

1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

Código:	CINAJ-020113
Centro de Investigación:	Centro de Investigaciones de la Niñez, Adolescencia y Juventud
Programa:	Programa de Estudios de Infancia y Juventud
Título del Proyecto:	Cuerpo e imágenes juveniles en la red social de amigos Facebook
Grupo de Investigación:	Niñez y juventud: pantallas, ciberespacio y comunidades virtuales
Area de Conocimiento:	Ciencias Sociales y del
Línea de Investigación:	Niñez y juventud: pantallas, ciberespacio y
Tipo de Investigación:	Aplicada
Campo :	Juventud
Investigador Principal :	DIEGO DAVID CONDOR SAMBACHE
Proyectos Vinculados :	Espacios e Imágenes: Interculturalidad y prácticas visuales subalternas en el Distrito Metropolitano de Quito (DMQ)
Duración del Proyecto :	12 Meses
Localización del Proyecto :	Distrito Metropolitano de Quito (DMQ)
Fecha de ingreso :	01/10/2013 22:31

2. ANTECEDENTES

Los conceptos adolescencia y juventud, tradicional e institucionalmente, han estado anclados a una franja etaria en la que solo se observan aspectos fisiológicos y psicológicos para su definición y diferenciación. En tal sentido, la comprensión sobre los adolescentes y jóvenes se ha delineado desde corporeidades y subjetividades que se inician y se agotan en una edad determinada. Tal perspectiva deja de lado los aspectos socioculturales propios de la construcción de los individuos y primordiales en la ubicación social de los mismos.

Por un lado, las dinámicas de cada sociedad y cultura provocan que se vuelva insuficiente la comprensión de los individuos únicamente desde franjas etarias. Pues, en las sociedades y culturas, y al interior de las mismas, los individuos son caracterizados de acuerdo a unos roles y lugares socialmente asignados. Es decir, son las dinámicas sociales y las culturas particulares las que están provocando una eclosión de la franja etaria desde la cual se caracterizan y diferencian a niños, jóvenes y adultos. Niños-trabajadores, joven-adulto o adulto-mayor, por citar tres ejemplos, es terminología que refleja dicha eclosión.

Por otro lado, el uso y apropiación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC en adelante) es uno de los motores generadores de aceleración y cambios de los procesos socioculturales en el mundo moderno. La comprensión del encandilamiento de las personas ¿por estas herramientas sociotécnicas? se ha delimitado a ciertas edades y, particularmente, a lo joven por su afición por lo nuevo. Con ello, se encierra a las nuevas formas de representación, asociatividad y expresión en las denominadas ciberculturas juveniles y se olvida que las NTIC devienen en nuevas sensibilidades que conforman a los individuos concretos de unas culturas específicas, aquellas a las que se siente pertenencia independientemente de sus edades y aficiones.

Cada cultura se representa de una manera específica el tiempo, el espacio y la identidad-alteridad acorde a las técnicas y tecnologías que tiene a la mano; así como también, cada sociedad pone en circulación e internaliza los contenidos mediante el uso de las mismas. Sin embargo, las formas de representación juvenil y la expresión de sus subjetividades, con las NTIC, solo se han delineado a partir del uso de tecnologías como aparatos-extensiones del cuerpo, dicha mirada es insuficiente para explicar las rupturas y mutaciones que estas tecnicidades están generando.

Así, la imbricación entre sujetos y NTIC remite a otras exploraciones y a nuevas caracterizaciones que no se agotan en la edad, tampoco que se limiten a entender el encandilamiento por las NTIC a partir de determinadas tipologías de los sujetos. La comprensión de tal imbricación, la proponemos desde el análisis de la construcción de cuerpos y subjetividades a través de imágenes en la red social de amigos Facebook. La intención es pensar la condición juvenil contemporánea a partir del ¿mapa de sujeto? llamado CUERPO y de su actualización más significativa: el cuerpo-imagen en los mundos de la cultura digital.

3. JUSTIFICACIÓN

Muchos estudios sobre jóvenes y culturas juveniles en América Latina han establecido una equivalencia entre estética y estilo, entendiendo ¿estilo? generalmente como el conjunto formado por la vestimenta, el corte de cabello y los accesorios del cuerpo. Desde perspectivas similares, 'moda' y 'look' serían la 'estética de los jóvenes'. Una ¿estética? que, en consecuencia, se oferta como marca visible de las diferentes ¿adscripciones identitarias? y que los jóvenes asumen cuando quieren formar parte de tal o cual identidad. Así, la estética formaría parte de la conformación de las identidades juveniles; la 'facha' permitiría a los jóvenes reapropiarse de sus propios cuerpos, ejercer control sobre sí mismos y expresarse.

Se evidencia una reducción de la estética a la noción de ¿estilo? y, más aún, una confusión de la estética con las formas externas que adopta el estilo (vestimenta). Desde esta perspectiva, incluso si la estética cobijara la música y las nuevas sensibilidades visuales posibles en el entorno de las NTIC, de todos modos poseería un estatuto devaluado, al carecer de verdadera utilidad social y no tener el peso o el prestigio de lo político, ni de lo económico.

Es así que, desde las nociones del cuerpo como sublime posibilidad de expresión, desde la irrupción política sobre las determinaciones del cuerpo y desde el análisis de lo económico sobre las estrategias del mercado aplicadas a los cuerpos, se argumenta la pertinencia del giro por el estudio del cuerpo-imagen en los mundos de la cultura digital. Esta perspectiva la proponemos como un eje heurístico de la condición juvenil contemporánea y de respuesta al preguntarnos ¿cuáles son los factores que inciden en la delimitación y representación del cuerpo y la subjetividad juveniles, actualmente, a partir de las condiciones y experiencias socioculturales de los sujetos?

La expresión es por definición corporal, es decir, sólo el cuerpo puede hacer posible o visible la expresión y por tanto el cuerpo constituye el dato fenomenológico que el hombre hace de sí mismo. Dicho de otra manera, no hay posibilidad de expresión por fuera de lo corporal, el cuerpo es la mediación esencial de toda expresión humana. La consecuencia es inmensa: sin el cuerpo es imposible la comunicación, es decir no hay comunicación posible que no sea corporal. "Estar vivo es expresarse" y expresarse es comportarse corporalmente. La expresión entonces sería la única vía de conocimiento tanto del otro como de uno mismo, la expresión sería por lo tanto la base de todo conocimiento humano, de sus condiciones y manifestaciones.

En cuanto a lo político, la teoría feminista ha sometido a un examen crítico la noción de que biología es igual a destino. Ha permitido superar la determinación fisiológica y anatómica de cuerpos masculinos y femeninos, que no corresponde básicamente a ninguna acepción social y moral; el cuerpo sexuado se ha vuelto

socialmente arcaico, debido a que los valores sociales y morales ya no están localizados en la diferencia sexual, se encuentran claramente ubicados en la diferencia de género, noción mucho más compleja y rica. La irrupción del feminismo ha reorientado el pensamiento social hacia el problema de cuerpos generizados, conectados y comunicados a través de sus diferencias.

En tanto lo económico, en las últimas décadas del siglo XX el cuerpo ha sido elevado a objeto de culto; conservar la juventud, la salud y la belleza del cuerpo se ha convertido en un valor primordial; hacer ejercicio y lucir una figura estilizada y extremadamente delgada ha llegado a ser sinónimo de sensualidad, belleza y salud. La manera de acceder a un estado de ¿eterna juventud¿ pasa por el consumo de ropa, cosméticos, cortes de pelo y accesorios; la industria alrededor de la sexualidad se ha ¿apropiado¿ de los cuerpos, tanto a través de los productos más sublimes como de los más obscenos. La experiencia y la gratificación sexual parecen estar ¿fuera¿ de los sujetos, ser objetos de consumo con posibilidad de ser adquiridos, imponiéndose así la obligación de consumir la sexualidad para reapropiarse de ella.

Así, desde la expresión solo posible corporalmente, los cuerpos generizados que superan lo biológico y lo anatómico y desde el cuerpo como objeto de culto con sus nuevos valores, la caracterización de los sujetos, en tales o cuales condiciones, contemporáneamente es pertinente analizarla con su actualización y potencialidad en las redes sociales de amigos. En ellas, la virtualización de los cuerpos, en imágenes, posibilita una comprensión de su presencia, representación y la manifestación de subjetividades.

En las redes sociales de amigos, la diferenciación de los cuerpos se liga al uso de pantallas, de las interfaces que actualmente los individuos utilizan. Éstas han sido limitadamente entendidas como preceptos técnicos de programadores y diseñadores de tecnologías. Dichas propuestas responden a la instrumentalidad de las interfaces y a la visión de las tecnologías como simples aparatos.

Su uso no sólo remite a la comprensión de espacios electrónicos sino que, desde otra perspectiva, las interfaces necesitan ser entendidas con metáforas. Tal comprensión supera enfoques instrumentalistas, ello en tanto que entre sus elementos se incluyen a las personas y la construcción de sus universos de sentido.

La interfaz, por sí misma, no existe: necesita de un usuario que la haga funcionar o, para decirlo en términos semióticos, necesita de un sujeto que la actualice. Si la interfaz es un lugar (metáfora espacial), entonces las acciones del usuario pueden ser organizadas en una secuencia cronológica (metáfora temporal). En este contexto es quizá la metáfora del viaje (entendido como un desplazamiento de un lugar a otro a través del tiempo) la que mejor sintetiza esta combinación entre una dimensión espacial y una temporal.

La metáfora que entiende el desplazamiento del cuerpo desde/hacia lugares en el tiempo, es paralela al análisis que Umberto Eco hace sobre el desarrollo de instrumentos sociotécnicos. Eco va más allá del mero uso de aparatos al decir que ¿[los instrumentos] no sólo hacen aquello que el cuerpo no podría jamás, sino que [¿] producen algo que antes no estaba.¿ Tal producción es la construcción de universos de sentido que dan cuenta de las formas de presencia y de expresión en las NTIC. Es por ello que la conformación y delimitación del cuerpo juvenil, contemporáneamente, requiere del análisis de unos grupos específicos, en contextos socioculturales concretos.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

- Explorar la condición juvenil contemporánea en el Distrito Metropolitano de Quito, a partir de la conformación de ¿cuerpos¿ que interactúan socialmente en todos los ámbitos y entornos de la producción de sentidos compartidos.

4.2 Objetivos Específicos

- 1 - Revisar el marco teórico categorial y las determinaciones, fisiológica y psicológica, que delimitan la juventud desde unas edades y características de los sujetos; así como la crítica teórica a las mismas.
- 2 - Establecer las bases de la estética juvenil expresada mediante imágenes en la red social de amigos Facebook, como parte del consumo cultural habitual de los sujetos.
- 3 - Identificar y analizar las mutaciones de la subjetividad, de la comunicación y de los entornos socio-culturales juveniles, en tres grupos de sujetos en condición juvenil

5. ESTADO DEL ARTE

La juventud existe como un segmento de población y se entiende como una etapa del ser humano que refleja ciertos caracteres fisiológicos, psicológicos y socioculturales. Ha sido caracterizada como una etapa de cambios, inseguridades y ensayos provisorios con la identidad. Es por dicha inestabilidad, reflejada en la identidad, que desde los diferentes ámbitos de socialización como la familia, el sistema educativo y el Estado, la juventud ha sido entendida sólo potencialmente a futuro, aunque su visión esté anclada, principalmente, al presente y lo nuevo.

La constante en el discurso oficial y regulador ha sido proclamar que ¿La juventud es una enfermedad que se cura con el tiempo¿, en los ámbitos de socialización se mide a las personas desde la madurez alcanzada para que puedan ser parte del mundo adulto. Su participación y funcionalidad será evaluada, social y moralmente aceptada, desde el cumplimiento de unas reglas y normas que rigen lo institucional y disciplinan los cuerpos.

A pesar de ello, la importancia de la aparición de los jóvenes se dio por el reconocimiento y visibilidad de este segmento de población como un actor social, a partir de la década del 60 en América Latina. En dicho contexto histórico-social, jurídicamente se los reconoce como sujetos de derechos; políticamente, en el escenario público aparecen por sus prácticas como entes descontentos e inconformes con el statu quo y, con el afianzamiento del modelo capitalista y la fuerte presencia de los medios masivos audiovisuales, desde la economía son visibles en tanto entes potenciales de consumo en el contexto de las industrias culturales.

En base a sus derechos, sus prácticas políticas y la visibilidad de sus formas identitarias, es decir, en base a su presencia en los diferentes escenarios de la vida social, sus formas colectivas fueron aprehendidas como: sujetos juveniles, tribus urbanas y culturas juveniles. Tales nominaciones responden a enfoques propuestos, tanto desde la teoría como desde las metodologías de aproximación, en el marco de los Estudios Culturales y los Estudios de las Subculturas.

Así, se parte de un razonamiento en el cual a la juventud ¿además de ser considerada como una etapa singular de la vida¿ no se la entiende como el segmento poblacional que deviene en actor social per se; sino, como una construcción socio-histórica que emerge, que adquiere relevancia a partir de unas difíciles condiciones histórico concretas y unos ¿medios¿ y fines específicos.

Contemporáneamente, lo joven en su forma más actual y potencial, en los mundos de la cultura digital, se conforma en sujetos que producen un nuevo YO, nuevos lenguajes y formas de comunicación, actividad autogestionada, nuevas formas de acción colectiva y de producción de sentidos. Es decir, en los hijos de la Internet, jóvenes del Siglo XXI, se cristalizan nuevas sensibilidades con sus propias estéticas que son el producto de la convivencia con las NTIC.

Tradicionalmente, la estética solamente se identificaba en la manifestación artística: como una categoría para la distinción, en la ¿alta cultura¿; como el reflejo del gusto, bueno o malo, agradable o desagradable; o plasmada en el contenido, en el objeto artístico en sí. Contemporáneamente, ubicándola en las prácticas de los individuos, la vida cotidiana ¿en tanto dimensión de creación¿ se puede entender como una ¿gran obra de arte¿ en la cual se conjugan lo identitario, lo político y lo económico.

La armonía de lo natural, lo social y lo cultural en la construcción de la trama de las representaciones que ahora se propician con imágenes en las redes sociales de amigos, remiten a esa gran obra de arte cuyo espacio de expresión es el ciberespacio. Aquel entorno en el que se posibilita la configuración de nuevas prácticas y de nuevas percepciones del espacio-tiempo de los sujetos.

Desde una perspectiva sociocultural, el análisis de aquellas formas que en el mundo contemporáneo están siendo propiciadas con las NTIC y el impacto de su uso, son abordadas con una nueva mirada que, según Martin-Barbero, crea una ruptura con los tres ismos desde los que se ha brindado explicaciones insuficientes: el comunicacionismo, el mediacentrismo y el regionalismo de lo alternativo.

Estas mismas formas, según Miquel de Moragas, ahora requieren de un cambio en la observación del proceso comunicacional; es decir, la adopción de otro direccionamiento que parta del usuario de NTIC, que llegue al análisis de las formas y condiciones de producción de la información y las cuestiones que giran alrededor de ésta. Dicho de otro modo, un enfoque que entienda las formas y condiciones de producción de sentidos en entornos electrónicos. Ello porque ¿Lo que está claro es que Internet es una tecnología particularmente maleable, susceptible de sufrir profundas modificaciones debidas a su uso social, que pueden producir toda una gama de consecuencias sociales que no deben ser proclamadas de antemano, sino estudiadas a partir de su observación en la práctica¿, dentro de grupos específicos y en sus contextos socioculturales concretos.

6. METODOLOGÍA

El componente metodológico del presente estudio se realiza en tres facetas, desde ellas se sistematizará el trabajo teórico y de aproximación con los grupos participantes. A continuación una descripción de cada una de estas facetas de investigación:

1.- Recopilación de la información

En esta faceta se aborda la bibliografía que dará cuenta de los enfoques teóricos tradicionales y los enfoques más actuales desde los cuales entender lo joven y la construcción del cuerpo. Es transversal en esta primera faceta, el análisis y la recopilación de información sobre el estatus de la imagen en la cultura digital.

Concomitantemente, se realizan las aproximaciones concretas a los grupos que participan en la investigación. La comprensión de sus actores, dinámicas y entornos son los aspectos importantes a identificar y documentar.

2.- Trabajo de campo

a) Primeramente, la observación y análisis de la red social de amigos Facebook con sus políticas y posibilidades técnicas de uso son de capital importancia. Dicho análisis corresponde específicamente a la documentación de las pantallas y la hipertextualidad que se pueden generar en la red social de amigos.

b) Seguidamente, el trabajo con cada grupo de participantes será llevado a cabo para confrontar las observaciones sobre la construcción de cuerpos individuales de los participantes, y la expresión de subjetividades en el cuerpo colectivo basado en ideas en común. Lo observación de los productos que realizan los grupos, las entrevistas individuales y la técnica de grupos focales serán las herramientas para la recolección de información.

3.- Análisis de resultados

La confrontación de los hallazgos, dados tanto en entornos presenciales como virtuales, es la práctica que rige esta faceta. El análisis de la información recopilada en el proceso de investigación se lo realizará conjuntamente con el equipo de investigación. Así, se establecerán el cumplimiento de los objetivos, la pertinencia de las estrategias de aproximación y las perspectivas que se abren para nuevos estudios en las temáticas sobre jóvenes y NTIC.

7. BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Benjamin, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, México, Itaca, 2003.
- 2.- Berger P. y Luckmann T., La construcción social de la realidad, Buenos Aires, Amorrortu, 2003.
- 3.- Castells, Manuel, La Galaxia Internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad, Barcelona, Plaza & Janés, 2001.
- 4.- Castells, Manuel, Comunicación y poder, Madrid, Alianza Editorial, 2010.
- 5.- Darley, Andrew, Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona, Paidós, 2002.
- 6.- Echeverría, Javier, Un mundo virtual, Barcelona, Plaza & Janés, 2000.
- 7.- Ewen, Stuart, Todas las imágenes del consumismo, España, Grijalbo, 1991.
- 8.- Feixa, Carles, El reloj de arena. Culturas juveniles en México, México, SEP Causa Joven, 1998.
- 9.- Goffman, Erving, La presentación de la persona en la vida cotidiana, Buenos Aires, Amorrortu, 2001.
- 10.- Gómez Cruz, Edgar, "Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las `Comunidades Virtuales¿. Una propuesta emergente". 2002. Fuente Original: Versión 12, UAM-Xochimilco. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=21>
- 11.- Gómez Cruz, Edgar, ¿La fotografía digital como una estética sociotécnica: el caso de la Iphoneografía¿, en AISTHESIS, No. 52, p. 393-406, 2012.
- 12.- Grusinsky, Serge, La guerra de las imágenes: de Cristóbal Colón a Blade Runner, México, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- 13.- Hopenhayn, Martín, ¿Conjeturas sobre cultura virtual, una perspectiva general y algunas consideraciones desde América Latina¿, en Fernando Calderón, coord., ¿Es sostenible la globalización en América Latina?, Santiago, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- 14.- Le Breton, David, La sociología del cuerpo, Buenos Aires, Nueva visión, 1992.
- 15.- Lévy, Pierre, Cibercultura: la cultura de la sociedad digital, Barcelona, Anthropos, 2007.
- 16.- Maffesoli, Michel, ¿Identidad e identificaciones en la sociedad contemporánea¿, en Benjamín Arditi, El reverso de la diferencia. Identidad y política, Caracas, Nueva Sociedad, 2000.
- 17.- Piscitelli, Alejandro, Ciberculturas 2.0, en la era de las máquinas inteligentes, Buenos Aires, Paidós, 2002.
- 18.- Sibilia Paula, El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2009.
- 19.- Scolari, Carlos, Hacer clic, Barcelona, Gedisa, 2004.
- 20.- Turkle, Sherry, La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Barcelona, Paidós, 1997.
- 21.- Urresti, Marcelo, ¿Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información¿, en Marcelo Urresti, edit., Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet, Buenos Aires, La Crujía, p. 13-66, 2008.
- 22.- Vizer, Eduardo, La trama (in)visible de la vida social. Comunicación sentido y sociedad. Buenos Aires, La Crujía, 2006.
- 23.- Vizer, Eduardo, ¿Procesos sociotécnicos y mediatización en la cultura tecnológica¿, en Denis de Moraes, coord., Sociedad mediatizada, Barcelona, Gedisa, p. 39-68, 2007.

8. RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados de la investigación entrarán en el debate sobre la definición de lo joven, a partir de unas condiciones socioculturales que enfrentan los sujetos participantes. Ello permitirá que el contenido del informe de investigación permee los espacios académicos e institucionales en los cuales se delimita a los jóvenes desde unos lineamientos insuficientes.

También, se desarrollará una propuesta metodológica de investigación de lo virtual, dicha propuesta incluye partir de lo presencial debido a que la dimensión virtual es una actualización y potencial de lo real. Los enfoques que se ciñen a uno u otro espacio se los considera insuficientes, por ende la propuesta a esbozar.

9. TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA Y/O SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

El plan de transferencia de los resultados de la investigación está dividido en dos partes esenciales:

- a) Mediante dos coloquios en los cuales se socializa: en el primero las teorías y experiencias institucionales que entienden lo joven, este primer coloquio se lo hará con las ponencias de Germán Muñoz asesor de la

investigación, Sarahí Maldonado representante feminista de la Coordinadora Política Juvenil y Erika Ruiz responsable técnica del trabajo con jóvenes de ACNUR. En el segundo coloquio se expondrán los resultados de la investigación, ello será al final del proceso con las experiencias de los grupos participantes y del equipo de investigación.

b) El informe de los resultados de la investigación que se llevó a cabo será presentado en un Paper Académico, para ser indexado y difundido en las revistas académicas de la Red CLACSO, red a la cual el CINAJ está asociado.

10. IMPACTOS DEL PROYECTO

Académico

La ruptura con los enfoques tradicionales a partir de una eclosión de las franjas desde las cuales se entienden a los sujetos es un impacto de fondo. La articulación interdisciplinar para la comprensión de la condición juvenil se presenta como otra de las irrupciones en el campo académico. Así mismo, el testeado de una metodología para abordar los fenómenos dados en los entornos virtuales es otra de las cuestiones de impacto en el campo investigativo.

Institucional

Por otro lado, los resultados sentarán las bases de la observación de la praxis institucional. En este ámbito la confrontación de las prácticas, sensibilidades y concepciones juveniles posibilitarán la revisión y, por qué no, el replanteamiento de sus lineamientos desde los cuales se diferencia a los sujetos y se los ubica en un segmento de población, independiente de sus formas, estéticas y sentidos de pertenencia.

11. INFORMACIÓN DE COFINANCIADORES (en caso de que existieran)

