

La producción audiovisual en la apropiación de contenidos del escolar chileno

Universidad Mayor

Lucía Castellón

Dr. Oscar Jaramillo

El 96% de los escolares chilenos se conecta habitualmente a Internet, de acuerdo a las cifras recopiladas por el Índice de Generación Digital¹. Asimismo el 70,4% ve videos a través de Youtube, el 52,1% mantiene un fotolog y 26,7% publica videos en la red, según el mismo estudio.

Hace ya casi 15 años Manuel Castells predijo que la “Galaxia Internet” se dividiría entre los interactuantes y los interactuados. Es por eso que para esta ponencia nos centraremos en los escolares chilenos y en la forma en que se empoderan de la producción audiovisual en los entornos digitales.

Nuestra hipótesis es que estamos frente a un cambio generacional que va más allá de un reemplazo de paradigma enunciado en el concepto de migración digital de Vilches. Es algo que va más allá de nuevas lógicas de difusión y producción que afectan a las empresas productoras de contenidos audiovisuales.

Es lo que autores como Prensky, Jenkins y Piscitelli denominan como la irrupción de los nativos digitales. Es por eso que nos sumergiremos en servidores gratuitos – como Youtube, MySpace y Facebook - para analizar los resultados de dicha producción

¹ IDG. Estudio Índice de Generación Digital 2004 – 2008. p. 7.

audiovisual para hacer un paralelo con las 10 competencias básicas que debe tener todo nativo digital, según Jenkins.

Primero caracterizaremos a este nuevo adolescente chileno, para pasar al concepto de nativo digital y desde allí analizar la producción audiovisual que genera el escolar.

Cabe señalar que en el país existe una gran cantidad de producción audiovisual centrada en medios digitales. Sin embargo, gran parte de ella – como MediaLabs o Difamadores.cl, por citar algunos ejemplos- responden a lógicas profesionales, en la cual lo digital es una forma de abaratar costos y brindar una difusión alternativa a los medios tradicionales. A lo que nos referimos es que dichos medios se comportan y funcionan como si fueran medios tradicionales, en donde existen estructuras y líneas editoriales. Asimismo en muchos de estos “medios alternativos” trabajan periodistas o profesionales del –ámbito multimedia, cuentan con auspicios o aportes de universidades e incluso tienen estructuras de propiedad, al igual que un medio tradicional.

Es por eso, que si nuestro objetivo es centrarnos en la producción de contenidos audiovisuales digitales como espacio de inclusión social, decidimos centrarnos en el nativo digital que sube a la red desde escenas sacadas de un programa de TV, hasta videos clip musicales de factura propia, en los que utiliza pantalla verde y efectos digitales. La idea es ver cuáles son las lógicas de pensamiento que hay detrás de ello.

Caracterización del sector

La llamada “Revolución de los Pingüinos” en 2006 marcó un antes y un después, en el estudio y análisis de la forma en que los adolescentes se relacionaban con los medios de comunicación y las TC’s en Chile.

Este fue un movimiento estudiantil que exigió una serie de transformaciones a la educación, que desembocó en la toma de la mayor parte de los colegios y liceos del país,

por parte de los escolares, junto con una serie de protestas a nivel nacional, que tomaron por sorpresa a las autoridades de gobierno y oposición.

Junto con ser un movimiento que surgió al margen de los partidos políticos tradicionales, su organización y difusión se valió en gran medida de un inédito uso de las TIC's como herramienta de comunicación y de los medios (en especial la televisión y la prensa), para influenciar a la opinión pública.

La organización de las tomas de colegios y de las protestas nacionales, fueron realizadas a través de tres mecanismos básicos: MSN, fotologs y mensajes de texto, de telefonía celular.

Por otra parte, gran parte de las imágenes (videos y fotografías) que fueron exhibidas por los medios tradicionales y que impactaron a la opinión pública, fueron registradas por los mismos escolares.

En cada protesta y toma habían verdaderos “camarógrafos” y reporteros gráficos pertenecientes a los mismos escolares, encargados de grabar los hechos. Las imágenes después eran subidas a fotologs, Youtube o enviadas vía correo electrónico a los canales de televisión y la prensa. Cámaras digitales de bajo costo y teléfonos celulares se convirtieron en la principal herramienta para efectuar el registro audiovisual.

La forma en que los escolares utilizaron las TIC's para organizar su movimiento social, tuvo su base en el acelerado proceso de migración digital que ha vivido el país durante la última década.

De acuerdo a cifras entregadas por la Subsecretaría de Telecomunicaciones, Subtel, en Chile hay 16 millones de teléfonos celulares. Este dato no deja de ser llamativo si tomamos en cuenta que en el país hay 16 millones de habitantes.

Por otra parte, según el Índice de Generación Digital, en el año 2004 el 46% de los escolares tenía un computador en su casa. Esta cifra creció al 76% en sólo cuatro años.

Otro aspecto interesante es que el crecimiento de dicha cifra se ha centrado en los sectores de menores ingresos económicos.

En el año 2004 el 76% de los escolares del grupo de mayores ingresos (ABC1) tenía computador en su casa. El 2008 esa cifra llegó al 98%. Mientras que en el segmento de la clase media baja (C3) se pasó de un 51% en 2004, a un 84% en 2008. En el estrato bajo (D) también se experimentó un crecimiento significativo. El 2004 sólo el 24% tenía un PC en su hogar; el 2008, la cifra casi se triplicó hasta el 60%.²

Con respecto al porcentaje de escolares con acceso a Internet desde los hogares, sucede algo similar. En el 2004, el 77% de los escolares del estrato ABC1 tenía Internet en su casa. El 2008, el 96%. En el resto de los estratos socioeconómicos el crecimiento fue más o menos similar.

En la clase media (C2) se pasó de un 48% en 2004, al 82% el 2008. El estrato C3 creció en el mismo período de un 40% a un 69%. Mientras que en el D, se pasó del 27% al 48%.

Consideramos que era necesario que nos detuviéramos brevemente en esas cifras para poder cuantificar el proceso de migración digital en que está inmerso el país y poder entender la irrupción del nativo digital.

Nativo Digital

Antes de poder seguir avanzando es necesario definir qué es un nativo digital. Este es un concepto complejo, en el que convergen diversos puntos de vista y disciplinas. Si consideramos lo que plantea Prensky, Jenkins y Eshet-Alkalai, nos referimos a un joven que nació rodeado por las TIC's y que tal como lo afirma Cobo está “desplegando

² Índice de Generación Digital (IDG). Estudio Índice de Generación Digital 2004 – 2008. 2009. P. 49.

plenamente su aprendizaje en el entorno tecnológico cuya lengua materna es la de las computadoras, los video juegos e Internet”³.

Según Prensky los nativos digitales piensan y procesan la información de manera diferente a todas las personas que nacieron antes de la revolución de las tecnologías digitales⁴. Los principales cambios en la forma de pensamiento se encuentran en la utilización de una lógica hipertextual, el multitasking y el uso de un lenguaje de carácter icónico – visual. Asimismo funcionan mejor cuando trabajan en red, que de manera individual. Por lo mismo, socializan de manera diferente a sus padres⁵.

Cabe señalar que cada uno de estos puntos (la hipertextualidad, el multitasking, trabajo en red, el lenguaje visual y las nuevas formas de socialización) son problemas altamente debatidos y de gran profundidad, por lo que no nos centraremos en ellos debido a que nos alejarían de nuestro objeto de estudio.

Sin embargo, lo que hay que tener presente es que esos son los rasgos característicos que nos permiten reconocer cuándo nos encontramos frente a un nativo digital. Es decir, si el joven es capaz de chatear por Internet, escuchar música, ver televisión y estudiar, todo a la misma vez, estamos frente a un nativo digital.

Asimismo es un joven que prefiere ver series y películas con tramas, temas y narración complejas, que combinan flash backs, contenidos científicos con fantasías y cuyas tramas son inconexas para un inmigrante digital, en los términos de Vilches.

Nos referimos al escolar chileno que prefiere ver Lost, Héroes, Yugi Oh, Naruto, por sobre series con formato tradicional como El Chavo del 8 o Dallas. Es aquel que juega

³ Cobo, Cristobal.Pardo, Hugo. Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food. Flacso México. D.F, México. 2007. P. 50.

⁴ Prensky, Marc. Digital, Natives, digital immigrants. En On the Horizon. MCB University Press. Vol. 9, Nº 5. October 2001. P. 1.

⁵ Idem.

Magic⁶ o juegos en línea como Warcraft o los Sims. Es aquel que pertenece a una tribu urbana y que se comunica con personas esparcidas por toda la ciudad y el mundo, que comparten sus mismos intereses, a través de mensajes de texto, Twitter, Facebook, chat y fotologs.

Las competencias digitales

Antes de poder proseguir, es necesario revisar las diez competencias digitales que según Jenkins deben insertarse en la sala de clases para poder educar a un nativo digital:

“**Juego**: la capacidad para experimentar con el entorno como una forma de resolución de problemas.

Actuación: la habilidad para adoptar identidades alternativas con el propósito de improvisar y descubrir.

Simulación: la habilidad para interpretar y construir modelos dinámicos de los procesos del mundo real.

Apropiación: la habilidad para samplear y remezclar de manera significativa el contenido de los medios de comunicación.

Multitasking: la habilidad para estar alertas y escanear el ambiente que nos rodea y de esa manera centrar la atención en ciertos detalles significativos.

Cognición distribuida: la habilidad para interactuar significativamente con herramientas que expandan las capacidades mentales.

Inteligencia colectiva: la habilidad para compartir conocimiento y compara notas con otros para obtener un objetivo común.

⁶ Juego de estrategia con cartas.

Juicio: la habilidad para evaluar la confiabilidad y credibilidad de información proveniente de distintas fuentes.

Navegación transmedia: la habilidad para seguir el flujo de las historias e información a través de múltiples modalidades.

Networking: la habilidad de buscar, para sintetizar y diseminar información.

Negociación: la habilidad para viajar a través de distintas comunidades, desciriendo y respetando múltiples perspectivas, comprendiendo y siguiendo normas alternativas”⁷.

Jenkins asegura que estas competencias son las que permiten que se produzca un aprendizaje significativo en los nativos digitales. Dicho de otro modo, forman parte de su ADN y sobre ellas debe construirse el proceso educativo, debido a que definen la forma en que los nativos digitales se apropian del mundo que los rodea.

Por lo mismo, el sistema educativo debe fomentar y velar que estas competencias sean compartidas por escolares, para poder intervenir de manera efectiva en la Sociedad de la Información.

Es interesante que muchas de dichas competencias están presentes en la producción audiovisual realizada por escolares chilenos y que suben a servidores gratuitos como Youtube y MySpace.

Jenkins habla de la apropiación, de la necesidad de que los jóvenes se apropien del contenido de los medios de comunicación y los sampleen y remixen de manera significativa.

⁷ Traducción libre del texto: Jenkis, Henry y otros. Confronting the challenges of partipatory culture: Media education for the 21(st) Century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. 2008. P. 4.

Durante nuestra investigación pudimos observar una amplia gama de ejemplos de apropiación, que van desde subir a Youtube extractos de programas de comunicación, a realizar nuevas versiones de videos musicales o tomar trozos de películas extranjeras y cambiar los subtítulos y colocar diálogos de corte humorísticos.



Dentro de la extracción de pasajes de programas de televisión, lo más común es seleccionar rutinas de humoristas, presentaciones de cantantes o grupos musicales, bloopers o chascarros televisivos, noticias y hechos curiosos.

Cabe destacar que en general estos videos son de corta duración, ya que no exceden los tres o cuatro minutos.

Con respecto a la recopilación de noticias, es necesario aclarar que por lo general esta acción no tiene un valor por sí mismo, sino que está en directa relación con el trabajo que desarrollan en distintas redes sociales, que luchan por la defensa del medio ambiente, los derechos de los indígenas, de los animales o la reivindicación y conformación del capital cultural de algunas tribus urbanas.

Por ejemplo, encontramos numerosos videos de moda, con consejos de maquillaje y peinado en perfiles de jóvenes que se identifican con la tribu urbana “pelolais”. Esto nos

lleva al estudio de otra de las competencias definidas por Jenkins: la inteligencia colectiva y el networking.



Dentro de la apropiación existe un segundo nivel que implica las acciones remixar y samplear. Dentro de las prácticas más comunes que encontramos, se encuentra la de realizar nuevas versiones de videos musicales.

El nivel de sofisticación de estos va desde hacer un video “pegando fotos”, hasta verdaderas piezas semi profesionales, con uso de telón verde y creación de efectos digitales en el fondo. Asimismo hay una gran cantidad de videos con todo tipo de coreografías, que van desde simples humoradas a interpretaciones bastante elaboradas.

Otra costumbre propia del sampleo y la remezcla, es tomar una película en un lenguaje extranjero (alemán o ruso, de preferencia) y colocar subtítulos de corte humorístico que nada tiene que ver el texto original.

Los más populares, con más de 200 mil visitas, es la serie de videos en los que se toma un extracto de cuatro minutos de una serie sobre Hitler realizada recientemente y se realizan distintas parodias en lo que dicho personaje histórico se entera de la muerte de Michel Jackson o de cualquier otro tipo de noticia absurda.

**Terrible maltrato animal
descubierto por
familia Chelme Tapia.
Chile, mayo 2009.**

Simulación

Al analizar la producción de contenidos propios que los escolares chilenos suben a Youtube, pudimos observar que en su mayoría desarrollan las competencias de juego, simulación, inteligencia colectiva y networking.

Cabe destacar que la gran mayoría de los contenidos subidos tienen una lógica propia del periodismo ciudadano. También pudimos apreciar una gran cantidad de animaciones 2D y 3D. Los contenidos de dichas animaciones son variados, pero un gran número de ellos están relacionados con la crítica social, política y medio ambiental. Otra vertiente existente en este verdadero productor audiovisual amateur está relacionada con la generación de parámetros culturales, propios de tribus urbanas específicas.

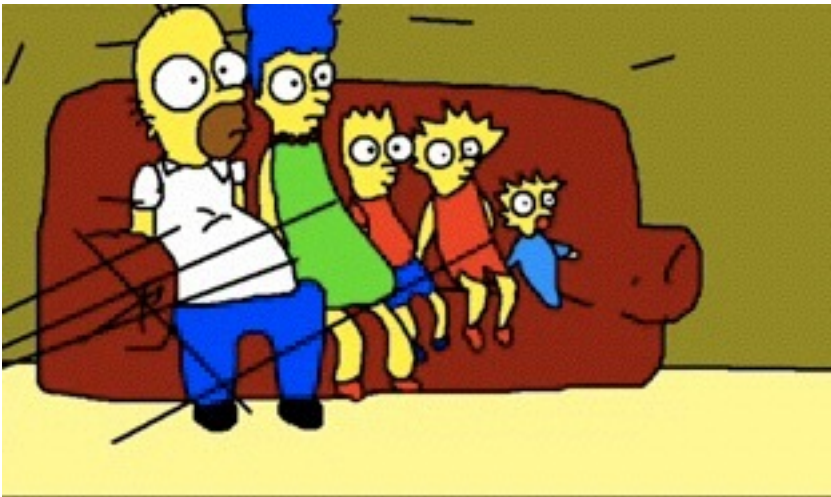
Por último, otro tipo de videos que llama la atención, son los registros de los tarreos. Es decir, la grabación de juegos en línea como Warcraft, Need for Speed o Gran Turismo.

Periodismo ciudadano

Al analizar más en detalle los videos en los que los escolares chilenos registran la realidad que los rodea, nos encontraremos con varias sorpresas. La primera de ellas es que junto con los videos de denuncias o de hechos de carácter noticioso, propios del

ámbito del periodismo ciudadano, existe una fuerte lógica exhibicionista, que muchas veces linda con lo anti ético y lo ilegal.

A lo que nos referimos es a videos de carácter sexual y de conductas violentas, que constituyen verdaderas bitácoras de bullying. Cada vez más la prensa chilena se ve inundada con denuncias sobre bullying. Lo interesante del caso es que los medios de comunicación se enteran de estos casos a través de videos subidos a Youtube por los propios participantes en las palizas.



Incluso se ha llegado a extremos en los que jóvenes son amenazados por sus propios compañeros de curso, a través de videos subidos a Youtube o enviados a través de teléfonos celulares.

El caso del video difundido en Youtube, en el que una pareja de compañeros de curso practicaba sexo oral en un parque de la capital chilena, puso al descubierto una práctica que es posible observar en servidores gratuitos que permiten el alojamiento de registros audiovisuales. Nos referimos a videos de escolares teniendo sexo o de jovencitas que realizan verdaderas performances de carácter erótico.

En términos generales lo que podemos observar es que los escolares chilenos tienden a registrar la cotidianidad (sea buena o mala) con sus teléfonos regulares y darla a conocer a través de Internet.

Dicha conducta es propia de los nativos digitales debido a que el registro es audiovisual y es utilizado como una forma de socialización entre sus pares. Para ellos no basta con experimentar algo, sino que deben darlo a conocer a su red.

Lo mismo sucede con la denuncia “periodística” o el trabajo en red de corte social o ecológico, que desarrollan los escolares. Escolares veganos, que defienden los derechos de los animales, utilizan material audiovisual no sólo para hacer denuncias o dar a conocer sus puntos de vista. Los emplean como una forma de educación informal, en la que los miembros más “aventajados” del grupo le enseñan sus planteamientos a los jóvenes que se están iniciando en esa cultura.

Los libros y los manuales han sido reemplazados por videos de corta duración de no más de cinco minutos, que abordan temas específicos de la cultura del grupo.

Esta especie de tutelaje, propia de la cultura participativa, también es empleada para enseñar trucos de video juegos, utilizar programas computacionales o todo tipo de intereses propios de los escolares nacionales.

A través del uso de webcams, teléfonos celulares o programas que graban lo que una persona hace en la pantalla del computador, los escolares se han apropiado del video con fines educativos, al margen de toda lógica escolar.

Esto se debe a que los contenidos de estos “videos educativos” corresponden a materias y competencias que los jóvenes adquirieron de manera autónoma y que poco o nada, tienen que ver con lo que sucede al interior de la sala de clases.

Es aquí donde opera la competencia de juego de la que nos habla Jenkins. El aprendizaje se realiza a través de la experimentación, del ensayo y error. La lección que nos deja es que el video surge como una herramienta educacional de carácter significativo, pero a la usanza de los años 70 y 80. No hablamos de ver videos para aprender, sino que realizarlos para insertarnos en la Sociedad de la Información.

A modo de conclusión, debemos partir de la base de que el escolar chileno ha cambiado y que, es totalmente distinto a los de décadas pasadas. Este nativo digital se relaciona con los medios de comunicación de manera distinta a lo que estábamos acostumbrados. Asimismo es un ser audiovisual que se comunica en lógicas de red.

Por lo mismo el mundo de la educación debe aprovechar esto como una oportunidad, pero no desde una perspectiva pasiva, sino que interactuante. Es decir, debe utilizar la producción audiovisual realizado por los mismos escolares, con una lógica de juego y simulación, para fomentar la real apropiación de los contenidos.

Bibliografía

1. Braun, Linda. Technology and literacy; or, why bad grammar isn't always bad. Libraries Unlimited. 2006.
2. Brooks-Young, Susan. Critical technology: Issues for schools leaders. Corwin Press. 2006.
3. Castells, Manuel. La era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1. La sociedad red. 1ª ed. Alianza Editorial. Madrid, España. 1998.
4. Cobo, Cristobal; Pardo, Hugo. Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food. Flacso México. D.F., México. 2007.
5. Eshet-Alkalai, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. En JI. of Educational Multimedia and Hypermedia. 2004.
6. IDG. Estudio Índice de Generación Digital 2004 – 2008.
7. Jenkins, Henry. Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st Century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. 2008.

8. Prensky, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. En On the Horizon. MCB University Press. Vol. 9, N° 5. October 2001.
9. Vilches, Lorenzo. La migración digital. Editorial Gedisa, Barcelona. España. 2001.