

Reseña de la película: Men, Women & Children: apropiación de tecnologías digitales y subjetividades. Director: Jason Reitman

Mauro Travieso

Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Cita sugerida: Travieso, M. (2015). [Reseña de la película *Men, Women & Children: apropiación de tecnologías digitales y subjetividades*]. *Archivos de Ciencias de la Educación*, (9). Recuperado de <http://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivos09a13>.

La presente reseña tiene el propósito de analizar el film "*Men, Women & Children*"¹ para contribuir con la reflexión sobre la construcción de subjetividades a través de la apropiación de tecnologías digitales. El film norteamericano fue estrenado en el año 2014, bajo la dirección de Jason Reitman². Fue producido por *Right of Way Films* y distribuido por *Paramount Pictures*. Está basado en la novela homónima del escritor Chad Kultgen³ y narra historias de jóvenes y adultos de las sociedades occidentales contemporáneas.

La película presenta una serie de historias de vida de jóvenes y adultos que se entrecruzan a lo largo del film para dar cuenta de cómo las tecnologías impactan en las vidas de las personas y en sus relaciones con los otros. Destacaré algunas historias que según mi opinión son las que vertebran el film. La primera de ellas tiene como protagonista a una madre que mantiene un sitio de internet con fotos de su propia hija buscando diversas maneras de hacerla famosa. La segunda historia trata sobre una adolescente que sufre de anorexia y que recurre a comunidades virtuales que alientan estereotipos de belleza asociados a la delgadez. Por otro lado, una pareja busca acompañantes sexuales en la web atravesados por una crisis en su matrimonio. Mientras tanto, su hijo es consumidor de pornografía y el padre aprovecha su historial web para encontrar a su acompañante.

Asimismo, una madre rastrea las participaciones de su hija en la web a través de una vigilancia permanente. El "cuidado" de su hija la ha llevado a "interceptar" todas sus cuentas en redes sociales virtuales y hasta la propia mensajería de sus dispositivos móviles. Cada noche esta madre imprime todo lo enviado y recibido en tales dispositivos y cuentas para poder leer y "revisar" qué es lo que está haciendo su hija. Paralelamente, su hija vigilada se encuentra en una relación con un adicto a los videojuegos de simulación con padres divorciados. Este adolescente mantiene el vínculo con su madre a través de la red social virtual Facebook (sólo leyendo lo publicado por su madre pero no respondiendo).

La navegación en sitios para adultos para encontrar acompañantes, la participación en redes sociales virtuales para "combatir la tentación de la comida", la creación y mantenimiento de un sitio para alcanzar la fama, la vigilancia en las redes, entre otras situaciones que muestra el film, son apropiaciones⁴ de las tecnologías digitales que los protagonistas de las historias realizan, germinando prácticas difícil de catalogar (Sibilia, 2008) no como "perjudiciales" o "favorables" según los usos de las personas, sino como apropiaciones atravesadas por tecnologías que portan en sí mismas valores, ideologías y efectos que no pueden ser considerarse "ingenuamente" no previstos desde la técnica (Barrios, 2012).

Debemos comprender que las participaciones en el mundo virtual rehacen las relaciones de las personas con el mundo. No es cuestión de ponerse y quitarse máscaras (llamados perfiles de usuario virtuales): cada vez que estos jóvenes y adultos acceden a Facebook, Twitter, Tumblr, Whatsapp, Line, Instagram, Twenti, Pinterest, Google Plus, Wechat, Line y a la web, están resignificando sus modos de ser y estar en el mundo (Broncano, 2011), ya no físico como opuesto a lo virtual sino ambos siendo parte de "lo real". El acompañamiento a través de la comunidad que recibe la joven que sufre anorexia reafirma y realienta el sostenimiento de esas conductas. La joven recibe consejos en la web mientras huele un pastel de papas comiendo apio para superar esa "crisis de tentación". También la esposa que sostiene una relación virtual (real) con un hombre hasta los posteriores encuentros físicos resignifica sus relaciones. La escena del motel ilustra la incomodidad que tiene ella al encontrarse ante este aparente desconocido. También lo hace su marido al encontrarse con una mujer en un hotel. El adolescente adicto a los videojuegos modifica su vínculo con su madre cuando lee su muro en Facebook y la encuentra disfrutando felizmente de "otra" vida sin él.

El culto a la imagen y la sobre exposición de los cuerpos para alcanzar la fama, llevan a madre e hija a mantener el sitio web. El esposo mira (y luego se contacta) a una mujer por streaming que sabe que está siendo observada. Y en esta situación el voyeurismo moderno

(Wacjman, 2010) cobra significado. Estos protagonistas se han vuelto una raza de voyeristas modernos que necesitan ver, ver todo el tiempo todo. Videocámara, televisión y computadora permiten a las personas extenderse y llegar a donde antes no se llegaba con el ojo físico humano. Las webcam se vuelven extensiones maquínicas del ojo, prótesis de la mirada en donde se devuelven y cosifican ellas, fetichizando la imagen (Wacjman, 2010). Herramientas atractivas y seductoras para quienes "consumen" estas tecnologías sin reflexionar sobre ellas, que logran exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red (Sibilia, 2008).

Otra cuestión a analizar en estas historias es la necesidad de estas personas de estar comunicadas (y conectadas) como un acto indispensable (Winocur, 2009). La escena nocturna de la madre leyendo en soledad hasta último momento los historiales de su hija y diciéndole "estás libre de depredadores", un encuentro entre amigas que tienen simultáneamente charlas físicas y virtuales (por una aplicación de chat), son claros ejemplos de las refuncionalizaciones simbólicas que las personas hacen de las TIC. La relación con Internet y el móvil es un escenario simbólico constitutivo de nuevas formas de sociabilidad en su carácter existencial más que instrumental. Analizar este carácter existencial que adquieren los dispositivos móviles permite considerar a los estudiantes que circulan por una institución educativa conectados y comunicándose a través de sus dispositivos móviles, a la adolescente vigilada, a la madre vigiladora y a los jóvenes que filman la pelea en la escuela para viralizarla, como cyborgs, desde su concepción más amplia. Los cyborgs, aquellos seres compuestos de elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos, no son seres inacabados que necesitan de la técnica para completarse, sino que son producto de ella (Broncano, 2009). Un individuo protésico ya no entendido como aquel que necesita de muletas sino como el que requiere de la intangibilidad del mundo digital.

A través de estas apropiaciones que los protagonistas del film realizan, van conformando nuevas subjetividades, entendidas como formas de ser y estar en el mundo, que necesariamente son (embodied), encarnadas en un cuerpo y embedded, (embebidas) en una cultura intersubjetiva (Sibilia, 2008).

Llegando al final de esta reseña, me pregunto ¿cómo podemos los educadores dar pistas a las personas sobre cómo ser "buenos" participantes (según los valores y creencias de cada sociedad) del mundo virtual? ¿De qué forma podemos desde las instituciones educativas acompañar la construcción de dichas subjetividades que desnaturalicen, desmitifiquen, deconstruyan ciertas prácticas y participaciones? ¿Cómo podemos contribuir para equipar a las personas con herramientas de discriminación y comprensión, habilidades, actitudes y valores que les permitan desarrollar una lente crítica para "mirar" las apropiaciones que

realizan de las TIC? Ya que a todos, retomando a Sibilia (2008), nos incumbe "la importante tarea de inventar 'nuevas armas', capaces de oponer resistencia a los nuevos y cada vez más astutos dispositivos de poder: crear interferencias e interrupciones, huecos de incomunicación, como tentativa de abrir el campo de lo posible desarrollado formas innovadoras de ser y estar en el mundo" (Sibilia, 2008, pág. 13). Espero que esta reseña permita reflexionar y generar preguntas en torno a la construcción de subjetividades y la apropiación de tecnologías en sociedades contemporáneas.

Notas

¹ Véase página oficial del film <http://www.menwomenchildrenmovie.com/> [Consulta 17/11/15]

² Director de cine canadiense. Entre sus films: *Una Vida en Tres Días*, *Young Adult*, *Up in The Air* y *Juno*

³ Escritor estadounidense y autor de obras como *The Average American Male* y *The Lie*.

⁴ Distingo a la dotación de dispositivos de la apropiación. La dotación es el equipamiento, el acceso a los dispositivos. La apropiación de tecnología está relacionada con la apropiación cognitiva, de hacer propia una/s herramienta/s acompañada/s de un conocimiento tecnológico, de adoptarlas; de la posibilidad de transformar, crear o recrear las existentes (Fainholc, 2000) según fines, valores, mentalidades, creencias, concepciones teóricas, etc.

Referencias bibliográficas

Barrios, C., "La crítica a la técnica en Arendt: una interpretación acerca de lo imprevisible". *Revista iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 7 (19), 105-110, 2012.

Broncano, F., *La melancolía del ciborg*. Barcelona. Herder, 2009.

Broncano, F., "Cognición, tecnología y racionalidad. Entrevista a Eduardo Broncano", *Revista CS*, ISSN-e 2011-0324 (6), 397-411, 2010.

Broncano, F., El mundo digital rehace nuestras relaciones con el mundo. Recuperado de <http://www.empresayeconomia.es/actualidad/fernando-broncano.html> [Consulta 17/11/15]

Fainholc, B., *Formación del profesorado para el nuevo siglo. Aportes de la Tecnología Educativa Apropia*da. Buenos Aires. Lumen, 2011.

Sibilia, P., *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica, 2008.

Wacjman, G., *El ojo absoluto*. Buenos Aires. Manantial, 2010.

Winocur, R., *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo XXI, 2009.