



village.

War and peace
in the global
village.

Realizado por:
Cecilia Escobar Macías
Víctor Gómez
Hans González
Pedro López García

Módulo II, Maestría en Nuevas Tecnologías de Información y comunicación.
Profesor: Octavio Islas
26 de Noviembre 2011



Nuestra aldea global

Las nuevas tecnologías siempre representan cambios que resultan más dolorosos para algunos miembros de la sociedad.

El dolor que provocan los nuevos medios y tecnologías caen en la categoría de un dolor referido y/o direccionado, como los problemas de piel causados por el apéndice o el corazón



El dolor es un sentido adicional a los cinco que ya poseemos.

Las nuevas tecnologías traen una melancolía cultural, al igual que los viejos evocan el dolor fantasma después de que ha desaparecido



Los entornos creados por el hombre pasan desapercibidos durante su innovación. Se hacen visibles hasta que han sido sustituidos por nuevos medios.

Tal vez nuestra supervivencia dependa de la capacidad de reconocer la naturaleza de nuestro nuevo entorno.



La moda, debilidad del hombre rico.

La extensión de nuestro sistema nervioso es como un nuevo ambiente de información electrónica, es un nuevo grado de conciencia crítica.

Para algunas culturas el arte ha sido considerado como el principal modo de adaptación al medio.



La ropa son nuestras armas, se han convertido en un factor social primario. No sólo son anti-Ambiental, sino también actúan contra los enemigos, los competidores y el aburrimiento. Es la adaptación a un mundo hecho por las modas y consiste en imitaciones de los grandes del vestir.



El primer derecho de todo hombre en la sociedad civilizada es el ser protegido contra las consecuencias de su propia estupidez.

Tanto como la rueda es una extensión del pie, el ordenador es una extensión de nuestro sistema nervioso, que existen en virtud de la retroalimentación de los circuitos.



- La cuestión del simbolismo plantea a la vez, no sólo palabras, sino los artefactos y los entornos creados por los artefactos.

La ansiedad crítica en la que estamos, existe como resultado de la interacción entre una cultura de la disminución de mecánica, fragmentada y especializada, y una nueva cultura integral inclusiva, ecología y macroscópica.



Vivir en un ambiente especializado y fragmentado, era tan ajeno tanto para el occidental como para el ruso o japonés, sumergidos en su entorno tribal, que no es ni mecánico ni hecho por el hombre.

La permisividad en la educación de los jóvenes, en lugar de la obediencia y disciplina que antes permitió a los jóvenes "encajar" en el mundo mecánico, se convirtió en una especie de controversia mundial.



Pavlov, nos advirtió que nuestro antiguo entorno mecánico y sus consecuencias fueron cediendo a un ambiente nuevo, creado por una tecnología de la antítesis.

La computadora es la extensión más sofisticada de nuestro sistema nervioso central.

Cada nueva innovación tecnológica es la amputación literal de nosotros mismos a fin de que esto pueda ser amplificado y manipulado por el poder social y la acción.



La mayoría de las personas tienen la costumbre de asociar las innovaciones técnicas con el malestar físico a su rutina habitual.

El sentido del tacto había sido anestesiado en la era mecánica, pero la televisión hoy en día es sólo uno de los agentes de la transformación de la conciencia táctil popular.



El impulso de usar alucinógenos es una especie de empatía con el entorno eléctrico, pero también es una forma de repudiar la mecánica del mundo antiguo.

Los países atrasados en la aldea global están tan excitados por el ambiente eléctrico, como el americano de color o los adolescentes del mundo occidental.

La era eléctrica es una era de participación y una multitud de entornos de servicios que vinculan a las personas en muchos niveles.



"Las consecuencias de las imágenes serán las imágenes de las consecuencias." Es decir, el impacto psíquico y social de las nuevas tecnologías y su medio ambiente son resultado de revertir las consecuencias psíquicas y sociales característicos de la vieja tecnología y sus entornos.

La computadora es el LSD del mundo de los negocios: transformando su visión y objetivos.



El uso real de la computadora no es
reducir personal o gastos, o acelerar o suavizar
lo que ha estado sucediendo.

Su función es programar y organizar los medios
terrestres y galácticos y las energías de una
manera armoniosa.



La guerra como educación

Cuando nuestra identidad como nación está en peligro, estamos seguros de que tenemos un mandato para la guerra.

En países terceromundistas, el tener un aparato transistor ha significado, no sólo la adopción de una técnica de hacer llegar las noticias, sino también la obtención de acceso a la única forma de entrar en comunicación con la Revolución.



The bore war

En épocas de guerra, la radio ya no era parte del arsenal de las fuerzas de ocupación de la opresión cultural

A su debido tiempo, una guerra civil podría derivar en el choque de tecnologías del pasado como en la era mecánica, como ahora se pueden suscitar en la era tecnológica.



La guerra no es, un instrumento de la política utilizada por las naciones para extender o defender sus valores políticos expresados con sus intereses económicos. Por el contrario, la guerra es la base principal de la organización en la que todas las sociedades modernas se construyen.

La preparación para la guerra caracteriza a sistemas sociales contemporáneos.



La guerra es un arte en el mundo oriental, y muchos países occidentales lo están adecuando en sus combates bélicos.

La guerra es la principal fuerza de motivación para el desarrollo de la ciencia en todos los niveles, desde el abstracto conceptual a lo estrictamente tecnológico.

La guerra es un controlador de la calidad y del grado de desempleo.



En cualquier guerra, el enemigo estudia los recursos y las características de su atacante con la sinceridad que éste trate de comprender al enemigo en profundidad.

A lo largo de los diversos conflictos bélicos del siglo XX, vimos cómo el ferrocarril tomó auge. En las últimas décadas, la televisión y el internet serán los ejes para que diversos conflictos estallen en el orbe.



La guerra de la televisión ha significado el fin de la dicotomía entre civiles y militares.

La negación de sí mismo es tanto una forma de violencia, una manera de descubrir uno de los propios límites interiores y territoriales, como la guerra o la educación



La educación como guerra

La razón por la que los niños aprenden un idioma en un año o dos, es porque están inmersos en el entorno. Educativamente no hay razón por la cual la física y las matemáticas no se pueden dar en la misma codificación del medio ambiente y aprender con la misma rapidez y facilidad.



Las prendas de vestir como extensión del pie son más tecnología que la rueda o el compás. Curiosamente, el mundo de la moda nunca se ha aproximado desde este punto de vista.

La ropa es el poder y la organización de la energía humana. En las sociedades tribales el ejercicio de los diversos roles que cada actor social desplegaba, generaba diferencias que tendían a la apropiación de funciones y tareas, así como el goce de status social en las comunidades.



La moda es una especie de macro-gesticulación de toda cultura, con su interfaz en las nuevas tecnologías. Una característica obvia de la moda es sus viajes frecuentes a el pasado por el diseño.

No es cómo se presente una interrupción del rol, al sistema de toda la ciudad, sino de la libertad del ciudadano para ajustar cada rol a su realidad en su participación en la sociedad.



Los reparos de la sociedad muy individualista sobre leer y escribir en los efectos de los entornos del servicio, vienen con un antecedente, y por tanto son un espejo. Los efectos reales de cualquier entorno nuevo se conocen y emergen para el artista como algo natural, pero para una persona común y corriente es una gran sorpresa.

La tecnología eléctrica acelera todo proceso de transformación. Provoca una instantánea y total purgación y purificación de los procesos pasados.



Para el hombre sin escritura, la visión integral de una fábula es lo que podríamos llamar una verdad científica importante y todo el ámbito de los entornos de las ampliaciones macroscópicas de nuestra propia auto-amputación de hoy pueden ofrecer el comienzo de una nueva ciencia del hombre y la tecnología.



La auto-amputación de las extensiones del cuerpo que llamamos tecnologías pueden ser sustituidos por la palabra "especie". Todos los medios de comunicación o tecnologías, crean nuevos ambientes o hábitats, que se convierten en miles de nuevas especies y tecnologías.

