

Argentina. La disputa por el poder simbólico

Con la mirada puesta en la niñez y en la juventud

Los nativos digitales



Víctor Kon

Coordinador Escuelas Asociación Nueva Mirada. Festival Int. de cine para la Infancia y la Juventud
victorkon@yahoo.com

La infancia y los jóvenes son los que más expuestos y predispuestos están a los nuevos lenguajes y a las prácticas operativas y simbólicas que, generadas por las tecnologías digitales, han irrumpido como un vendaval en la sociedad.

En la naturaleza de estas tecnologías encuentran los así llamados nativos digitales el basamento de su apropiación: La inexistencia de límites territoriales y temporales: el espacio y el tiempo es uno solo en libertad; los bienes de la cultura están para ser gozados; tomo lo que necesito y me place; puedo crear y recrear en cualquier ámbito y momento; así también construyo mis relaciones y amistades, el nosotros. Así se construyeron Wikipedia y You Tube.

Pero están los que piensan que estas tecnologías han sido creadas para acrecentar el poder que detentan desde lejos en la historia. Que piensan que la vida es solo un gran mercado en el que todo se vende y se compra: objetos y sueños; que no hay límites ni moral para acumular riqueza en beneficio propio: ni siquiera la agresión a la naturaleza; la violencia, la destrucción y la muerte del otro que se antepone. Así se naturaliza la violencia, la rapiña, la guerra y la pobreza: los nadie, los parias incapacitados de comprar.

En este presente dual, esquizofrénico, los chicos son los protagonistas de este momento civilizatorio: be-

neficiarios y víctimas; promotores de cambio y ejecutores de políticas de marketing; doctores en futuro, también alumnos en escuelas, muchas de ellas anquilosadas en el ayer conceptual y el fracaso.

La disputa del poder simbólico

Las cámaras y pantallas son parte primordial de esta realidad. Están en todas partes, a todas horas y cumplen todo tipo de funciones. Fuera de los cines, están en los televisores, en las computadoras, en todo tipo de móviles, en los juegos electrónicos, en las cámaras de vigilancia. Son poderosas transmisoras de conocimiento y formadoras de subjetividad.

El objetivo de los poderes dominantes es la generación y control de las imágenes que se alojan en las pantallas y el de las tecnologías que las producen. Porque es la forma de modelar las conciencias, instalando determinadas formas de vida, valores, mitos y saberes, para conquistar esas subjetividades que dicho poder necesita hoy más que nunca, pero como en otras tantas veces en la historia, para conducir las percepciones y los imaginarios, orientando las sensibilidades, dotando al pensamiento de un instrumental que lo estructure en dirección a la reproducción del sistema de dominación.

Para llevar a cabo estos designios construyeron un sistema integrado y monopolístico que ha penetra-

do profundamente en la población, creando modos culturales, verdaderos contratos de lectura y visualización. Y que por otra parte, son fuente principal de sus ingresos.

¿Cómo ha enfrentado esta realidad el poder político argentino? El punto de partida ha sido el reconocimiento del acceso a la tecnología como derecho de toda la población. Para ello erigiendo antenas TDA (Televisión Digital Abierta) en buena parte del país, estructurando redes, creando emisoras temáticas para cubrir intereses diferenciados, distribuyendo gratuitamente una enorme cantidad de decodificadores y millones de *notebooks* a estudiantes secundarios, para que los hogares tengan conectividad, los jóvenes un instrumento indispensable para la vida, las escuelas un recurso necesario para elevar la calidad educativa. Finalmente produciendo contenidos de calidad y procurando que estos contenidos se instalen en las pantallas.

Realidad y desafío

La mayor parte de la población sigue estando a merced de los contenidos de los monopolios atada a contratos de adhesión cultural

A pesar de este enorme esfuerzo, la mayor parte de la población sigue estando a merced de los contenidos de los monopolios atada a contratos de adhesión cultural a los que hicimos mención más arriba. El desafío es entonces:

¿Cómo hacer para que sectores cada vez más numerosos se apropien de contenidos de tanta calidad como los que ofrecen TV Encuentro, Paka Paka, INCAA (Instituto Nacional de Cine y Medios Audiovisuales), la TV Pública, los Canales Universitarios y algunos independientes? ¿Cómo hacer para que vean cine argentino que en 2012 estrenó 130 películas pero tuvo solo menos del 10% de los espectadores en las salas? ¿Cómo hacer que la creciente industria argenti-

na de los juegos electrónicos no dependa exclusivamente de los mercados extranjeros y produzca contenidos no teñidos por la violencia? ¿De qué maneras los niños argentinos pueden tener acceso al mejor alimento espiritual y artístico que desean?.

Sobre este tema el Ministerio de Educación de la Nación promovió en 2011 un sondeo que entrevistó a 1202 adolescentes entre 11 y 17 años en partes iguales de varones y mujeres, de los cuales el 42% vivía en la región metropolitana y el 58% en el interior del país; el 99% escolarizado. El estudio confirmó que los chicos están atravesados por la cultura audiovisual y la informática. Ven tres horas diarias de lunes a viernes de televisión haciendo las tareas escolares, o bien usan el celular, la computadora, escuchan música, en muchos casos todo a la vez.

Aunque también pudo establecerse que las desigualdades según nivel socioeconómico y lugar de residencia son significativos, comprobándose grandes diferencias en materia de acceso a los equipamientos, a la conectividad, a la posibilidad de renovación. Es de señalar que el estudio se realizó en momentos del lanzamiento del Programa «Conectar igualdad» (Provisión y uso de la informática – estudiantes secundarios) por lo que no pudo medirse su impacto.

Dificultad de ver cine

Hasta aquí la relación con los equipos y pantallas. En cuanto a qué veían, el estudio reveló que a través de la televisión el 62% miraba películas y luego dibujos animados, novelas, series, música, etc., pero no nos dice nada sobre qué cine consumían. Si damos por ciertas las mediciones de audiencia podemos aproximarnos a la certeza que no es precisamente el cine de mejor calidad y el que aborda las problemáticas de la niñez y juventud. Si vamos a las estadísticas de los filmes más vistos en cines, tenemos que ubicarnos previamente en que son ámbitos frecuentados por clases medias y superiores. Un chico o adolescente tie-



ne que gastar entre \$ 30 y \$ 50 (aproximadamente USA 9) solamente en entrada a lo que se debe sumar viaje y gastos accesorios que muchas veces igualan el costo de la entrada, según lo consignan las empresas del ramo. Costos vedados para muchos, que deben conformarse con la tele o el video club. De cualquier manera los datos son reveladores: En 2012 de un total de 46 millones de entradas vendidas, las dos más taquilleras fueron películas de animación claramente enfiladas a ganar a la familia: «La era del hielo» (4.994.000 espectadores) y «Madagascar» (2.856.000 espectadores), casi el 20% del total.

Finalmente un tema sobre el cual deberíamos tener más información y quizá haber sido parte de la encuesta: ¿Cuál es la respuesta de la escuela a datos tan claros y contundentes?

Dónde hacer

De lo precedente surge:

Que de la estructura actual de los medios audiovisuales y el cine, este último en manos mayoritariamente de la industria norteamericana, no podemos esperar que sea parte de un proceso de renovación y cambio.

Que las salas Incaa sí podrían jugar un papel importante, pero requieren ser operadas de manera diferente, especialmente las del interior del país.

Que es factible recurrir a las estructuras sociales existentes. ¿Cuáles son?:

Estructuras sociales

Las escuelas públicas: Unas 40.000 en todo el país, un universo que comprende, incluyendo las escuelas privadas, unos 12.000.000 de alumnos y 900.000 docentes. Las Bibliotecas Populares: 2.000 aprox. Los servicios culturales de las Provincias y Municipios. Miles de organizaciones de todo tipo, entre otras Coope-

rativas, Clubes, Sindicatos, etc. Sin embargo queremos señalar especialmente aquellas que han surgido a partir de políticas implementadas por organismos estatales a partir de 2003, entre otras: CAJ (Centros de Actividades Juveniles) y CAI (Centros de Actividades Infantiles) en el ámbito del Ministerio de Educación de la Nación. Los CIC (Centros de Integración Comunitaria) y el Programa «Argentina se expresa» del Ministerio de Desarrollo Social. El Programa «Envión» para adolescentes del Gobierno de la provincia de Buenos Aires. Estas últimas unas 3.000 localizaciones.

Esta sucinta recapitulación expresa fehacientemente la existencia de condiciones para implementar políticas culturales que confronten con los poderes fácticos mediante proyectos estables, en nuestro caso de carácter audiovisual. Políticas territoriales que se complementen con las programaciones televisivas y de las estructuras culturales y artísticas tradicionales, con los grandes acontecimientos como los Festejos de los Bicentenarios, Tecnópolis, etc. Y que brinden la tierra abonada necesaria para el desarrollo del gran sistema nacional audiovisual.

Qué hacer

Proponemos la elaboración de un Proyecto Estratégico que tenga por objetivo la elevación del nivel cultural de grandes sectores de la población en la recepción y análisis crítico de la producción audiovisual; la formación de agentes culturales, capaces de gestionar las políticas proyectadas. Dotar a las instituciones de material filmico adecuado a la edad y caracterización de la población, acompañado de guías

Un proyecto que tenga por objetivo la elevación del nivel cultural en la recepción y análisis crítico de la producción audiovisual



didácticas que ayuden a generar políticas activas tras el visionado de las películas.

La organización de diverso tipo de visionado audiovisual: -Ciclos regulares con frecuencia a establecer. Ciclos de 2, 3, 4 días. Ciclos temáticos. Constitución de Cine Clubes.

Programas combinados de exhibiciones y realización audiovisual.

Organización de Cursos de Capacitación, iniciación y especialización (guión, cámara, edición, etc.), para docentes, animadores culturales, alumnos, etc.

Organización de Concursos.

Edición de materiales teóricos y/o pedagógicos.

Organización, dictado y evaluación de cursos a distancia.

Organización de mediatecas.

Producción y emisión de programas televisivos, tradicionales o interactivos.

Incorporación de los Juegos electrónicos como recurso didáctico.

El rol de la escuela

El sistema educativo debería jugar un rol preponderante en este proceso. Sin embargo no lo hace o, en el mejor de los casos, lo hace parcialmente. Es que la escuela tiene muchas dificultades para reconocer y adaptarse a los profundos cambios civilizatorios que se han producidos en las últimas décadas. Sus estructuras edilicias y organizativas, los contenidos y pedagogías, los roles de docentes, alumnos y comunidad, muchos de los recursos que se ponen en juego, etc., no se han renovado suficientemente, y se mantienen «Tras los muros» ancladas en el mundo de fi-

nes del siglo XIX.

Dejaremos para mejor oportunidad fundamentar estas afirmaciones. Solo agregaremos que en el último decenio, a pesar de las dificultades e incomprendimientos, han aparecido y consolidado una serie de iniciativas tendientes a introducir las actividades audiovisuales en las aulas, como un modo de enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje y acercar la escuela a la cultura contemporánea. Algunas se originaron merced a la iniciativa y el esfuerzo de personas y grupos, la primera de ellas el Festival Internacional de Cine Nueva Mirada para la Infancia y la Juventud. Otras fueron creadas por el sistema mismo –pero a modo extracurricular– como el Programa «Hacelo Corto» del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. En la actualidad registramos siete eventos localizados en diversos puntos del país, en los que han participado aproximadamente unos 500 cortos producidos por docentes y sus alumnos.

¿Cómo considerar esta cifra? Si la comparamos con la totalidad de escuelas en funcionamiento, diremos escépticos que apenas representan el 1% del universo educativo. Si nos retrotraemos a una década atrás, comprobaremos que hemos avanzado significativamente, merced a la iniciativa de los docentes y de los niños.

Docentes y chicos protagonistas de este momento civilizatorio. Docentes y chicos que, naturalmente, quieren que la escuela mantenga su esencia pero adaptada a nuestros tiempos, tan difíciles, tan apasionantes. Que le exige que sea un espacio en el que la información cobre sentido, en el que se desarrollen creativamente todas las capacidades de que el ser humano está dotado y que permita hacer de sus vidas una obra de arte.

