

## **PakaPaka, una cartografía posible sobre la construcción de subjetividades y las tecnologías**

### **PakaPaka, mapping a possible construction of subjectivities and technologies**

Nicolás Bernardo

#### Resumen

Este trabajo nos aproxima a la señal de contenidos audiovisuales para niños y niñas, PakaPaka, creada por el Estado Nacional como un nuevo modo de interpelar a los niños y niñas con una propuesta educativa y de entretenimiento alternativa a la oferta comercial. Los ejes de interés de este trabajo serán los modos en que las narrativas de PakaPaka operan en la construcción de subjetividades, la articulación con las lógicas mercantiles hegemónicas y el lugar ocupado por las tecnologías como dispositivos sociales. También los posibles modos de aproximación teórica desde una perspectiva comunicacional.

Palabras clave: PakaPaka, Estado, Mercado, tecnología, comunicación

#### Resume

This work brings us closer to the signal of audiovisual content for children PakaPaka , created by the Federal Government as a new way of appealing to children with an educational proposal and offer an alternative to commercial entertainment. The axes of interest of this work will be the ways in which narratives PakaPaka operate in the construction of subjectivities, the articulation with the hegemonic commercial logic and the place occupied by social technologies like devices. Also possible ways of theoretical approach from a communications perspective.

Key words: PakaPaka, state , market, technology, communication

## Introducción

PakaPaka es una señal televisiva lanzada oficialmente el 17 de septiembre de 2010 como una propuesta del Estado Nacional, a través del Ministerio de Educación, destinada a construir nuevos modos de interpelación de los niños y niñas a partir de otros contenidos audiovisuales. Hasta el surgimiento de la señal los productos televisivos infantiles eran producidos casi exclusivamente por el mercado, y la mayoría de las veces por empresas extranjeras. Este carácter disruptivo y novedoso, lo transforma en un objeto complejo susceptible de ser abordado desde múltiples lugares y perspectivas teóricas, epistemológicas y metodológicas. Una posibilidad, entonces, es pensar PakaPaka como “objeto” en construcción en tanto es imposible abordar los procesos socioculturales como algo dado, independiente de los modos de interrogarlo y de las preguntas que se le puedan hacer. En este sentido es que aparece como “en construcción”, no porque nada se haya dicho al respecto (aunque sea una posibilidad) sino porque no es unívoco, por el contrario se articula con múltiples polos de indagación.

En este sentido puede ser de utilidad la producción de mapas como alternativa de indagación. La idea de cartografía remite a la posibilidad de señalar caminos posibles de aproximación al objeto, recuperando diversos aportes y advirtiendo limitaciones en el abordaje de los distintos problemas que plantea. A la vez demuestra la pretensión de apertura de ciertas discusiones preliminares sobre las que se puede avanzar o retroceder.

PakaPaka es un emblema de la misma manera que lo fue Disney en tiempos de la hegemonía televisiva. Configura un escenario, personajes, estéticas y temporalidades (por cierto, de manera particular). Con esos elementos elabora una serie de narrativas con incidencia sobre infinidad de cuestiones relativas a las infancias y ligadas a la constitución de los niños como sujetos, la difusión masiva de imágenes, las tecnologías y el mercado.

En el campo de estudios de la comunicación ciertos postulados teóricos respecto de los “efectos” que producen los medios de comunicación en los niños y niñas, idiotizándolos, consumiéndolos, enajenándolos, parecían estar superados. Sin embargo reaparecen bajo nuevas formas renovando la idea de que los niños son entes pasivos frente a los contenidos

propuestos por las industrias culturales. Como contrapartida se plantea la inocuidad de los medios frente a la capacidad infinita de los niños de resignificar y reinterpretar esos mensajes continuamente. (Duek,2013)

Frente a esto, es necesario plantear la posibilidad de sostener que los medios de comunicación, en tanto dispositivos primordiales de producción de significados, son los principales generadores de procesos de subjetivación en las sociedades contemporáneas. De allí su centralidad como objeto de indagación desde los diversos campos de las ciencias sociales, pero también de la política y del mercado: si no fuera así, si no influyeran de ninguna manera en esta dirección ¿Cuál sería el sentido de que los medios sean objeto de legislación? ¿o de los estudios de marketing y las grandes inversiones en publicidad?

Es decir, si bien no se trata de una relación en términos de determinación, los medios establecen ciertos parámetros respecto de lo posible, lo no posible, lo deseable y lo no deseable, lo temido; contribuyen a la adopción de ciertos consumos, estéticas, prácticas; y aportan a la construcción de un "sentido común" o de una atmósfera sobre ciertas temáticas.

Partiendo entonces de la premisa de que las producciones culturales de difusión masiva son un dispositivo central en la construcción de subjetividades, un eje de la indagación sobre PakaPaka en esta línea puede ser de qué manera esas narrativas que elaboran se relacionan con los niños y niñas, cómo los interpelan.

En PakaPaka se construyen sentidos (que no se completan ni definen sólo allí) a partir de una puesta en escena, de la conformación de un escenario de visibilidad. Zamba<sup>1</sup> es un nene formoseño (aunque habla como porteño), de tez oscura, con rasgos originarios, come chipá, mira televisión y va a la escuela pública (que funciona como escenario principal de la narración). Este dibujo animado es el emblema de la propuesta pero ese carácter representacional (en términos de puesta en escena) se reitera en todo los programas de la señal. Allí reviste interés pensarlo como ficción, en tanto un modo de construir sentidos en relación a las prácticas de la vida cotidiana.

---

<sup>1</sup> Zamba es el protagonista de "La asombrosa excursión de Zamba", el dibujo animado emblema de la señal quien realiza excursiones con sus compañeros de escuela y su maestra por el país para conocer sitios históricos. Mágicamente viaja en el tiempo y conoce a los héroes patrios y protagoniza sucesos trascendentes en la historia latinoamericana.

Ahora bien, ¿de qué modo se vinculan esas narraciones con los sujetos con los que dialogan? ¿PakaPaka es televisión? Sí, pero también es internet, redes sociales, videojuegos y teatro. Y esta diversidad y distinción no sólo es significativa en términos de soportes sino también de los lenguajes que habla. Siguiendo con el ejemplo, “La asombrosa excursión de Zamba” es un dibujo animado que se transmite por TV pero también es una página web, un musical al estilo Broadway o Disney, y un parque temático en Tecnópolis. En Zamba conviven las lógicas narrativas televisivas convencionales pero también el video clip y los juegos electrónicos.

Es insoslayable preguntarse entonces ¿cuál es la mediaticidad de los niños? ¿es televisiva o también multimedial/ digital/ transmediática? Y en esa línea es necesario pensar de qué manera las narrativas televisivas para niños se inscriben en esa dinámica. Sobre todo si se aborda una propuesta estatal, del Ministerio de Educación, con una misión y unas características como las de PakaPaka, que ingresa en un sistema de producción simbólica destinado a niños y niñas hegemónico por el mercado y fuertemente transnacionalizado que indefectiblemente (habrá que discutir de qué manera) lo permea. Pero también los modos de articularse que establece en un momento histórico en el que las tecnologías digitales, los flujos y las redes, imponen una transformación sociocultural de dimensiones insospechadas. De acuerdo con Papalini (2006):

“Si se observan de conjunto las áreas de la vida que afectan estas tecnologías, se revela su magnitud, que involucra gran parte de experiencia humana: el conocimiento y el modo de aprehender la realidad, la representación del mundo, la alimentación, el trabajo, las relaciones interpersonales y hasta las expectativas frente a la enfermedad y la muerte. Desde este punto de mira, toda la vida social se ve modificada por el complejo científico-tecnológico: no es posible pensar, entonces, que se trate de una serie de “inventos” surgidos casi por azar, erigidos en causas eficientes de los cambios en la historia”.

Tecnologías y subjetividad

En este punto es necesario establecer una serie de criterios para esclarecer en esta línea algunas cuestiones respecto de las transformaciones tecnológicas y su imbricación con los procesos de conformación de las subjetividades en el sentido planteado previamente.

Reducida a una mirada instrumental, la tecnología aparece por fuera de toda relación social. Para incorporarla en esta discusión es necesario no pensarla como un objeto o una herramienta, ni a partir de metáforas ingenieriles sino en su inmanencia, como práctica social, como relación, como poética. No es posible reducir el estatuto de las tecnologías a una concepción instrumental. Pensar las tecnologías en la historia y su carácter social nos sitúa en otro territorio de la reflexión a partir del cual es posible pensar las matrices tecnológicas como constitutivas de la vida cotidiana y como trascendentes de las posibilidades de acción de los sujetos.

La tecnología se desenvuelve de esa forma como inmanencia, como configuración de la experiencia, no como algo intencional u optativo sino como una trama, una matriz, un ambiente. La tecnología no es un objeto, es una configuración experiencial, un dispositivo mental que no es externo a los hombres sino que está imbricado con la subjetividad.

Contrariamente, una concepción de la tecnología en términos de instrumentos neutros, valorados en términos de eficiencia, disponibles para ser administrados por los seres a los cuales les aparecen como externidad; desliga a los dispositivos técnicos de las tramas histórico culturales. Según Castoriadis (2004:57) hay valoraciones respecto de la actividad técnica en las que se prioriza el valor de la eficacia. Para clarificarlo utiliza un ejemplo significativo a nuestro fin, dice:

“una técnica nuclear es buena si produce gran cantidad de megamuertos, y mala en el caso contrario [...] la técnica aparece como wert-frei, neutra en cuanto a valor y referida a la eficacia como único valor”

En esa concepción de la tecnología de la que da cuenta Castoriadis hay una clausura de la dimensión histórica, de los usos sociales de la técnica, del poder inmanente, de la pregnancia del sistema de reproducción del capital, de la tecnología como relación social y de la institución de la técnica como discurso.

El problema se centra entonces en los entramados culturales, en la vida cotidiana y las dinámicas del poder en las prácticas ordinarias, en los modos de vida, en el vivir humano en

el mundo. Este reconocimiento nos posiciona en una concepción de la comunicación y de la constitución de subjetividades consecuente, más amplia y comprensiva de este tipo de procesos. Ya no como un intercambio entre dos sujetos mediados artefactos técnicos, ni entre sujetos y aparatos que intercambian mensajes. Sino, tal como plantea Schmucler (1997), no en un sentido técnico instrumental sino en sentido ontológico moral, como manera de ser de los hombres en el mundo.

Una perspectiva teórica y epistemológica latinoamericana configurada por la historia de los procesos políticos y culturales, y por la historia de la producción de conocimiento en el campo de la comunicación, permite adoptar una concepción política y ubicar la mirada sobre los procesos comunicacionales en el terreno de cultura para trascender la determinación mediática. Aun cuando se reconoce la centralidad de los discursos mediáticos, el sentido último no se define en esa relación.

De esta manera, una mirada desde la comunicación /cultura habilita la posibilidad de pensar los procesos formativos del sujeto en el espacio de la vida cotidiana, en las relaciones sociales y los procesos de mediación. Permitiendo trascender el maniqueísmo entre determinación mediática e inocuidad, a partir de la concepción de la comunicación como indisociable de las relaciones históricas y las dinámicas del poder.

Es en este sentido en el que es posible pensar los modos en que PakaPaka constituye narrativas, los recursos que utiliza y los vínculos que establece con los niños que interpela: entendiendo las tecnologías no como instrumentos sino como dispositivos culturales inescindibles de la práctica humana. Tal como sostiene Martín Barbero (2002 : 11):

“El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural: la tecnología remite hoy no a unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras”

Entonces, es preciso advertir que lo que se denomina revolución tecnológica no implica sólo el acceso a dispositivos técnicos sino una disponibilidad de los sujetos a nuevos modos de percibir y de estar en el mundo; y es en esa atmosfera es que hay que pensar la construcción narrativa de PakaPaka

## Narrativas, ética, estéticas

En PakaPaka subsisten lógicas de la producción audiovisual propias del sistema analógico pero a la vez recupera formas y recursos del multimedia, del videojuego, las temporalidades y estéticas de la web. De la misma manera provoca ciertas rupturas con estéticas y dinámicas de las producciones televisivas comerciales, y a la vez las reproduce en diversos aspectos. Por otra parte es necesario contemplar que los niños que miran PakaPaka tienen la mirada educada por el paradigma Disney (que tampoco es solo televisivo) y están atravesados fuertemente por las tecnologías digitales en los términos en que –tal como se mencionó previamente- lo plantea Martín Barbero; y que las redes de relaciones que establecen en la vida cotidiana funcionan como mediadoras de ese vínculo. Por ello es que no es posible pensar la relación entre las infancias y los medios en términos binarios como Estado/Mercado o televisión/internet sino que es preciso ubicar la mirada en las relaciones, las tensiones, los entramados e intersecciones y las zonas grises. Esto no implica relativizar las disputas hegemónicas por la producción de otros sentidos respecto de la infancia y su construcción como público de medios que supone la propuesta de PakaPaka.

La señal retoma ciertos lenguajes y estéticas de las propuestas comerciales ya conocidas y visitadas por los niños. Sin embargo, desde PakaPaka los niños y niñas no son convocados en tanto consumidores, PakaPaka no “vende”. De hecho en su programación no hay publicidades, lo que transforma potencialmente las perspectivas en torno a la incorporación de los niños al universo del consumo en el mercado, opera de la misma manera sobre sus deseos, influencia la estructuración de sus necesidades, e interviene en los vínculos con sus pares y con sus familias. En este sentido es absolutamente disruptivo.

Viendo Play House Disney, el espacio de Disney Channel destinado a los niños en edad preescolar, en una hora un niño recibe el estímulo de comprar 16 productos mediante publicidades y se expone a 21 promociones de los programas de la señal. Es decir que si un niño ve dos horas diarias de dibujitos en este canal puede llegar a recibir en un mes más de 960 estímulos de compra de productos y de 1260 promociones de programas. (Samar, 2011)

Como señala Diker (2009: 71) :

“En la medida que las ofertas del mercado inundan las calles y las pantallas de los televisores, el mercado pone en circulación no sólo productos sino también modelos identitarios que producen efectos sobre los deseos, las preferencias y las representaciones estéticas que los niños y las niñas construyen sobre sí mismos, más allá del consumo concreto de tal o cual producto. Esto no significa, claro está, que los efectos subjetivos que produce la interpelación del mercado sean homogéneos ni directos; significa más bien que resultan de ´elementos parecidos, aunque combinados de maneras muy distintas, según sean las posiciones de género y clase, el capital cultural familiar, la localización geográfica, el nivel educativo del consumidor, la presencia de otros discursos significativos, etc.”

Todo lo mencionado con anterioridad no implica necesariamente una ruptura absoluta con las lógicas imperantes de la producción cultural en el capitalismo. El hecho de que la subjetividad infantil se constituya alrededor del video juego se debe a que este es un consumo dominante. El capitalismo impone matrices que modifican la vida cotidiana que alteran el proyecto de PakaPaka, independientemente de las pretensiones de los productores y planificadores.

Muchos de los dibujos animados de PakaPaka, entre ellos Zamba, utilizan frecuentemente la estética del videoclip, e incluso de la publicidad televisiva, que se constituye en una herramienta para vincularse con un público familiarizado con una velocidad narrativa que tiene que ver con la instantaneidad de la web y con el videojuego<sup>2</sup>. Interpelan a niños acostumbrados a las narraciones y las lógicas del videojuego, con una mirada educada o construida alrededor de específicas temporalidades y espacialidades. Pero a la vez los convoca ubicando a la institución escolar, cuyos modos de organización del tiempo y el espacio son absolutamente distintos, en un lugar central.

Otro aspecto que resulta interesante abordar al respecto, teniendo en cuenta el carácter performativo del lenguaje, es cómo se elabora un nuevo modo de representación de las

---

<sup>2</sup> “Zamba” es sólo un ejemplo. En “Dinopaka” el personaje principal es un chico que se convierte en un personaje de videojuego y de esa manera viaja a la prehistoria para “conocer” a los dinosaurios. Otros dibujos por el contrario replican modos de narrar más ligados a los formatos escolares tradicionales. En “taller de historias” el abuelo (que ocupa el lugar del maestro) le cuenta fábulas tradicionales a sus nietos (alumnos). Las narraciones mantienen el orden temporal lineal y secuencial de la institución educativa.

infancias, que en el mismo momento que las nombra y acciona en ese sentido las transforma, a partir de la relación de inmanencia entre las prácticas y el lenguaje.

En esta línea se pueden señalar los intentos de ruptura de los estereotipos, por ejemplo, en materia de género, socioculturales y étnicos, pero fundamentalmente la utilización del idioma, rompiendo la centralidad de Buenos Aires que invalida otras formas de hablar y, consecuentemente (en tanto el lenguaje se articula con las prácticas), influye en el hacer. Por lo tanto la lengua porteña (en el mejor de los casos, puesto que la mayoría de los canales para niños son producidos en el exterior y son doblados en “neutro”) en muchas ocasiones no puede dar cuenta las prácticas de los sujetos y los sentidos que construyen en torno a la cotidianidad. Este aspecto resulta central en la medida que, tal como plantea McLaren (1998:5):

“la importancia del lenguaje reside en el hecho de que es por medio de él que nombramos la experiencia y que actuamos como consecuencia de la manera en que interpretamos o malinterpretamos esa experiencia.”

Nuevamente el problema nos coloca en el espacio de la vida cotidiana. Sin duda una mirada que pretenda abordar esta problemática sociocultural debe situarse en ese lugar, en las prácticas ordinarias, en las poéticas donde es posible advertir las operaciones constitutivas de la subjetividades y la solidificación subterránea, inmanente, del poder.

Entonces, epistemológicamente y metodológicamente un posicionamiento de carácter empírico positivista reviste poca capacidad explicativa. Michel de Certeau (1980:105) presenta una metáfora que es significativa en este sentido:

“Subir a la cima del WorldTrade Center es separarse del dominio de la ciudad. El cuerpo ya no está atado por las calles que lo llevan de un lado a otro según una ley anónima; ni poseído, jugador o pieza del juego, por el rumor de tantas diferencias y por la nerviosidad del tránsito neoyorquino. El que sube allá arriba sale de la masa que lleva y mezcla en sí misma toda identidad de autores o de espectadores. Al estar sobre estas aguas, Ícaro puede ignorar las astucias de Dédalo en móviles laberintos sin término. Su elevación lo transforma en mirón. Lo pone a distancia. Transforma en un texto que se tiene delante de sí, bajo los ojos, el mundo que hechizaba y del cual quedaba “poseído”. Permite leerlo, ser un Ojo

solar, una mirada de dios. Exaltación de un impulso visual y gnóstico. Ser sólo este punto vidente es la ficción del conocimiento.

La ciudad panorama es un simulacro teórico (es decir visual), en suma un cuadro, que tiene como condición de posibilidad un olvido y un desconocimiento de las prácticas. El dios mirón que crea esta ficción literaria y que, como el de Schreber, solo conoce cadáveres (...) Es “abajo”, al contrario, a partir del punto donde termina la visibilidad, donde viven los practicantes ordinarios de la ciudad. Como forma elemental de esta experiencia, son caminantes cuyo cuerpo obedece a los trazos gruesos y a los más finos de un “texto urbano” que escriben sin poder leerlo.”

## Conclusiones

PakaPaka presenta esta diversidad de componentes que es necesario determinar de qué manera son apropiados y cómo dialogan con el resto de las propuestas con las que se vincula. Lo que es posible afirmar es que implica un quiebre en la concepción de los sujetos niños y en las operaciones que establece la televisión con ellos respecto de cuáles son las pautas culturales que se pretende que incorporen, las trayectorias propuestas, las acciones que se presentan como deseables, los anhelos, etcétera.

Este trabajo no tiene pretensión de exhaustividad sino que lo que se propone es presentar una serie de problemas que reviste la existencia de unas narrativas sobre las infancias producidas por un agente presente hace más de un siglo como institución pública, pero que ahora adquiere centralidad en otro espacio, gobernado por otros actores y otras lógicas de funcionamiento. Allí hay una serie de certezas e innumerables interrogantes. La primera certidumbre es que PakaPaka es un punto de partida en la construcción de otros relatos: emancipatorios, democráticos, respetuosos de los derechos de los niños y las niñas. Pero por otro lado se abre un interrogante fundamental que tiene que ver con la efectividad del proyecto, con su viabilidad en un contexto histórico en el que si bien los procesos políticos (al menos en la región) van en un mismo sentido, los entramados culturales le resultan adversos.

## Bibliografía

CASTORIADIS, Cornelius,“Técnica”, en *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, núm. 5, verano de 2003-2004, pp. 50-66, ,Buenos Aires, 2004

DE CERTAU, Michel de [1980]. *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 1996.

DUEK, Carolina *Infancias entre pantallas. Las nuevas tecnologías y los chicos*,Capital Intelectual. Buenos Aires, 2013

Martín – Barbero, Jesús,“Técnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo”, *Revista Diálogos de la Comunicación*núm 64, Noviembre 2002

MC LAREN, Peter,*Pedagogía, identidad y poder en el multiculturalismo*, Homo Sapiens, Rosario, Argentina, 1998

PAPALINI, Vanina,“Para una discusión sobre la tecnología”, *Revista Astrolabio*, núm 4, Centro de estudios avanzados, Universidad Nacional de Córdoba, Coórdoba, Argentina, 2006

SAMAR, Roberto,Dibujitos: consumismo vs PakaPaka,*Diario Página 12*, Buenos Aires, 6 de abril de 2011.

Schmucler, Héctor,“Comunicación, cultura y desarrollo” en: *Memoria de la Comunicación*, Editorial Biblos, Buenos Aires. Argentina. 1997