

Autopoiesis y periodismo: reflexiones para un estudio de las construcciones del “acontecer” y del “dominio histórico de existencia” ligados a la actualidad

José Luis Piñuel Raigada * y Carlos Lozano Ascencio **

* Universidad Complutense de Madrid

** Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Resumen

Nuestro objetivo es plantear una fenomenología del conocimiento y control del acontecer que permita repensar la práctica social del periodismo desde una nueva perspectiva epistemológica; es decir, plantear el servicio público de la producción, distribución y consumo de información sobre la actualidad, como una manifestación de la *Autopoiesis* que se lleva a cabo en el marco de un “dominio de existencia” que corresponde a nuestro momento histórico. Para ello, definiremos primero lo que conviene entender por acontecer y repararemos en sus condiciones psicobiológicas, conforme a procesos de memoria y anticipación en el almacenamiento y recuperación de datos; segundo, hablaremos de las condiciones cognitivas del acontecer, que tienen que ver con el recuerdo, la evocación de experiencias y los proyectos de actividad; y, tercero, nos detendremos en las condiciones sociales del acontecer que tienen que ver con los procesos reproductivos de apropiación del entorno y con la denominada *Autopoiesis* de los dominios sociales de existencia. Concluiremos, finalmente, poniendo de relieve la importancia de analizar cómo es la estructura del acontecer posible de ser percibido, representado y pautado conforme a ese dominio social de existencia histórica que día a día va construyendo el relato de la actualidad en los Medios de Comunicación de Masas (MCM).

Palabras clave: acontecer, autopoiesis, dominio de existencia.

Abstract

Our goal is to develop a phenomenology about the knowledge and control of the “acontecer” (what happens), which allows to rethink the social practice of journalism from a new epistemological perspective; we want to consider the public service of the production, distribution and consumption of information about the “actualidad” (the present), as a manifestation of the *Autopoiesis* occurring within the frame of an “existence domain” corresponding to our historical moment. We define first what is adequate to understand as “acontecer” and we will define its psychobiological conditions, according to processes of memory and anticipation in the storage and recuperation of data; secondly, we will talk about the cognitive conditions of the “acontecer”, relate to the remembrance, the evocation of experiences and projects of activity; and, third, we will review the social conditions of the “acontecer” related with the reproductive processes of appropriation of the environment and with the so-called *Autopoiesis* of the social domains of existence. We will conclude remarking the importance of analyzing how is the structure of the “acontecer” susceptible of being perceived, represented and patterned according to that social domain of historical existence that day to day constructs the narrative of the present in the Media (Medios de Comunicación de Masas: MCM).

Keywords: “acontecer”, autopoiesis, domain of existence.

INTRODUCCIÓN

Una precisión inicial: ¿Qué entender por “el acontecer”?

Todo el mundo acostumbra a entender como “acontecer”, término sinónimo de “suceder”, lo que el diccionario de la Real Academia Española define como “sucesión de acontecimientos”. Puede pensarse, entonces, que el acontecer discurre aunque no haya sujetos que lo reconozcan; es decir, si se incendia un bosque, el fuego calcina los árboles del terreno con independencia de que haya sujetos que lo sepan y del lugar donde éstos se encuentren, tanto

los que son vecinos del bosque como los que viven a muchos kilómetros del incendio. En este caso, el acontecer comprendería cualquier eventualidad: desde una tormenta que produce goteras en nuestro tejado, hasta las explosiones de una estrella (v.g. las supernovas); así, habría que reconocer que casi el 100% de los acontecimientos del universo jamás los podríamos conocer y por lo tanto siempre estaríamos a su merced sin saberlo. Sólo una “mente divina” o un observador absoluto podría tomarlos en cuenta. Ahora bien, vamos a situarnos en nuestras condiciones de existencia y vamos a considerar sólo aquellos acontecimientos que nos comprometen de

alguna manera. Más aún, nuestra existencia (biológica y social) discurre conforme "conocemos" el acontecer y "actuamos" frente a éste, porque nos implica. Y sólo nos puede implicar aquel acontecer que somos capaces de reconocer porque hace cambiar tanto nuestra existencia como nuestro entorno.

En este artículo nos ocuparemos del acontecer que nos atañe, examinando primero cómo es posible reconocer nuestra permanencia (nuestra propia existencia) mientras nuestro entorno va cambiando; y a la inversa, examinando cómo es posible reconocer la permanencia del entorno, mientras somos nosotros los que vamos cambiando. Y, finalmente, tomando en consideración cómo solidariamente vamos cambiando sujetos y entornos en la medida en que desarrollamos actuaciones respondiendo a los cambios del entorno, y también en la medida en que nuestros entornos se modifican como consecuencia de nuestras actuaciones; lógicamente, estos procesos solidarios van construyendo un dominio (biológico y social) de existencia que en la ciencia actual se denomina "autopoiesis"; este término procede de las palabras griegas "auto" (αὐτο, que significa "propio" o "por uno mismo") y "poyesis" (ποίησις, que significa "producir"); dicho término, "autopoiesis", sirve para referirse precisamente a ese proceso recíproco por el cual las actuaciones de los sujetos sobre los entornos, y de los cambios de los entornos sobre los sujetos, producen aquellos "dominios de existencia" que evolucionan solidariamente (Maturana y Varela, 1973 y 1996). Es importante dejar sentadas tales consideraciones porque vamos a mirar desde un nuevo enfoque epistemológico las prácticas sociales que, como el periodismo, están dedicadas a informar sobre el acontecer relevante del "día a día" a una comunidad de consumidores de este servicio; y postularemos que estas prácticas sociales contribuyen decisivamente a la "construcción de dominios de existencia" ("autopoiesis") de nuestro momento histórico.

MEMORIA Y ANTICIPACIÓN: ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN PERSONAL DE DATOS

La literatura y el cine, así como también los periódicos, han ilustrado con relativa frecuencia la tragedia que viven aquellos sujetos que, tras haber sufrido un

accidente, pierden la memoria hasta el punto de verse imposibilitados de saber quiénes son, cómo se llaman, si tienen familia, a qué se dedican mientras conservan, sin embargo, habilidades aprendidas tales como hablar, leer, etc., y todas aquellas habilidades por las cuales los sujetos operan de forma inteligente percibiendo el entorno y sus micro-acontecimientos (p.g. pulsar un interruptor y esperar que se encienda la luz o la televisión). Y es este capital de habilidades no perdidas el que les permitirá ir recuperando una identidad sólo si mantienen una auto-representación de sí mismos por encima de los cambios del entorno tanto actuales como venideros (que son capaces de anticipar) y aún aquellos otros acontecimientos progresivamente desenterrados de su memoria, afectada por la amnesia (Ginarte y Aguilar, 2002). Tales experiencias, procedentes de estudios clínicos y experimentales sobre las *amnesias* (pérdidas de memoria), ilustran los procesos en los que el auto-reconocimiento de sí mismo siempre se va tejiendo sobre los hilos de aquellos acontecimientos (cambios del entorno) que el sujeto va relacionando con su propia existencia. También hay experiencias vividas que son eliminadas de la conciencia por ser psicológicamente muy angustiosas para el sujeto que las ha sufrido; el psicoanálisis (con ayuda de la literatura y el cine) las ha popularizado como provocadoras de neurosis (Freud, 1970). La personalidad neurótica es una identidad que el sujeto va construyéndose sepultando en el olvido las experiencias angustiosas mientras desarrolla comportamientos incontrolados que mantienen una vinculación con aquellas experiencias: recuérdese, por ejemplo, los comportamientos incontrolados como la fobia a las tormentas y la cleptomanía del personaje de *Marnie la ladrona* de Hitchcock, vinculados a la experiencia vivida en la niñez de Marnie y sepultada en su inconsciente, desde que una noche de tormenta asesina a un cliente que agredía a su madre prostituta.

Tanto las amnesias provocadas por lesiones físicas del cerebro como las amnesias ocasionadas por la angustia descrita como "complejo de culpa" por los psicoanalistas, son "anormalidades" que permiten conocer por contraste aquellos procesos "normales" que todos realizamos: construir nuestra propia identidad sobre la memoria disponible de experiencias vividas en múltiples entornos cuyos

cambios se suceden mientras permanecemos resistiendo y actuando sobre ellos. En consecuencia, nuestra propia identidad empieza a construirse, se mantiene y cambia a medida que se viven experiencias, pero también a medida que éstas se registran y están disponibles para ser evocadas y proyectadas sobre el futuro.

Memoria disponible

Debemos distinguir los términos "memoria" y "recuerdo" que coloquialmente se suelen intercambiar. Conforme a la tradición científica en el estudio de la inteligencia natural (la de los seres vivos) y de la inteligencia artificial (la de aquellas máquinas fabricadas con la capacidad de operar recuperando datos previamente almacenados), vamos a entender por *memoria* la capacidad de registrar y ordenar datos susceptibles de ser recuperados y utilizados cuando se reconocen nuevos datos y se opera con ellos: los seres vivos al desarrollar conductas inteligentes (comportamientos) y las máquinas al ejecutar programas de instrucciones (Wiener, 1966). Y vamos a entender por *recuerdo* la evocación de experiencias que ni los animales ni las máquinas pueden representarse; el recuerdo consiste en revivir situaciones que fueron origen del almacenamiento de datos en memoria y que son recuperados conforme a un nuevo orden que impone la propia evocación de aquellas experiencias.

Del concepto de *memoria* queremos resaltar que aquello que se puede entender por *dato*, así como lo que significa *registro* y *recuperación* de datos, son fenómenos que implican la ejecución de un *orden* o de *instrucciones*. El ejemplo de las máquinas, que han sido precisamente fabricadas aprovechando los avances en el estudio de la inteligencia natural, permitirá comprender lo que acabamos de decir. Advierta el lector la secuencia ordenada de impulsos sobre el teclado que compone la escritura de un texto; esta secuencia sólo configura como resultado la escritura cuando previamente hemos abierto un programa de instrucciones como, por ejemplo, el *Word*, el *Work*, o el *Quark XPress*; estos programas permiten, además, almacenar un archivo con este texto que incluso puede ser enviado por correo electrónico a otro ordenador; si este último ordenador está conectado a una red, en la que esta integrado el primero, recibirá

el archivo con los datos que componen el texto enviado; tales datos serán susceptibles de ser recuperados, por consiguiente, sólo si el ordenador de destino cuenta con un programa de instrucciones similar al que hemos utilizado o compatible con él. Sin este programa, los datos están ahí, ocupan memoria, pero no son recuperables, el archivo no se puede abrir, el texto no se puede leer. Los programas, ya lo hemos adelantado, son sistemas de instrucciones para operar con secuencias de impulsos; pero los impulsos y sus secuencias de operación sólo se convierten en datos si son sometidos a un mismo orden de instrucciones.

El ser humano es capaz de ver, escuchar, oler, tocar, etc., impulsos procedentes de su entorno; pero estos impulsos sólo se convierten en datos registrables, almacenables y recuperables, en la medida en que se someten a un orden o programa de operaciones. Por ejemplo, desde las investigaciones pioneras de Piaget y colaboradores en la segunda mitad del siglo XX (*cfr.* Piaget e Inhelder, 1978), es ya sabido que los niños aprenden a percibir a medida que introducen un orden de relaciones (esquemas de actuación) procedentes de sus primitivas coordinaciones entre estímulos y reacciones propias. Por ejemplo, el niño tiene una visión bidimensional antes de aprender a andar, y cuando se consolida la experiencia de desplazarse por sí mismo adquiere una visión tridimensional; esta visión es la que permite, *v.g.*, asignar distancias en los encuadres visuales; pero las distancias sólo se pueden introducir en los nuevos esquemas si se dispone de datos previos sobre tamaños de las cosas en esquemas que son anteriores. Así, estamos habituados a que las distancias del suelo al techo sean las mismas en cualquiera de las esquinas de una habitación (cubo regular); pues bien, aunque la mayoría de las veces esto es así, hay museos de ciencia interactivos que hacen entrar a los visitantes en ciertas habitaciones trucadas en las dimensiones de la pared del fondo: el suelo va subiendo, el techo va bajando y las paredes laterales se van estrechando, de forma que la pared del fondo es mucho menor en sus dimensiones que la pared junto a la que están situados los visitantes que entran; aparece entonces, para ellos, la experiencia espectacular de percibir como gigantes a las personas más próximas a la pared del fondo. El esquema disponible (que almacena

los datos en memoria) es el que se impone en la percepción, pues lo habitual es que las habitaciones sean cubos regulares con las mismas distancias del suelo al techo en cualquiera de sus esquinas. El "truco" de la instalación sólo se puede descubrir de dos maneras: reflexionando sobre el propio esquema disponible y poniéndolo a prueba desplazándose hasta la pared trucada del fondo... No obstante, todavía nos enfrentaremos a una nueva experiencia mientras nos desplazamos: tenemos que inclinarnos hacia delante mientras vamos andando, porque el suelo está cuesta arriba y, si el esquema disponible de la habitación regular se sigue imponiendo, ¡nos parecerá sorprendente nuestra falta de equilibrio! Por eso han existido atracciones de feria que llamaron a esta experiencia "la casa imantada". Este y otros muchos ejemplos sobre los hábitos de la percepción nos muestran cómo ésta es siempre una construcción mental que consiste en ordenar las estimulaciones de los sentidos conforme a ciertos órdenes o instrucciones que no dejamos de elaborar y almacenar. Estas instrucciones se van haciendo cada vez más complejas y diversificadas a medida que nuestro aprendizaje nos va enriqueciendo con un capital, cada vez más rico y revisable, de esquemas de actuación disponibles.

Entornos y "escenarios" de actuación

La ciencia cognitiva ha descrito el desarrollo del aprendizaje como un proceso con el que sometemos las estimulaciones corporales a ciertos órdenes o instrucciones que se denominan *esquemas* (Piaget, 1978b; Rumelhart, 1989 y 1997; Rumelhart y Ortony, 1982). El aprendizaje consistiría precisamente en ir asimilando "datos" (tanto procedentes de estimulaciones sensoriales, como procedentes de hábitos en la coordinación de respuestas corporales) y en ir integrándolos en esquemas previos que pueden ser heredados y comunes a la especie y/o aprendidos. Los esquemas aprendidos son los que el sujeto elabora conforme a éxitos o fracasos experimentados en su actividad frente al entorno. Como pertenecemos a una especie cuyos únicos esquemas heredados son los "actos reflejos", todo nuestro aprendizaje se desarrolla a partir de esos primitivos esquemas de estimulación y respuesta. Los primeros esquemas que elabora el sujeto humano son los *esquemas de*

actuación, que se construyen a partir de las primitivas coordinaciones motoras que el bebé desarrolla reaccionando a las estimulaciones (Piaget e Inhelder, 1978). Por ejemplo, el capital de esquemas de actuación se desarrolla a medida que el niño va aprendiendo a distinguir entre actuaciones propias y actuaciones de "otros"; cuando ambas actuaciones se asocian recíprocamente en esquemas de nivel superior ("esquemas de interacción"), el universo de experiencias (dominio de existencia) se torna para el niño en un mundo animado de personajes que actúan conforme a secuencias que enlazan acciones recíprocas entre ellos. Así, por ejemplo, los esquemas de interacción entre una madre y un bebé al realizar los movimientos de cooperación mientras ella le va acercando al bebé las cucharadas de comida, o los movimientos de cooperación mientras le ayuda a vestirse, lavarse, andar, etc., van conformando un repertorio de interacciones concretas que el niño se va habituando a activar aunque sólo perciba una parte de las secuencias posibles anticipadas: responder, por ejemplo, al primer movimiento de la madre iniciando la secuencia de interacciones recíprocas que él espera al empezar a comer, vestirse, lavarse, etcétera.

El repertorio de interacciones disponibles en memoria se va enriqueciendo con la reproducción de experiencias (ensayo de anticipación + error y/o acierto) y éstas se almacenan como "guiones escénicos" para la actuación esperada de los diferentes "personajes" según diferentes "escenarios": lugares como la cocina, el baño, el dormitorio, la calle, etc.; tiempos como la mañana, el mediodía, la tarde, la noche; y "escenas" como el desayuno, la merienda, el aseo, etc. Lugares, tiempos y escenas que pueden hacerse presentes en esquemas de interacción que el niño anticipa cuando reconoce a un personaje; o viceversa, personajes que pueden hacerse presentes en la mente del niño cuando reconoce un esquema de interacción vinculado a un lugar, a un tiempo o a una escena. Estos "guiones escénicos" también se van haciendo progresivamente más complejos en la medida en que las secuencias de interacción comprenden alternativamente movimientos corporales que se enlazan venciendo resistencias físicas (agarrar, traer, llevar, subir, bajar, levantar, tirar, etc.) y otros movimientos corporales (como mover la cabeza de

arriba a abajo, o de izquierda a derecha, o balbucear, gritar, reír, llorar, etc.) que el niño ya utilizaba pero que ahora le sirven para acompañar el orden sucesivo de sus movimientos corporales anteriores; así, llorar y emitir un grito modulado, imitando otros que oye y que ha registrado en sus esquemas de interacción (por ejemplo, gritar "no") y mover la cabeza de izquierda a derecha, se convierten en un "esquema expresivo" de negación. Este esquema expresivo es el que, por cierto, primero aprende el niño y le sirve para anticipar una resistencia a iniciar una secuencia de interacción completa (*v.g.* comer o bañarse) que no le apetece: ya sea por oponerse al personaje que interviene (*v.g.* el abuelo o el papá), ya sea por rechazar la hora (*v.g.* mañana o tarde), o el lugar concreto (*v.g.* cocina o dormitorio), etcétera.

Los movimientos corporales que se enlazan para acompañar las secuencias de interacción física conforme a un orden (de comienzo, desarrollo y final) son "expresiones" que enriquecen el aprendizaje del repertorio de interacciones asociadas a: 1) personajes (la madre, el padre, el hermano, el amigo, el abuelo, el maestro, etc.); 2) entornos espacio-temporales adecuados (la casa, la escuela, el parque, etc.); y, 3) escenas (el juego, la merienda o el estudio, etc.). En adelante personajes, entornos y escenas no podrán concebirse separadamente.

El sujeto va guardando un capital de hábitos de comportamientos disponibles (que puede activar a voluntad) mientras va pasando de escenario en escenario, y de una interacción a otra, aunque se trate de escenarios e interacciones simulados (*v.g.* el juego infantil con "el amigo imaginario"). El capital que el sujeto conserva en memoria, aunque pase de un escenario a otro, o de unas a otras interacciones, es el que se va modificando conforme se ajusta a los guiones escénicos preestablecidos que le van imponiendo la educación y la vida en sociedad. El sujeto es capaz de reconocer y representarse el paso de unos entornos espacio-temporales a otros, sus trayectos y sus distancias, gracias a que guarda y re-elabora este capital de esquemas disponibles.

En consecuencia, la propia habilidad de guardar y cambiar esquemas de interacción pronto le permite al sujeto reconocerse a sí mismo mientras él va cambiando y mientras continuamente re-elabora los mapas de una geografía de entornos espacio-temporales

que también cambia. El sujeto experimenta este proceso de permanencia y cambios de esquemas sirviéndose de habilidades y hábitos que también puede transformar porque pervive la propia identidad como un esquema de "orden superior" que sostiene y articula todos los demás esquemas. Algunos antropoides superiores también son capaces de construir el "esquema del yo" o representación del "sí mismo". Es célebre a este propósito la experiencia del auto-reconocimiento en el espejo que los niños adquieren con los "esquemas de interacción" y que se ha verificado en algunos chimpancés con el siguiente experimento: se adormece al animal y mientras está inconsciente se le maquilla la frente con un color llamativo; al despertar, el animal no nota ninguna estimulación en su rostro que no puede ver; pero colocado frente a un espejo el chimpancé es capaz de advertir un cambio, ya que, poco más tarde, mientras mira el espejo, en lugar de estirar la mano y tocar al "supuesto chimpancé" que ve enfrente, lleva su mano hasta su propia frente y se la frota donde tiene el maquillaje; ésta es la prueba de que ya tiene un esquema de su propia imagen guardado en memoria, y que lo recupera ante el espejo confrontándolo con la nueva imagen percibida de sí mismo.

Resistencia y actuación sobre cambios del entorno

La conservación de la propia identidad hace que el sujeto pueda reconocer el cambio del entorno si este cambio no se ajusta a un orden de previsiones contenido en sus esquemas. Por ejemplo, en el caso descrito anteriormente de la "casa imantada" lo previsible para el sujeto es que las distancias del suelo al techo en todas las esquinas de una habitación sean iguales y por ello le sorprende el cambio de tamaño inesperado de las personas que percibe como gigantes; y también le sorprende el desequilibrio que experimenta mientras se acerca a la pared trucada del fondo, porque lo previsible para el sujeto es caminar sobre un suelo horizontal y no cuesta arriba. En consecuencia, si el sujeto no modifica su mapa mental sobre la regularidad de los espacios en una habitación, percibirá como "cambio" los tamaños desproporcionados de las personas cercanas a la pared del fondo, y se enfrentará al dilema de aceptar o no esa "anormalidad" que sólo le afecta a aquellas personas;

también percibirá como "cambio" lo que experimenta al caminar cuesta arriba sin saberlo, y lo interpretará como una "cualidad mágica" de la habitación. Si el sujeto, por el contrario, modifica su mapa mental asignándole a la habitación unas proporciones trucadas, no percibirá cambios de tamaño en las personas sino en las distancias de la pared del fondo, y no percibirá desequilibrio al andar sabiendo que lo hace cuesta arriba. Las previsiones en los mapas mentales discriminan qué puede ser interpretado como cambio y qué no. Más aún, ante la percepción de un cambio, la alternativa será: o bien aceptarlo como suceso nuevo ocurrido en el entorno, sin modificar entonces su esquema previo de ese entorno; o bien incorporarlo a las previsiones ya contenidas en los esquemas previos y descartarlo como novedad porque lo que se modifica es la vigencia del antiguo esquema. Al aceptarlo como un suceso nuevo ocurrido en el entorno los cambios acabarán siendo para el sujeto motivo de incertidumbre y de sospecha, y su principal preocupación será cómo resguardarse de tales peligros exteriores e incertidumbres. Por el contrario, para el sujeto los entornos serán escenarios más previsibles en la medida en que se habitúe a revisar sus esquemas previos para comprender y gestionar los cambios.

Ahora podríamos fijarnos en la percepción de cambios del entorno público a partir de los relatos, noticias y comentarios que brindan los MCM. Advertiremos, por ejemplo, que para algunos sujetos los acontecimientos catastróficos (*v.g.* un huracán devastador) ocasionan incertidumbre y/o sospecha, de forma que su principal preocupación consiste en resguardarse de tales peligros exteriores e incertidumbres que, vistos como "castigos divinos" o "conspiraciones", tratarán de evitar aplacando a las "fuerzas superiores" con rituales; mientras que para muchos otros sujetos las mismas noticias pueden ajustarse a las previsiones revisadas en sus esquemas sobre la actualidad: por ejemplo, el calentamiento de las superficies marinas explica la formación de huracanes; verán entonces los entornos públicos (por ejemplo, los territorios amenazados por un huracán) como escenarios que resultarán tanto menos vulnerables cuanto más se revisen sus esquemas de actuación para prever y gestionar los cambios que se acercan y que impone la trayectoria y la fuerza del

huracán; tales previsiones suelen ir incorporadas ya culturalmente a la actualidad informativa (Lozano, 2002). Pero los discursos mediáticos que van incorporando de forma nueva las previsiones que revisan los esquemas de actuación para prever y gestionar los cambios del entorno, se tienen que disputar su hegemonía, y esta disputa también se juega en el escenario de los MCM...

RECUERDO Y PREVISIÓN: EVOCACIÓN DE EXPERIENCIAS Y PROYECTOS PERSONALES DE ACTIVIDAD

La recuperación de datos guardados en memoria se efectúa siempre activando esquemas disponibles: o sea, los datos se recuperan conforme al orden registrado en los esquemas, y aquello que se somete a prueba serán los esquemas vertebrados por la identidad del yo, y no los datos examinados de forma independiente. Así, los datos se registran y son recuperables en la medida en que son ordenados por instrucciones contenidas en los esquemas, y cuando el sujeto somete a prueba los esquemas, los datos que los esquemas contienen se mantienen o no dependiendo siempre del éxito o fracaso que los propios esquemas proporcionen para superar o gestionar situaciones de incertidumbre. Dicho de otra manera, la seguridad o inseguridad vivida por el sujeto se produce proporcionalmente al desorden mayor o menor que afecta a sus esquemas previos ante las nuevas situaciones (por ejemplo, la urgencia por aplacar a las "fuerzas de la naturaleza", *versus* la urgencia por preparar a corto y/o medio plazo los efectos de un huracán); pero si este "desorden" no perturba al sujeto, éste no tenderá a poner a prueba ni revisar sus esquemas. Una dinámica como ésta es responsable de que haya enfoques (*frames*) alternativos en los discursos mediáticos capaces de proporcionarle a los sujetos, ya sea confianza, ya sea incertidumbre para revisar sus propios esquemas de la actualidad (Huxford, 2000, p. 187-199), pero también está en la base de que los conceptos de "memoria" y "recuerdo" designen cosas diferentes.

El recuerdo consiste en una evocación de experiencias en las cuales han quedado incorporadas para el sujeto tanto la perturbación como la prueba, vividas ambas por el sujeto cuando revisó sus esquemas. En primer lugar no puede haber recuerdos sin el

reconocimiento continuo del esquema de la propia identidad. Más aún, la evocación de experiencias consiste en revivir situaciones que fueron origen del almacenamiento de datos en memoria, pero que son recuperadas conforme a un nuevo orden que impone ahora la evocación; a su vez, esta evocación está motivada por alguna actividad en curso a cuyo éxito pueda contribuir, precisamente, el recuerdo. Y, por último, la actividad en curso y el éxito o el fracaso anticipados por la evocación efectuada en cada momento, provocan que el recuerdo se vaya transformando con las sucesivas evocaciones de las situaciones vividas. Como consecuencia, con las transformaciones del recuerdo, los entornos, a los que éste se asocia, acaban por adquirir una identidad que resultará personal e intransferible para cada sujeto. Por esta razón, serán personales e intransferibles el recuerdo y las evocaciones que un sujeto guarde de un escenario como, por ejemplo, "el paso de un huracán".

Recuerdo, evocación y actividad en curso

Recuerdo y evocación son procesos inseparablemente ligados al reconocimiento del acontecer en curso, acontecer que ahora puede ser entendido como "sucesión de cambios y consiguientes transformaciones del orden de previsiones proyectadas sobre la actividad a realizar". Si los recuerdos dependen de las evocaciones y éstas, a su vez, de las actividades en curso, la trayectoria vital de cada sujeto ocasionará revisiones personales sobre lo que más le atañe del acontecer. Por eso no hay posibilidad de reconocer el curso del acontecer si no es a través del hilo que entreteje la percepción de los cambios del entorno con la evocación de experiencias, y es gracias a sus experiencias como el sujeto se reconoce y se pone a sí mismo en tela de juicio cuando se enfrenta a una actividad. Por ejemplo, si después de haber redactado una noticia, recapacitando, un periodista piensa: "me precipité", es porque al analizar las notas que tomó cuando cubría el evento y las respuestas gravadas al preguntarle a ciertos testigos, y reconsiderarlas, descubre los errores cometidos por atolondrarse al escribir con prisa. Éste sería un primer nivel de auto-reconocimiento de experiencias vividas (*auto-referencia*). Si en otra ocasión posterior de redactar una noticia, en cambio, mientras contrasta sus notas y manifestaciones gravadas el periodista piensa: "me

estoy precipitando, ¡calma!, debo volver a contrastar estas notas", es porque analiza el proceso que está realizando en ese momento, y se pone a sí mismo en tela de juicio para no volver a precipitarse tal como se juzgó a sí mismo en una evocación anterior. Éste sería un segundo nivel de auto-referencia. Y si en este momento —reflexionando sobre lo que estamos diciendo ahora—, el lector piensa: "¡es verdad, cualquier periodista compromete su éxito profesional si no analiza sus textos y revisa críticamente sus notas y sus datos!", es porque nos ubicamos en un tercer nivel de auto-referencia.

Sobre este último nivel no solemos reparar, e incluso tendemos a juzgarlo "negativamente" como fuente de subjetividad y parcialidad. No obstante, este último nivel de auto-referencia es el que hace posible que reflexionemos sobre la construcción subjetiva del acontecer someténdola permanentemente a juicio; pero también este último nivel es el que hace posible la construcción de discursos mediante el juego de la comunicación, de forma que en esta construcción se cruzan la auto-referencia propia con las ajenas (*hetero-referencias* —del griego ἕτερος— cuyo prefijo significa *otras, desiguales, diferentes* referencias) todas las cuales terminan por ser sometidas a discusión (Abril, 1997; Echeverría, 1999 y Luhmann, 1991) compitiendo entre sí por hacerse hegemónicas, por imponer unas la confianza, y otras la incertidumbre.

Experiencias y previsiones de futuro

Cualquier experiencia vivida por el sujeto puede remontarse a orígenes más o menos lejanos que pueden ser traídos a colación, gracias a sucesivas evocaciones, para controlar la propia actividad. Y, en este sentido, el arco temporal de las experiencias vividas por el sujeto varía en función de su trayectoria vital, hábitos y capital cognitivo disponible. La dinámica de la auto-referencia posee igualmente un arco temporal que tiende hacia el futuro; pero este futuro no es indefinido sino proyectado a una conclusión o cierre de la actividad en la que se ocupa el sujeto y cuyo resultado el sujeto anticipa conforme a las expectativas puestas en juego. Continuando con el ejemplo citado en el apartado anterior, la actividad que motiva las evocaciones sucesivas al enfrentarse a la redacción de una noticia concluye cuando el pe-

riodista decide dar por terminada la escritura, pero la experiencia que se representa el periodista, y en función de la cual ha proyectado su actividad, aún no concluye, pues el éxito o el fracaso de su trabajo es posterior: por ejemplo, que su texto sea valorado positivamente por el consejo de redacción y sea publicado en lugar preferente; el periodista no podrá desentenderse entonces del resultado de la criba hasta conocerlo, tras un periodo más o menos largo de incertidumbres.

La capacidad con la que vamos hilando arcos temporales (hacia atrás con los recuerdos y hacia delante con las previsiones de futuro) en las representaciones por las cuales guiamos nuestros comportamientos individuales y colectivos, nos permite ir construyendo subjetiva y colectivamente "dominios de existencia" cuyos territorios y trayectos se articulan biológica y socialmente, y fuera de cuyas fronteras son inexistentes sujetos y entornos.

Dominios de existencia.

Un dominio de existencia podría ser considerado como ámbito y representación de las posibilidades producidas en un momento dado por posiciones y movimientos del sujeto, que parcialmente vienen estructurados y determinados por posiciones y movimientos anteriores, pero que también resultan parcialmente sometidos a la incertidumbre de los éxitos o fracasos perseguidos en cada actividad. Cuando una partida de ajedrez llega a su conclusión porque un "jaque mate" acorrala al Rey del bando contrario sin escapatoria, los movimientos de piezas que le preceden alternativamente por parte de ambos bandos, pueden ser muy numerosos o muy escasos, pero todos ellos aparecen a cualquier observador como movimientos necesarios hasta llegar a ese final; como se puede suponer, este final no estaba de ninguna manera prefijado tras cada uno de los movimientos efectuados, pues todos y cada uno de estos movimientos fueron una sola elección entre muchas posibles; no obstante, cada una de las alternativas posibles a lo largo de las decisiones tomadas en la partida, se encontraba constreñida al respeto de las reglas propias del juego: posiciones iniciales, movimientos de piezas específicos y alternativos por parte de ambos bandos, tiempos de cálculo para cada movimiento, etc. Este sistema de reglas y de procesos de previ-

siones y decisiones por el que discurre una partida de ajedrez ilustra la infinidad de jugadas que se pueden ir calculando (previendo) mientras progresivamente se va reduciendo la incertidumbre: la estructura del juego está perfectamente definida a su comienzo, y a medida que se ejecutan movimientos de pieza se van sucediendo diferentes posiciones estratégicas cuya estructura en cada momento necesariamente está siempre contenida en las posiciones inmediatamente anteriores de todas las piezas que permanecen en juego. Un dominio de existencia, en una partida de ajedrez, consiste precisamente en el "acoplamiento estructural" de sucesivas posiciones y movimientos como única forma de proceder, desde el inicio hasta el final, mientras "existe" el juego. Pues bien, la forma de proceder propia de los seres vivos desde el inicio al final de su vida, también viene marcada por un "dominio de existencia" en el cual hay un acoplamiento estructural de posibilidades (Maturana y Varela, 1973 y 1996); algunas de estas posibilidades son genéticas y responden a las alternativas de respuestas que el ser vivo ya tiene reguladas como especie frente a su entorno natural; pero otras responden a experiencias colectivamente pautadas y se aprenden a medida que se suceden escenarios en cuyas estructuras se desarrollan comportamientos que afectan a los movimientos de los sujetos y a las posiciones que estos van introduciendo en un entorno de objetos, hechos, actuaciones, representaciones, etc. Así es como se construye el devenir, el acontecer y la propia existencia de la identidad personal, si nos fijamos en cada biografía; y también así es como se construye el devenir, el acontecer y la propia existencia de la identidad colectiva, si, por ejemplo, nos fijásemos en el acontecer público que, en nuestra época histórica, es objeto de atención en los MCM.

Ya hemos dicho que los territorios y trayectos de los "dominios de existencia" se articulan biológica y socialmente, y que fuera de sus fronteras no existen ni el sujeto ni el entorno; biológicamente el ser humano no habría podido desarrollar esquemas de actuación, interacción y comunicación sin el acoplamiento estructural que le viene impuesto por regulaciones de "juego" y de "torneos" que él no se ha inventado, pero que le preceden y que tiene que ir aprendiendo a partir de la escasa dotación genética con la que nace; socialmente, por su parte, el aco-

plamiento estructural de los dominios de existencia perdura y se transforma sólo si hay concurso de los sujetos individuales y de los acontecimientos concretos que van construyendo las "partidas" en juego del devenir histórico.

APROPIACIÓN DEL ENTORNO Y DOMINIOS HISTÓRICOS DE EXISTENCIA

Los dominios de existencia comprenden tanto regulaciones como decisiones y puestas en práctica de alternativas de comportamiento frente al entorno; pero no frente a cualquier entorno, sino frente al entorno percibido, representado y pautado conforme a la deriva de las estructuras sucesivas que la vida en sociedad ha ido imponiendo hasta el momento. Todas estas estructuras son el resultado de regulaciones, decisiones y puestas en práctica precedentes, y reducen la incertidumbre sin poder fijar completamente el acoplamiento estructural futuro. Siguiendo con el ejemplo del ajedrez, es como si un jugador se incorpora a una partida ya iniciada y las decisiones que pueda tomar ya estuviesen parcialmente comprometidas por las jugadas anteriores.

Ahora bien, el acoplamiento estructural de la apropiación del entorno por parte de los sujetos no es un juego como el ajedrez. En el ajedrez, los jugadores ponen en práctica sus decisiones respetando unas reglas y una deriva estructural de posibilidades estratégicas, moviendo treinta y dos figuras repartidas en dos "ejércitos" integrados por igual número de "personajes" diferenciados por su capacidad de movimiento y rango, y sobre un tablero que es un territorio invariable de sesenta y cuatro casillas a dos colores. Ni el tablero se modifica, ni las figuras son responsables de nada; el tablero no responde a ninguna agresión, ni las piezas pueden reaccionar unas frente a otras ni frente a los jugadores que las mueven. Por el contrario, la apropiación del entorno por parte de los sujetos discurre en una deriva de acoplamientos estructurales al interior de un dominio de existencia en el que las "figuras" somos nosotros (cada cual con sus roles y su propia identidad de movimientos sometidos a reglas) y sobre un "tablero" (entornos) que nos opone resistencias y que pugnamos por transformarlo en nuestro beneficio. Por esta razón nuestro acoplamiento estructural constituye un proceso de auto-producción que en la

sociocibernética actual también se denomina *autopoiesis* (Luhman, 1991), indicando con este término que se trata de un acoplamiento estructural que atañe tanto a la auto-producción del "sí-mismo" como a la auto-producción recíproca de los "dominios de existencia". Así, asumiendo roles diferentes y saltando de un rol a otro, el sujeto "practica" la auto-producción del "sí-mismo" asemejando la creación de nuevas figuras y/o movimientos, o de nuevas divisiones de casillas, etc. en el dominio de existencia en juego, cosa que el ajedrez no permitiría. Imponiendo además nuevas reglas de juego hasta hacerlas hegemónicas, el sujeto aspira a reproducir originales y diferentes derivas estructurales, generando así la auto-producción recíproca de "dominios de existencia"... que en el ajedrez tampoco serían posibles.

Más concretamente, en virtud de la auto-referencia, de la que hemos hablado antes, podemos reflexionar sobre la construcción subjetiva del acontecer y podemos someter permanentemente a juicio esta construcción. Y esto lo podemos hacer incorporando precisamente al proceso la *reflexividad*, término que según la vigésima tercera edición del diccionario de la RAE, significa "hábito de reflexionar" (o de *introspección*: "mirada interior que se dirige a los propios actos o estados de ánimo o de conciencia") y que, como hemos descrito antes con el ejemplo de controlar la propia actividad en la tarea profesional de redacción de noticias, permite enlazar sucesivas evocaciones; pero también extraer y verbalizar esta capacidad mediante enunciados generales del tipo "¡es verdad, cualquier periodista compromete su éxito profesional si no analiza sus textos y revisa críticamente sus notas y sus datos!". Así pues, primero, nos incorporamos a una partida ya iniciada en la que las decisiones que podamos tomar ya están parcialmente comprometidas por las jugadas anteriores; segundo, una partida en la que las "figuras" somos nosotros (cada cual con sus roles y su propia identidad de movimientos sometidos a reglas); tercero, además actuamos sobre un "tablero" (entornos) que nos opone resistencias y que pugnamos por transformarlo en nuestro beneficio; y cuarto, somos además figuras que hablamos y que reflejamos nuestro mundo construyendo *discursos* capaces de "poner en tela de juicio" la representación y la expresión (relato) de nuestro devenir. Esta expresión a su vez per-

dura mientras exista el juego de la comunicación, del cual depende que haya auto-referencia y hetero-referencia, cuyas condiciones de "verdad" se sostienen mientras se confrontan recíprocamente por la comunicación (Piñuel y Lozano, 2006).

Los dominios de existencia en curso

Incorporarnos a un acoplamiento estructural en marcha significa, primero, que los dominios de existencia comprenden regulaciones, decisiones y puestas en práctica de alternativas de comportamiento ante el entorno que ha sido percibido, representado y pautado por la deriva de las estructuras sucesivas que la vida en sociedad ha ido imponiendo hasta el momento; segundo, que aquellas regulaciones, decisiones y puestas en práctica anteriores, reducen la incertidumbre pero no pueden fijar completamente el acoplamiento estructural futuro. Por ejemplo, la madrugada del 31 de octubre de 2005 nació, en España, Leonor de Borbón Ortiz, hija de los Príncipes de Asturias; pues bien, a semejanza de cualquier otro niño o niña sanos y nacidos en España durante esas horas, la pequeña Leonor tendrá que aprender a elaborar sus esquemas de actuación, interacción y comunicación sin contar con otra dotación genética que no sean los actos reflejos, comunes hoy día a nuestra especie; pero a diferencia de cualquier otro niño o niña sanos, las alternativas de comportamiento de la pequeña Leonor de Borbón frente al entorno, le vendrán pautadas por una deriva de estructuras sucesivas (por ejemplo, su linaje y la monarquía constitucional española), que vienen a su vez determinadas por regulaciones, decisiones y puestas en práctica anteriores (algunas en curso de ser revisadas, como el sexismo sucesorio vigente cuando nació), y que reducen la incertidumbre más que en la vida de cualquier otro niño, aunque sin poder fijar completamente el acoplamiento estructural de su futuro infantil, adolescente y adulto.

La deriva de estructuras sucesivas a la que cada sujeto progresivamente se verá sometido en su vida, en su aprendizaje y en su desarrollo, es personal e intransferible, como lo será su biografía; pero esa deriva es, como se puede comprender, más de naturaleza social o colectiva que de circunstancias y oportunidades particulares, aunque no se trate de príncipes herederos. Por esta razón, los dominios de exis-

tencia en curso a los que en cada caso se acoplan estructuralmente la auto-producción del "sí-mismo" frente al acontecer, son primordialmente "dominios de existencia social". Y para la mayoría de la gente, desgraciadamente, la determinación y la incertidumbre parciales de su devenir particular, se juega en dominios sociales de existencia muy desiguales... La actualidad relatada en los MCM nos brinda cotidianamente noticias sobre este desgraciado destino: basta comparar las condiciones de la existencia social que se encuentra un niño nacido en Mongolia y las que se encuentra un niño nacido en Suecia, a pesar de que en ambos países la climatología sea adversa para la vida de la especie humana.

La auto-producción y las reglas de juego en un dominio social de existencia.

Los límites de la auto-producción del "sí-mismo" y de los propios "dominios de existencia" oscilan permanentemente fuera de las aspiraciones y posibilidades de los sujetos particulares. Incluso las aspiraciones que pueda tener el sujeto son posibles si discurren conforme a pautas que el sujeto encuentra ya hechas y que intentará aprovechar en su propio beneficio; las pautas que descubre e intenta aprovechar, además de existir previamente, vienen expresadas no de cualquier manera, sino también sometidas a reglas sobre la propia expresión. No hay autores de las pautas previas ni de las reglas de expresión a quienes reclamar una responsabilidad personal de creación o autoría. Aunque pudieran ser atribuidas a alguien estas responsabilidades (sacerdotes, reyes, dictadores, filósofos, etc.) la vigencia de las pautas y de las reglas de expresión se sostiene por una deriva estructural de decisiones de poder y subordinación que obviamente tiene que ser colectiva, social, genérica. Por esta razón, la determinación y la incertidumbre parciales del devenir particular de las aspiraciones y posibilidades de la auto-producción del "sí-mismo" se juega en dominios sociales de existencia. Las reglas de juego vienen impuestas colectivamente y colectivamente se pueden transformar.

Por ejemplo, las aspiraciones y posibilidades del dominio de existencia que atañe a la atracción sexual entre personas del mismo sexo se tuvieron que "jugar" en una deriva de acoplamientos estructurales al interior de un dominio social de existencia que con-

denaba a la clandestinidad el ejercicio de la convivencia entre homosexuales. En España, desde 2005, el dominio de existencia que atañe a esta atracción sexual se puede "jugar" en el terreno de un dominio social de existencia que legitima derechos y obligaciones en la convivencia entre personas del mismo sexo. El ir y venir de los límites de los dominios particulares y sociales de existencia conforma, pues, trayectos para la auto-producción del "sí-mismo particular" y del "uno-mismo social" ("Yo soy yo y mi circunstancia", como decía Ortega y Gasset). El territorio social al que podría referirse el mapa de estos trayectos de auto-producción genera a su vez una deriva de acoplamientos estructurales que se juega siempre en un ámbito de existencia social; y a medida que colectivamente va cambiando este ámbito de existencia social, se va haciendo posible, por su parte, la auto-producción del dominio de existencia social en el que el sujeto ya no es un sujeto individual sino un sujeto genérico. O sea, en este dominio de existencia social cambiante es donde se practica la auto-producción del "sí-mismo social" ("sí-mismo particular" + "uno-mismo social") que es el auténtico sujeto de la "reproducción social".

La auto-referencia y las reglas del discurso

En un apartado anterior hemos descrito la auto-referencia fijándonos en el ejemplo de someterse a la criba profesional del consejo de redacción cuando un periodista escribe una noticia. Hemos distinguido un primer nivel de auto-referencia cuando el periodista "se pone en tela de juicio" expresando, al revisar su texto: "¡Me equivoqué por precipitarme al escribir con prisas!"; por supuesto, no se puede llegar a expresar este juicio sin reflexionar o tomar conciencia previamente de la propia actividad. En realidad, este primer nivel de auto-referencia, posterior a la reflexión, es similar a la experiencia de un jugador de ajedrez cuando se da cuenta de que ha movido una pieza y se arrepiente: primero, reconoce la existencia de una estructura estratégica a la que ha respondido su movimiento, entre otros posibles, en el dominio de existencia en juego; segundo, reconoce la deriva estructural consiguiente a su movimiento puesto en cuestión; tercero, se da cuenta de que esa deriva estructural le perjudica en sus objetivos; cuarto, finalmente, reconoce y expresa que en el curso poste-

rior del juego debe evitar precipitarse, esto es, se "auto-dicta" una nueva regla de procedimiento.

El segundo nivel de auto-referencia citado se correspondía con la auto-aplicación de la nueva regla de procedimiento asumida por el periodista cuando, enfrentado a una nueva ocasión de escribir una noticia, se dice: "me estoy precipitando, ¡calma!, debo volver a contrastar estas notas"; en este caso la auto-referencia de segundo orden le sirve para reconocer el abanico de alternativas que puede dar, correspondientes al dominio de existencia al cual se enfrenta comparado con otro anterior y parecido, pero cuya deriva estructural le perjudicó por fallos propios ("reconocimiento del reconocimiento"). En este nivel, la auto-referencia comprende, pues, reconocer acoplamientos estructurales previos entre el "sí-mismo" y los sucesivos dominios tanto particulares como sociales de existencia, ya que superar día a día la criba del propio trabajo profesional es un dominio socialmente pautado de pruebas, de éxitos y de fracasos.

El tercer nivel de auto-referencia comprende necesariamente los anteriores niveles, pero los reborda enfocándolos en la expresión de un discurso: "¡es verdad, cualquier periodista compromete su éxito profesional si no analiza sus textos y revisa críticamente sus notas y sus datos!". Pero esta expresión discursiva no agota las capas de la auto-referencia, sino que abre otras nuevas, ya que si el periodista analiza sus textos y revisa críticamente sus notas y sus datos comprometiendo su éxito o su fracaso profesional, lo hará anticipando otro discurso, como es el discurso con que se juzgará su trabajo; la "hetero-referencia" de este otro discurso tiende a hacerse hegemónica para el periodista, pero también será un discurso que se disputará su propia credibilidad en el universo de la acción social, acción que a su vez genera la vigencia de los discursos sobre los que se asienta. La auto-referencia de este discurso, pues, no es un "sí-mismo particular" frente a un dominio de existencia particular, sino una auto-referencia genérica donde se cruzan la auto-referencia propia con las ajenas (hetero-referencias), todas las cuales terminan por ser sometidas a discusión mientras sea posible el juego de la comunicación, pero que en último término se disputan su hegemonía última por el juego de la acción de poder.

La auto-referencia, llegados a este nivel, atañe a un dominio de existencia cuyas regulaciones, decisiones y prácticas anteriores, presentes y venideras, reducen la incertidumbre en el ámbito del discurso, es decir, en un ir y venir del discurso a la acción y viceversa, y sin poder fijar completamente el acomplamiento estructural futuro entre discurso y acción. Lo "indecible" en el terreno de un discurso se convierte en algo imposible en el terreno de la acción, aunque no a la inversa, porque es la acción la que le fija fronteras a los discursos; para que la acción quedase contenida dentro de las fronteras de los discursos no podría existir más que un solo discurso, es decir, un único uso del lenguaje, como pensó inicialmente Wittgenstein y que él mismo desechó al observar la multiplicidad de usos que la Pragmática pone de manifiesto (Wittgenstein, 1988); por el contrario, lo que se puede observar hoy día es hasta qué punto la pluralidad de mundos se torna en pluralidad de discursos que sólo pueden revisarse cuando surge la confrontación, la acción trágica, de forma que se desvanezca la "Babel", como ocurre en la película de igual nombre, "Babel", de Alejandro González Iñárritu. El dominio social de existencia propio de la "reproducción social", por consiguiente, comprende la auto-producción recíproca de discurso y acción, o sea, de reglas de juego para la acción y de reglas del discurso para la expresión, recíprocamente auto-reproducidas.

BREVE CONCLUSIÓN

Las reglas de juego para la acción y las reglas del discurso para la expresión marcan una estructura al acontecer posible (de ser percibido, representado y pautado) conforme al dominio social, en curso, de existencia histórica. De aquí la importancia de analizar cómo es la estructura del acontecer posible de ser percibido, representado y pautado conforme a ese dominio social de existencia histórica que día a día va construyendo el relato de la actualidad en los MCM, cuyo producto social es el servicio que brinda el Periodismo. Una reflexión como la que se ha brindado en este artículo ha sido posible y sólo podrá desarrollarse epistemológicamente si se acude a una Teoría de la Comunicación que sea capaz de: 1° poner en relación la comunicación con la interacción social y ubicar la interacción social en el universo de

posibilidades y previsiones que arrancan de las condiciones vitales que nos atañen como seres vivos y que tienen su devenir en las condiciones históricas de los cambios sociales; 2° vincular la evolución de la vida y de la sociedad con el devenir histórico de la comunicación y de las virtualidades que la comunicación brinda en la construcción de las representaciones sociales (auto-referencias y hetero-referencias) que se construyen por el juego de la reflexividad entre discurso y acción, y 3° hacer uso de esta Teoría de la Comunicación para reflexionar sobre el Periodismo, dotando entonces a esta práctica social de dimensiones inéditas que la sitúan frente a su más grave responsabilidad histórica: su cooperación a la construcción y reproducción de nuestro dominio social de existencia.

Y este es el programa que tenemos emprendido en el ámbito de una investigación más amplia que arranca, como este artículo que estamos ahora concluyendo, planteando la fenomenología del "acontecer" a partir de su génesis y de su entronque en lo que, desde Maturana y Varela (1984), se conoce como "autopoiesis de los dominios de existencia" (de aquí el título de este artículo). Nuestra investigación tiene así planteado el estudio de la estructura del "acontecer posible", analizando sus márgenes de previsión y sus hábitos históricamente cambiantes ante el acontecer esperado e inesperado y frente al cual cambian también los reajustes culturales del comportamiento cotidiano. Concretamente, nuestro proyecto abordará el estudio de la práctica social del Periodismo, primero, desde la génesis histórica de los relatos sobre el acontecer y desde la práctica social del consumo "comunicativo" de acontecimientos; segundo, considerando la estructura de las industrias de servicios periodísticos con sus estrategias de producción, distribución y consumo de productos periodísticos; y, tercero, examinando la superestructura de los discursos periodísticos que se disputan la hegemonía de su credibilidad para conformar los hábitos de la acción social para la representación de entornos, y que atañen tanto a los establecimientos de agenda ("agenda setting") como a los mapas mentales, o a los guiones de la acción social para la representación escénica de entornos sociales y de descripciones de comportamientos. El análisis así emprendido permitirá, finalmente, encarar la responsa-

bilidad social del periodismo ante el cambio histórico, que la lógica de la investigación permitirá descubrir como posible, y que la lógica de la competición facilitará emprender como viable.
Madrid, enero de 2007.

REFERENCIAS CITADAS

- Abril, Gonzalo (1997). *Teoría general de la información. Datos, relatos y ritos*. Madrid: Cátedra.
- Allport, Gordon W. (1980). *La personalidad*. Barcelona: Herder. [1963].
- Ashby, William (1976). *Introducción a la cibernética*. Buenos Aires: Nueva Visión. [1956].
- Bateson, G. (1984). "Comunicación" en Winkind (ed.). *La nueva comunicación*. Barcelona: Kairos.
- Bertalanffy, L. V. (1975). *Perspectivas en la Teoría General de Sistemas*. Madrid: Alianza.
- Bertalanffy, L. von (1976) *Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. México: FCE
- Caffarel Serra, Carmen (comp.). (1996). *El concepto de información en las ciencias naturales y sociales*. Madrid: UCM.
- Castilla del Pino, Carlos (1981). *La incomunicación*. Barcelona: Península.
- Dance, Frank E. X. (1973). *Teoría de la comunicación humana*. Buenos Aires: Troquel.
- Echeverría, Javier (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino.
- Ellis, Richard y McClintock, Ann (1993). *Teoría y práctica de la comunicación humana*. Barcelona: Paidós
- Fernández Christlieb, Pablo (1994). *La psicología colectiva. Un fin de siglo más tarde*. Barcelona: Anthropos.
- Foerster, Heinz Von (1991). *Las semillas de la cibernética*. Barcelona: Gedisa.
- Freud, S. (1970): *El malestar en la cultura*, Madrid, Alianza.
- Ginarte Arias, Y. y Aguilar Perez, I. (2002). "Consecuencias neuropsicológicas de los traumatismos craneoencefálicos". *Rev. cubana med*, jul.-ago., vol.41, no.4, p. 227-231
- Huxford, John. "Framing the Future: science fiction frames and the press coverage of cloning", en *Journal of Media & Cultural Studies*, Volume 14, Number 2 / July 1, 2000 pp. 187 - 199
- Kagelmann, H. Jürgen y Wenninger, G. (1986). *Psicología de los medios de comunicación. Manual de conceptos básicos*. Barcelona: Herder.
- Klineberg, Otto (1981). *Psicología Social*. México: FCE. [1940].
- Knapp, M. (1982). *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*. Barcelona: Paidós.
- Lazarsfeld, P. F. y Katz, E. (1970). *La influencia personal. El individuo en el proceso de comunicación de masas*. Barcelona: Hispanoamericana. [1955].
- Levi-Strauss, Claude (1979). *Antropología estructural. Mito. Sociedad. Humanidad*. Madrid: Siglo XXI. [1958]
- Lozano Ascencio, C. (2002) *La expresión-representación de catástrofes a través de su divulgación científica en los Medios de Comunicación Social (1986-1991)* Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Defendida con fecha 1995
- Luhmann, N. (1991) *Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general*. México: Universidad Iberoamericana.
- Mattelart, Armand (2002). *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. y Varela, F. (1973) *De máquinas y seres vivos*. Santiago de Chile: Ed. Universitaria.
- _____ (1996) *El árbol del conocimiento*. Madrid: Debate [1984]
- Mead, G.H. (1972). *Espíritu, persona y sociedad*. Buenos Aires: Paidós. [1934]
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1978). *Psicología del niño*. Madrid: Morata. [1951]
- Piaget, J. (1980). *Introducción a la epistemología genética*. Buenos A.: Paidós.
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. Madrid: Siglo XXI.
- Piñuel Raigada, J. L. y Gaitán Moya, J. A. (1995) *Metodología General. Conocimiento científico e investigación en la comunicación social*. Madrid: Síntesis .
- Piñuel Raigada, J.L. y Lozano Ascencio, C. (2006) *Ensayo general sobre la Comunicación*. Paidós, Papeles de la Comunicación, 47. Barcelona.
- Rodrigo Alsina, M. (1996). "La información en los estudios de comunicación. Sociología de la Comunicación", en Caffarel C. (comp.). *El concepto de información en las ciencias naturales y sociales*. Madrid: UCM.
- Rumelhart, D.E. (1989). *The architecture of mind: a connectionist approach*, en Posner, I. (ed.). *Foundations of Cognitive Science*. Cambridge: The MIT Press.

José Luis Piñuel Raigada y Carlos Lozano Ascencio: Autopoiesis y periodismo: reflexiones para un estudio de las construcciones del "acontecer" y del "dominio histórico de existencia" ligados a la actualidad. *Espaciotiempo* 2 (2008): 88-101. Dossier: Enfoques de la complejidad y el desarrollo en las Humanidades y las Ciencias Sociales

Rumelhartt, D.E. (1997). *Hacia una comprensión de la comprensión*. Cali: Editorial Universidad del Valle.

Rumelhart, D.E. y Ortony, A. (1982). "La representación del conocimiento en la memoria". *Infancia y Aprendizaje*, 19-20, pp. 115-118.

Saperas, E. (1987). *Los efectos cognitivos de la comunicación de masas*. Barcelona: Ariel.

Watzlawick, P. (1981): *¿Es real la realidad? Confusión, desinformación, comunicación*. Barcelona: Herder

Wiener, N. (1969) *Cibernética y Sociedad*. Buenos Aires: Ed. Sudamericana.

Wittgenstein, L. (1988): *Investigaciones filosóficas*, Barcelona: Crítica.