

# ¿JÓVENES PRODUCTOR\**S* DE CULTURA VISUAL? REFLEXIONES EN TORNO A LOS RESULTADOS DE UN CUESTIONARIO

IMANOL AGUIRRE, AMAIA ARRIAGA, IDOIA MARCELLÁN BARAZE, ILARGI OLAIZ  
Y LANDER CALVELHE

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA / NAFARROAKO UNIBERSITATE PUBLIKOA

## RESUMEN

Este artículo presenta los primeros datos analizados del proyecto “*Jóvenes como productores de cultura visual: competencias y saberes artísticos en la educación secundaria*” financiado por el Ministerio de Innovación y Ciencia (EDU2009-13712). Estos datos a los que hacemos mención han sido recogidos a través de un cuestionario realizado por 786 adolescentes, de entre los 15 y los 19 años, de diferentes centros escolares de todo el estado español. El cuestionario fue diseñado con la intención de recoger información sobre tres aspectos diferentes:

- ¿Cuál es el perfil general de la juventud como productora de cultura visual?
- ¿Cuáles son las circunstancias en las cuales esta producción se realiza y cómo es valorada por ell\*s?
- ¿Cuál es la relación entre los aprendizajes escolares y su producción de cultura visual?

Una inesperada mayoría de l\*s jóvenes encuestad\*s dijeron usar la fotografía y muy poc\*s quienes realizaban graffiti, cómic o diseños web a pesar de ser estas prácticas comúnmente relacionadas con los intereses juveniles. Fue también la mayoría quienes informaron de que el origen de sus imágenes era siempre o casi siempre su propia imaginación y una minoría la que lo asignaban a las imágenes de los media. Punto, éste último, sorprendente ya que la fotografía es la actividad más popular, como una forma de compartir y registrar sus cotidianidades, además de que dicen que sus comienzos en la actividad se da en contratos no formales, normalmente entre amigos, pero no darse cuenta del aprendizaje colaborativo.

La principal hipótesis del proyecto fue confirmada: la educación secundaria no tiene en cuenta cómo la juventud está conectando con los saberes dentro y fuera de las aulas, particularmente aquellos relacionados con las competencias artísticas y las experiencias estéticas (Birbili, 2005; Hargreaves, Earl and Ryan, 1998). Y un nuevo aspecto fue confirmado: la juventud no espera ningún tipo de apoyo o interés por parte del profesorado y un amplio sector piensa que es mejor así.

**Palabras clave:** jóvenes, cuestionario, cultura visual, educación secundaria.

## ABSTRACT

This article presents the first analysed data from the research project “*Youth as Visual Culture Producers: Artistic Skills and Savoir in Secondary Education*” financed by the Spanish Innovation and Science Ministry (EDU2009-13712). The data has been gathered using a questionnaire that was answered by 786 teenagers, ages 15 to 19, from schools all around Spain. The questions were designed to get information about three different aspects:

- Which is the general picture of the Youth as Visual Culture producer?
- Which are the circumstances in which their Visual Culture production takes place and how do they value them?
- Which is the connection between school learning and their Visual Culture production?

We have found that an overwhelming majority of the inquired teenagers uses photography and very few are into graffiti, comic or web designing despite these have been commonly understood to be youth’s interests. Most of them inform that the origin of their images relays always or very often on their imagination and very few on media images. This is surprising as photography is the main activity of the majority and is used as a way of sharing and keeping record of their everyday lives. In addition we found that non-formal contexts are mostly where they start producing images, usually among friends but unaware of collaborative learning.

The main hypothesis underneath the project was also confirmed: secondary education does not take into account how teenagers are connecting with *savoirs* in and outside school, particularly those involving artistic skills and aesthetic experiences (Birbili, 2005; Hargreaves, Earl and Ryan, 1998). And a new insight has been added: teenagers do not expect any encouragement or interest from their teachers and some of them think it is better that way.

**Key words:** youth, visual culture, questionnaire, secondary education.

## SOBRE NUESTRA INVESTIGACIÓN

La pregunta que nos concita en estas jornadas, junto a la que da título a esta comunicación, tienen su origen en la constatación de que, por lo general, cuando se investiga sobre la relación de l\*s jóvenes con la cultura visual, se suele hacer tomando a ést\*s en su rol de consumidores, pero pocas veces se les ve como productores de la misma. En una investigación anterior (Aguirre, 2006), ya pudimos observar la importancia que la generación de imágenes y significados o relaciones vinculadas a ellas tiene entre l\*os jóvenes. Pudimos tomar conciencia, además, de que atender a su rol como productores culturales contribuye a abrirles un espacio como sujetos en la habitual consideración de los jóvenes como objetos de la investigación pedagógica (Giroux, 1995). Es por ello que nos propusimos indagar específicamente sobre esta cuestión.

Para desarrollar nuestro estudio pusimos en marcha el proyecto de investigación “*Jóvenes productores de cultura visual: Competencias y saberes artísticos en educación secundaria*” (EDU2009-13712). Se trata de un proyecto que busca indagar sobre los saberes que los jóvenes ponen en juego en su actividad como productores de cultura visual y en el tipo de competencias a los que dichos saberes van asociados. La primera fase de este estudio consistió en pasar un cuestionario, durante el curso 2010-2011, que fue contestado por 786 jóvenes de 4º de la ESO y 1º de Bachillerato de diferentes centros escolares de todo el estado español.

La focalización en el entorno escolar respondía a dos motivos:

- Una cuestión meramente logística, dado que el universo a explorar es el de l\*s jóvenes en edad de estar escolarizad\*s en la enseñanza secundaria, parece que el acceso lógico a ell\*s sea a través de los centros educativos.
- Porque está investigación ha querido prestar especial atención al estudio del tipo de relaciones que se establecen entre los saberes (Charlot, 2003; Hernández, 2011; Martín Barbero, 2003) que usan l\*s jóvenes en su actividad como productores de cultura visual y los saberes escolares.

Desde el inicio del trabajo, la práctica de la reflexividad (Macbeth, 2001), como elemento consustancial de nuestra investigación, nos ha situado inmediatamente, entre otros, ante dos problemas. El primero de ellos, la dificultad para encontrar un término que no tuviera las connotaciones fordistas que tiene el término “productor” y, en consecuencia, la necesidad de abordar la investigación sin reproducir el viejo esquema modernista de división de lo sensible que separa productor-creador de espectador-receptor-consumidor<sup>1</sup>.

El segundo, vinculado al primero, es que en las entrevistas que mantuvimos con algún\*s jóvenes para que colaboraran con nosotros en la validación de una propuesta para elaborar definitivamente el cuestionario, nos sugirieron que cambiáramos el término “cultura visual” por el de “imagen”, ya que el primero les resultaba completamente incomprensible (Aguirre et al., 2011).

De modo que nos hemos visto en la necesidad, a falta de otro término mejor que concretara nuestro objeto de investigación, de adoptar como estrategia metodológica (nunca conceptual) el término “productor” para referirnos a lo producido por l\*s mism\*s jóvenes, incluyendo en este rango de

<sup>1</sup> Justamente para salvar esta distancia, insostenible en el ámbito de las prácticas culturales actuales, Alvin Toffler propuso el término “prosumidor”. Compartimos la intención de Toffler, pero a efectos de identificar con precisión el campo de nuestra investigación este término no resulta útil.

materia observable, tanto los artefactos por ell\*s elaborados como los significados, prácticas de distribución, saberes que ponen en juego o relaciones a las que tales artefactos y prácticas dan lugar.

A este respecto, el presente artículo tiene como objetivo mostrar algunos de los resultados que nos han aportado los análisis de las respuestas l\*s jóven\*s encuestad\*s dieron al citado cuestionario y señalar los primeros indicios (Sebeok & Umiker-Sebeok, 1987) a los que tales datos apuntan.

## RESULTADOS:

### SOBRE LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES Y SUS REFERENTES

Para nuestra sorpresa, uno de los primeros datos que hemos podido extraer de las respuestas que nos ha ofrecido esta encuesta es que no se puede afirmar que l\*s jóvenes sean grandes productores de imágenes y artefactos visuales, tal y como pudiera deducirse de la imagen de la juventud actual que nos presentan con frecuencia los medios o de lo que dicen al respecto algunos estudios (Hernández, 2007; Kaare, 2008; Martín Barbero, 2005; Nyboe, 2008; Lange & Ito, 2008)<sup>2</sup>.

Los datos son bastante llamativos: Sólo el 5% de l\*s encuestad\*s afirma diseñar páginas web, el 4% dice realizar graffitis y el 3% cómics<sup>3</sup>. Estos datos, están sorprendentemente, por debajo de quienes dicen dedicarse a tareas tan tradicionales como pintar en lienzo (el 7%) o a otras como la animación (9%). En todo caso, todos los datos indican un índice de actividad muy bajo en este tipo de tareas habitualmente asociadas al perfil de la juventud actual. En contraste, en nuestra encuesta se ha puesto de manifiesto que la actividad de producción de imágenes que mayoritariamente realizan los jóvenes es la fotografía, que dicen practicar siempre o con frecuencia el 58 % de l\*s 786 encuestad\*s, y el dibujo ocasional en cuadernos que afirman practicar con asiduidad el 42%.

Fotografía y dibujo en cuadernos serían, por tanto, las actividades que centran la producción de imágenes, pero si decimos que no los consideramos grandes productores de artefactos visuales es que ambas actividades, como veremos más adelante, responden más a la facilidad que la actual tecnología ofrece para registrar la imagen mediante cámaras digitales o teléfonos, en un caso, y al hábito propio del entorno escolar, en el caso de los dibujos que ilustran cuadernos o carpetas, que a un tipo de relación más creativa con la producción de imágenes propiamente dicha.

Podríamos decir, por ello, que el tipo de producción visual de los jóvenes actuales de las edades de nuestra muestra no ha cambiado tanto si lo comparamos con el de otras generaciones. El cambio más reseñable es la gran importancia de la producción de fotografía en su vida. Un cambio motivado, seguramente, por la facilidad de acceso a esta tecnología.

En relación a los referentes de su producción es abrumadora la mayoría de respuestas que dicen que el origen de sus imágenes, siempre o con frecuencia, está en su propia imaginación (76%), mientras que sólo el 5% afirma que nunca recurre a su inventiva. Un dato que contrasta y contradice la creencia general de que l\*s jóvenes toman sus referentes imaginarios de los medios y especialmente de Internet. Según sus respuestas, este último sólo provee de imágenes (siempre o con frecuencia) al 32% de l\*s encuestad\*s, mientras que la televisión, los videojuegos o la publicidad

<sup>2</sup> Es posible que el despegue de esta actividad se produzca más tarde. Para constatar si es sólo una cuestión dependiente de la edad de la muestra, sería interesante hacer esta misma encuesta entre jóvenes de más edad.

<sup>3</sup> Esta impresión queda corroborada porque el 72% de l\*s encuestad\*s manifiesta que nunca hace graffiti, el 74% que nunca hace cómic o el 65% que nunca ha hecho una página web.

lo haría según sus respuestas en el 12, 13 y 11 % de los casos respectivamente. Especialmente significativo es el dato, que complementa los anteriores, de que el 46% de l\*s jóvenes preguntad\*s afirmen que nunca toman imágenes de los videojuegos para sus producciones o que el 37% diga que nunca las toman de la publicidad.

Más allá de la precisión de los porcentajes, estas respuestas nos ponen sobre la pista de que las imágenes que proporcionan las llamadas nuevas tecnología no son, de manera general, el germen de su producción visual. No se entendería, de otro modo, que en varios de los casos presentan porcentajes menores que incluso la propia “naturaleza”, que resulta ser la fuente de referencia de las producciones del 33% de l\*s 786 encuestad\*s.

Igualmente significativo es que casi un tercio de las personas encuestadas no haya respondido a las preguntas relacionadas con estas cuestiones. Si tenemos que aventurar alguna hipótesis de trabajo para analizar este último dato, nos atreveríamos a aventurar dos conjeturas (Sebeok & Umiker-Sebeok, 1987). La primera es que es esto puede ser debido a que, siendo la mayoría de sus producciones las fotografías, éstas resulten directamente de lo que el disparador de la cámara ofrece como registro de su actividad cotidiana, sin el referente de otras imágenes. La segunda conjetura es que, justamente por no precisar de mirar otras imágenes o tomarlas como modelo en el momento de realizar las suyas, no sean conscientes de qué resortes imaginarios están operando en la selección de motivos o recursos visuales que ponen en juego en sus producciones.

## **SOBRE EL CARÁCTER DE LA ACTIVIDAD: ¿QUÉ SENTIDO LE DAN?**

Como ya se ha señalado, investigar sobre la producción de cultura visual es, para nosotros, investigar también sobre el sentido que tal actividad tiene para los jóvenes. A este respecto, pedíamos a l\*s encuestad\*s que señalaran con qué fines u objetivos realizan sus imágenes.

De las respuestas recibidas podemos colegir que el uso y función de sus producciones cambia según sea el vehículo empleado. No obstante, creemos que hay unas tendencias generales que permiten aventurar algunas conclusiones más precisas al respecto, como por ejemplo que, en general, se observa una tendencia a distinguir entre actividades de producción más orientadas hacia la documentación frente a otras que se consideran más apropiadas para la creación.

Entre las primeras nos encontramos con la actividad que mayoritariamente practican —la fotografía— sobre cuyo sentido para l\*s jóvenes podemos extraer datos interesantes para nuestra investigación.

Uno de los datos más relevantes a este respecto es que el 77% de l\*s encuestad\*s considera que su actividad con la fotografía tiene como finalidad principal “*compartir sus vivencias*”. Un objetivo que se cumple en el caso de la realización de videos en el 52% de los casos y que, según sus respuestas, resulta irrelevante en lo que respecta a cualquier otra forma de producción de cultura visual que ell\*s realizan. Muestra de ello es que el valor más alto a continuación de éstos relativos a la fotografía y el video en lo que respecta a compartir vivencias es el del dibujo que sólo usan con ese fin en el 9% de los casos.

Algo parecido ocurre cuando la finalidad de la producción de imágenes es la de “*documentar lo que pasa a su alrededor*”. También en este caso son mayoría quienes otorgan a sus producciones un carácter más notarial que creativo. Así el 65% afirma usar la fotografía con este objetivo y el 45% hace lo análogo con el video. De nuevo es el dibujo, actividad aparentemente poco adecuada para

este fin en la cultura juvenil, el que presenta el valor siguiente más alto, si bien apenas llega al 11% de l\*s encuestad\*s.

Cuando la finalidad apunta hacia introducir aspectos más creativos, como el de “*producir historias*”, los datos cambian ligeramente, la fotografía tiene bastante presencia (26% de las respuestas la usan con esta función), si bien, en este caso es el video, con el 48% de encuestad\*s que lo emplean con este fin, el que se lleva la palma.

Seguramente la invitación a dar más espacio a la creatividad o la inventiva que ofrece la idea de “*producir historias*” hace que con tal motivo l\*s jóvenes encuestad\*os abran su espacio a otras formas de producción visual como el cómic (30%) o de nuevo el dibujo (26%). Si bien, cabe recordar que estos datos sólo hablan de las relaciones entre modalidades o técnicas de producción de imágenes y características funcionales de cada una, ya que como se han indicado anteriormente tanto dibujo y, sobre todo, cómic, no son actividades mayoritarias en la producción de imágenes entre l\*s jóvenes.

La distancia que venimos reseñando entre tipos de actividades se pone más de manifiesto cuando las preguntas profundizan en la indagación sobre el sentido estrictamente creativo en la producción de sus imágenes. En este caso, es el dibujo, con un 49% de las respuestas que otorgan esta función a sus producciones, seguido de la fotografía de nuevo, con un 39%, la actividad que mayoritariamente se vincula a actividad para “*hacer algo creativo*”.

Sorprende a este respecto, el mantenimiento de la fotografía con porcentajes relativamente altos en un tipo de actividad a la que se asocian funciones más bien documentales, como se ha indicado anteriormente. Pero no es menos interesante que actividades claramente minoritarias, como la pintura, el diseño de carteles, la animación e incluso el graffiti, emerjan cuando se trata de este fin, con valores que van desde el 31% hasta el 13% de las respuestas.

Seguramente, la abrumadora presencia de la fotografía en el centro de la actividad productiva de los jóvenes explica también que cuando se les pregunta sobre funciones de índole estético, esta técnica siga manteniendo su carácter hegemónico, si bien también en este caso los valores relativos muestran también un ligero cambio de tendencia respecto a los que hallábamos cuando se trataba de funciones de un carácter más claramente documental. Así, junto al 53% que afirma usar la fotografía para producir bellas imágenes, destaca el 45% que emplea con tal motivo el dibujo y el 31% que considera apropiado para ello la pintura. Las técnicas tradicionales son concebidas con tal fin más adecuadas que, por ejemplo, el video (20%), que parece no poder despegarse de la función de registro vivencial con la que mayoritariamente lo usan l\*s jóvenes. Es de reseñar, en lo relativo al valor estético de sus producciones, la emergencia de actividades que en el cómputo total son muy minoritarias como el graffiti (12%) o el diseño de carteles o portadas (11%).

El entretenimiento es uno de los factores que, junto a otros como los reseñados anteriormente, más claramente concita el sentido de casi todas las actividades de producción de cultura visual entre l\*s jóvenes encuestad\*s. Este es un tipo de función en el que nuevamente encontramos reseñadas en lugar destacado las actividades de producción más habituales entre los jóvenes, si bien en este caso el dibujo en cuadernos con un 63% de respuestas el que destaca frente a la fotografía (con un 57%), el video (con un 40%) o la pintura (con un 25%). El resto de las actividades productivas por las que les preguntamos (video, elaboración de páginas, web, cómics, graffiti, etc.) presentan valores cercanos al 15% en casi todos los casos.

Cuando les preguntamos sobre la relación que establecen entre el ejercicio de la actividad con el objetivo de “mejorar su técnica”, nos encontramos con datos muy similares a éstos que acabamos de presentar. En este caso es la práctica del dibujo en cuadernos, igualmente, a la que más se asocia este tipo de función productiva (el 53%), mientras que el 36% considera que ésta puede ser la motivación para hacer fotografías o el 30% identifica este propósito en su actividad relacionada con la pintura.

Hay que insistir, en todo caso, que esto sólo son datos que conviene poner en cuarentena hasta ser contrastados y confrontados con otros datos, ya que, por sí mismos, pueden ofrecer una idea un tanto engañosa de las relaciones entre su actividad como productores de imágenes y el carácter o sentido que dan a ésta.

De entrada es preciso recordar que, como hemos visto anteriormente, la mayoría de l\*s jóvenes apenas realizan muchas de las actividades por las que les hemos preguntado (a excepción de la fotografía y el dibujo en cuadernos, básicamente). De modo que, la mayoría de las respuestas relativas al resto de actividades nos hablan más de su imaginario, del sentido que para ellos tienen, de cómo las conciben, que de lo que realmente hacen con ellas.

Es preciso, por tanto, considerar su carácter relativo de estos resultados, en lo referente a su capacidad de “medir” la actividad productiva de los jóvenes. Pero no por ello conviene dejar pasar por alto el interesante mapa que ofrecen en su calidad de indicadores de tendencia o de reflejos de sus concepciones y creencias. Porque, más allá de los porcentajes, nos permiten observar con cierta nitidez que las diferentes formas de producción de cultura visual van asociadas a diferentes usos preferentes: desde el registro documental de vivencias y situaciones, que se vehicula mayoritariamente a través de la fotografía y el video, hasta un uso más abierto a la inventiva y la producción creativa en el caso del dibujo, la pintura e incluso el cómic o el graffiti. Dicho de otro modo, y mirando las relaciones entre vehículos de la producción y funciones, parece que l\*os jóvenes encuestad\*s tienden a establecer ciertas distinciones entre medios expresivos y netamente estéticos (dibujo, pintura), medios documentales (fotografía y video) y medios de diseño (logos, etc.), si bien estos últimos son, con gran diferencia los menos empleados.

### **¿SE CONSIDERAN REALIZADOR\*S DE UNA ACTIVIDAD ARTÍSTICA?**

El cuestionario que pasamos a los jóvenes consta de dos partes diferenciadas. En la primera de ellas las preguntas tenían un carácter general, referidas a todo el tipo de actividades de producción de imágenes o artefactos visuales que l\*s jóvenes. Pero en la segunda parte, los estudiantes solamente han ofrecido sus respuestas en relación a la que consideran su actividad principal como productores. Una de las cuestiones sobre las que nos interesa indagar es sobre el tipo de vínculo con el arte que dan a la actividad seleccionada.

A la pregunta sobre si consideran que la actividad que realizan es una actividad artística, los datos generales nos muestran que un 28 % está totalmente de acuerdo y un 31% bastante de acuerdo, mientras que un 27 % están poco de acuerdo y sólo un 11% se manifiestan en total desacuerdo con esta idea.

Si comparamos estos datos con los obtenidos en las preguntas realizadas sobre la actividad elegida como eje principal de su producción, el porcentaje de jóvenes que considera su producción fotográfica como una actividad artística, vemos que se mantiene en valores similares (25,8 % en total

acuerdo y 31,2% bastante de acuerdo con esta idea, frente a un escaso 9,8 %, en total desacuerdo en el caso de la fotografía).

La explicación de esta afinidad puede encontrarse en el hecho de que es abrumadora la selección de la fotografía como actividad principal de producción. De hecho, las respuestas a esta misma pregunta nos han mostrado que la condición de artísticidad se percibe con mayor intensidad cuando se trata de dibujo, pintura y, sobre todo, graffiti.

## **SOBRE EL APRENDIZAJE: RELACIONES Y POSICIONAMIENTOS**

### **LOS COMIENZOS, LAS PERSONAS Y LOS LUGARES DEL APRENDER**

Como se ha dicho, la realización de las encuestas tenía como finalidad acercarnos a otros aspectos relevantes sobre la manera en la que l\*s jóvenes establecen sus relaciones con los aspectos propios de la producción de cultura visual. Entre ellos nos interesa particularmente conocer mejor el tipo de relaciones que los jóvenes establecen con los saberes y agentes que ponen en juego en su actividad productiva. Con este fin una de nuestras preguntas se ha dirigido a obtener datos sobre cómo empezaron a realizar la actividad de creación de imágenes en la que se ejercitan con más frecuencia.

De los datos obtenidos de sus respuestas destaca que un 23% de l\*s encuestad\*s nos ha manifestado no recordar o no saber cómo o por qué comenzaron a realizar este tipo de actividades. Un porcentaje al que hay que sumar otro 20,4% que no han respondido a esta cuestión. De modo que podemos decir que casi la mitad de ellos no ofrecen información sobre tales inicios. En lo que respecta al resto de jóvenes, buena parte de ell\*s (un 38%) relacionó sus comienzos en la producción de imágenes al hecho de haber tenido algún tipo de experiencia inspiradora o impactante que les llevó a interesarse por realizar tal actividad. La encuesta nos ha mostrado, también, que por lo general, la manera de comenzar adopta diferentes formas: un 22% afirma haber comenzado basándose en la “imitación” de lo que otr\*s hacían, un 13% comenzaron a través del centro de estudios, un 7% en torno a actividades extraescolares y 1% afirman que realizan la actividad “desde siempre”, “desde la infancia”. La relación de proximidad con el grupo o el “acompañamiento” a alguien que previamente realizaba alguna actividad de este tipo es también una de las formas de iniciación, señalada en este caso por bastante jóvenes, aunque no era una de las respuestas que habíamos previsto.

En muchos casos su afición por tal actividad se generó, según se deduce de sus respuestas, en el entorno del grupo de amig\*s (37%). Mucho menos peso tiene para ell\*s el entorno familiar, al que sólo el 17% reconoce algún tipo de influencia en el inicio de su actividad productiva y algo menos es el porcentaje (11%) de quienes consideran que el entorno escolar ha tenido algo que ver con el inicio en este tipo de prácticas. El mayor porcentaje es el de quienes aseguran que nadie les incentivó en estas actividades (44%).

Creemos que interesa rescatar de esta parte de la encuesta la escasa incidencia que los marcos formales de aprendizaje (escuela o instituto) tienen en la inyección de motivación para poner en marcha actividades de producción de imágenes o artefactos visuales entre l\*s jóvenes. Que sólo un 13% reconozca a la escuela algún tipo de incidencia en esta cuestión es, más allá del porcentaje concreto, un indicio de la gran distancia que l\*s jóvenes perciben entre la actividad de producción de conocimiento que fomenta la educación reglada y la que ponen en juego en sus prácticas de producción de cultura visual. Pero quizás más sorprendente que esta conclusión sobre la escuela, sea la escasa incidencia que sobre esto mismo tienen los marcos no formales de aprendizaje como, por ejemplo,



las clases extraescolares. Sólo 9 de las personas que contestaron el cuestionario (poco más del 1%) reconoció que la afición e iniciación a la actividad de producción de imágenes que practicaba se gestó en esos entornos no formales de la educación extraescolar. Creemos que este dato es realmente llamativo porque, al fin y al cabo, este tipo de actividades están muchas veces directamente orientadas a introducir a l\*s niños y jóvenes en un tipo de actividades relacionadas con la creación artística, tratando con frecuencia de cubrir las carencias que la escuela formal presenta.

Una vez más, de esta parte de nuestra encuesta, queremos destacar la idea de que es el contexto de las amistades y el de sus iguales donde se dan las circunstancias y los elementos que motivan a la iniciación en algún tipo de actividad de producción de cultura visual. Son datos que, más allá de su cuestionable valor estadístico, nos permiten afirmar que los lugares y situaciones de la iniciación y el aprendizaje en la producción de artefactos propios de la cultura visual entre l\*s jóvenes se dan en marcos de aprendizaje poco definidos, muy informales y casi completamente autodidactas.

Esta afirmación se ve reforzada, además, cuando atendemos a la forma en la que, una vez iniciados, fueron desarrollando y adquiriendo los conocimientos que les permitieron dar los primeros pasos en su actividad. Si tomamos como referencia a quienes eligieron fotografía como la práctica de producción más habitual, es decir a la mayoría de la muestra, nos encontramos con que casi la mitad de ell\*s (un 44%) afirman que nadie les enseñó en estos primeros momentos, que empezaron por su cuenta, observando trabajos de otras personas. Del resto, un 37% considera que su primer aprendizaje se produjo de la mano de amig\*s o conocid\*s.

Si analizamos este mismo dato en el contexto de la segunda actividad más elegida, es decir la realización de dibujos en cuadernos (125 jóvenes, un 16%), la observación de los trabajos de otr\*s (31%) es el motor del aprendizaje. En este caso aumenta hasta un 32% el número de quienes afirman que dieron sus primeros pasos en esta actividad en el ámbito escolar, si bien la encuesta no ha permitido precisar si el inicio a tales aprendizajes responde a actividades propias de la enseñanza reglada o al contacto con los compañeros en el recinto educativo.

Lo que sí puede afirmarse, en todos los casos, es que sus profesor\*s parecen estar al margen de los procesos de adquisición de los conocimientos básicos con los que iniciarse en la actividad, ya que sólo un 11% de los jóvenes encuestad\*s, los reconocen como fuente de aprendizaje.

## **LAS RELACIONES CON LOS SABERES Y OTROS AGENTES.**

De manera análoga a como ocurre con la iniciación en la producción de artefactos de la cultura visual, la práctica cotidiana y actual de este tipo de actividades entre l\*s jóvenes de nuestra muestra se produce básicamente de dos modos: en soledad, según nos indica el 75% de l\*s encuestad\*s, o en contacto colaborativo con el entorno más próximo de amistades, tal y como nos señalan el 77%. Por tanto, de nuevo encontramos con que la producción de imágenes y artefactos visuales es un tipo de actividad que se realiza en el entorno más cerrado e inmediato de l\*s jóvenes. Es este ámbito el que nutre y ofrece los referentes para la mejora y desarrollo de sus producciones. De tal modo que, a la idea ya expresada de que aprendizaje y producción tienen lugar en marcos informales y autodidactas, habría que añadirle la de que estos marcos se conforman en entornos de aprendizaje que discurren al margen de todo saber experto. De hecho, a pesar de que el 72% de los encuestados reconoce que lo haría mejor si tuviera modelos en los que fijarse (sólo un 6% se muestra en total desacuerdo con esta idea), son luego muy pocos quienes buscan estos modelos entre quienes se supone que más saben.

El escaso interés por acercarse al saber experto queda de manifiesto, por ejemplo, cuando preguntad\*s por el lugar o personas a las que acuden para resolver los problemas técnicos que les pudieran aparecer, sólo el 22% dice buscar la opinión experta, mientras que más de la mitad recurre a internet, casi un 40% recurre a amig\*s y la cuarta parte simplemente cambia de idea sobre su producción. Estas mismas cifras se repiten, más o menos, cuando responden a la pregunta sobre a quién acuden para resolver problemas de índole estético o formal, donde el requerimiento de la opinión experta baja hasta el 19%, mientras que el abandono o cambio del proyecto sube casi a un tercio de l\*s encuestad\*s.

No sólo parece no haber conciencia, por tanto, de los saberes que pueden encerrarse en la actividad que realizan, sino que no parece que los consideran necesarios o importantes. Prueba de ello es que el 67% de los encuestad\*s manifiesta estar totalmente o bastante de acuerdo con la idea de que para practicar su actividad es más importante tener medios que recibir enseñanzas.

Por otro lado, el hecho de que más de un 20% de los encuestados no hayan respondido a estas últimas preguntas no es un dato menor que, a nuestro juicio, se corresponde con la idea que estamos expresando, ya que sospechamos que su silencio tiene que ver precisamente con que ésta es una cuestión que nunca se habían planteado.

### **SOBRE EL PAPEL DE LA ESCUELA EN LA PRODUCCIÓN**

Como ya se ha comentado, en nuestra investigación tiene un protagonismo destacado el aspecto dedicado a la relación que los jóvenes establecen con los saberes que constituyen el núcleo de su actividad como productores y a los dispositivos de aprendizaje que ponen en marcha para ello. Dentro de este apartado adquiere especial relevancia el papel que la escuela y el profesorado tienen en cualquiera de los factores que intervienen en su actividad de productores de cultura visual.

Si la escuela, según hemos visto, tiene un magro papel en la iniciación y primeros pasos de su actividad como realizadores de imágenes o artefactos visuales, las expectativas no mejoran conforme su actividad productora se va consolidando. La incidencia de la escuela y el profesorado en la generación de cuestiones de interés para sus producciones, en la adquisición de saberes para desarrollarlas o en la resolución de los problemas que se les van presentando queda, incluso, por debajo de la de otros entornos del saber experto, como los señalados anteriormente.

Así, sólo el 14% de l\*s encuestad\*s manifiesta que acudiría al profesorado próximo en busca de ayuda para resolver problemas técnicos y la cifra baja todavía más (hasta el 12%) si de lo que se trata es de resolver problemas de tipo estético.

La opinión generalizada es que la escuela no contribuye nada o casi nada a mejorar su producción visual. El 72% de la totalidad de la muestra, independientemente del tipo de práctica productiva sobre la que hayan ofrecido sus respuestas, jamás realizan su actividad junto a sus profesores, mientras sólo un 6% afirma que lo hace siempre o con frecuencia. De la misma manera, el 59% de l\*s encuestad\*s considera que la escuela no aporta nada o casi nada (sólo un 12% cree que aporta mucho o bastante), si de lo que se trata es de encontrar en el entorno educativo de la escuela temas de interés para sus propias creaciones.

Podemos decir, por tanto, que los saberes que manejan para la producción visual y los saberes escolares se encuentran bastante alejados entre sí. Solamente se reconoce cierto “*aprovechamiento*” de los saberes escolares para su actividad productora cuando se trata del aprendizaje de técnicas,

donde 50% considera que la escuela no ofrece ninguna o muy escasa ayuda, mientras un 27% considera que ayuda mucho o bastante.

Obviamente, estos datos cambian en función del tipo de actividad que se practique. Así, en el caso de quienes producen dibujos, por ejemplo, estos porcentajes cambian ligeramente: un 36% encuentran cierto respaldo en los saberes escolares para mejorar su técnica mientras que baja hasta el 26% quienes creen que no les aporta nada). La consideración hacia el valor de estos saberes sube igualmente en el caso de l\*s 18 jóvenes que eligieron la pintura en lienzo como su actividad principal para la creación de imágenes (11 de ellos —63%— estimas que la escuela les aporta mucho o bastante y sólo 1—6%— cree que no le aporta nada).

Podemos decir, por tanto, que los saberes escolares más vinculados a la actividad de los jóvenes productores son aquellos que los conectan con las formas más tradicionales de representación visual. Es en estos caso en los que los valores de confianza en la escuela son más altos, porque en el resto de los casos en los que los estudiantes eligieron una actividad distinta, la incidencia del entorno escolar baja drásticamente.

No obstante, en el juego de relaciones que se establece en su doble identidad de estudiantes y productores de cultura visual, llama la atención que la institución escolar puede ser vista en algunos casos como una especie de nicho que propicia interacciones, si no con el profesorado, sí con otr\*s compañer\*s. Muestra de ello es que el 30% de l\*s encuestad\*s considera que favorece mucho o bastante la posibilidad de intercambiar ideas con sus colegas (frente a un importante 46% que cree que no lo favorece nada o casi nada).

Llama también la atención cómo la institución escolar y el profesorado son vistos como agentes que no se interesan nada (50%) o casi nada (21%) por su actividad como productores de imágenes que ponen en marcha algún tipo de saber para realizar este tipo de actividad. Sólo un 5% afirman que en la escuela se interesan mucho por sus producciones y un 9% consideran que se interesan bastante y les ofrecen ayuda. Preguntad\*s si creen que a sus profesor\*s de Educación Visual y Plástica se interesan y valoran las imágenes que realizan fuera de clase, los datos van en la misma línea, sólo algun\*s responden que siempre (9%) o a menudo (13%), mientras que un 13% responde que nunca.

Pero quizás lo más impactante, en lo concerniente al tipo de relaciones que se generan en torno a su actividad como productores de cultura visual, no es que la escuela y el profesorado apenas ofrezcan nada, es que l\*s jóvenes tampoco muestran demasiado interés o confianza en que se lo pueda ofrecer, de modo que esa misma distancia que perciben en el profesorado con respecto a sus producciones, queda sentenciada con la que un buen número de ell\*s mism\*s marca por su desconfianza en que tal acercamiento de intereses pueda llegar a producirse nunca ni lo consideran necesario. El 22 % de l\*s encuestad\*s responde que no necesitan que sus profesores se interesen por sus creaciones o las valoren, mientras que otro 11% reconoce que existe tal desinterés, pero que les gustaría que no lo hubiera.

## CONCLUSIONES

La práctica de reflexividad que impregna toda nuestra investigación nos ha puesto alerta sobre la validez de los resultados que este tipo de encuestas ofrecen. No importa lo grande que sea la muestra. Consideramos que ésta no es pequeña. Sin embargo, hemos detectado, y queremos señalarlo aquí, cierto cansancio, cuando no desconfianza, en muchos de los jóvenes encuestados,

debido seguramente a que somos muchos quienes desde diferentes ámbitos estamos investigando sobre la juventud. A pesar de que muchos de ell\*s han manifestado su interés por el tema de nuestra investigación y que hemos cuidado que la encuesta se desarrollara en las mejores condiciones de libertad, anonimato y confianza, no podemos garantizar que las respuestas que hemos obtenido hayan sido lo suficientemente meditadas y que reflejen con precisión la situación que hemos querido retratar. Esto es algo que ya estaba previsto al inicio de nuestro proyecto y es por ello que de este cuestionario no esperábamos obtener más que un mapa en trazo grueso de la situación en la que se encuentra la producción de cultura visual entre l\*s jóvenes.

No obstante, creemos que las respuestas que nos han regalado ofrecen datos de interés para este campo específico de estudio. Si tuviéramos que hacer un resumen de lo que nos ha aportado esta fase de la investigación uno de los aspectos más reseñables del mismo es que l\*s jóvenes encuestad\*s nos han ofrecido una imagen de su actividad como productores de cultura visual diferente en algunos aspectos a la que habíamos previsto cuando iniciamos nuestras pesquisas. No nos ha sorprendido que una abrumadora mayoría realice fotografía, pero sí nos ha chocado que actividades tradicionalmente asociadas a la juventud, como graffitis, cómics, o páginas web, hayan resultado ser tan minoritarias como las que tradicionalmente se consideran ajenas a ell\*s, como las pinturas en lienzo, por ejemplo.

También, cabe reseñar que en su actividad como productor\*s pueden distinguirse diferentes sentidos que se vinculan a otras tantas herramientas que usan para el desarrollo de sus creaciones. Tal y como se ha dicho, es la fotografía la actividad mayoritariamente practicada por los jóvenes y es sobre ella sobre la que se han producido la mayor parte de las respuestas. Eso ha marcado claramente que el sentido en su actividad como productores de cultura visual prime la función documental, la de registrar su día a día, y que promueva por ello un tipo de relaciones de intercambio y unas formas de compartir las imágenes generadas que pivotan sobre la relación inmediata con el entorno de amig\*s o colegas. La elección de este tipo de actividad requiere, por otra parte, un perfil de preparación muy bajo ya que puede ser ejercitada sabiendo simplemente pulsar el disparador de la cámara o teléfono. Esto puede explicar la delgadez de la dimensión creativa que l\*s jóvenes encuestad\*s dan a sus actividades productivas o que cuando ésta aparezca lo haga en el contexto de las actividades tradicionalmente consideradas como artísticas (dibujos y pinturas) o actividades que socialmente están cerca de ser consideradas como tales (graffiti, cómic, etc.). Estos resultados, relativos al carácter débilmente creativo de sus producciones, contrastan con el de otras investigaciones similares (Lange & Ito, 2008; Sefton-Green & Sinker, 2000). Si bien es cierto que el estudio de Lange & Ito, se hizo poniendo especialmente el énfasis en indagar explícitamente sobre producciones creativas.

Para nosotr\*s investigar sobre producción de cultura visual no es solamente dar cuenta de los artefactos o imágenes y es por ello que otro de los aspectos centrales de nuestra investigación es el relativo a las formas y vías de transmisión de los saberes sobre los que se asientan las actividades de l\*s jóvenes como productor\*s culturales. A este respecto, las 786 encuestas realizadas nos han dejado interesantes motivos para observar con mayor atención y desde otros focos esta cuestión. Por un lado, nos han mostrado que los marcos de iniciación en las actividades de producción de cultura visual son claramente marcos informales de aprendizaje, en los que prima una visión autodidacta de la creación, que aparece casi totalmente desvinculada de su consideración como resultado de procesos más o menos complejos de adquisición de saberes. Es decir, nos han mostrado que l\*os jóvenes no ven las actividades que usan para producir sus imágenes como algo

que es posible enseñar y aprender sino como algo que puede realizarse de manera autónoma y en marcos muy débiles de experticia. A este respecto, parece ser que Internet puede ser un lugar de aprendizaje importante, pero más por la accesibilidad que ofrece para la consulta que como marco de aprendizajes situados o más o menos estables, por ejemplo foros, sitios especializados, etc.

Este autodidactismo y el recursos a la autoimaginación para la resolución de los problemas y situaciones inherentes a su actividad como productor\*s van de la mano de la configuración de entornos de aprendizaje completamente difusos y desformalizados. Sus respuestas nos han mostrado que los procesos de aprendizaje se materializan en el entorno de las amistades, dando lugar a formas más o menos difusas o poco conscientes de aprendizaje colaborativo, basado en la imitación y el contagio. Como consecuencia de ello, los saberes expertos y la propia escuela quedan prácticamente al margen de su actividad, presentando valores muy bajos en el conjunto de las posibles estrategias que adoptarían en el caso de encontrarse con dificultades.

El caso de las relaciones entre los saberes que ponen en juego en su actividad como productor\*s y los saberes que provee la escuela, uno de los focos importantes de nuestra investigación, la encuesta nos ha ofrecido algunos datos, que no por previstos, dejan de ser interesantes.

La escuela o mejor los saberes de la escuela y los agentes que los transmiten (profesorado) resultan prácticamente irrelevantes a la hora de estimular la actividad productiva de l\*os jóvenes, proporcionar temas o favorecer aprendizajes útiles con tal fin. No es el lugar donde se inician, ni donde se dan los primeros pasos, y lo sorprendente es que esto no ocurre ni siquiera en las llamadas horas extraescolares. L\*s profesor\*s no son vistos como personas a quien confiar las imágenes producidas y no constituyen una referencia para l\*s jóvenes ni siquiera cuando les surgen problemas técnicos o estéticos.

Finalmente, es destacable que si aprenden algo o sacan algo interesante del entorno escolar para sus prácticas de producción de cultura visual es más porque *“aparece”* en el desarrollo de la actividad curricular formal que porque esté explícitamente pensado para ello. La percepción que tienen con respecto a la relación entre su actividad de productor\*s y la que desarrollan en el instituto o escuela es de gran lejanía. Todo lo que pueda aportar el centro escolar a este tipo de actividad es el resultado de las circunstancias o las coincidencias, más que el de una verdadera interacción entre los procesos de enseñanza aprendizaje curriculares y su experiencia vital. A los sumo, y ocasionalmente, se encuentra alguna utilidad en lo concerniente al conocimiento de algunas técnicas. Así, la escuela mayormente ofrece un nicho que favorece el encuentro e intercambio con iguales, con amig\*s y colegas que pueden llegar a compartir el mismo tipo de inquietudes y actividades.

Una vez expresado todo esto, sin embargo, toca *“olvidarse”* de los datos concretos para quedarnos con el retrato que perfilan. El valor que tiene la encuesta para nosotr\*s no es el de proporcionarnos unos datos que *“demuestren”* cuantitativamente cualquier afirmación. Se trata más bien de usarla para poner a prueba hipótesis, no para confirmarlas, sino para ver si son realmente productivas y dar lugar a la generación de nuevos indicios, pistas o conjeturas sobre los que seguir articulando la investigación. Indicios sobre los que profundizar e ir concretando consecutivamente mediante la realización de entrevistas con jóvenes productor\*s y el análisis de materiales audiovisuales que quieran compartir con nosotr\*s.

No se trata de negar el valor de la investigación cuantitativa, pero creemos que en ámbitos de estudio como el que trabajamos es más importante su función como generadora de ideas que su supuesto valor descriptivo de una realidad social o cultural.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, I. (2006). Los imaginarios visuales y musicales de los jóvenes. Datos para una cartografía de la experiencia estética juvenil y la educación. En *Actas del Internacional INSEA Congreso "Interdisciplinary Dialogues in Art Education"*. Viseu (Portugal), (Edición Digital en CD-R).
- AGUIRRE, I.; OLAIZ, I.; MARCELLÁN, I.; ARRIAGA, A.; VIDADOR, M. (2010). *Estudios sobre jóvenes productores de cultura visual: Un Estado de la Cuestión*. Congreso Iberoamericano de Educación, Metas 2021, Buenos Aires, 13-15 septiembre (Edición Digital).
- AGUIRRE, I.; OLAIZ, I.; CALVELHE, L. (2011). *Efectos de la reflexividad en una prueba piloto sobre una investigación con jóvenes*. I Jornadas "Investigar con jóvenes: cuestiones temáticas, metodológicas, éticas y educativas", Barcelona, 27-28 enero (Edición Digital).
- BIRBILI, M. (2005). *Constants and Contexts in Pupil Experience of Schooling in England, France and Denmark*. *European Educational Research Journal*, 4(3), pp. 313-320.
- CHARLOT, B. (Org.) (2001). *Os joves e o saber. Perspectivas mundiais*. Brasil: Artes Médicas.
- GIROUX, H. (1995). *Estimulando a la juventud: La Disneyzación de la Cultura Infantil*. (Accesible en <http://www.monografias.com/trabajos29/estimulando-juventud-disneyzacion-cultura-infantil/estimulando-juventud-disneyzacion-cultura-infantil.shtml> - Última consulta en Marzo 2012).
- HARGREAVES, A.; LORNA, E.; RYAN, J. (1998) *Una educación para el cambio: reinventar la educación de los adolescentes*. Barcelona: Octaedro.
- HERNÁNDEZ, F. (Coord.) (2011). *¿Qué nos cuentan los jóvenes? Narrativas Bigorraficas sobre las relaciones de los jóvenes con el saber de la escuela secundaria*. Deposito Digital: Universidad de Barcelona.
- (2007). *Espigador@s de la cultura visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales*. Barcelona: Octaedro.
- KAARE, B. H. (2008). *Youth as Producers: Digital Stories of Faith and Life*. *Nordicom Review*, 29(2), (189-201).
- LANGE, P. G. & ITO, M. (2008) Creative Production en Ito, M (Ed) *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media* (Accesible en <http://digitallyouth.ischool.berkeley.edu/book-creativeproduction>. Última consulta Marzo 2012)
- MACBETH, D. (2001). "On "Reflexivity" in Qualitative Research: Two Readings, and a Third". *Qualitative Inquiry*, Vol. 7, n. 1, 2001, (35-68).
- MARTIN BARBERO J. (2005). Nuevos regímenes de la visibilidad y des-centramientos educativos. *Revista de Educación*, 388, (67-83).
- (2003). Saberes hoy: dimensiones, competencias y transversalidades. *Revista Iberoamericana de Educación*, nº 32. Agosto 2003.
- NYBOE, L. y K. DROTNER (2008). *Identity, Aesthetics and Digital Narration*. K. Lundby (ed.) *Digital Storytelling. Mediatized Stories: Self-representations in New Media*. New York: Peter Land.
- SEBEOK, T. y UMIKER-SEBEOK, J. (1987). *Sherlock Holmes y Charles S. Pierce. El método de la investigación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- SEFTON-GREEN, J. & SINKER, R. (2000). *Evaluating Creativity: Making and learning by young people*. London: Routledge