

# Geografía Cultural



**Consulte** Tabla de Contenidos ⇒

GeoEtiquetas	Etiquetas
Geotag (location) for: GEOTAG: : <a href="#">37.98247084000°;-1.12713933000°, 50.000m</a>	<a href="#">geografia cultural</a>
<b>Redes Sociales - Dos clics ⇒ 1º activa ⇒ 2º marca - <a href="#">Social Share Privacy</a></b>	

Origen de imagen: [Geografía de la Cultura](#)

## Introducción

Uno de los impactos más intensamente vividos por la sociedad en esta "Nueva Realidad" en la que [el@ Geógrafo@](#) se desenvuelve, al igual que, prácticamente, todo habitante del planeta, es el que afecta a lo que se conoce como "[Geografía Cultural](#)", entendida como "[el estudio de los fundamentos culturales de la diferenciación regional de la Tierra](#)", Tierra entendida como un "[cuerpo celeste que está en órbita alrededor del Sol](#)", un [Planeta](#), en el que es posible la vida, el [planeta que habitamos](#).

Pero este Planeta ha **cambiado**, los seres humanos lo hemos cambiado, y hoy se **percibe** de modo muy diferente en dos **aspectos** fundamentales:

- **Espacialmente**, como "*Extensión que contiene toda la materia existente*", ya no abarca **únicamente** la **superficie terrestre**, entendida en las dos **acepciones** señaladas como "No es usual..." que la referencia anterior contempla, teniendo su **límite** de "acceso", de **conocimiento** y comprensión, allá donde la humanidad es capaz de **soñar**, de **anhelar persistentemente**.

Sus **robots exploradores**, **Voyager 1 y 2** junto con **New Horizons**, **abriendo camino**, explorando e informando, posibilitan el **titular** de prensa **"La conquista de Plutón inicia una nueva era en la exploración espacial"** ya que "*Hemos **completado** el reconocimiento inicial del **Sistema Solar***", el día 15 de julio del año 5775 CH, 2015 EC, 111 EAE, a las 13.50 horas (hora de "Madrid").

Simultáneamente, "*At CERN, the European Organization for Nuclear Research, physicists and engineers are probing the fundamental structure of the universe*", siendo considerado **el mayor laboratorio de investigación en física de partículas del mundo**, en el que **se estudia los componentes elementales de la materia y las interacciones entre ellos**.

- **Socialmente**, y durante estos 111 años, se produce un proceso de evolución sin parangón en la historia de la humanidad, con cambios en todos los aspectos de la vida, cambios que llegan a plantear la "redefinición de quienes somos como especie" como hace, entre otro@s investigadore@s y difusore@s del conocimiento, **Nuria Oliver, PhD**, en su artículo **El móvil muda de piel** o **Rafael Yuste ideólogo del Proyecto BRAIN** que concluye **en esta entrevista**: "Será como un nuevo humanismo"<sup>1</sup>.

La irrupción de los sistemas de comunicación **interactivos**, el **Social software** en el uso de la **Social network - Red social-**, los **dispositivos** que permiten una **percepción** nunca alcanzada por el **género humano** posibilitando que, prácticamente, cualquier persona, cualquier **recurso** en red, en un paso más del fenómeno denominado como "**globalización**", la "**sociedad red**", como desarrolla **Manuel Castells** en su amplia bibliografía, interactúe con otros **dispositivos** conformando un nuevo espacio, espacio que el @ Geógrafo@ del S. XXI ha de analizar, conocer, explicar, dominar.

---

## ESA - Ground station chillax

---

- "**Vivimos en dos mundos paralelos y diferentes: el online y el offline**" afirma **Zygmunt Bauman** pensador que dice que "*hemos llegado a un punto en el que pasamos más tiempo frente a pantallas que frente a otras personas y eso tiene efectos perturbadores que no solemos percibir.*"
- En un mundo en el que "*la tecnología se sitúa en el telón de fondo de nuestra vida*", en la "era de la *informática ubicua*", como la ha llamado el científico informático **Mark Weiser**, "*el mundo digital y el mundo físico serán indistinguibles*".



# GlobalNet

Un concepto en amplio debate afecta a cómo se entiende el fenómeno Internet, red global que abarca todos los ámbitos en que el hombre se desenvuelve, en una dimensión más amplia y "profunda" de lo que se puede entender, de modo muy general y resumido, como un **recurso**, "algo" que está en el "ordenador", que no computadora, en el ex-teléfono, actual smartphone, y que permite acceder a "todo" y "gratis".

Puede parecer un resumen simplista, y lo es, pero no deja de ser el reflejo de la realidad, lo que la mayoría de la población entiende por Internet, lo que usa, sin necesitar más explicación o razonamiento.

Sorprende, incluso, que una publicación como el "Diccionario de geografía aplicada y profesional: Terminología de análisis, planificación y gestión del territorio", publicado en el año 2015 por la Universidad de León, publicación dirigida por D. Lorenzo López Trigal no contenga un ítem, un análisis del término Internet, factor fundamental en los actuales procesos de todo tipo, desde luego en planificación y gestión del territorio.

La existencia o no de cobertura, tipo, empresas de servicios en las zonas de estudio, multitud de parámetros que parece no son relevantes. Quizás se de por hecho que existen, sin más.

En la misma publicación se describe "ciberespacio" como el "*Término utilizado para referirse al mundo alternativo generado por los ordenadores*" continuando con una serie de consideraciones que, finalmente, no aportan una clara idea de qué es el "ciberespacio", una realidad que está por "*describir, definir y explicar*", según la publicación [Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI](#), actividad propia, quizás de un Geógrafo del Siglo XXI.

Más aún cuando esta revolución digital afecta a toda la humanidad, con una característica propia de su dinamismo, siendo "*su magnitud (es) comparable a la revolución industrial pero con un elemento inquietante: la velocidad a la que se está produciendo*", como se señala en **EPoder digital**, publicación que destaca que entre "*las diez primeras empresas del mundo no hay hoy ninguna europea. ¿Les dice algo que esas diez empresas sean todas estadounidenses, que las tres primeras sean Apple, Google y Microsoft y que la sexta y séptima sean Facebook y Amazon?*".



## Escala del nuevo mundo digital.

Tiempo requerido para tener 100 millones de abonados

- Teléfono fijo: 75 años

- Teléfono móvil: 16 años
- Pokemon Go: 25 días.



**Fuente:** José María Álvarez-Pallete, presidente de [WTelefónica](#), en [ETelefónica quiere que sus clientes cobren a Google y Facebook por usar sus datos](#) - 5 SEP 2016 - 19:24 CEST

- **Ampliación** en [GlobalNet](#)
- 

## Conocimiento en Red

Uno de los cambios con más impacto, en esta Nueva Realidad en que se puede analizar la Geografía Cultural, es el que afecta al acceso al Conocimiento, en la más amplia acepción del término, propiciada por la capacidades de conexión y puesta a disposición de la comunidad del conocimiento, fuentes y publicaciones, con afecciones a los conceptos habituales de derecho de propiedad intelectual, el [Wcopyright](#), aspecto que es introducido en [Herramientas - Conocimiento en Red](#) dado que puede ser considerada como una herramienta, un útil, que puede permitir un avance, un progreso propiciado por el acceso a ese conocimiento, independientemente de la ubicación geográfica de las personas, hecho que afecta a esa concepción de la "Geografía Cultural" y su afección a los "*fundamentos culturales de la diferenciación regional de la Tierra*", en un proceso continuo de Globalización, de "Globalización del Conocimiento".

---

## InfoGeo

Un aspecto específico de ese Conocimiento en Red lo constituye la "Información Geográfica en la Red", su acceso, popularización, disponibilidad.



Pendiente de [Ampliar](#)

# Geografía del Consumo

Uno de los cambios que más impacto causa en la vida diaria de las personas, empresas, organizaciones, es lo que se engloba en esta exposición como **Geografía del Consumo**, propiciando unas nuevas relaciones comerciales, unos nuevos mercados globales, con características inimaginables hace muy poco tiempo, pocos meses, un año, dos, con unas perspectivas aún por definir, más bien que se definen en el día a día, sin un plan preestablecido, sino de acuerdo a las ideas de cualquier persona que desarrolla e implementa en días y se convierte en "**Wtrending topic**", en moda, pero inmediata, que se aplica y se explota en cualquier lugar del **MundoCiberWorld**.

Una de estas nuevas relaciones, entre las varias que se podrían nombrar y analizar, pero que excederían con mucho el objetivo ahora perseguido, es la denominada **WEconomía Solidaria**, con un desarrollo denominado "Crowdfunding" que, junto con otras afecciones, como nuevas monedas, como **WBitcoin**, propician una perspectiva de un mercado global, con paradigmas de consumo e intercambio de difícil pronóstico y que son analizados por las más altas instancias del gobierno de las finanzas y económico, no sin cierta incertidumbre ante cómo puede evolucionar y qué consecuencias puede generar en la economía global y, finalmente, en la de las personas.

---

## Formas Monetarias

- **Adiós al dinero contante y sonante**. El País - Economía 2016-02-07. *"La adopción de medios de pago digitales, en lugares tan dispares como Kenia o Dinamarca, y las criptomonedas ponen en entredicho la supervivencia del efectivo."*

## Crowdfunding

Un caso concreto, de alto impacto en las sociedades conectadas, es el denominado **WCrowdfunding**, también conocido como **WMicromecenazgo**, que *"is the practice of funding a project or venture by raising monetary contributions from a large number of people, typically via the internet. Crowdfunding is a form of alternative finance, which has emerged outside of the traditional financial system."*

El modelo crowdfunding esta basado en tres tipos de actores:

- el **proyecto**, quien o quienes lo promueven y lideran,
- las **personas** que apoyan, les interesa la idea, y
- los **moderadores**, la "plataforma" que pone en contactos a los dos anteriores.

Al tratarse de una acción que persigue la consecución de **bienes monetarios**, se pueden plantear dudas sobre la implicación que puede suponer el hecho de que una institución recurra a este tipo de financiación, dado que se puede asociar el **WCrowdfunding** como una acción personal, quizás de un pequeño grupo, pero resulta, quizás, sorprendente, el observar la potencia, la capacidad de estas vías de financiación, que conllevan otras implicaciones, como la "fidelización" de usuarios, de personas,

que adquieren el rol de "mecenas", como se puede inferir de los ejemplos que se citan a continuación, quizás el mejor modo de abordar su conocimiento.

Pero es un hecho relevante, antes de su análisis, situar en el ámbito sicio-cultural en que este modo de financiación se propone, resultando, seguramente, inviables, o muy exitosos, en función de esos hábitos, esas condiciones sociales y culturales en que se plantean.

## Sony First Flight

*"No lo hacemos por necesidad. Sony tiene recursos para desarrollar nuevos productos, pero sí lo hacemos por una cuestión más importante: la capacidad de **involucrarse** en algo," declara Kazuo Hirai, Presidente de [W Sony](#), en la entrevista ["El vinilo y el carrito van a tener una segunda vida" - El País - Tecnología](#), añadiendo *"Muchas veces alguien tiene una idea, la aceptamos y se desarrolla, pero los que la proponen van **perdiendo** entusiasmo o ven que, como ponemos el dinero nosotros, **da igual** cómo salga. Además, aceptar dinero de los consumidores da una responsabilidad extra, hace que se sienta su apoyo y su **exigencia**. A la vez, sirve para medir el interés real por comprar un producto"**

Para ello, se crea la plataforma [Sony First Flight](#), *"pensando en proyectos que tienen sus propios empleados, que necesitan de un empujón en la financiación para ser convertidos en algo real", pretendiendo "que allí se gesten proyectos frescos e innovadores, en los que no haya supervisión ni condicionantes, sin miedo a que sean radicales, en comparación a lo que podemos ver en el infinito catálogo de productos que ofrece Sony", según se comenta en [Xataka, Apasionados por la tecnología](#).*

Como nota relevante, vinculada con otros aspectos tratados en [TesisALP !\[\]\(10f8862fc183b400327470ea85afe9ae\_img.jpg\)](#), en la misma entrevista, además del título, se añade, en boca del entrevistado, *"Hay interés por lo analógico. **Lo analógico vuelve**, en música y en fotografía."*

---

## Reboot the Suit: Bring Back Neil Armstrong's Spacesuit

*"Today is a rather big day for the Museum. Not only are we celebrating the 46th anniversary of the Apollo 11 mission, but we are also celebrating the launch of something quite new. Today, the Smithsonian's National Air and Space Museum has embarked on its very first project through [Kickstarter](#), a global platform that helps bring creative projects to life", proyecto de [W Crowdfunding](#) lanzado por el [Smithsonian's National Air and Space Museum](#).*

Algo que puede resultar, nunca mejor dicho, "alucinante": el [Smithsonian's National Air and Space Museum](#) recurriendo a una campaña de [W Crowdfunding](#) para restaurar el traje del primer hombre que pisó la Luna, Neil Armstrong, "pidiendo" 500.000 dólares, e informando que *"9.477 patrocinadores contribuyeron 719.779 \$ para ayudar a dar vida a este proyecto"*.

¿Factible en cualquier lugar, en cualquier cultura? Muy probablemente no. [En España nos sonaría raro..](#)

## Precipita

[Precipita](#), "un punto de encuentro entre los investigadores y las personas interesadas en la ciencia" puesto en marcha por la "Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT" en el que es requisito excluyente la "Pertenenencia a un centro público de investigación".

Así, en la "singularidad española", se arbitran "recursos" públicos -FECYT- para "usuarios" públicos, pidiendo la participación, el concurso, de la ciudadanía en general.

## BecALP

[BecALP](#) se propone como un método, un procedimiento, encaminado a la consecución de fondos económicos que permitan el desarrollo de aspectos relacionados con esta Tesis Doctoral, especialmente con aspectos de Realidad Virtual.

Al tratarse de una acción que persigue, en este caso y momento, la consecución de **bienes monetarios**, se pueden plantear dudas sobre la implicación que puede suponer para una institución, la [UM Universidad de Murcia](#), que, entre otras consideraciones, indica, respecto al alojamiento Web, que "No podrán alojarse contenidos ajenos a la función docente e investigadora de la UMU" así como "No se permitirá el uso del hospedaje para guardar información ajena a la publicada por la cuenta en cuestión, tales como copias de seguridad de equipos personales o programas/datos de carácter personal".

El integrar una campaña de crowdfunding en los servidores de la UM, aún con una clara finalidad, con un fin que se podría considerar como académico, podría ser considerado como el uso de recursos de la UM con fines personales, hecho que sería reprobable, al menos hasta que esta opción, fruto de la nueva realidad en que el nuevo observador se mueve, sea normalizada por la institución, como ya se ha hecho en [Precipita, activando la ciencia colectiva](#), proyecto auspiciado por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT.

En razón de estas consideraciones, junto con aquellas que vienen caracterizando el vínculo del doctorando con otros recursos Web explotados en la UM, se ha optado por el empleo de dos plataformas externas a los servidores UM: [sk2km](#)

- [Lanzanos](#) como plataforma **intermediaria**
- [Skeye2k-f](#) como plataforma de **apoyo** y dinamización de la campaña [BecALP](#)

## Administración

Todo el proceso de administración y gestión de los posibles fondos será desarrollado por su promotor en una estructura administrativa que se diseña para su gestión desde [Skeye2k-f](#), fundación en trámite de constitución, que recibiría posibles fondos sobrantes, así como el depósito de los equipamientos que puedan ser adquiridos.



La finalidad última sería su integración en [GKLab](#), elemento fundamental en el Proyecto [Skeye2k-f](#), siendo su objetivo convertirse en un "GeoMakeSpace".



En enero de 2016, tras un trabajo arduo y enriquecedor en saber y conocimiento, iniciado en mayo de 2015, y transcurridos seis meses de campaña pública, la plataforma Lanzanos.com decide cancelar esta campaña, ante los nulos resultados conseguidos, de seguimiento y apoyo.

Puede ser considerada una consecuencia, entre otros factores, de condiciones socio-culturales ya señaladas, pudiendo generar unos análisis a documentar en fase posterior, quizás [Líneas de Investigación - Explotación TesisALP](#)

---

## Economía del Favor

La "Economía del Favor" se puede entender como aquella que se basa en las "*relaciones clientelares mantenidas con sus allegados*", una economía muy presente en la sociedad española, base, origen, de gran parte de lo que se denomina como "corrupción", al evitarse la libre competencia en ese mercado, ya que esa "libre competencia" es opuesta a la esencia misma de este tipo de relaciones clientelares, de amistades, conocidos, familiares, etcétera. **Referencias:** [historica XXX.2](#) , [La economía del favor](#).

Por otro lado, y aduciendo el mismo término, en un mercado alternativo, surgen otro tipo de relaciones basadas en el "*intercambio directo de bienes y servicios, sin mediar la intervención de dinero*", [el "trueque"](#).

---

## Corolario

No cabe duda de que todos estos fenómenos, y otros que se podrían añadir, - compra-venta, segunda



mano, sobre todo la compra on-line-, de modo general, propios de una época en la que las capacidades de interconexión, de una sociedad conectada, suponen unos cambios propios de esta "Nueva Realidad" en la que el "Nuevo Observador", dotado de los dispositivos adecuados, toma unas iniciativas, y las ejecuta, de modo "inmediato", suponen una alteración de los estándares que pueden afectar, afectan, a la "Geografía del Consumo" de manera relevante, más, seguramente, en los años venideros, unas afecciones que pueden ser analizadas y estudiadas en fases de ampliación, pos-Tesis, [Conclusiones - Líneas de Investigación](#).

---

## Referencias

---

- [La economía del favor por favor- El País - Cataluña](#)
- [Libros, música, películas... cada vez mas webs permiten la descarga gratuita y legal de contenidos culturales](#)
- **E** [¿Nos hemos cargado entre todos la economía colaborativa?](#)
  - Al comentario "...muchas de ellas [las plataformas] son en sí mismas negocios más que redes horizontales de colaboración entre consumidores..." se puede cuestionar sino son todas un negocio, aunque "disfrazadas" de "redes sociales". ¿Surge alguna "plataforma **no** gratis"? En la mayoría, de entrada, la mercancía es el usuario.
  - "proyectos que se hacen llamar colaborativos para beneficiarse y reproducir mercados que ya existían sin afrontar los mismos gastos"
  - "para **adigital**, no es determinante si existe ánimo de lucro o no", aunque esta asociación -lobby- requiere el abono de unas cuotas elevadas, siendo ella misma la primera que deviene en "organización con ánimo de lucro"

TARIFAS DE ADIGITAL						
Escoge tu cuota	A	B	C	S	O	F
Facturación total de la empresa	Más de 30.000.000 €	Entre 30.000.000 € y 6.000.000 €	Entre 0 € y 6.000.000 €	<b>STARTUP ESPAÑOLA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Facturación &lt;500K</li><li>• Edad &lt; 3 años</li><li>• Fundada en España</li></ul>	<b>ONG</b>	<b>FREELANCE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• No visibilidad en directorio</li><li>• Servicios limitados</li></ul> <small>CONSULTAMOS CONDICIONES ESPECIALES</small>
Cuota anual	4.500 €	2.950 €	1.750 €	500 €	350 €	350 €

21% de IVA no incluido

- "organización con ánimo de lucro" que parece promueve la figura de freelancers, el "ciudadano productor, que deja atrás al ciudadano meramente consumidor. "Así llamamos a las personas que pueden sobrevivir compartiendo sus activos a través de estas plataformas".

- [Economía poco colaborativa](#) El País - Negocios - [E Miguel Ángel García Vega](#) - 6 MAR 2016 - "La falta de regulación convierte a esta fórmula de consumo en un puerto franco para la elusión fiscal y de cotizaciones"
  - Interesante artículo, con varias reflexiones de interés.

- [Las 'fintech' agitan el sector bancario](#) - El País Negocios - [E Lluís Pellicer](#) - Barcelona 13 MAR 2016 - 01:56 CET
  - "Las empresas emergentes que crean aplicaciones financieras irrumpen con fuerza"
  - "Miles de usuarios ya llevan su sucursal bancaria en el bolsillo. Les basta con sacar el móvil y abrir una aplicación para hacer un pago, pedir un préstamo o gestionar sus cuentas."
  - "[W Fintech](#), finance y technology. Engloba a los servicios o empresas del sector financiero que aprovechan las tecnologías más modernas para crear productos innovadores."

- [¿Ha llegado la hora de la banca sin bancos?](#) - El País Negocios - [E Pau A. Monserrat](#) (IAHORRO.COM - ANALISTA FINANCIERO) - 27 MAR 2016 - 18:53 CEST
  - "El sector financiero y bancario está siendo desplazado por la nueva realidad tecnológica"
  - "La cuarta revolución industrial se ha desatado sin hacer ruido, pero sacudiendo buena parte de los sectores empresariales"
  - "Hay estimaciones que consideran que un 65% de los estudiantes que inicia su educación

*primaria en estos momentos acabará trabajando en empleos que aún no existen."*

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2016/03/28 06:57

---

## Imagen y Recuerdo

La imagen, como recuerdo, evocación, memoria, constituye uno de los valores más preciados en estudios del territorio, en, prácticamente, cualquier aspecto y orientación que se analice.

No en vano, el Geógrafo D. Emilio Huguet del Villar, ya en su introducción a la publicación citada en [Geógrafo Práctico vs Geógrafo Teórico](#), **escribe**, en el año 1917 EC, 14 EAE, fecha de firma de la introducción en la que cuenta con 46 años de edad y **refleja** el pensamiento del último tercio del **Siglo XIX**, momentos de grandes cambios, en los inicios de la **imagen**:

"Una prueba de **aprovechamiento** de curso que el alumno puede hacer **sobre** este mismo libro, **consiste** en que llegue a **leer** en sus mapas **cosas** que no están escritas en los párrafos del texto, y que llegue a **leer** en la **fotografía** cosas que **no dicen ni** el texto **ni** los mapas." -Texto en negrita no original-

La fotografía, el reflejo, la imagen visual de lo que **sucede** en un **lugar** en un **momento** como **fuerza primaria** en que leer lo que no dicen el mapa, el texto.

Como fuerza primaria que, tempranamente, se empieza a **usar** como recurso en **estudios del territorio**, como [las imágenes Ruiz de Alda](#) de 1929 EC, 26 EAE.



 Foto2k

---

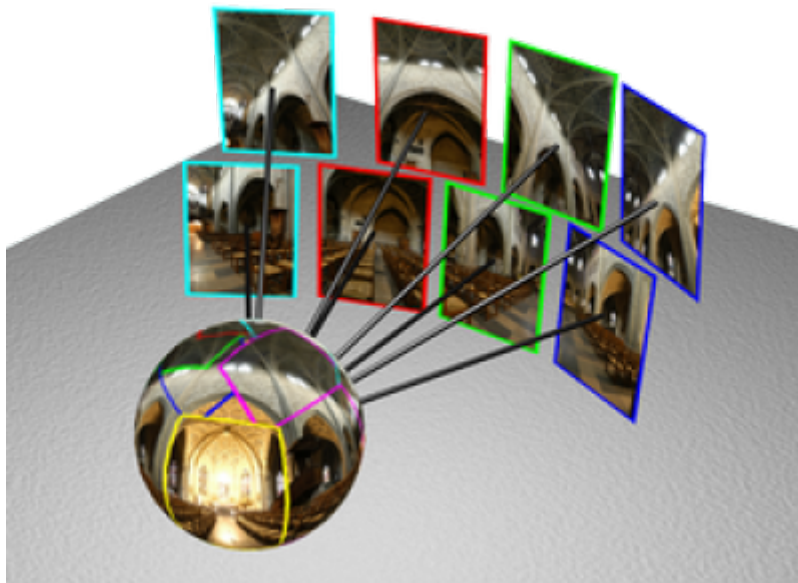
## Esferofoto

Un tipo específico, propio de un momento en que las herramientas SW y HW permiten su uso de manera, ya, inminentemente, generalizada, son las que en esta Tesis Doctoral, en este DIDiC se denominan como "**esferofotos**", las imágenes esféricas que pueden constituir una fuente básica en que fundamentar la definición de los "Entornos Virtuales Geográficos", producto de un captación directa de esa realidad que reflejan las imágenes, las fotografías.

Una herramienta que permite la "digitalización del entorno" en todas sus dimensiones, y su integración con otros recursos, de diverso tipo y con distintas finalidades, como se viene haciendo y planteando en esta Tesis, en el [Capítulo](#) titulado [Virtual Simulator](#).



Los conceptos, definición y otras características de las "esferofotos" son desarrolladas en [Base de Datos de Conocimiento Geográfico - Esferofoto](#)



## Black Hole Buffer

Una de la mayores **amenazas** que se cierne sobre la memoria en general, y sobre al **memoria gráfica**, las imágenes que conforman la IG y IGD, es su posible **desaparición**.

Un concepto que se **propone** gira en torno al que se denomina como "**Black Hole Buffer**" -BHB-, un "agujero negro en forma de banda", de "buffer", que comenzaría en los **inicios** de la digitalización, de la popularización de los sistemas digitales, su comercialización y aplicación en diversas esferas y

ámbitos, hasta alcanzar, ya en la actualidad, una dimensión cuasi plena, especialmente con la irrupción de **sensores digitalizadores** portátiles y miniaturizados, como cámaras fotográficas digitales, smartphone y herramientas similares.

Considerando como fecha de **inicio** de esta época de digitalización en torno a los años 70 del Siglo XX, y situando el **centro** de la banda, del buffer, en el año 2000, se llegaría a los años 2030 como tiempo **simétrico** de esa banda.

El **riesgo** real es que ese periodo, que **abarcaría** finalmente unos 60 años, se **convierta**, en el devenir de los tiempos, en un **agujero negro informacional**, al no existir datos de referencia en ningún soporte, **ni** analógico **ni** digital, que pueda refrendar esos **hechos**, la vida en ese periodo de tiempo, de cada pueblo, de cada país, de cada persona, familia y grupo, con una influencia propia, en dimensión y escala.

## Custodia de la IGD

Esta **amenaza** se cierne, de modo muy singular, en **procesos de investigación** en que la conciencia de los **productos** obtenidos se ciñe al "producto final", la imagen, el "**dato**", sin atender a parámetros elementales y fundamentales, **parámetros** que se podrían englobar en lo que se denomina como **metainformación**, la **información de la información**.

Pero no solamente referida a un **fichero**, en algún formato que, quizás, **deja** de ser "accesible" muy pronto, si no a toda la **documentación que refrenda** cómo, cuando, por qué se ha obtenido esa IGD, lo que se denomina como RAW Information y que, en un símil referido a "fotografías", estaría equivaliendo a los "**negativos**" y la libreta de campo.

Este **caso** se puede plantear con los Virtual Simulators que se **manejan** en esta Tesis Doctoral, como DYCAM-SEG, Puerto de Cartagena y otros.

La pérdida de esta información, telemetrías y procesos de creación de los Simuladores Virtuales, impediría, de modo seguro, cualquier tipo de estudio multitemporal, su simple repetición, mejora, integración con otros recursos, SW de gestión actualizados, pues, de algún modo, dejarían de existir.

Incluso, si el servidor que soporta su alojamiento deja de dar el servicio, se convertirían en un enlace vacío, roto.

- [Cronología de la edición digital](#)
- [Breve historia de los smartphones](#)

---

## El Gol de la R.A.E.

Viene de [Anexos - Adenda - Adaptaciones](#)

Con este título, un tanto "chabacano" quizás, pero expresivo en el mundo "vulgar" de la **relevancia** del hecho analizado y, sobre todo, del **alcance global** que el mismo tiene, se expone un caso, que se puede considerar prototípico de hechos, **decisiones**, que se toman en estas épocas, en las que la

"inconsciencia" del vínculo entre lo analógico y lo digital pueden suponer, **coadyuvando** a la generación de este BHB, Black Hole Buffer, **Agujero Negro en Franja**.

El **diccionario** en línea de la **R.A.E.** ha dispuesto, hasta el día 2016-01-26 -fecha susceptible de mayor precisión- de **dos** recursos de búsqueda, ampliamente utilizados en la redacción y composición de esta tesis:

- «[lema.rae.es/drae](http://lema.rae.es/drae)»
- «[buscon.rae.es/drae](http://buscon.rae.es/drae)»

El **primero** de ellos genera un resultado del tipo

```
http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=AD4kDgaj0DXX2ptZj5zQ
```

y el **segundo**

```
http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=mvZG2TMqFDXX20tcNQbi
```

o

```
http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=cuestiono
```

En la fecha antes señalada, estos recursos han sido **sustituidos** por «**dle.rae.es**», de modo que **todos** los anteriores conducen a una página de **error**, en la que se informa de este cambio, con una **nota** que se puede llegar a considerar "sarcástica":

"Rogamos lo tengan en cuenta para futuros accesos y para **actualizar** los enlaces publicados en páginas externas."

## El impacto

**Solamente** en esta Tesis Doctoral, esta "actualización" supone retocar **decenas** de enlaces, si no centenas, **además** de otros elementos de **código**, lo que obliga a una dedicación de **tiempo** muy elevada.

Así mismo, y como se ha constatado, en los **buscadores genéricos**, consultas del tipo "siglo rae" reportan unos enlaces que, indefectiblemente, **llevan** a esta misma página de **error**, página que, además, tiene habilitado el **bloqueo** de retorno a la anterior, permitiendo, **únicamente**, el acceso a la imagen siguiente, en la que, gustosamente, se informa de **quien** financia este servicio.



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA

por palabras

Consultar

ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA

Diccionario de la lengua española | Edición del Tricentenario

RAE.es

Consulta posible gracias al compromiso con la cultura de la Obra Social "la Caixa"

**diccionario**

Del *h. lat. dictionarium*.

1. *m.* Repertorio en forma de libro o en soporte electrónico en el que se recogen, según un orden determinado, las palabras o expresiones de una o más lenguas, o de una materia concreta, acompañadas de su definición, equivalencia o explicación.

2. *m.* Catálogo de noticias o datos de un mismo género, ordenado alfabéticamente. *Diccionario bibliográfico, biográfico, geográfico.*

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

Edición del Tricentenario

Guía de consulta

UNIDRAE

Consultas lingüísticas

**Palabra del día**

griptoteca

Viernes, 29 de enero de 2016


Tienda

**Información**, que por otro lado, va a estar disponible, en ese lugar **relevante**, central, en **cualquier consulta** que se realice.

Es de suponer -no se va a realizar un análisis exhaustivo- que este mismo **resultado** se obtendrá en los probablemente, **millones de enlaces** que se integren en todo tipo de publicaciones, Wikis genéricas, como [Wikipedia](#), particulares, académicas. Blogs, Webs en general, que, de pronto, tienen **enlaces** que no conducen **a ninguna parte**, a la pretendida, sino **a un error**.

## Las consecuencias



Los enlaces con el icono  **lema** -colorado- **no son** operativos, por lo que se piden disculpas

Todos los enlaces afectados están tratando de ser **actualizados**, para volver al **icono azul**, pero es una labor que llevará su tiempo.

- Cientos, miles, **millones** de publicaciones, de todo tipo, en línea, en PDF, de **trabajos** escolares, académicos, particulares, de todo tipo, "amputados", **camino** de la "papelera" digital, ya que no sirven, van mal, y hay una excusa: hace falta espacio
- Si ya la **indicación** de la búsqueda -URL emergente- podía resultar **enigmática**, "http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=AD4kDgajODXX2ptZj5zQ" o similar, salvo alguna entrada en el "buscón", la **nueva** configuración no deja duda: **todas** son del tipo "http://dle.rae.es/?id=B3yTydM", en **aras** de la "Ergonomía de la Información Lingüística", **propia** de la R.A.E.
- El mundo entero, real y cibernético, que tenga un enlace a la R.A.E. está afectado, pero se

actualiza, sin más, -no hay que **tocar el código**, los algoritmos, nada- se puede pensar, solamente, desde la "inconsciencia". Desde luego, desde el desprecio al trabajo de muchísimas personas


- Finalmente, un gol, **mundial**, de una institución mercantil, al idioma Español

## Colofón

- Lamentablemente, la R.A.E. también **contribuye** al Black Hold Buffer, al **Agujero Negro en Franja**, a la pérdida irremediable de la información, analógica y digital
- Y unas preguntas: ¿**quien** cambia ahora todo, aborda un trabajo complejo y largo? ¿se mantendrá así la R.A.E.? ¿**volverá** a los anteriores enlaces? ¿**servirá**, en ese acaso, lo que se haga, o habrá que **repetirlo**? ¿**Alguna fuente distinta, no usar la R.A.E.**?

Alguno de estos interrogantes ha tenido respuesta rápida, cosa que se agradece.



- Parece que los enlaces que se anulaban ahora redirigen a su destino original, adaptados a la nueva estructura «**dle.rae.es**», siendo funcionales las tres formas
- Se mantiene una reserva sobre su operatividad, pero se habilita el icono  azul para todos los enlaces
- Sigue estando presente la forma encriptada de las palabras consultadas, algo que no resulta "cómodo" y que afecta a la "Ergonomía de la Información Lingüística"
- Finalmente, resulta un aviso, una llamada de atención sobre la necesidad, cada más necesaria, del mantenimiento de la coordenada "**W**", dada la posible difusión que esta adquiere, y los daños que su modificación pueden generar

---

## Referencias

---

### El fin de unos recuerdos

Respecto a la pérdida de los recuerdos, de las distintas formas de perder estos recuerdos, según el soporte o cómo se guardan, en el artículo de prensa digital que se referencia se mencionan un par de frases-ideas que pueden tener interés ser consideradas, como «...*teniendo en cuenta que la degradación de estos soportes nunca duerme. "Yo creo que la gente no es muy consciente de esto*», algo que sucede con otro tipo de soportes, cada vez con más, con todos.



«Puede producirse una especie de zozobra. Los recuerdos dan estabilidad emocional, vital y existencial. Si no, estamos en una barquichuela que nos mueve continuamente», advierte. La desaparición de esas memorias audiovisuales restaría peso al plomo que nos ancla a nuestra estabilidad emocional», algo que se amplifica con la pérdida de la memoria en general, de modo que «si tú no tienes memoria, lo nuevo te impacta de una manera desmesurada.»

**E**El fin de miles de recuerdos: las cintas VHS están muriendo

El País - Retina

**E**Montse Hidalgo Pérez, 22 SEP 2019 - 00:20 CEST

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2019/09/30 17:22

## La arqueología de lo digital

Con este título, "Los videojuegos antiguos también necesitan restauradores que los conserven", y subtítulo "Muchos títulos podrían quedar injugables si no se digitalizan y adaptan a las nuevas plataforma", se publica en **E**Prensa digital un interesante artículo que pone en aviso sobre la posible pérdida de unas capacidades, tanto en software, el juego en sí, como en hardware, la plataforma en que es funcional cada juego, con una muy interesante llamada sobre la *arqueología de lo digital, del código*.

"La mayor parte de la población no da por hecho que los videojuegos también son un bien cultural que preservar, no porque la gente no esté de acuerdo con que lo sean, sino porque no cae en la cuenta o porque ni si quiera se les ha pasado por la cabeza".

**E**El País - Verne

**E**Pablo Cantó, 22 SEP 2019 - 00:20 CEST

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2019/09/22 11:01

---

## Perder la memoria

Con este título, "Perder la memoria", y subtítulo "Algunos de los soportes donde guardábamos fotos, videos o música... se están degradando y sus reproductores dejan de fabricarse, si no remediamos nuestro pasado podría desaparecer «como lagrimas en la lluvia»", se publica en [Prensa digital](#) un interesante artículo que pone en aviso sobre lo que se viene anunciando: la posibilidad de la pérdida de la memoria.

[La Verdad - Sociedad](#)

ISABEL IBÁÑEZ, Viernes, 8 junio 2018

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2018/06/11 11:51

## Preservación Digital

**Preservación digital.** *"La información siempre está en peligro de desaparecer y la información digital todavía más".*

*"Los soportes no son eternos (la vida media de un CD dista mucho de ser 100 años como decían). Los discos duros duran apenas unos años antes de empezar a tener sectores defectuosos corrompiendo los datos, lo que en muchas ocasiones deja los archivos inservibles. La tecnología avanza rápidamente dejando muchos formatos inaccesibles..."*

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2017/05/08 20:08

---

## El Blog de la BNE

El [Blog de la Biblioteca Nacional de España](#) recoge una serie de entradas de [Mar Pérez Morillo](#), Jefe del Área de Gestión del Depósito de Publicaciones en Línea de la BNE, alguna tan sugerente como:

- [¿Edad oscura digital? Sí, pero...](#) - 17 marzo, 2015
  - [Preservación de la web](#) - 19 febrero, 2010
- 

## Fotos salvadas, memoria recuperada

- ["Fotos salvadas, memoria recuperada"](#) - El País Cultural - [Manuel Morales](#) - Madrid 29 FEB 2016 - 04:48 CET
    - *"Una fundación compra 1.579 negativos de vistas de España de principios del siglo XX a un coleccionista que las vendía a la pieza en Internet"*
- 

## La tecnología está robando nuestros recuerdos

**"Cuando pasamos a las cámaras digitales empezó el robo de la memoria, la sombra del olvido.** Aunque parecía que todo eran ventajas, en realidad, era el principio del fin de los recuerdos. Podíamos hacer todas las fotos que quisiéramos, las tarjetas de memoria permitían mucho más de 36, no había que revelar ni esperar al revelado y, además, se descargaban al instante en el ordenador. Si

no salías bien, se borraba sin más. Éramos ordenados y metódicos, carpetas por años, por viajes, por tema..."

Marga Cabrera -- yokorubo -- 2016-02-08

---

## ¿Hacia una era digital oscura?

- "Buena parte de la información generada en esta era será inaccesible para las generaciones futuras por el deterioro de los datos, la obsolescencia tecnológica o las leyes del copyright"
- "En 1997, cuando la actual era digital apenas comenzaba, cuando los ordenadores personales solo estaban al alcance de los más pudientes e internet era para una casta, cuando aún no existía Google y mucho menos Facebook o Twitter, y Microsoft dominaba el mundo con su Windows 95, Kuny, entonces asesor de la Biblioteca Nacional de Canadá dio una conferencia para la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecas. Su título era premonitorio: [¿Una era digital oscura? Retos para la conservación de la información electrónica](#). La visión de Kuny, como la actual de Cerf, está más vigente que nunca."

Tecnología El País, 27 FEB 2015 - 17:08 CET

---

## ¿Acabará Internet con nuestra memoria?

*"Las redes sociales se asemejan a una versión profana de ese mito: de la pizarra al vinilo, del vinilo al bit. Todo queda registrado irreversiblemente y a la vez todo retorna como un extraño visitante. La fantasmagoría de la mercancía ha alcanzado también a los recuerdos, a la memoria en general. No son evocaciones hechas para perdurar, sino para circular interminablemente y ser exhibidas, escudriñadas, juzgadas. Confiamos a estos dispositivos la gestión de nuestros recuerdos y nos desligamos de una capacidad activa de memoria."*

*"No sólo hará falta abstenerse de regalar información, sino construir algo diferente con su abundancia. Es lo que Benjamin o Kracauer intuyeron en la figura del coleccionista o del historiador como personajes que vagan espectralmente por la antesala de la historia, el presente."*

El País, 9 MAY 2015 - 00:01 CEST

O del ayudante del historiador que en su momento, en ese futuro en que se pueda, se quiera estudiar, conocer, sobre esta época, pueda disponer de información, de datos. Ésta es una de las finalidades de [Skeye2k-f](#), la preservación de la memoria, no escribir la historia. Alguien, quizás, lo hará, pero podrá disponer de "material" que ese ayudante ha ido preservando.

## "Memorias de puño y letra"

Pocos días después de añadir el apartado **Epistolar**, - en [Doku2k - Base Documental](#), ya que esta es una **entrada copiada y traída** de ese origen- como base y fuente en la que apoyar el Conocimiento, en una idea de **inclusión** de lo que **actualmente** se podría **entender** como **relación epistolar**, correl, e-mail, SMS, Twits, WhatsApp, Blogs; los recursos cibernéticos de que dispone la sociedad, se publica el artículo **"Memorias de puño y letra" - El País Semanal, 23 MAR 2015** en el que **Laura Rivas** realiza una **introducción** a un problema del cual cada vez **se ha de ser** más consciente y que, haciendo referencia al periodista inglés **Simon Garfield**, se **resumiría** en dos frases que este artículo recoge:

- "Tendremos **recuerdos vagos**, **no** un registro concreto de **dónde se ha estado** y lo que **se ha visto**"
- "**Cuando** trabajas en el archivo de una universidad grande o de un museo" -él es administrador del de la [Universidad de Sussex](#) (Inglaterra)-, "te das cuenta de que **todo** el mundo está **muy** preocupado con lo **que va** a ocurrir. ¿Cómo **contaremos** nuestra historia? ¿Cómo **trabajarán** los biógrafos?".

Así, "Un biógrafo del futuro tendrá que **bucear** por una hemeroteca infinita de **pequeños** textos instantáneos y **superar** contraseñas y cortafuegos de todo tipo para **acceder** al material. Encontrar un fajo de cartas en un sótano no será suficiente."

Unas **reflexiones** coincidentes con otras que se tratan de **analizar** en [Sk2k-f](#) en conjunción con [UM Tesis ALP](#).

---

## Periodismo Digital

Uno de lo hechos más relevantes ocurridos en esta "Nueva Realidad" afecta a los medios de comunicación, a cómo el "Nuevo@ Observado@r", en tanto que producto@r de información, de noticias, se comunica con ese "Nuevo@ Observado@r" como recepto@r de las mismas. Cómo accede a ellas, interactúa, las comenta, las genera, las re-distribuye.

Un [W Periodismo digital](#) accesible en cualquier lugar, en cualquier momento, con cualquier dispositivo, ya lejos del periódico analógico convencional, la revista impresa, conviviendo con ellos, pero con otras capacidades. Conformando, en el ámbito de la Geografía Cultural, una Nueva Realidad Global en la que el conocimiento es compartido y accesible de modo generalizado.

Estas nuevas capacidades se ven complementadas por los denominados [W Medios Sociales](#) - [W social media](#)- los cuales pueden actuar de modo autónomo, permitiendo una nuevas y diferentes capacidades, habilitando unas vías de difusión y compartición del conocimiento propios de esta "Nueva Realidad".

---

## El ámbito de la información

Como ya se señala en [UM Crónicas en VR](#), "*una transmisión de hechos y acontecimientos en una forma inmersiva, en la que domina la imagen, en modo más visual que "narrativo" o "descriptivo", "equidistante entre la información y la interpretación", siendo la imagen información y quedando la interpretación, su asimilación, a disposición del@ usuario@*" resulta una tendencia, y una capacidad, que la difusión de conocimiento en general, el geográfico especialmente, no debe soslayar.

Así, y según recoge el artículo [E "En el ámbito de la información, ya estamos más allá de la realidad virtual"](#), firmado por [E Silvia Ayuso](#) en 2016-10-05, "*ya estamos más allá de la realidad virtual, estamos en el ámbito de la inteligencia artificial como medio de transmisión de información*".

Y si estas capacidades, estas tecnologías, si "*en la era de la realidad virtual y la inteligencia artificial, la forma de consumir información se está transformando*", ¿cómo esto afecta a esa información, a su fiabilidad, su contraste?

No cabe duda de que estas capacidades abren nuevas vías de expresión, propician nuevas formas de acceder al conocimiento y, simultáneamente, ofrecen unas [Herramientas Expositivas](#) que el@ estudioso@, el@ investigado@r, [el@ Nuevo@ Observado@](#) no solo debe usar como "receptor de información" sino como emisor de sus investigaciones, de sus avances, del conocimiento.

— [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2016/10/05 07:48

---

## Un ejemplo

Un ejemplo de este Periodismo Digital se puede observar en el artículo [E "Si encontráramos una nueva forma de vida ¿sabríamos reconocerla?"](#), firmado por [E Matthew Francis](#) en "22 FEB 2016 - 11:20 CET" y que informa que "*La NASA busca el secreto de la vida en la Tierra en las profundidades de un lago en Canadá*".

Además del análisis que se puede hacer del extenso artículo, destaca el final:

- Este artículo se publicó por [primera vez](#) en [Mosaic](#) y se publica de nuevo aquí con una licencia de Creative Commons.
- Editor: Mun-Keat Looi
- Verificación de datos: Francine Almash

- Corrección de estilo: Kirsty Strabridge
- Traducción: News Clips.

Dudas, razonables, sobre la "fiabilidad", fuentes, incluso academicismo, pueden ser resultas de modo cuasi inmediato, dados los enlaces hipertexto e hipermedia de que disponen estos artículos, en este formato de Periodismo Digital.

Estas fuentes, que pueden ser consideradas como ampliación, validación si se considera, abren unas expectativas de uso en ámbitos de la investigación, aportando una fuente en la que iniciar y, en su caso, continuar la "búsqueda", la navegación en el ES-DS, sirviendo el tradicional ejemplo del racimo de cerezas, que se va conformando empezando por una sola cereza. Con cuidado, con prudencia, hasta conseguir un resultado satisfactorio.

---

## Imagen y Noticias

Un segundo ejemplo se puede tener con las referencias de **un solo día** en una publicación digital, **El País**, de interés sobre "Imagen y Recuerdo" como reflejo de la actualidad e impacto de este recurso, junto con las capacidades de difusión del conocimiento del Periodismo Digital, capacidad vinculada con la "calidad" de los autores.

- [La tiranía de la imagen - Javier Sampedro 18 OCT 2015 - 00:09 CEST](#) - "*La memoria no era esto*"
    - *Los recuerdos son más traicioneros que las imágenes, pero también más dinámicos e interesantes.*
    - *La fiebre por retratar todo con el móvil obedece a algo más que a la necesidad de registrar nuestras vivencias. Es un nuevo lenguaje*
    - *Los Homo sapiens hemos caído gradualmente en la fiebre de la instantánea, y solo nos queda preguntarnos: ¿cuándo empezó todo a ir mal?*
    - Psicóloga [Linda Henkel](#), de la Universidad de Fairfield en Connecticut
      - *El mero hecho de tomar una foto de un cuadro parece, por tanto, una buena receta para olvidarse de él*
  - [Ver sin mirar - Maite Rico 18 OCT 2015 - 00:02 CEST](#)
    - *Recorrer hoy museos implica abrirse paso entre pelmazos que fotografían hasta los carteles explicativos*
  - [Turistas sin aura - JOSÉ LUIS PARDO 16 OCT 2015 - 18:28 CEST](#) - José Luis Pardo, filósofo, ganó el Premio Nacional de Ensayo con *La regla del juego* (Galaxia Gutenberg / Círculo de Lectores, 2004). Es autor de *Nunca fue tan hermosa la basura* y *Esto no es música: introducción al malestar en la cultura de masas*.
  - ["Hablamos fotografías" - Elsa Fernández-Santos Madrid 16 OCT 2015 - 18:48 CEST](#)
    - *Dos profesionales de distinta generación, Joan Fontcuberta y Laia Abril, debaten sobre 'selfies', la imagen en las redes sociales o los vetustos álbumes familiares*
-

## De qué y cómo se habla

Una muestra de las inquietudes, de qué se habla, y cómo, se puede consultar en [EEl África conectada](#), [EEl País - Planeta Futuro](#), en un reportaje que se inicia con

*"África siempre estuvo en movimiento, pero ahora una revolución se está gestando en el continente más allá de la política, a pie de calle, en redes, ordenadores, teléfonos móviles... Generaciones de jóvenes que no vivieron el colonialismo construyen el futuro y exigen democracia, transparencia, justicia social y derechos humanos a través de la tecnología. Lo que estás a punto de ver es una radiografía (siempre incompleta porque está vivo y crece) de ese África cambiante. Un largo camino que los [Wciberactivistas](#) desean recorrer en libertad, armados de iniciativas y creatividad"*

¿Hacia quién se dirige ese Periodismo Digital? ¿quienes son sus lectores? ¿sus [E"créditos"](#)?

## ToDo

- [wikedit]Social software con versión ES pero no comparable [WSocial software](#)

<sup>1)</sup> [ERafael Yuste, el hombre que descifra el cerebro](#), 2017-01-25. "Puede que el cerebro genere un mundo virtual que es la realidad que cada uno de nosotros ve. Cuando estamos dormidos, esa máquina está desconectada de la realidad; y cuando estamos despiertos, amarramos con nuestros sentidos esa simulación de realidad virtual." "Estas técnicas van a ser una liberación, van a dar lugar a un nuevo humanismo." "Esto va a ser el Renacimiento al cuadrado." — [Abelardo Lopez-Palacios](#) 2017/01/25 10:57

From:

<http://wikimasum.skeye2k.org/tai2k/tesisalp/> - **Una Nueva Realidad para un Nuevo Observador**

Permanent link:

[http://wikimasum.skeye2k.org/tai2k/tesisalp/capitulos/geo\\_cultural/geografia\\_cultural](http://wikimasum.skeye2k.org/tai2k/tesisalp/capitulos/geo_cultural/geografia_cultural)

Last update: **2019/09/30 17:40**

