

Análisis de recepción en América Latina:
un recuento histórico con perspectivas al futuro

Organización:

Nilda Jacks (coordinadora/editora)
Amparo Marroquin
Mónica Villarroel
Natália Ferrante

ISBN: 978-9978-55-089-2
Código de barras: 978-9978-55-089-2
Registro derecho autoral: 035914

Portada y Diagramación
Diego Acevedo

Impresión
Editorial "Quipus", CIESPAL
Quito-Ecuador

Los textos que se publican son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Índice

Introducción	9
Nilda Jacks/ UFRGS	
Discurso de apertura	13
De la “recepción” al “consumo”: una necesaria reflexión conceptual	
Fernando Checa Montúfar/ CIESPAL	
Parte I	19
Miradas desde lo nacional	
Argentina	21
La recepción no alcanzó: aportes para pensar una nueva agenda de comunicación	
Bolivia	45
El mundo real re-interpretado en los estudios de audiencia bolivianos	
Brasil	69
Pesquisa sobre audiências midiáticas no Brasil: primórdios, consolidação e novos desafios	
Chile	103
Chile: posibilidades y certezas de una geografía incierta	

Colombia	131
Los estudios de recepción en Colombia: De las mediaciones -otra vez- a los medios	
Ecuador	167
Ecuador: un análisis de los estudios de recepción a inicios del siglo XXI	
El Salvador	205
Así en El Salvador, como en Centroamérica: las audiencias invisibles	
México	227
México: la investigación de la recepción y sus audiencias. Hallazgos recientes y perspectivas	
Puerto Rico	267
Los estudios de recepción: una necesidad en la agenda de la investigación en comunicación en Puerto Rico	
Uruguay	299
Enfoques de la recepción en el Uruguay	
Venezuela	331
Estudios académicos venezolanos sobre recepción y audiencias en medios de comunicación	
Una experiencia peruana	353
¿Receptores o Ciudadanos? Investigar desde la acción transformadora	

Parte II	375
Hacia una agenda Latinoamericana	
La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red Guillermo Orozco	377
Una agenda metodológica presente para a pesquisa de recepção na América Latina Maria Immacolata V. de Lopes	409
Audiencias y recepción en América Latina Valerio Fuenzalida	429
Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural Jesus Martín- Barbero	451
Los Autores	463

Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural

Jesús Martín-Barbero

¿Para quién [y para qué] investigamos? Me imagino que la pregunta debe sonar, en estos confusos tiempos, trasnochada e inoportuna. Y, si yo mismo acepté bien a comienzos de los años '80s que no sabíamos para quién trabajábamos, ¿a qué viene esa cuestión ahora, cuando la complejidad de nuestras sociedades se acrecienta junto con los niveles y los ámbitos cotidianos de incertidumbre? Pues viene impulsada precisamente porque el aumento de la desazón social e intelectual que acarrea la mutación cultural -o de "las costumbres" como decían los viejos- que ahora atravesamos propiciando la más tramposa, por excitante y tranquilizante a la vez, combinación de optimismo tecnológico y pesimismo político. Y si hay un campo de estudio acosado por esa pinza de deslumbramiento y desmoralización es el de las, cada día más inextricables y estratégicas, relaciones comunicación/cultura, ahora que se configuran como *base* de las transformaciones en el modo de producción social.

Lo que implica que al investigar los procesos de comunicación y las prácticas de recepción (bajo el nombre de *audiencias*) la cuestión es, tanto o más que teórico-metodológica, una cuestión *ética* y *política*: ¿está esa investigación hoy dentro o fuera del debate de fondo en el que se están jugando su futuro nuestras sociedades?

Pues por grandilocuente que pueda sonar esa pregunta ella recoge preocupaciones que, al menos algunos, hemos venido teniendo desde hace años: ¿por qué la inmensa mayoría de la investigación académica de nuestro campo no tiene las más mínima resonancia social ni política? O más precisamente ¿por qué la investigación sobre audiencias ha servido tan poco a la transformación de los públicos televidentes y al apoyo de los sectores creativos dentro de la industria radio-televisiva, proporcionándoles argumentos y recursos para legitimar un mínimo de experimentación estética y de pluralismo político con los que hacer frente a la degradante dictadura del *rating*?

Y como ya hay en este libro dos textos que analizan, en conjunto y en detalle, tanto lo avanzado como los lastres de la investigación de las audiencias en Latinoamérica, con pistas que a la vez que dan cuenta de la nueva complejidad del campo señalan las contradicciones que lo dinamizan, mi reflexión busca otear un espacio más ancho de debate en el que lo que está en cuestión rebasa ese campo para conectarlo con el *descampado* en que se sitúa la mutación cultural que viven nuestras sociedades.

Llamo debate de fondo al que resitúa hoy nuestra investigación en dos *frentes* decisivos. El primer frente es el ya avizorado por Néstor García Canclini desde el título de su *Lectores, espectadores, internautas* (2007) al colocar a los *espectadores* como la mediación clave entre los tradicionales lectores y los novísimos internautas, y que ha adquirido un explícito espesor político y cultural en el pensamiento de Alessandro Baricco (1998, 2008) y de Jacques Rancière (2000, 2008). Se trata de la recuperación de una de las categorías más acerbamente criticada desde la izquierda marxista y situacionista, que leyeron a B. Brecht más desde el ascetismo católico que desde su parentesco intelectual con W. Benjamin: la *del espectador*. A fines de los años '90s Alessandro Baricco, en su crítica de la pretendida continuidad entre la "nueva música" culta y la música clásica, transporta la idea del *espectáculo* del ámbito de la pasividad cómplice, o el del mero ver, al de *las experiencias constitutivas de los públicos contemporáneos*.

O mejor dicho, a la pregunta por *qué público habita el ahora de la música o el cine*, remitiendo a la necesidad de estudiar las complejas relaciones entre gustos colectivos, prácticas de consumo y condiciones sociales. Pues así como la imagen del artista creador en solitario ha entrado en crisis, también la noción de *obra* sale de su aislamiento para convertirse en cristalización del imaginario colectivo, de sus deseos y expectativas, lo que solo es posible si las obras de arte se convierten en “criaturas anfibias en las que se entrelazan la vulgaridad y la nobleza, el deshecho y la poesía, la mercancía y el sentido”. Hay arte musical si éste se hace cargo del nuevo *universo sonoro* que emerge en el denso y ambiguo entrechoque de las muy diversas músicas que suenan en el mundo y el de los nuevos ruidos que sus hibridaciones producen.

Por su parte, J. Ranciére ubica la cuestión del espectador en el explícito campo de la reinención de la política, es decir de los movimientos que la devuelven su sentido emancipador. Haciendo la crítica de la famosa crítica que hiciera Guy Debord de *la sociedad del espectáculo*, el antiguo alumno de Althusser desmonta su idea-eje: “la [platónica] enfermedad de la mirada subyugada por las sombras”, pues “cuanto más mira el hombre menos es”. Si el mirar es la proyección del sujeto fuera de sí, la esencia de la alienación, lo que en *el espectáculo* se constituye, es la separación radical entre el ver y el hacer. Y no es entonces posible salir de ese círculo vicioso sin re-situar la relación del ver y del hacer en el *reparto de lo sensible*. En francés la palabra *partage* [partición] contiene ya entera la contradicción que moviliza toda esta propuesta: las íntimas y conflictivas relaciones entre el compartir y el compartimentar, entre el repartir y el demarcar. Pues el reparto opera como división de lo sensible: esto es como “el sistema de formas de lo que se da a sentir”, de lo que cada cual puede ver, puede decir, y en su base, del espacio que uno u otro pueden ocupar y del tiempo que pueden tener.

Es entonces un determinado régimen de lo sensible, un régimen estético, el que hace del campo político un espacio de democracia,

pues el demos-pueblo “no es la población ni tampoco los pobres, sino la gente cualquiera, *los que no cuentan*. Y la política comienza en verdad con sujetos políticos nuevos, es decir, a los que no define ninguna particularidad sino que por el contrario son ellos los que definen el poder de cualquiera”. Se trata por tanto de un tipo de acción paradójica ya que conlleva una doble ruptura: con la distribución “normal” de las posiciones entre quien ejercita el poder y quien lo sufre, y la otra, que es con la concepción según la cual son las *disposiciones* las que hacen a las personas “adecuadas” para ocupar determinadas *posiciones*. Desde Grecia son dos los modelos antagónicos de *configuración* de la política desde la estética, uno configurado *por los actores del teatro y la escritura* legitimando el control de la circulación de la palabra y la acción, los efectos de la palabra y las posiciones de los cuerpos en el espacio común; y otro el que da figura “la comunidad que canta y baila su propia unidad” en los ritmos del *coro*, que son los del “cuerpo comunitario” del pueblo.

Frente a los apocalípticos que no ven en la mutación cultural nada realmente nuevo, solo trampas y degradación; y frente a los que exigen evidencias empíricas sobre donde la acción en internet deja de ser mero consumo disfrazado y empieza realmente la producción y la creación J. Ranciére proyecta su innovadora *mirada política* diciéndonos que lo que hay de interesante en el arte y las técnicas hoy es *el emborronamiento de las fronteras entre lo que es y lo que no es arte*, pues viene a reinstaurar el espesor de las mediaciones allí donde reinaban las separaciones y las oposiciones: entre apariencia y realidad, entre mirar y saber, entre pasividad y actividad. Asimilar el mirar y el escuchar a la pasividad responde al mismo prejuicio que ve en la palabra lo contrario de la acción y en el trabajo manual lo contrario del trabajo intelectual. ¿Es la música electrónica música culta o popular? A lo que Ranciére responde: no sé ni me importa, porque lo importante son todas las formas de desplazamiento y desdibujamiento de las fronteras que colocaban de un lado al arte y del otro al espectador, ya que en esos movimientos es que emergen nuevas formas de la experiencia que transforman los regímenes de

lo sensible, o sea de la percepción y el afecto, del pensamiento y la palabra. Que es por donde pasan los caminos de la emancipación social, a la vez cultural y política.

El segundo frente es el de los nuevos sentidos de la *convergencia tecnológica* cuando ésta es ubicada en el plano de los *desafíos y oportunidades que ella implica en el cambio del modelo de educación*, como lo hacen hoy H. Jenkins (2004,2008) y A. Piscitelli (2002,2010). Es rompiendo con la oposición abrumadora que separa el mundo de los videojuegos del mundo de la interacción en internet donde Jenkins comienza la aventura, a la vez investigativa y ciudadana, que le va a permitir la construcción de una propuesta de transformación de fondo de la educación en base al concepto de convergencia digital y de transmedialidad. Si Clifford Geertz afirmó que los cambios de fondo en cualquier ámbito del conocimiento comienzan por un cambio en las metáforas, Jenkins ha introducido dos de las más irreverentes: la que hace de los *fans* una “comunidad interpretativa” y una verdadera “red social” aun antes de que existiera internet: lo que en las redes digitales hacen los *fans* es “pasar a ser los grandes multiplicadores culturales”. Pues fans, blogueros y videojugadores constituyen el parangón de los consumidores de cultura popular más activos, más creativos, más comprometidos críticamente y más conectados socialmente, y que representan la vanguardia de una nueva relación con los medios de comunicación de masa. Ese trío, considerado transgresor y altamente peligroso por sus descargas “ilegales”, es visto por Jenkins como el que “ha hecho posible que los adolescentes norteamericanos miren películas de Bollywood, sigan telenovelas latinas y lean cómics manga. Y esto beneficia a la industria india, sudamericana y japonesa porque amplía su público potencial, a pesar que las descargas hayan perjudicado a alguna productora en momentos concretos. Los fans tienen una historia de solo 50 años, así que es difícil predecir los 50 próximos. Quizá en siete años habrán cambiado por completo. Lo que sí que tengo claro es que ganarán peso como epicentro de la industria cultural”.

La segunda metáfora, *transmedial*, con la que elabora su reflexión sobre la *convergencia cultural*, no solo no debe nada a la estructuralista idea de "intertextualidad" sino que inaugura una veta solo trabajada explícitamente por la revista del CRI en Montreal, que desde el 2003 es dirigida por Eric Mechoulan y en cuyo primer número, que se dio significativamente el título *Nacer*, puede leerse que "la intermedialidad estudia cómo los textos, imágenes y discursos no pertenecen solamente al orden del lenguaje y de los símbolos sino también al de los soportes y los modos de transmisión, los aprendizajes de códigos y las lecciones de cosas". Por su parte Jenkins, apoyándose en Michel de Certeau y John Fiske propone una reflexión pionera sobre la relación entre juego y narración (*Game Design as Narrative Architecture*, 2004, publicada tres años después de circular por la web). Jenkins empieza por exponer la oposición tajante que existe tanto desde el campo de los expertos en juegos como desde los expertos en hipertextos a que la idea de apropiación/interacción sea usable para comprender lo que hacen los adolescentes con los videojuegos. Como si la mera presencia de la palabra *juego* cargara ya de pasividad lo que ahí pasa cuando el juego ha sido y sigue siendo la madre de la actividad motriz e intelectual de los niños y de la curiosidad y creatividad de los adolescentes. Pero, ¿dónde están los estudios de comunicación que en nuestras latitudes hayan pensado el juego como la matriz comunicativa más potente *para transformar el anacrónico modelo de la comunicación escolar?*. Yo sólo tengo un testimonio que recogí oralmente y que fue luego escrito y publicado, se trata del trabajo de la investigadora mexicana, Sarah Corona, planteando a mediados de los años '80s que "los niños no juegan *con* la televisión sino que *juegan a* la televisión". Es justamente entrelazando juego y *relato* -separados por otra oposición dada de antemano también- como Jenkins abre una ancha pista de comprensión y acción transformadora de la educación. Atención pues lo más importante de esa propuesta no es lo que resultó en principio lo más escandaloso -meter los videojuegos en el salón de clase- sino la hipótesis de trabajo inicial: que en el videojuego hay un tipo de narración *medioambiental* y *performativa* que implica

tanto habilidades manuales como intelectuales estimulando no sólo la agilidad en el manejo sino la imbricación de los sujetos en la recreación del juego mismo. Jenkins aporta no sólo testimonios de investigaciones que comprueban eso sino de nuevos tipos de juegos que han sabido apostarle a la interacción pedagógica pues han sabido convertirse -cómo avizó Sarah Corona- en *relatos jugados*. Resulta formidable la mezcolanza de fuentes en las se apoya este pensador, contemporáneo de los adolescentes como pocos, como cuando recupera la idea que el director de cine, *Sergei Eisenstein*, tenía de la “atracción” como *catalizador y compactador emocional* poniéndola en relación con del papel de “los momentos memorables” en la construcción de las trayectorias narrativas de los videojuegos.

A lo que *transmedialidad y convergencia* remiten es a dos nuevos órdenes de cosas, de procesos y prácticas. Un primer orden rige el nuevo tipo de interacción entre medios, géneros y formatos con los sensorios de una sonoridad, una oralidad y una visualidad que actúan como virus infecciosos que contaminan los lenguajes desdibujando las fronteras y fecundando embriones de narrativas y escrituras híbridas y como tal bastardas. Pues mientras la intertextualidad conservaba las líneas del linaje y los parentescos de los textos, la transmedialidad produce una convergencia de innovación e incluso de invención que hace nacer a la vez nuevas cosas y nuevos usuarios. Pues el segundo orden es justamente el que emerge de unos *usos sociales* cuya creatividad no es medible en términos estadísticos -¿cuántos son “los verdaderos” usuarios? sino en el de *los nuevos repartos de lo sensible*.

A donde apuntan las propuestas de transformación de la educación escolar que se esboza en la introducción de esos usos del juego y la transmedialidad es a algo que el propio Jenkins duda que sea posible: “tengo mis reservas con respecto a la posibilidad real de que la escuela cambie. Por supuesto, me encuentro con docentes que llevan a la práctica las ideas que nosotros proponemos y están motivados, de modo que no podemos desentendernos de esos profesores, sino

que es nuestro deber brindarles los recursos, el apoyo y la autoridad moral que necesitan para diseñar los currículos a escala local. Pero me temo que la verdadera sorpresa la van a dar los hogares, los programas extracurriculares, las escuelas privadas y todo espacio que no dependa de una autoridad institucional que restrinja el diseño de contenidos y el margen de acción del docente”. Pues por paradójico que suene resulta tanto o más difícil la puesta en marcha de una *cultura participativa* que la de una política de participación, y las trampas que movilizan las instituciones escolares para cambiar todo lo que les permita no cambiar nada son tan ingeniosas y perversas como las usadas por los políticos.

Alejandro Piscitelli, uno de los pocos investigadores latinoamericanos que es al mismo tiempo productor [de la web *educar* del ministerio argentino de Educación] y que acaba de coordinar, con un equipo internacional y transdisciplinar, *El proyecto facebook y la posuniversidad*, tiene algunas, pocas, cosas bastante claras, así que empecemos por dos: “El sistema escolar no tiene posibilidades de auto-reinventarse pues la escuela tiene una peculiaridad que la hace intocable: es un monopolio natural, a cargo del Estado. Y no lo va a cambiar jamás endógenamente, ni sabe ni le interesa”; “Para nosotros la línea divisoria no pasa por la elección entre papel o pantalla, entre imagen o palabra sino por la pertenencia, afiliación y defensa de las arquitecturas de control o las de participación”. También para Piscitelli la cuestión de fondo que la mutación cultural saca a flote remite al plano político-ético más que al teórico-metodológico. Y a partir de ahí se despliega una batería de experiencias y prácticas ya suficientemente atestiguadas. Una, el fracaso rotundo -no sólo en nuestros sureños países sino en los USA- de llenar las escuelas de computadores incluso con internet cuando ni los ministerios de Educación ni los profesores saben realmente qué hacer con ellos, pues a las pocas semanas la excitación de lo nuevo cede a la pesada inercia de las rutinas escolares y la voz del profesor recobra su probada funcionalidad en un sistema intocado por la liviana modernización de las aulas “dotadas con tecnología de punta”. Dos,

el problema que se evidencia no es que el profesor hable sino que *no sabe escuchar ni de lo que hablan los alumnos ni de lo que habla en ellos*, con lo que la base de las rupturas, la “cultura participativa” o sea la apropiación del proceso de enseñanza-aprendizaje, la interacción y la creatividad de los alumnos, sigue quedando fuera del aula por más tecnologías que se introduzcan. El modelo escolar taylorista sigue funcionando y el señor Ford sigue teniendo razón: “Usted puede elegir el color del coche que quiera siempre que sea negro”. Tres, el primer cambio que debe asumir el oficio y los oficiantes del enseñar antes de cualquier adiestramiento digital es el de hacerse sensibles a la *inteligencia emocional* de los adolescentes, esto es estar más atentos a lo que sus alumnos sienten -la desazón cuando no el desastre familiar, la soledad sentimental, la incertidumbre por el futuro fuera de la escuela, como también la habilidad musical o gráfica- tanto o más que lo piensan. Cuatro, no confundir lo anterior con el desinterés por el conocimiento pues lo que en verdad sucede es todo lo contrario: la mente de los adolescentes tiene hoy una mayor capacidad de procesar información dada la incitación permanente a que se ve sometida en la vida diaria, la que, junto a la confusión innegable produce sin embargo una mayor capacidad para la ambigüedad. De lo que son prueba el enorme interés con que niños y jóvenes “se cuelgan” de series televisivas como *Los Soprano*, y sobre todo de *Lost*, en las que el bueno y el malo no son los dos protagonistas sino las dos caras de todos los personajes, que son además también torpes e inteligentes, sagaces y retardados, según la situaciones y los desafíos. Con lo que volvemos a toparnos con esas nuevas narrativas-objeto de juego de los adolescentes, en cuya interacción son capaces no sólo de prever lo que seguirá sino de inventarlo y proponérselo a los creadores de las series, como señalaba Jenkins.

Cinco, siguiendo las pistas señaladas por W. Benjamín en los años treinta del siglo pasado cuando planteó que “los lectores estaban prestos a convertirse en escritores” pues la escritura estaba rebasando el ámbito de los oficios [literarios] para convertirse en un derecho expresivo, Piscitelli, nos alerta sobre la presencia actuante

de *polialfabetismos* en los que lo verdaderamente importante no son los *nuevos soportes* sino las *nuevas prácticas y hábitos sociales colaborativos* : nuevos modos de relación con, nuevas dinámicas de reapropiación de lo viejo, nuevas formas de hibridación de contenidos y géneros. Todo lo cual implica una verdadera “ruptura del pacto pedagógico” o sea del reparto jerárquico de habilidades e inhabilidades, de actividades y pasividades, como también de las culturas que caben y no caben en la escuela, pues sus paredes hace rato que estallaron aunque sus guardianes no se hayan enterado. Lo peor de ese pacto que sigue garantizando la funcionalidad de la escuela al sistema social (la *reproducción* en el sentido que le dio P. Bourdieu) se halla en una *autoridad* profesoral que -en lugar de venir de *autor*, como me enseñó siendo yo adolescente el profesor que amobló mi cabeza- se basa en una distancia que, a la vez que procura acreditaciones profesionales y pecuniarias, impide la *empatía indispensable* para conectar con las *sensibilidades* de los alumnos y las *ecologías comunicativas* de su sociedad.

Una palabra sobre los pesados lastres que implica la palabra/idea *audiencias* a la hora de entender todo lo aquí recogido y planteado. En su libro, *Robinson Crusoe ya tiene celular*, Rosalía Winocur rastrea y mapea las prácticas cotidianas mediante las cuales las gentes de todas las edades y clases sociales usan el celular para dos necesidades básicas hoy: la de enfrentar la multiplicidad de inseguridades e incertidumbres que se sufren y para interactuar afectiva, cognitiva y lúdicamente. Ante la diversidad y riqueza de esas prácticas y usos sociales del celular tal y como son narradas y analizadas por R. Winocur uno se pregunta cómo seguir amarrados a una palabra que nació para nombrar todo lo contrario a lo que *se hace con el celular*, pues es ese pequeño, barato y el más multifacético de los soportes comunicativos, el que nos abre hoy la posibilidad de una vida en común que [como diría Kundera] *se halla en otra parte*, lejos, muy lejos, de lo que fue la vida *audienciada* por la radio y la televisión.

Referencias

Dado el carácter informal de este epílogo y a la vez la importancia de los textos en que se apoya salto la numeración de las citas y recojo aquí los autores y sus libros o artículos.

Baricco, A. Siruel, Madrid (2008) *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*, Anagrama, Barcelona (1999)

Corona, S. Juego y Televisión. Un encuentro cercano, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, (1990)

García Canclini, N. *Lectores, espectadores, internautas*, Gedisa, Barcelona, (2007)

Jenkins, H. *Le game design: une architecture narrative* Traduit de l'anglais par Maxime Cervulle, http://arcade-expo.fr/?page_id=206 (2004)

_____ *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona, (2009)

_____ *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*, Paidós, Barcelona, (2010)

_____ *Sobre cómo sacar provecho de las nuevas competencias mediáticas en la escuela.* <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/henry-jenkins-sobre-como-sacar.php> (2011)

Piscitelli, A. *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, Buenos Aires (2002)

_____ *Nativos digitales*, Santillana, Madrid, (2009)

Piscitelli, A./Adame, I./Binder, I. (comp.) *El proyecto Facebook y la posuniversidad*, Ariel/Telefónica, Madrid (2011)

Ranciére, J. *Le partage du sensible. Esthétique et politique*. La fabrique, París (2008) *Le spectateur émancipé*, La fabrique, París, (2000)

Winocur, R. *Robinson Crusoe ya tiene celular*, Siglo XXI, México, (2010)

