

Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: acerca de 'La asombrosa excursión de José Zamba'.

Carolina Duek.

Cita:

Carolina Duek (2011). *Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: acerca de 'La asombrosa excursión de José Zamba'*. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-034/529>

IX Jornadas de Sociología
Capitalismo del siglo XXI, crisis y reconfiguraciones
Luces y sombras en América Latina
8 al 12 de agosto de 2011

Título de la ponencia: **Representaciones de la ludicidad en el bicentenario: acerca de “La asombrosa excursión de José Zamba”**

Nombre del/los autores: *nombre y apellido.*

Carolina Duek, Noelia Enriz, Francisco Muñoz Larreta y Gastón Tourn.

Referencia Institucional:

Carolina Duek (FCS) y Noelia Enriz (FFyL) son doctoras por la Universidad de Buenos Aires y becarias posdoctorales del CONICET. Ambas dirigen, codirigen y participan en diversos proyectos relacionados con las Ciencias de la Comunicación, la antropología y el juego. Gastón Tourn y Francisco Muñoz Larreta son alumnos avanzados de la carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales (UBA)

e-mail:

duekcarolina@gmail.com

nenriz@yahoo.com.ar

gaston.tourn@gmail.com

franciscomlarreta@gmail.com

Resumen

El objetivo de la presente ponencia es analizar un producto mediático reciente y peculiar: “**La asombrosa excursión de José Zamba**” programa animado emitido por el Canal Encuentro y realizado por Fernando Salem con motivo del bicentenario. Su peculiaridad reside en ser un programa (de cuatro capítulos) cuyo objetivo es “explicar la revolución de mayo a los niños”. Nos proponemos analizar los modos a través de los cuales se representa a la infancia contemporánea y las maneras en que aparecen diferentes dimensiones lúdicas a lo largo del programa. Zamba es un niño de Clorinda, Formosa que viaja a Buenos Aires, específicamente al Cabildo, con su maestra y compañeros. Las “aventuras” que presencia y protagoniza intersectan la historia argentina, los medios de comunicación y el consumo como factor común de análisis. Nuestra pregunta por el juego apunta a iluminar las representaciones hegemónicas respecto de la infancia contemporánea y sus prácticas a través del análisis de un producto que, si bien mediático, fue concebido con fines estrictamente pedagógicos y producido por un canal público como Encuentro. Creemos que este breve análisis es una de las tantas puertas de acceso para reflexionar sobre la cultura contemporánea, las prácticas, el consumo y la infancia.

Palabras clave

Medios de comunicación- Consumo-Infancia contemporánea

Introducción

Una de las ventajas del análisis cultural es que permite a los investigadores la selección de temas, perspectivas, enfoques y puntos de vista como puerta de entrada al inabarcable universo de la cultura contemporánea. Es por ello que, como decía Saussure hace muchos años, el punto de vista del investigador construye el objeto de estudio y es esa perspectiva la que va a ordenar las preguntas y búsquedas de respuestas que no podrán ser *sino* provisionarias. La cultura, en su dinamismo, nos permite “tomar fotos” de momentos, de prácticas, de representaciones que no son ni fijas ni estáticas sino que se modifican en las imbricaciones entre los sujetos, la experiencia y la vida cotidiana.

Uno de los productos culturales probablemente más interesantes de los medios de comunicación masivos de la Argentina de los últimos tiempos, ha sido un programa realizado en el marco de los festejos del Bicentenario llamado “La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo” y emitido por el canal estatal *Encuentro*. El programa, realizado por Fernando Salem y dirigido por Sebastián Mignona, consta de cuatro episodios de veinte minutos y tiene como objetivo presentar algunos de los principales eventos de la semana del 25 de mayo de 1810 a través de las vivencias de un niño llamado José pero apodado “Zamba”.

La historia que comienza en el “presente” (2010) tiene como protagonista a un alumno de una escuela pública de Clorinda, Formosa. En su clase y con su maestra y compañeros, organizan un viaje a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para conocer el Cabildo. De estricto guardapolvo blanco, los alumnos empiezan a recorrer el Cabildo con su maestra que les va explicando situaciones históricas a medida que van avanzando en el trayecto. El tono de la docente tiene esa solemnidad y esa cadencia de la docente “tradicional” representada mediáticamente como “aburrida”. Efectivamente, Zamba comienza a aburrirse y a preguntar insistentemente: “señorita, ¿éste es San Martín?” al señalar algunos retratos. Recibe siempre por respuesta “no”. Ante el aburrimiento notorio del niño, comienza a observar con atención su entorno dentro del Cabildo y ve una escalera con un cartel que dice “no pasar”. Inmediatamente decide ignorarlo y separarse del grupo subiendo esta escalera “prohibida”. Llega a un salón en el que hay un sillón con otro cartel de “no sentarse” y, coherentemente, se sienta, tira de una palanca e inmediatamente notamos como espectadores que se trata de una máquina del tiempo que lo llevará a la semana de mayo de 1810 en la que se encontrará con los próceres y tendrá “asombrosas aventuras”.

El objetivo del presente trabajo es doble: por un lado, nos proponemos analizar un producto cultural contemporáneo y peculiar en el que se aborda la historia argentina de un modo aparentemente diferente al escolar. Por otro, queremos dejar planteada una reflexión sobre los modos de representación de la infancia contemporánea y las interacciones lúdicas con las que se involucran (ver también Wojtiuk, 2010).

La hipótesis que sostenemos es que la representación que se realiza de la historia argentina en el programa se vale de las dinámicas y lenguajes televisivos y electrónicos para narrar “de manera entretenida” la historia. Complementariamente, consideramos que hay una distancia clara entre los modos en que la escuela “narra” la historia (con la maestra como representante de la institución, leyendo su presencia como sinécdoque) y las maneras que el programa las presenta y representa a través de “entretenidas” experiencias de un niño. Finalmente, la construcción de Zamba como un niño “como vos” –es decir, como un niño similar al espectador– nos enfrenta a una concepción particular de infancia relacionada con el consumo de medios de comunicación y con la necesidad de quebrar algunas normas para “hacer más divertida” su vida cotidiana.

Infancia y consumo; historia y representación y, finalmente, el binomio escuela/medios son los ejes a través de los cuales trabajaremos algunos de los elementos que aparecen en el programa mencionado. El objetivo es construir una aproximación a un particular discurso realizado por una productora privada de televisión pero emitido y financiado por el Estado argentino en el marco de un intento de acercar la historia a los niños en los mismos términos en que ellos podrían vivirla y apreciarla hoy. Estamos, claramente, en el terreno de las representaciones no sólo mediáticas sino de las competencias de la audiencia como espacio clave en y desde el cual se producen significados relevantes para analizar. No trabajaremos aquí con la recepción sino que nos limitaremos a desentrañar los ejes planteados para reflexionar sobre las representaciones de la infancia y sus prácticas contemporáneas y los modos en que ella podría “dialogar” con el pasado.

Infancia y consumo: representaciones y vida cotidiana

Hemos mencionado que el análisis cultural tiene la ventaja de permitir al investigador seleccionar sus temas y problemas. Lo cierto es que esta ventaja supone, obviamente, una serie de responsabilidades. Es por ello que para ingresar en el terreno del análisis debemos comenzar por caracterizar lo que llamamos “infancia contemporánea”. Inmediatamente después de reconocer la exigencia de su definición

nos encontramos con una dificultad: ¿a qué nos referimos con “infancia contemporánea”? ¿Cuáles son sus principales actividades, gustos, deseos y preferencias? Entonces llegamos a una primera conclusión: no podemos hablar de “infancia contemporánea” como un término abarcador sino que la infancia, como categoría social y cultural, supone el reconocimiento de diversas trayectorias, alternativas, posibilidades marcadas por el acceso (o no) a instituciones y consumos culturales.

Encontramos un problema conceptual que se relaciona con la dimensión cualitativa de nuestro trabajo: no podemos establecer generalizaciones ni particularidades dado que no vamos a trabajar con encuestas ni con entrevistas en profundidad. Elegimos, entonces, caracterizar a la infancia contemporánea tal como es representada en los medios, es decir, del modo en el que los niños son pensados por los medios de comunicación masivos. Un primer paso (y aunque pueda parecer obvio a esta altura del desarrollo del campo de la comunicación y la cultura) es recordar que la infancia es una construcción y no un determinante biológico. Los niños son lo que son y actúan como lo hacen en un marco específico y con una serie de posibilidades y limitaciones que se articula con el entramado mayor de la cultura: infancia y cultura son, finalmente, un binomio inseparable.

¿Qué elementos de la cultura contemporánea y de la representación de la infancia encontramos en un análisis transversal de los cuatro capítulos de “...Zamba”? En primer lugar, nos encontramos con un niño que sabe lo que le gusta:

“Me llamo José pero me dicen Zamba. Como todas las mañanas estoy yendo a la escuela y estoy llegando tarde. Vivo en la provincia de Formosa, en una ciudad que se llama Clorinda. Mi comida favorita es el chipá. Una de las cosas que más me gusta es ver tele y la que menos me gusta es que mi mamá me mande a la escuela con el pijama abajo del guardapolvo. Cuando sea grande mi sueño es llegar a ser astronauta”.

De este modo se presenta Zamba, el personaje principal de esta historia en cada uno de los cuatro capítulos. Ahora bien, un análisis de las imágenes elegidas para acompañar las palabras citadas dan cuenta de otros elementos a tener en cuenta para caracterizar la representación de la infancia: el dibujo animado es complementado de manera permanente con la estética de videojuegos típicos de la década del 80 y tempranos 90’ (*Pacman*, *Super Mario Bros*, *Wonder Boy*, sólo por mencionar algunos). Cuando Zamba relata que va a la escuela lo acompaña una pantalla en movimiento como la de los juegos mencionados, cuando dice que le gustan los chipás los come en

el aire como si fueran las pastillitas del Pacman. Encontramos ejemplos de este tipo a lo largo de los cuatro episodios. Es decir, una estética de videojuego que nos permite completar el mapa de cómo es representada la infancia: como esa infancia que “sabe lo que quiere”. Rabello de Castro (2001) sostiene que uno de los elementos centrales de la cultura contemporánea es la equiparación del “me gusta=yo soy”; definir el “yo” a través de las preferencias y descartes.

En este caso, las elecciones y preferencias de Zamba son claras desde el comienzo. A su vez, su astucia e inteligencia para manejar situaciones a lo largo de los episodios (desde elegir pasar puertas y escaleras con carteles que decían que no debía hacerlo hasta formar parte del Cabildo abierto en la semana de mayo del “pasado”) dan cuenta de un niño usuario (siguiendo a Corea, 2004), un niño que no sólo recibe sino que, también, utiliza la información de su entorno (que incluye, claro está, a los medios masivos de comunicación) como herramientas de acción. Él sabe lo que debe hacer porque lo aprendió en su experiencia de contacto con el mundo: un niño astuto que sabe que si se lo llevan detenido (como lo hacen cuando quiere entrar al Cabildo) tiene derecho a pedir un abogado. Niños usuarios que viven entre pantallas que pueden manejarse en el presente y en el pasado como si estuvieran en terreno seguro y conocido. Un niño independiente de sus padres (sólo se nombra a su madre cuando dice “lo que menos le gusta”, luego están invisibilizados), que toma decisiones y actúa en consecuencia.

Destacamos que Zamba es un niño que conoce de su entorno y tiene informaciones para manejarse en él a su gusto. Un claro ejemplo de ello es cuando le pregunta a Niña (la nena que conoce en 1810 y que lo acompañará en todas sus aventuras a lo largo de los eventos representados en la semana de mayo) si en el pasado hay *delivery*, si se inventaron los juegos electrónicos, la gaseosa o la “tele”. La lista expuesta informa (nos informa) de la serie de elementos que Zamba relaciona con su propia cotidianeidad y que identifica como indispensables. Cuando Niña le dice que no, que ninguno de esos “inventos” se han realizado, Zamba pregunta:

- ¿Y qué hacen los chicos acá?
- Comemos dulce de leche y chocolate.
- ¡Ahh! Está bueno el pasado.

Este diálogo en apariencia trivial es un modo de proyectar las demandas y consumos del presente hacia el pasado como si dichos bienes y consumos fueran (o debieran ser en el imaginario representado) universales para la infancia toda. Y, a la vez, es un modo de dar cuenta de un inventario (por llamarlo de algún modo) respecto

de los gustos, preferencias y “derechos” que este niño (representando, claramente, un conjunto mayor) siente que le corresponden.

Preferencias, astucia, saberes útiles e independencia parecieran ser las características de este niño. Sumaremos un elemento más: el reconocimiento del dinero como moneda de intercambio. En una situación con Niña deciden apostar diez pesos (para Niña es mucho dinero). Podemos conjeturar que, como Zamba estaba de excursión en Buenos Aires contaba con algún dinero para sus comidas o gastos. Retomando, apuestan diez pesos y Zamba saca el billete con la cara de Belgrano. En ese momento los ojos de Niña brillan en signo de admiración y enamoramiento del mismo modo que puede ocurrir hoy con una niña y un ídolo televisivo o musical. Encontramos un doble procedimiento: por un lado, la apuesta como modo lúdico de resolver una situación y, por otro lado, la equiparación de los próceres con los “ídolos” infanto-juveniles contemporáneos (Rissola y Sartirana, 2008 y Curia, 2006). La presencia del dinero como moneda de cambio y como “figurita” de admiración por parte de niña nos informa, nuevamente, de esta infancia activa, con toma de decisión y preferencias que organiza su vida cotidiana (supuestamente) en torno de lo que desea como manera de presentarse al mundo. Su identidad está dada por lo que elige: Niña elige ser “fan” de Belgrano como una *groupie*¹. Goffman ([1959] 2001) hablaría de *facework* como el trabajo del rostro, la construcción de una máscara para interpretar en el “teatro de la vida” el rol deseado; si pensamos en la infancia contemporánea tal vez debiéramos hablar de elecciones conscientes que dan cuenta de la formación identitaria y subjetiva de los niños. Estamos en el claro terreno de niños de clase media con acceso a algunos consumos mediáticos y electrónicos. La infancia representada en el programa de *Encuentro* es aquella que está *dentro* del sistema educativo y de consumo. Es desde ese recorte que se eligen las características de esa infancia que intentamos (con mayor o menor precisión) definir en este apartado.

Historia y representación: del *santo de la espada* a San Martín *popstar*

La representación de Zamba como un niño usuario se despliega particularmente en la facilidad con la que se mueve en el pasado este personaje del presente. Es decir, resulta llamativo que un chico no sólo se desenvuelva con naturalidad en un entorno

¹ Las así llamadas chicas que acompañan una banda de música normalmente de manera acrítica y, en muchos casos, con favores sexuales de por medio como contraprestación por dejarlas pasar a recitales y shows.

desconocido sino que a su vez participe y lidere las situaciones que allí se llevan a cabo.

Asimismo, Niña también caracteriza una infancia independiente, que toma decisiones por sí misma y actúa con una autonomía propia de la adultez. Tiene un nivel de abstracción que no pareciera corresponderse con su instrucción y edad. Al presentarse, destaca:

“Yo soy libre. Mi papá nació en África. Cuando era muy chico llegaron a su pueblo unos cazadores de esclavos que lo capturaron y lo tomaron prisionero. Después hicieron un viaje muy largo en barco donde pasó hambre y frío. Por la falta de comida y las enfermedades, *moría uno de cada cinco prisioneros.*”

“Nos llaman *castas* a los que no somos blancos: los negros, los zambos (mezcla de negros e indios), los pardos (mezcla de negros y blancos), los indígenas y los mestizos (mezcla de indios y blancos).”

Niña retoma categorías y datos que podrían poseer en dicha época sólo aquellas personas con un alto grado de instrucción e incluso gran parte de las conceptualizaciones que manifiesta pertenecen a historiografías posteriores. Este desfase temporal tal vez podría haberse resuelto con un recurso sencillo: Zamba, que viene del presente, podría retomar lo aprendido en la escuela sobre la realidad social de Niña².

Recapitulando, en el programa se representa no sólo una infancia usuaria sino también una niñez acrónica: Zamba y Niña son personajes atemporales.

Estas características se enmarcan en una construcción de la historia dentro de una matriz discursiva que le es ajena: es decir, lo histórico se despliega más desde la gramática mediática antes que desde la lógica argumentativa. La relación que Zamba establece con los “próceres” es desde cierto punto de vista horizontal, ya que los trata como iguales desafiando la sacralización típica del discurso escolar. Sin embargo, esta supuesta cercanía se revierte al instante cuando se vuelve a “subir” a estas figuras a un nuevo altar: no como arquetipos indiscutibles de la argentinidad sino como estrellas televisivas.

² En esta situación percibimos también la ausencia de la institución escuela que, a lo largo de los cuatro capítulos, se transforma en una constante: Zamba, más allá de su guardapolvo blanco, no hace ninguna referencia a otra característica de lo escolar.

Este nuevo tipo de vinculación se refleja principalmente en la insistencia de Zamba en conseguir los autógrafos de San Martín, Belgrano y Saavedra. Es decir, el autógrafo condensa simbólicamente la relación que establecen los medios con las figuras históricas. Es, de algún modo, la firma del contrato propuesto por los *massmedia* que instituyen la admiración desde una óptica ligada a la espectacularización y al consumo.

Escuela y medios: la escuela va a la tele

El eje argumental de “La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo” es una actividad especial de la escuela a la que concurre. Una salida de excursión, para conocer Buenos Aires y los edificios que pondrán la historia en primer plano. Cada vez que el protagonista se presenta, menciona su provincia de residencia, sus gustos y su participación escolar, como planos que definen su infancia.

Más allá del interés que Zamba manifiesta, que se expresa en su insistencia por preguntar, las expectativas del niño no parecen contenidas en la actividad. Por un lado, porque la docente nunca puede ofrecerle lo que él busca. Por otro, porque es en el plano de la fantasía dónde sí encuentra lo que busca, y la actividad escolar es mostrada como contraria a esa posibilidad de concretar expectativas. La maestra, en un tono serio, estricto dice:

“Bueno alumnos, siganme por aquí. No toquen nada. Todos juntitos. No se separen”.

Zamba repite permanentemente “me aburro” y lo que encuentra en el tipo y tono de discurso de la maestra es aquello que, aparentemente, no lo entretiene. De allí que el aburrimento se asocie, en este programa, con la matriz discursiva escolar. De hecho, podemos pensar que la excursión exige el respeto y la continuidad de los ritmos aúlicos. La maestra expone, los chicos escuchan y obedecen. Es decir, la representación de la interacción docente-alumno se relaciona con, por un lado, un modo de transmisión del conocimiento vertical y, por otro, con la necesidad de obedecer órdenes que da la docente. Cuando Zamba pregunta insistentemente (muy insistentemente) “seño, ¿éste es San Martín?”, ella le contesta que no cada vez en un tono más fastidiado. Pareciera que, en este caso, la pregunta del alumno es percibida como una interrupción a un relato organizado y estructurado previamente.

Si el espacio escolar (entendido como aquel dentro de la escuela y fuera en el sentido en que se supone que deben seguir respetándose las normas como ocurre en la excursión) es aquel en el que Zamba se aburre, son las vivencias que va a tener, en sus aventuras, en donde se va a encontrar no sólo el entretenimiento, sino el espacio de aprendizaje. Es curioso que el saber escolar de Zamba no aparece como moneda de intercambio simbólico con Niña en 1810, pero sí sus vivencias. El único momento en que manifiesta un “saber escolar” es cuando dice que sabe leer y escribir y está dispuesto a enseñarle a Niña a hacerlo. Pareciera existir una dicotomía entre el modo en que se representa la historia en voz de la docente como representante de “lo escolar” y la experiencia vivida de Zamba producto de su desobediencia y astucia (al escaparse de la excursión y atravesar puertas prohibidas).

El grupo de niños de su clase no se enfrenta del mismo modo a la propuesta escolar. Zamba es, claramente, el niño más inquieto de su clase. La escuela no puede dar cuenta de esa diferencia. La docente continúa con el grupo y Zamba, que se separó del mismo, conoce en tanto que interviene él mismo en su propio devenir (Charlot, 2007): por fuera de los aparatos institucionales en juego en la excursión.

Por su parte, Niña representa otra realidad de la infancia. Ella no está escolarizada por razones de clase, de género y de desarrollo del sistema educativo argentino en tal período. No obstante, posee gran cantidad de conocimientos sobre la situación política que atraviesa. Brinda, a su vez, acabados elementos para pensar la realidad social de la época e incluso para reflexionar sobre el lugar social que le es otorgado. Es una niña que trabaja, o al menos colabora con el trabajo de su madre y que, tal como Zamba, se propone conocer por ella misma.

En ambos casos conocer está asociado a participar, a formar parte experiencialmente de los procesos (Rogoff, 2003). Queda desplazada, en estas modalidades de infancia, la posibilidad de conocer a partir de los relatos escolares sobre la historia. La maestra no es, para Zamba, una fuente de saber. Lo es su propia experiencia vivida con la mediación de su propio cuerpo y conocimiento práctico. No hay un corpus de conocimiento histórico que se ponga en juego en el “viaje” de Zamba al pasado y, curiosamente, sí lo hay por parte de Niña que, no estando escolarizada, es capaz de sistematizar saberes escolares que sólo el paso del tiempo y la distancia podrían permitir analizar. Como mencionamos, el relato de Niña sobre su padre esclavo, su madre liberta y la identificación de castas, va más allá de lo que ella puede procesar desde su tiempo y momento en lo que *luego* será la historia.

Si pensamos el binomio escuela y medios de comunicación encontramos, a lo largo de los capítulos, una tensión que se resuelve a favor de los medios masivos que se disputan el poder de narrar la historia a través de una representación “divertida” de lo

que ha ocurrido en la semana de mayo. La escuela, en este binomio, es una institución representada como “fuera de tiempo”, anticuada en sus tonos, tiempos y presentaciones de la historia.

Conclusiones

Cualquier conclusión que podamos obtener del desarrollo previo no puede ser sino provisional y sujeta a discusiones y a nuevas vetas de análisis. Lo que sí queremos dejar planteado es el perfil de niño contemporáneo representado en el programa que, curiosa y no casualmente, es financiado por el Estado argentino. Con esto queremos decir que no es “una empresa” la que decide y organiza los modos de representar sino que es el Estado, a través de la tercerización de una producción, el que no sólo paga sino que emite el programa de Zamba. Entonces no podemos no mencionar la relevancia que adquiere el análisis de la historia, el consumo, los medios de comunicación, la escuela y el juego como puertas de entrada al complejo universo de las representaciones de la infancia y sus prácticas significativas.

Zamba, como representante de una parte de una generación, es un niño autónomo que no necesita de la “guía” de la maestra ni de sus padres para actuar y conocer la historia; es astuto dado que sabe cómo resolver situaciones solo; es muy demandante y necesita ser entretenido permanentemente (no es que necesita entretenerse sino *ser entretenido*, una puesta de demanda hacia fuera que no supone la intervención subjetiva transformadora) y, finalmente, la interacción con el mundo, las vivencias que atraviesa y sus propias inquietudes son las que le permiten conocer, organizar y sistematizar lo “recibido”. La escuela, como espacio de conocimiento e intercambio, aparece como un núcleo cerrado en el que la obediencia es la moneda de cambio.

A su vez, el programa mismo se organiza como un juego en su estética y relato. Es interesante notar que el juego es electrónico, necesariamente intervenido y mediado por una computadora. En pocas palabras, la dimensión lúdica se percibe claramente en las elecciones estéticas de los productores que, con referencias y citas claras a juegos de los años 80, elaboran una estructura de relato que se presenta a través de “pantallas de juego”. La computadora y sus potenciales actividades, es decir, como medio de comunicación, no es mencionada ni aparece en ningún momento del programa pero su presencia es notable no sólo en la creación misma de los dibujos animados sino en los modos a través de los cuales se estructura el relato y sus ilustraciones ejemplificadoras y dinamizadoras de la historia.

Analizar representaciones es un modo de cuestionar el sistema vigente de “modos de mostrar” actividades, segmentos sociales e interacciones significativas. “La asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo” es, como dijimos al comienzo, una interesantísima puerta de entrada al universo de las representaciones sobre la infancia, sus consumos y prácticas cotidianas.

La relación con el mundo adulto (elidida), con las instituciones y con los medios de comunicación componen un universo en el cual Zamba, como niño medio, actúa como un sujeto no solamente pleno de derechos sino como activo elector de sus acciones. Cabe preguntarse, finalmente, hacia dónde y cómo se desarrollarán las adolescencias y la adultez de dichos niños, desplazados de su identificación como “seres incompletos”. ¿Qué es, entonces, la infancia? ¿Qué prácticas son características de ella como etapa social y cultural? ¿De qué modo afectan en su desarrollo las transformaciones políticas, económicas y culturales? ¿Cuál es el rol de los medios en la definición de qué es y qué debiera ser la infancia? Probablemente sea, en la intersección de respuestas a los interrogantes mencionados, donde se encuentre una posible definición de las infancias contemporáneas, sus prácticas y representaciones.

Será desde el espacio educativo, desde las instituciones, desde donde se podrá poner en entredicho el grupo de imágenes hegemónicas sobre la infancia y cuestionarlas críticamente. La apuesta es y seguirá siendo por la transformación de las instituciones educativas que son, junto con la familia, las mejores y más complejas herramientas para enseñar a “leer” los mensajes de los medios de comunicación. Y leer implica reflexionar; reflexionar implica problematizar: tres claves centrales para intervenir sobre el presente.

Bibliografía

- Charlot, B. (2007): *La relación con el saber*, Buenos Aires, Libros del Zorzal.
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004): *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*, Buenos Aires, Paidós.
- Curia, M. (2006): "Pequeños consumidores: algunas reflexiones sobre la oferta cultural y la construcción de identidades infantiles" en Carli, S. (comp.), *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping*, Buenos Aires, Paidós.
- Goffman, E. ([1959] 2001): *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Rabello de Castro, L. (2001): *Infancia y adolescencia en la cultura del consumo*, Buenos Aires-México, Lumen.
- Rissola, G. y Sartirana, C. (2008): *El consumo tween. Un nuevo segmento por analizar. "Casi ángeles" y "Patito feo"*, tesina de grado en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Rogoff, Barbara (2003): *The cultural nature of human development*, Estados Unidos de América, Oxford University Press.
- Wojtiuk, M. (2010): "La infancia y la adolescencia en los medios de comunicación: consumo y otras representaciones sociales", trabajo presentado en el seminario *Nuevos escenarios para las nuevas infancias: medios de comunicación, representaciones y consumo* en la Especialización en Nuevas infancias y juventudes, Facultad de Humanidades, UNLP.