desafío es articular esos tres núcleos mediante la discusión, la lectura y el análisis cotidiano en el aula pero también a través de la exhibición de material documental y fílmico que atienda transversalmente esos ejes de conocimiento.

A menudo un documental puede facilitar esa mirada transversal, los documentales de Krauze sobre **México en el Siglo XX**, por ejemplo, permiten ilustrar el proceso de investigación que implicaron para su realización y el proceso de producción visual y sonora invertido en ellos. Si la materia es sobre aspectos históricos de la sociedad, la cultura o la política mexicana ese material puede aportar a los contenidos de la asignatura. Las imágenes, la música, los archivos fotográficos y fílmicos usados en la producción documental amplían la visión y los contenidos analizados en clase. Documentales como el **Alma de México** conducido por Carlos Fuentes o el de **México. Historia de su Democracia** bajo la conducción

de José Woldenberg constituyen materiales susceptibles de analizarse transversalmente en las clases y de aportar, en el mismo sentido, a los tres núcleos de conocimiento en cuestión.

Un filme también puede aportar, aunque a menudo su carácter de ficción exigirá complementarlo con mayor material bibliográfico para generar el efecto transversal. El juicio de imputación causal discutido por Max Weber en sus ensayos de metodología sociológica puede ser ilustrado, analizado y comprendido mediante un filme como **Corre Lola Corre** donde una misma historia se repite aunque con ciertas variaciones causales que generan consecuencias que modifican los cursos de acción de sus protagonistas y, por tanto, modifican la historia.

Conocimientos temáticos, disciplinarios y de producción visual y sonora se construyen concurrentemente o de manera secuencial a fin de lograr el efecto transversal. El aprendizaje temático de los cursos se vincula con aquellos propios del oficio sociológico y se complementan con la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje, de los códigos, del proceso de producción visual y sonora, también del uso de artefactos cotidianos como una cámara de video o una computadora.

En buena medida la idea es hacer consciente el conocimiento intuitivo o empírico que posee el alumno derivado de la continua exposición a los mensajes visuales y sonoros del cine, la radio, la televisión; potenciar los usos cotidianos de las cámaras, grabadoras, videocámaras o celulares para registrar imágenes y sonidos. Sus conocimientos del lenguaje computacional y de los videojuegos los sitúan en condiciones favorables para explorar los procesos de producción visual y sonora, sus códigos y lenguajes.

La emergencia de lo que se ha dado en llamar Nuevas Tecnología de Información y Comunicación – las famosas TIC´s- han generado un desafío enorme para la institución educativa que ha tratado de adaptarse incorporando las computadoras al salón de clase², usando la Internet como vía para la obtención de información y recurso de comunicación,

² El ejemplo más inmediato en México es el polémico caso del Programa Enciclomedia mediante el cual se equipó con pizarrones electrónicos, programas educativos y computadoras a un determinado número de salones de clases de educación primaria.

también explorando y desarrollando la virtualidad educativa y del salón de clases que parece perfilarse, al menos en educación superior y específicamente en postgrado, como una opción viable y capaz de competir con las versiones educativas presenciales.

La llamada sociedad del conocimiento ha establecido la red y la tecnología digital como sus recursos emblemáticos. El acortamiento de tiempos y distancias que ello supone, la inmediatez de la conexión del mundo que alimenta la llamada sociedad global también ha generado exclusión social tanto por la brecha tecnológica que se ha generado entre regiones como por la existencia de poblaciones excluidas de su uso y sobre todo de las competencias, conocimientos y habilidades necesarias para utilizarlas.

También importa destacar que las nuevas realidades y virtualidades de la era digital y sus nuevas tecnologías, han abierto posibilidades hasta hace no mucho impensadas. Producir un documento visual o sonoro era un gran problema hace tres o cuatro décadas: Los requerimientos financieros, humanos y de equipo eran considerables. La transición de la tecnología analógica a la digital ha hecho accesible la producción de documentos visuales y sonoros mediante una videocámara, una computadora y un programa de edición. No es casual que intelectuales como Jameson (1998: 99) caractericen al vídeo como el candidato idóneo para ostentar la hegemonía cultural del capitalismo tardío.

El proceso indudablemente no es fácil, tampoco los productos maduran con los primeros intentos, pero las posibilidades están al alcance. El desafío de las nuevas tecnologías es una oportunidad también para la creatividad y la innovación. Tradicionalmente el video educativo ha sido pensado y diseñado como un material que se proyecta, que se exhibe a alumnos que no hacen más que escuchar y mirar. La transición tecnológica nos da la posibilidad de producir, es decir; de pasar de la exhibición a la producción. Hacerlo implica apropiarse del lenguaje, de los recursos y de los códigos de una tecnología susceptible de nuevos usos.

Usar la tecnología no implica suspender el juicio crítico sobre ella, tampoco sustituir las lógicas que alimentan el quehacer científico. En todo caso es una manera de explorar otros

usos y otras posibilidades, abrir mayor espacio a lo contemporáneo en una ciencia de lo contemporáneo como lo ha sido la sociología. Eventualmente implica también explorar vías alternativa a las dos grandes posturas en torno a la tecnología, aquellas que Eco (1985) caracterizó como apocalípticas e integradas.

Enseñar y aprender a través de la producción de documentos visuales y sonoros permite generar **situaciones** reales o realistas de **aprendizaje** mediante las cuales se crean procesos de construcción de conocimientos, de manera que los alumnos experimentan real o realistamente las exigencias, dificultades, logros y alcances del quehacer sociológico. Los alumnos se enfrentan a un problema real de investigación, a situaciones reales de trabajo de campo, al esfuerzo por detectar contactos e informantes clave a los cuales han de convencer de participar en su proyecto; experimentan también las dificultades teóricas, metodológicas y operativas del trabajo de investigación en su conjunto. La cuestión reside en construir y reconstruir conocimientos, también los significados (Bruner,1991) de esos conocimientos, de las reglas y procedimientos de una comunidad para producirlos, pero también formas alternativas e innovadoras para generarlos y exhibirlos.

El modelo centrado en la producción visual y sonora, opera también como dispositivo de trabajo colectivo y cooperación social. A lo largo de su trabajo de producción e investigación los alumnos, organizados en equipos, se dividen tareas o bien recurren a compañeros o conocidos para que los auxilien en ciertos aspectos del proceso técnico, ya sea como camarógrafos, ayudantes, asesores de edición, etcétera. En muchas ocasiones la familia, los parientes y amigos se involucran en el proyecto o son parte del mismo.

El proyecto moviliza, da cauce y expresión a problemas, necesidades y tensiones de ciertos actores colectivos o comunitarios. Por ejemplo, comunidades que afrontan problemas con la propiedad de sus tierras o colonos enfrentados a las autoridades en la defensa de espacios públicos amenazados por decisiones de política pública. En otros, es la identidad comunitaria amenazada por los procesos modernizadores, la resistencia y sus adaptaciones lo que logra documentarse. Es el interés por su identidad lo que motiva la participación de las comunidades y de ciertos actores clave que franquean el paso a las mismas.

No menos importante es la cooperación de los profesores a los cuales recurren los alumnos atribulados por hacer su documental y de los cuales demandan asesoría temática, metodológica o directamente su participación y su testimonio en el video. Ahí también hay un registro de la capacidad del modelo para hacer concurrir esfuerzos y movilizar a la comunidad académica.

Las dificultades para obtener información, determinadas imágenes o para conseguir cierta toma exigen a los alumnos ingenio para conseguirlas. En otros casos hay que recurrir a la presencia institucional y se desarrollan por tanto capacidades de gestión ante las autoridades académicas, gubernamentales o tradicionales cuya intervención puede favorecer el buen término y realización del proyecto.

La situación de aprendizaje que se pretende generar constituye una oportunidad para el ejercicio del quehacer sociológico, también para escuchar -en medio de la batalla de investigación- la voz de la vocación. Si los estudiantes logran ejercer tal quehacer y escuchar esa voz no importará tanto que los productos no sean satisfactorios al primer intento sino el hecho de que logren advertir que se encuentran transitando por un camino valioso. Aquél que corre entre la lógica de la demostración y la del descubrimiento.

El camino que se alimenta de la rutina del esfuerzo cotidiano que, a su vez, mantiene la inventiva; el camino del ensayo reiterado para ser cada vez un mejor artesano; el camino en el cual concurren otros artistas o artesanos cuyas herramientas y recursos nos pueden servir para generar aprendizajes y producir conocimientos en el marco de nuestras exigencias disciplinarias pero añadiendo también, cierta porción de inventiva, al menos algunos gramos de creatividad, algunas semillas de innovación mezcladas con imaginación para tratar de comprender el mundo social y la significación que tiene para cada uno de nosotros.

Referencias Documentales

Bourdieu, Pierre (1999), **Cuestiones de sociología**, Madrid, Istmo.

Bruner, Jerome (1991), **Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva**. Madrid, Alianza.

Durkheim, Emile (1982), **La División del trabajo social**, Madrid, Akal.

Eco. U., (1985), **Apocalípticos e integrados**, Barcelona, Lumen.

El alma de México(2003),DVD, CONACULTA-Televisa.

Goffman, Erving (1993), **La presentación de la persona en la vida cotidiana**, Buenos Aires, Amorrortu.

Jameson, Fredric (1998), **Teoría de la postmodernidad**, Madrid Trotta

México Siglo XX (1998), Colección Videocasetes, Clío-La Jornada.

Luhmann, Niklas(1991), **Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general**, México, Alianza Editorial-Universidad Iberoamericana

México. La historia de su democracia (2004), DVD, Premio Ondas, Fundación UNAM-Televisa.

Mills, Wright C., (2003), **La imaginación sociológica**, México, FCE.

Nisbet, Robert (1979), **La sociología como forma de arte**, Madrid, Espasa-Calpe.

Reséndiz, Ramón (2003), *Georg Simmel: Perspectiva e imaginación*, en **Acta Sociológica**, FCPySoc., UNAM, Nueva Época, Núm. 37, enero-abril.

Simmel, Jorge (1939), **Sociología. Estudios sobre las formas de socialización**, Buenos Aires, Espasa-Calpe

Tönnies, Ferdinand, **Community and Society**, New York, Harper Torchbooks.

Weber, Max (1978), **Ensayos sobre metodología sociológica**, Buenos Aires, Amorrortu.