



Nombre: Miguel Ángel Cantoral.

Asesor: María del Carmen Cordero Gordillo.

Trabajo: Armas silenciosas para guerras tranquilas.

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Seminario de tesis.

Grado: 8

Carrera: Diseño gráfico.

Grupo: B

Índice.

1.1 Planteamiento del problema.

1.2 Preguntas de investigación.

1.3 Objetivos.

1.4 Justificación.

1.5 Hipótesis.

1.6 Marco histórico.

1.7 Marco Teórico.

1.8 Marco conceptual.

1.1 Planteamiento del problema.

Desde que los medios masivos de comunicación tuvieron un gran impacto en la sociedad diversas compañías/gobiernos han dado el paso alto hacia diversos métodos de control en masas, mediante la manipulación. Dicha manipulación es dada a cabo con diversas técnicas como: color, formas, sonidos y argumentos. Ahí entra el Diseñador gráfico, utilizando la psicología y la estética de las imágenes; su poder de transmitir mensajes de manera sencilla como efectiva entra al ataque. El problema viene en la actualidad 2021 hasta las generaciones que vienen, ya que se convirtió en un problema real, esa manipulación utilizada por los medios hace más de dos décadas se ha transmutado en una nueva manipulación más dañina como el Clickbait («ciberanzuelo», «cibercebo», «cebo de clics» o «anzuelo de clics») o Fake news (noticias falsas); y una larga lista de nombres para desinformación y manejo de actitud en las personas.

«En esta tesis quiero evitar por completo el “copia y pega”. mi propósito como futuro escritor y diseñador gráfico de la universidad del sureste, es sintetizar mis ideas con base a la investigación y deducción, empirismo, filosofía propia. Pienso que el criterio propio es una gran arma para el conocimiento. anexo esta frase porque servirá para lo que viene en la tesis: —“Mi diablo bailo con tu demonio y el violinista no ha parado de tocar” (citado de una frase de la serie Dexter 2006)».

Los efectos que causan esta manipulación de los medios es grave, un ejemplo: la empresa Coca-Cola muestra a una familia entera comiendo con una Coca-Cola gigante en la mesa casi como platillo principal; Lo que esto nos da a entender es que tomar Coca-Cola todos los días es algo común entre familias y que: —¡Todas las familias deberíamos tomarlo todos los días! No te preocupes ¿Qué es lo peor que podría pasar? —Un bip de un monitor de latidos en el hospital—. ¡Ups! Tampoco se pasen del límite... aquí, entre nosotros... olvide decirte que puede darte diabetes y sobre peso, ¡pero no te preocupes jajaja eso se cura con la nueva y mejorada Coca-Cola light! Creo que mejor me voy huele raro.

Las causas son obvias, Todos queremos ganar o simplemente la irremediable hambre de tener la atención de la gente. La manipulación de los medios se ha adentrado tanto en nuestras vidas que muchas veces no tienen un propósito definido, incluso de manera totalmente inconsciente. principalmente los involucrados son: Gobiernos y cultos, religión, empresas multinacionales, entretenimiento, sistemas educativos.

Actualmente no se ha intentado alguna manera de parar esta problemática y no creo que eso pase, ¡¿pero?! ¡¿qué paso con esos ánimos?! Esta tesis podría servir como una documentación y posible planteamiento de una solución, no se sabe. Al pasar los años pareciera que cada vez esto aumenta, no sabemos si esa es una de los millones “esa es la naturaleza del hombre” porque que naturaleza tan mas absurda y falta de afecto, antes de querer lapidar a todo el mundo con artículos de tortura cósmicos y trans-dimensionales de la santa inquisición procederé a explicar el porqué del nombre de esta tesis es así:

“Armas silenciosas para guerras tranquilas”. (es un proyecto artístico que toma su título de un documento secreto de 1979 y atribuido al grupo Bilderberg)

Cuando en los noticieros la moneda se dé devalúa tanto que un millón de dólares te alcanzaría para comprar un pan lo disfrazan de disturbios en alguna parte o que alguna religión, que te diga que la transfusión de sangre es mala o simplemente que con películas, series y medios comunes de noticias donde muestran una forma de vida especifica es totalmente dañina para la salud, simplemente porque esa forma de vida hace que el 40% de la gente no pague impuestos. Muchos medios asesinan nuestra identidad de libre albedrio con sutiles mensajes, encerrándonos en cubículos para trabajar largas jornadas de trabajo y que te feliciten por eso —¡oh si sigue trabajando así! Y algún día morirás del cansancio tenemos otros mil millones de personas que pueden ocupar tu lugar. Una persona famosa utilizando zapatos de cierta marca ara que todos queramos tenerlo.

Es una guerra contra la voluntad natural de las personas usando armas silenciosas como la manipulación. Es un problema ya que eso es la causa principal de la ansiedad y depresión en muchísimas personas.

1.2 Preguntas de investigación.

¿Cómo el diseñador interviene en la manipulación mediática?

¿Qué problemas conlleva la manipulación de la sociedad?

¿Cuál es la psicología del diseño gráfico?

¿Qué es la desinformación en el día a día de la sociedad?

¿Cómo se relaciona el diseño gráfico con los medios de comunicación masivos?

1.3 Objetivos.

Principal.

Interpretar todos los medios de información de este tema para sintetizar los temas, El punto principal de esta tesis de investigación ¿Cómo el diseñador interviene en la manipulación mediática?

Específicos.

Definir problemas de la manipulación en la sociedad.

Describir la psicología del diseño gráfico.

Identificar la desinformación en el día a día de la sociedad.

Relación del diseño gráfico con los medios de comunicación.

Justificación.

Esto es para que este documento de investigación prácticamente sea aceptado por la universidad autónoma de la Nasa, en vivo desde la estación espacial de marte... talvez lo del principio sea mentira, aun así, la importancia de justificar este proyecto de dos pesos, pero con mucho amor; radica en los temas **psicología y Diseño gráfico**. Esos dos temas giran alrededor de si, como una gran constelación conceptual, ahí deriva en tema de la manipulación en masa con solo con gráficos y audio.

Formas, trazos, texturas, colores, ¿Cómo eso podría afectar a la población en tomar decisiones?

El diseño gráfico está tomado de la mano con la psicología, con el estudio adecuado, donde debe ir esta forma o estos colores para dar un mensaje a un sector. El color verde podría significar: Naturaleza, salud, juventud, fresco. Pongamos eso en propaganda y tenemos algo orgánico, partidos políticos que cuidan el ambiente, medicina. El tema de esta investigación es meramente una excusa para hablar del diseño gráfico y como en las manos correctas se pueden transmitir mensajes que afectan en muchas personas.

—¿Para qué es “importanteishon” esto? —Explicación 1—: Resumidamente su importancia es mucho más grande de la que pensábamos, esto es algo que está ocurriendo ahora mismo al encender tu Smartphone, Tv, etc. estas formas, trazos y texturas afectan a nuestras decisiones constantemente, favoreciendo mayormente al mercado. Es necesario explicar cómo mueven los hilos del diseño y saber porque ocurre eso y ¿porque no? —Explicación 2.0 —: Talvez mi asesor me diga que quite esto, pero sería hermoso que no; No muchos conocen la canción de *David Bowie – ¿Life On Mars?* —Vayan a escucharla y regresen a leer esta justificación después, esta tesis de manipulación dice que es importante.

Al parecer la información que ofrecerá al lector será algo renovado y nuevo. Las razones son simples, todo lo leído aquí es investigación de distintos medios como, libros, paginas, profesionales en el tema (Diseñadores gráficos y Psicólogos). Se intentará renovar la información para actualizar teorías u hechos, continuamente también un fundamento. También tratar de traer información nueva, no traída de cualquier lugar. Uno de los propósitos es el de abrirse a nuevos horizontes del conocimiento porque al final de todo el método científico nunca descarta, pero tampoco confirma.

Esto vale la pena estudiarlo para aportar algo al área del conocimiento al que pertenece, en este caso es el Diseño gráfico, casi no hay datos, ni nueva información sobre este tema en específico, aparte de ser un reto, también es una aportación al conocimiento de las artes visuales por medio de la investigación. Para ser un buen diseñador gráfico la teoría es primordial, tener una mente rica en nuevas ideas significa un mejor trabajo de innovación.

La problemática que resuelve son simples, con solo hablar de este tema es un gran paso. "Armas silenciosas para guerras tranquilas" es un homenaje a la obra original fechado de mayo de 1979, encontrado el 7 de Julio de 1986 en una fotocopiadora IBM comprada en una subasta de material militar, su importancia fu importantísima en el medio autodidacta y grupos de debate, hasta que el documento fue censurado (demasiado tarde). La problemática se está resolviendo al hablar de cómo se manipula y utiliza a las personas como fichas de un juego de Monopoly, el diseñador también es una de las mentes en este tema. Vemos la problemática como algo físico, pero a veces simplemente es tan solo compartir ideas bien fundamentadas para hacer el cambio. Sin intención de trascender más allá, solo compartir palabras que se transformaran en ideas o en un olvido, el futuro lo decidirá; algo para simplemente la universidad o para la riqueza personal de alguna persona.

Hipótesis.

El diseñador interviene en la manipulación mediática de forma directa con los anuncios publicitarios que rodean las ciudades, en prácticamente todos los lugares tv, Smartphone, fachadas de hogares, letreros, banners, productos del hogar. Ofrecer un producto es el pan de cada día en cada familia, están diseñadas de tal manera que llamen la atención (saturación visual) lo logran con una estructura visual bastante trabajada, herramientas como colores, tipografía, formas, sonido, composiciones; efectúan una reacción en nuestra decisión. De acuerdo a lo dicho en la antología: «La falta de comprobación de la hipótesis no significa que ésta haya sido infructuosa». El diseñador gráfico tiene el papel más importante, el de **transmitir un mensaje** y para eso se utiliza la teoría del color, si quieres transmitir alguna emoción necesitas el color adecuado. El rojo genera peligro, calor, llama la atención. Las formas triangulares dan la sensación de firmeza y simetría.

Independiente: Manipulación.

Dependiente: diseño gráfico.

Una vez explicado lo siguiente, el diseñador arregla el mensaje y lo lleva al formato visual u audio visual, con la coloración y formas correcta para transmitir el mensaje. Ahora cuando se quiere manipular a un grupo extenso de personas se usa la misma técnica. Por ejemplo: cuando quieres dar a entender que hablar del feminismo está mal, podrían usar una imagen generada por gráficos vectoriales o una fotografía común y corriente que en su contenido tuviera los tonos de color verdes y gris, amarillo. formas zigzagueantes o torcidas, con una simbología de malestar o rechazo social.

El color amarillo, verde, gris, son colores fríos que a veces se utilizan para representar algo echado a perder o melancolía, poco agradable. Formas torcidas o zigzagueantes dan la impresión de algo inestable, con solo verlo unos segundos transmite inmediatamente esos sentimientos, con conceptos bastante básicos del diseño gráfico.

Marco de investigación.

Marco histórico.

El título de la tesis *Guerras tranquilas* Hace referencia a dos cosas; Diseño gráfico y Manipulación mediática (manipulación mental) hablar de la historia de estos dos temas que conforman el ¿porqué? De esta investigación es sumamente complicado ya que no se encuentran datos exactos de cada uno, la manipulación mental no tiene una fecha estipulada, es algo que siempre ha existido en la humanidad, un impulso meramente derivada a la inercia. En cuanto el diseño grafico no existe un consenso acerca de la fecha exacta en que nació. Hay quiénes lo datan durante el período de entreguerras, otros entienden que comienza a identificarse como tal a finales del siglo XIX. También hay quienes encuentran su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio A. de C. Ahora yéndonos a una respuesta simple y breve e intemporal es que el diseño gráfico solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación del modelo de producción industrial, no se puede denominar un arte aún pleno 2021, ciertamente es con fines puramente comerciales, aun así, el arte es subjetivo.

El diseño gráfico también tiene su origen orgánico, viniendo de la evolución hace alusión a nuestra parte del cerebro más moderna «el neocortex». Las sociedades sapiens empiezan a ser más complejas, el desarrollo de herramientas es cada vez más especializado y junto al mismo nace la inquietud de comunicar, ya no solo con la voz y la expresión corporal, Ahí con el mismo título de la tesis la manipulación del mensaje.

Para tener una idea más clara de donde el diseño gráfico fue menos arcaica y más apegada a la actualidad remontémonos a la Edad Media, se desarrolla de la verdadera marca comercial, o emblema institucional, como concepto visual que pretende la función de materializar una identidad corporativa. El recorrido de la evolución en la comunicación visual para llegar a constituir un lenguaje es el

planteamiento de este estudio, que desarrolla seguidamente los factores que intervinieron en la necesidad de establecer un código, con unas normas de uso que optimizaran las posibilidades de un verdadero sistema de comunicación visual. “Cronológicamente”, la ‘identidad visual’ aplicada a las actividades productivas, nació con la marca. El marcaje o la acción de marcar, y su resultado, es el principio mismo de la identidad visual. La marca tiene aquí en primer lugar, el sentido de la información funcional: constituye un elemento referencial de orientación en la localización de un producto entre muchos otros”¹. El hecho de marcar es una acción dirigida a la identificación y al mismo tiempo a la comunicación.

Las primeras marcas occidentales, en este sentido, las encontramos ya en la identificación de los bloques de piedra que definieron los inicios de la arquitectura, propiamente dicha. Las marcas de cantero y de cantería identificaron los bloques de piedra en el antiguo Egipto y en la cultura Micénica. Esta práctica se extendió por las diferentes civilizaciones del entorno mediterráneo y se prolongó, durante los siglos por toda Europa, hasta finales del siglo XVIII fundamentalmente.

Actualmente el diseño gráfico tiene mucha importancia, sus áreas de trabajo se dividen en varios segmentos, comenzando con la marca y evolucionando con colaboraciones en: anuncios publicitarios, cine, programas de tv, páginas web, publicidad, diseño de audio y entre muchos otros.

Ahora la manipulación mental o psicológica que se aplica mediáticamente no tiene fechas o un año exacto de su nacimiento es en pocas palabras; Inconcreto. Aún hay una fecha específica de las primeras pizcas de la manipulación mediática o Propaganda en el siglo XX y más aún a través de las principales guerras, cuando se sientan las bases de una propaganda efectiva y eficaz tal y como la conocemos hoy en día. En sentido estricto, la propaganda de guerra no sería sino la aplicación de los modelos, formas y técnicas de la propaganda en general, para fines bélicos. Siempre se ha intentado intimidar al enemigo, exagerar la propia fuerza, sembrar discordias, difundir informaciones falsas, mantener la moral de las propias tropas, etc. Así pues, podemos decir que la

propaganda de guerra se dirige a muy diversos objetivos. En primer lugar, a mantener la moral de las propias fuerzas combatientes y, por otro lado, los combatientes enemigos. Esto sería exactamente lo que denominamos guerra psicológica. La retaguardia enemiga es, obviamente, otro objetivo de la propaganda de guerra. Al conjunto de actividades de propaganda de guerra dirigidas hacia el enemigo se le llama también guerra psicológica, lo que los tratadistas anglosajones denominan Psychological Warfare. De forma más concisa, la guerra psicológica se refiere «al empleo planificado de la propaganda y de la acción psicológica orientadas a direccionar conductas, en la búsqueda de objetivos de control social, político o militar, sin recurrir al uso del arma, o en forma complementaria a su uso». Este apartado definiendo de una manera concisa los objetivos que se buscan en la propaganda de guerra, que no son otros que la disminución de la moral y la eficacia mediante técnicas, descritas posteriormente, que intentarán conseguir la colaboración de la población en las zonas invadidas por el enemigo.

Marco Teórico.

Armas silenciosas para guerras tranquilas o como su tema principal trata de como el diseño gráfico se utiliza para la manipulación con propósitos bajos o dañinos en algunos casos. No existe un libro que trate en específico este tema, es manipulación u diseño gráfico, pero nunca se tratan en la misma rama así que se mostraran datos de los dos para que contiguamente se traten como uno solo, así como un gran engranaje.

Teoría 1: Principios de la manipulación mediática durante las primeras guerras.

Citando al libro de *Pablo Álvarez Llaneza - Propaganda y manipulación de masas en el siglo XX*. La propaganda varía atendiendo a multitud de factores, tales como la gente a la que va dirigida, la entidad que la emite, el cómo se emite y su finalidad, entre otros. La forma de catalogarse ha variado y se han añadido nuevos conceptos de ordenación en los últimos años.

Propaganda blanca: se asume que la fuente es abierta, bien identificada y transparente además de tener un objetivo claro y conciso.

Propaganda negra: se desconoce su origen e intenta hacer creer a la audiencia que proviene del bando «amigo» para que sea tratada como propaganda blanca. El ejemplo más importante nos lo proporciona la Segunda Guerra Mundial y el uso que, en este sentido, se hizo de la radio.

Propaganda gris: no se sabe realmente su fuente, aunque si bien es cierto que pueda hacerse pasar por un mensaje neutral, realmente está tratando de obtener el mismo resultado que la propaganda negra. Su contenido generalmente versa sobre información censurada por un bando y suele producir efectos devastadores en la moral de quien la recibe.

La propaganda tiene una importancia capital en cualquier conflicto actual, si bien es cierto que su desarrollo principal como tal se realizó durante todo el siglo pasado potenciado por las dos guerras mundiales y la posterior Guerra Fría. De cualquier forma, su uso está tan extendido que las teorías desarrolladas en aquella época hoy en día son aplicadas incluso por las empresas para conseguir un mayor índice de ventas año tras año.

Teoría 2: Orígenes del diseño gráfico para entender su relación.

Según los análisis de distintos libros de *Arq. Indira Lisseth Alfaro Gutiérrez*, afirma con su basta investigación una visión de los orígenes del diseño gráfico que, sin ser formalmente sobre mi tema, su origen “natural” ya viene de la mano con la manipulación de las imágenes y colores, hasta se complementan con la anterior teoría. El padre del término “diseño gráfico” fue el americano William Addison, un diseñador que trabajó con material publicitario en distintos formatos, desde carteles y panfletos hasta anuncios en periódicos y revistas en 1922.¹

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño descubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico se debe colocar a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Todo diseño incluso el más novedoso, sigue modelos, códigos, formas y géneros ya existentes, estos modelos constituyen toda la red de nuestro mensaje visual, el cual está en continua evolución y expansión.

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que refiere su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX. Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C.

Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

Teoría 3: Como funciona la publicidad en el manejo social.

Este es el documento más parecido al tema a tratar en esta tesis (y el que se está haciendo homenaje), el encontrarlo fue una complicada búsqueda. Un libro sin autor alguno, pero con la poca información de su título: *Armas Silenciosas para una Guerra Tranquila - Manual Introductorio de la Programación - Investigación del funcionamiento - Manual Técnico*. Marca el 25 Aniversario de la Tercera Guerra Mundial, llamada la "Guerra Tranquila", llevada a cabo con el uso de subjetivos elementos de guerra biológica, usando "armas silenciosas" para luchar.

Metodología estratégica y táctica desarrollada bajo la dirección militar en Inglaterra durante la Segunda Guerra Mundial. El propósito original de Operations Research era estudiar los problemas estratégicos y tácticos de defensa de aire y tierra con el objetivo del uso eficaz de recursos militares limitados, contra enemigos extranjeros (es decir, logística). La ingeniería social (análisis y automatización de una sociedad) requiere la correlación de grandes cantidades de información económica (datos) que cambian constantemente, por ello, un procesamiento de datos computarizado de alta velocidad era necesario, que podría ir delante de la sociedad y predecir cuándo ésta, la sociedad, estaría lista para la capitulación.

Marco conceptual.

De nuevo retomando el título que ya se hizo casi costumbre de aparecer en los inicios; **Armas silenciosas para guerras tranquilas**. No se puede dar conceptos de este título ya que es simbólico, con el propósito intrínseco de dar un mensaje del verdadero tema **Manipulación mediática por medio del diseño gráfico**. El marco conceptual parte de dividir dos cosas primordiales las cuales son:

- Diseño grafico
- Medios de comunicación.

Principales conceptos y cimiento de la investigación, la “pieza angular”. Después estos se dividen en otros dos conceptos básicos.

- Psicología.
- Manipulación
- Hombre contemporáneo.

Están ordenados de manera en que la función de un marco conceptual en si tiene su función principal, básicamente contextualizar al lector. Partiendo del **diseño gráfico** y sus conceptos de Design concept: theoretical considerations - Dra. Ma. Eugenia Sánchez Ramos, con la que me identifiqué maravillosamente ya que consiste en que es polisémico, está inmerso en definiciones parciales de acuerdo a lo que se relaciona. Enfatizan el diseño como el acto de crear algo material, concreto, bidimensional o tridimensional, hasta la estructuración de un espacio, imagen, u objeto intangible y virtual. El autor en cuestión presume que parte de una base importante que es la del diseño proceso permanente de cambio porque se realiza en función del hombre y de sus necesidades. Aunado a la teorización se muestra la relación de dichos argumentos con el Taller de Diseño, la cuál es el eje rector en numerosos planes de estudio en la disciplina a nivel mundial. En si el diseño gráfico son las actividades destinadas a comunicar a través de imágenes o un conjunto de elementos visuales, los cuales transmitirán desde el

concepto, una idea o sensación hacia el espectador. Es todo lo que transmite algo a través de una composición visual, sea amor, odio, alegría o tristeza, pero con un énfasis particular en una audiencia y objetivos determinados. Incluso los carteles políticos transmiten algo.

El diseño gráfico se sostiene de otro concepto importante el cual es **medios de comunicación**, el autor Jesús González Pazos tiene la idea de que los medios de comunicación son “el cuarto poder”, establece como característica esencial de los sistemas democráticos contemporáneos su constitución sobre la base de los llamados tres poderes: ejecutivo, legislativo y judicial. Una segunda característica, centro también del funcionamiento democrático, radica en la independencia que mantienen los distintos poderes, pero combinada con una importante supervisión también de los unos sobre los otros. No se pretende ahora profundizar sobre la idoneidad de este sistema o respecto a su buen funcionamiento. El elemento clave que resulta definitorio sobre qué es un medio de comunicación es entender, en sí mismo, qué es un acto comunicativo.

Toda situación comunicativa en la que se produzca un intercambio de información entre un emisor y un receptor será un acto comunicativo. En este contexto, entendemos el proceso de la siguiente manera; un emisor envía un mensaje, que es recibido por un receptor mediante la propagación del mensaje en un canal y un código compartido entre ambos actores.

Tanto el diseño gráfico depende de los medios de comunicación básicamente para existir ya que es un medio comercial, ahora para relacionarlo con la manipulación ya tenemos la primera base que es un alcance masivo por los medios de comunicación masivos y el uso del diseño gráfico en ello tenemos que saber sobre **psicología** que está presente en todas estas simplemente por ser actividades humanas, la Universidad Intercontinental México tiene una aproximación al concepto de psicología, Para algunos, la psicología se ocupa únicamente de la aplicación de test con el fin de diagnosticar trastornos del comportamiento, evaluar las capacidades, la personalidad, etc. Si bien ésta es una ocupación importante del profesional de la psicología, esta visión del todo

por una de sus partes lleva necesariamente a una apreciación parcial de la psicología. Existe una aproximación sistemática a la psicología, Consiste en el conocimiento popular sobre las personas y sus comportamientos (costumbres o hábitos. Su procedencia puede ser tan diversa como la experiencia propia, la intuición, el sentido común, las manifestaciones artísticas (música, literatura, pintura) o las tradiciones populares (refranes, fábulas, mitos). A pesar de su origen, estos conjuntos de conocimientos son útiles, ya que “conocer cómo son las personas” permite comportarse de forma adaptativa a la conducta de los demás, dando una respuesta óptima a cada situación, del conocimiento de estas respuestas sobre el comportamiento de las personas y su predicción de anexa la **manipulación y el hombre contemporáneo**, esta consiste en un fenómeno estrictamente psicológico, que es el miedo. En otros tiempos se creía que la ciencia era fuente continua de progreso que mejoraba necesariamente las condiciones de vida humana y, por consiguiente, el esfuerzo intelectual científico era siempre bueno. Las amargas experiencias de los últimos años, por el contrario, han fortalecido en la mente de toda la idea de que la ciencia no siempre produce buenos frutos y que, por ello, debe plantearse de forma personal la responsabilidad de su trabajo, ya que puede ocurrir que su esfuerzo contribuyera no al mejoramiento de la vida de los hombres sino a su degradación o, incluso, aniquilamiento.

Así dicese del hombre que podría definirse como homo-manipulator, que puede modificar cuanto le rodea, crear su propio ambiente, planificar su futuro. Otras veces se entiende manipular como reprimir, lo que tampoco es un significado muy preciso desde el momento en que reprimir se ha convertido, también en un término de notable ambigüedad. En esta dirección nos encontramos que distingue dos tipos de instituciones: manipuladoras, que reprimen la actividad humana.