



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS LATINO-  
AMERICANOS (PPG IELA)**

**LAZOS**  
**CUERPO ORGÁNICO EN LA CULTURA DIGITAL**

**TANIA MARÍN PÉREZ**

Foz do Iguaçu  
2018



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,  
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS LATINO-  
AMERICANOS (PPG IELA)**

## **LAZOS**

**CUERPO ORGÁNICO EN LA CULTURA DIGITAL**

**TANIA MARÍN PÉREZ**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos Latino-Americanos da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Estudos Latino-Americanos.

Orientador: Prof. Dra. Giane da Silva Mariano Lessa

Co-Orientador: Prof. Dr. Marcos De Jesús Oliveira

TANIA MARÍN PÉREZ

**LAZOS**  
CUERPO ORGÁNICO EN LA CULTURA DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos Latino-Americanos da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Estudos Latino-Americanos.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Dra. Giane da Silva Mariano Lessa  
UNILA

---

Co-Orientador: Prof. Dr. Marcos de Jesús Oliveira  
UNILA

---

Prof. Dr. Fernando Mesquita de Faria  
(UNILA)

---

Prof. Dr. Vinícius Demarchi Silva Terra  
(UNIFESP)

Foz do Iguaçu, 9 de marzo de 2018.

Catálogo elaborado pelo setor de Tratamento da Informação da Biblioteca Latino-Americana  
Catálogo de Publicação na Fonte. UNILA - BIBLIOTECA LATINO-AMERICANA

P438

Pérez, Tania Marín.

Lazos: cuerpo orgánico en la cultura digital / Tania Marín Pérez. - Foz do Iguaçu-PR, 2018.  
134 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Giane da Silva Mariano Lessa.

Coorientador: Prof. Dr. Marcos de Jesus Oliveira.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Integração Latino-Americana. Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História. Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos Latino-Americanos. Foz do Iguaçu - PR, 2018.

1. Redes sociais. 2. Identidade social. 3. Cultura e tecnologia. I. Lessa, Giane da Silva Mariano. II. Oliveira, Marcos de Jesus. III. Título.

CDU 316.772.5

## AGRADECIMENTOS

En primer lugar a los docentes orientadores, Giane y Marcos que ayudaron constantemente a encauzar el volumen de información en el que muchas veces me vi hundida. Además de ellos fueron muchas las personas que de una u otra forma han colaborado con este proceso: las integrantes Cia Cuántica son quienes pusieron sus cuerpos, su tiempo y su energía a formar parte de este trabajo, y mis padres me acompañaron durante este tiempo que me llevó el estudio. Paulo y Pedro, amigos que están cerca desde lejos, y a los de Uruguay, que me escucharon hablar horas del tema, me dieron sus opiniones y compartieron conmigo sus vivencias. Además de ellos, son incontables las personas que se sumaron a la reflexión de una situación que sentimos en la piel todos los días. Y finalmente a Toque Café, espacio cultural que abrió sus puertas a esta investigación, siendo laboratorio del estudio.

A todes muchas gracias!

## RESUMEN

El mundo en los últimos años ha pasado por una serie de cambios sorprendentes. Entre las transformaciones vividas, una que destaca es la que da a conocer nuestro siglo como la 'era digital'. Si bien la inserción de tecnologías en el cotidiano del ser humano no es novedad de nuestro tiempo, es innegable que las tecnologías digitales han inundado nuestras vidas influyendo en nuestra forma de actuar y ser. Hoy son medio normal para vincularnos en ámbitos diversos, sea el académico, laboral o personal. Indagar sobre estas reflexiones me llevó a la siguiente pregunta: Frente al advenimiento de la era digital, y los desdoblamientos de personas e identidades en el espacio virtual, particularmente en Facebook, cómo se traduce a ese espacio la identidad orgánica del dueño del perfil? Junto a una difusión indiscriminada de acceso a la red falta reflexión sobre sus efectos en nuestras vidas. Esta investigación pretende dar sobre esta problemática dos perspectivas, una teórica y una artística, entendiendo que una y otra se complementan mutuamente.

Palabras clave: Cuerpo digital. Identidad virtual. Redes sociales.

## RESUMO

O mundo nos últimos anos vem passando por uma série de mudanças surpreendentes. Entre as transformações vividas, uma que destaca é a que dá a conhecer nosso século como a 'era digital'. Mesmo que a inserção de tecnologias no cotidiano do ser humano não seja novidade desse tempo, é inegável que as tecnologias digitais invadiram nossas vidas influenciando em nossa forma de agir e ser. Hoje são um meio normal de vinculação em âmbitos diversos, seja o acadêmico, laboral ou pessoal. Indagar sobre essas reflexões me levou à seguinte pergunta: com a era digital, e os desdobramentos de pessoas e identidades no espaço virtual, particularmente no Facebook, como se traduz para esse espaço a identidade orgânica do dono do perfil? Junto à difusão indiscriminada do acesso à rede falta uma reflexão crítica sobre seus efeitos em nossas vidas. Esta pesquisa pretende abordar esta problemática a partir de duas perspectivas, uma teórica e uma artística, entendendo que uma e outra se complementam mutuamente.

Palavras-chave: Corpo digital. Identidade virtual. Redes sociais.

**SUMARIO**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>1 - CULTURAS DIGITALES MUNDOS VIRTUALES</b>	<b>11</b>
1.1 CULTURAS DIGITALES	12
1.2 REDES SOCIALES: nuevos lenguajes - nuevos vínculos	21
1.3 FACEBOOK E INSTAGRAM	24
1.5 URUGUAY Y EL INTERNET	34
<b>2 - CUERPOS DISCURSIVOS</b>	<b>37</b>
2.1 CUERPOS	38
2.2 IDENTIDADES	48
2.3 CUERPOS E IDENTIDADES EN ESTAS CULTURAS	51
<b>3 - ESTUDIOS DE CAMPO</b>	<b>58</b>
3.1 ORGANIZACIÓN METODOLÓGICA	59
3.1.1 Elección de la muestra	60
3.1.2 Espacios de reflexión	61
3.2 YO VIRTUAL	63
3.2.1 ¿Qué ves cuándo te ves?	68
3.3 ENTRAMADO DE SIGNIFICADOS	71
<b>4 - ESTUDIO ARTÍSTICO</b>	<b>77</b>
4.1 - DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	78
4.2 ACTIVIDADES REALIZADAS	80
4.3 DRAMATURGIA CONSTRUÍDA	86
4.4 ARTICULACIÓN DE LAS ESCENAS	89
4.5 REGISTROS	102
<b>5 - CONSIDERACIONES FINALES</b>	<b>110</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>116</b>
<b>APÉNDICES</b>	<b>120</b>
<b>APÉNDICE 1</b>	<b>121</b>
<b>APÉNDICE 2</b>	<b>128</b>

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años hemos visto insertarse cómodamente en nuestras vidas a las llamadas tecnologías digitales. El uso de estas tecnologías se ha difundido tanto que se ha dado a conocer el siglo XXI como la 'era digital'. El reciente desarrollo de las herramientas digitales llama la atención de quienes la vivimos por su capacidad de procesar, guardar y transmitir enormes cantidades de información de las más diversas naturalezas a la que accedemos por diferentes medios. Este acceso se ha insertado en nuestro día a día, abarcando cada vez más espacios y siendo utilizado para los más diversos fines. Si bien la inserción de la tecnología en el cotidiano del ser humano no es novedad de nuestro tiempo, es innegable que las tecnologías digitales han inundado nuestro contexto influyendo fuertemente en las formas de actuar en el mundo y de vincularnos entre nosotros.

Este fenómeno científico-tecnológico así como sus efectos en nuestras vidas ha desatado una serie de reflexiones y conjeturas sobre el futuro, tomando como posibilidad real el fin de la vida en este planeta como la conocemos actualmente. Con la conexión a internet como eje, nuestro cotidiano ha ido constituyendo poco a poco un tipo de cultura específica; la cultura digital, que vive a través de estos medios experiencias de todo tipo. Nociones como territorio, contacto o distancia se ven desdibujadas, dando lugar a nuevas formas de entender el espacio que habitamos, ocupamos o recorreremos. Al espacio digital se transfieren diversos elementos, incluso nosotros mismos, los seres humanos: a través de estas tecnologías podemos construir versiones digitales de nuestra persona, generando la posibilidad de desdoblarnos hacia ese territorio. Las identidades digitales tienen su mayor manifestación en las redes sociales, plataformas de información en las que las personas crean una versión virtual de sí mismas y se vinculan con otras.

En este contexto parece haber espacio para una realidad doble en el ser humano: una material (orgánica, biológica) que se desarrolla en el mundo analógico y físico, y otra virtual que se desarrolla en el espacio digital. Estas dos, lejos de ser

independientes una de otra, se vinculan e influyen mutuamente creando nuevas formas de ser y comunicar, trayendo para nuestro cuerpo, material y orgánico, nuevos desafíos y promesas. En las redes sociales la presencia corporal de los involucrados en la comunicación no se da a través del cuerpo material, sino más bien desde la imagen que se proyecta de éste en el perfil del usuario.

En América Latina destaca la situación de Uruguay, uno de los países de con mayor acceso a internet. Según datos de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en 2015 llegaba al 59,7% de los hogares (sin contar el acceso por vías móviles como *tablets* o *smartphones*). En cuanto al uso de las redes sociales, en el país el 61% de la población tiene una cuenta en Facebook, alcanzando un gran porcentaje. El presente estudio parte de la difusión de las tecnologías digitales en la vida diaria de una gran parte de la población uruguaya, y la consecuente extensión de la acción de los usuarios al espacio virtual. Se pretende encontrar trazos de cómo se extiende a esa dimensión inmaterial la identidad propia del cuerpo material y orgánico de los usuarios. ¿Cómo los usuarios construyen sus identidades a través del uso de las redes sociales? ¿Qué diferencias o cercanías podemos encontrar entre las construcciones de identidad virtuales y las físicas? En mis consideraciones el problema no gira en torno a las tecnologías en sí mismas, sino a las prácticas que se dan a partir de estas, ya que, junto a la difusión indiscriminada del acceso a la red falta una reflexión crítica sobre sus efectos en nuestras vidas. Estas nuevas formas de comunicarnos, ¿traen de la mano nuevos códigos, nuevos lenguajes y nuevos comportamientos o son una adaptación a los nuevos medios tecnológicos de prácticas pre-digitales?

El resultado final de este trabajo será condensado en dos obras: un trabajo monográfico y una investigación artística. Esta última se fundamenta en la necesidad de extender estas discusiones a un público extranjero al lenguaje y formato académicos, pero que está siendo afectado directamente por estas tecnologías. El enfoque de la investigación es intrínsecamente interdisciplinario, abarcando áreas diversas y complementarias. En el estudio académico se ha hecho necesario acceder a disciplinas como antropología, psicología, estudios culturales o análisis del discurso entre otros. En la creación artística se ven combinadas técnicas que he trabajado en los últimos diez años que vienen del teatro, trabajo con máscaras, acrobacia en piso y en aire, manipulación de aros, danza y trabajo audiovisual en

una presentación performática. Una investigación de estas características aunque de magnitud menor (en duración, en infraestructura requerida, en cantidad de participantes y en presupuesto entre otros factores) fue eje de mi trabajo de conclusión de grado en la carrera Letras, Artes y Mediación Cultural. Definitivamente esta experiencia previa se plasma en el resultado actual de la presentación artística. En ambos estudios, la perspectiva teórica y la artística se alimentan mutuamente, siendo una y otra dos versiones de la misma problemática, buscando capturar en lenguajes diferentes algunas de las complejidades implicadas en el fenómeno.

Mi experiencia profesional me lleva a la perspectiva de que el cuerpo es parte del individuo sin que sea posible separar uno del otro. Durante años he practicado principalmente circo, aunque también danza y teatro, disciplinas que tienen una carga fuerte de entrenamiento y esfuerzos físicos. Estas prácticas implican diversos retos que se van modificando a medida que se avanza en la destreza, para lo que la constancia y la paciencia son esenciales. Se requiere ir contra el cansancio, sentir dolores, superar la frustración de no conseguir algo y seguirlo intentando, entrenar cuando hace frío o calor, o cuando se está cansado, y además no dejar la práctica por tiempos prolongados, ya que si se para de practicar, mucho de lo que se avanzó se retrocede. Por otro lado, y como recompensa, es altamente estimulante realizar y dominar un truco, postura o movimiento que se practicó durante mucho tiempo. Alcanzar movimientos difíciles requiere práctica y repetición ya que incluso entendiendo racionalmente lo que hay que hacer, es algo totalmente distinto conseguir que el cuerpo lo realice.

El texto a continuación se divide de la siguiente forma: los capítulos 1 y 2 presentan el contexto teórico de estudios sobre el cuerpo y sobre las tecnologías digitales. Los capítulos 3 y 4 presentan lo que fueron la investigación de campo y la investigación artística. Como complemento al estudio, me pareció relevante incluir dos apéndices: un glosario que define algunas expresiones propias del ámbito digital ordenado alfabéticamente y un apartado sobre la situación de internet en América Latina a fin de dar una visión del contexto que rodea a Uruguay.

## 1 - CULTURAS DIGITALES MUNDOS VIRTUALES

En los últimos años gran parte de la población mundial, dentro de la que me encuentro incluida, hemos visto a las tecnologías digitales<sup>1</sup> insertarse cómodamente en nuestras vidas cotidianas. El uso de esta nueva serie de tecnologías se ha expandido entre nosotros de manera rápida y es usada en nuestro día a día para los más diversos fines: desde objetivos complejos y específicos como buscar pareja hasta simples y cotidianos como hacer una lista de compras. Las utilizamos a través de soportes físicos como computadores, tablets y smartphones, objetos a través de los cuales accedemos a la INTERNational NETwork (de ahí INTERNET). Como explica su nombre es una red internacional de redes, o una red mundial, que funciona a través de una serie de programas digitales interconectados a lo largo del planeta<sup>2</sup>. El porcentaje de personas que accede usualmente a estas redes es cada vez mayor, alcanzando a sectores diversos de la sociedad en cuestiones económicas o de edad, con una rapidez destacada.

Estos nuevos elementos han generado en quienes los utilizamos ciertas prácticas específicas, normas de funcionamiento y problemas propios. En la voluntad constante de estar conectados, cuerpos y discursos interactúan por medios en general híbridos combinando lazos digitales con encuentros físicos configurando nuevas formas de vincularnos, comunicarnos, encontrarnos y conocernos entre personas. Los lenguajes se vuelven multimodales al combinarse interacciones presenciales, palabras escritas, mezcla de iconografías (emoticones), mensajes de audio, videos en vivo y fotos instantáneas entre otras acciones, siendo visible una convergencia y coexistencia de los distintos medios en los diferentes usuarios. En este capítulo se describen algunas interpretaciones del uso de estas nuevas tecnologías. Se presentan posibles consecuencias de éstas para las personas que las utilizan (utilizamos), buscando ver modificaciones, ventajas, peligros y desafíos que este nuevo elemento trae para el ser humano. Para el presente trabajo, que combina un estudio teórico y una producción artística cabe destacar que también las

---

<sup>1</sup> Glos.

<sup>2</sup> Glos.

tecnologías digitales abren un nuevo abanico de posibilidades creativas, pudiendo ser aplicado al ámbito artístico el hibridismo mencionado anteriormente.

## 1.1 CULTURAS DIGITALES

La incorporación al día a día de estas tecnologías ha proporcionado las condiciones para que surjan nuevas formas de ser, de comunicar o buscar y compartir información. Son realizadas cotidianamente acciones variadas, constituyéndose estas prácticas digitales como partes de las culturas que las manejan. ¿Significa esto que se puede hablar de internet como un elemento integrante de las culturas que lo utilizan (utilizamos)? En este aspecto cabe recordar algunas nociones sobre el concepto de cultura<sup>3</sup> que pueden aportar datos útiles al estudio del uso y desarrollo del espacio digital. Como recuerda Jorge Larraín, sociólogo chileno, la cultura puede ser considerada como una construcción simbólica.

destaca el uso de símbolos como un rasgo distintivo de la vida humana: los seres humanos crean e intercambian expresiones significativas (es decir, con sentido) no sólo mediante el lenguaje sino que también a través de objetos materiales, obras de arte y acciones a los que dotan de sentido. En esta perspectiva simbólica, la cultura vendría a ser el patrón de significados incorporados en formas simbólicas, incluyendo allí expresiones lingüísticas, acciones y objetos significativos, a través de los cuales los individuos se comunican y comparten experiencias. (LARRAÍN, 2003, p.31)

Desde este punto de vista la cultura se construye en la interacción entre las personas a través del intercambio de formas simbólicas contenidas en diversos soportes, desde objetos físicos, como ropas o herramientas, hasta elementos inmateriales como expresiones lingüísticas o gestos. Estos soportes están cargados de significado y sentido para quienes los utilizan y son un medio que conecta a los diferentes miembros de ese grupo cultural. En el contexto digital puede observarse la conformación de nuevos sistemas de símbolos que usamos para comunicarnos y actuar, pero que no limitan su existencia y significado al medio digital sino que lo trascienden, siendo entendidos también fuera de él. Nuevas formas simbólicas emergen de la dimensión virtual configurando prácticas culturales propias de los

---

<sup>3</sup> Sobre el concepto de cultura, cabe destacar que es un concepto que se ha ido transformando a lo largo del tiempo, siendo aún hoy ampliamente discutido y sin haber llegado a unanimidad,

usuarios de INTERNET, que desbordan los límites de la realidad digital, para estar disponibles en la vida material que los contiene.

Imagen 1



Tomada de <https://files.informabl.com/uploads/2016/02/PEPSI-EMOJIS.png>  
 Acceso 30oct 2017

Esta *international network*, la red de redes, el internet y su propuesta de poder estar constantemente conectado es eje central para las culturas digitales. Estar *online*, acceder a un *link*, mandar un *email* o *googlear* información son acciones que realizamos cotidianamente, muchas veces sin saber qué procesos hay por detrás. Si bien internet es un elemento ampliamente conocido y utilizado, pensar en condensar sus elementos en una definición aparece como una tarea sumamente

compleja. La socióloga Christine Hine<sup>4</sup>, afirma que esta dificultad se debe a que el internet se ha extendido de tal forma que se vuelven difusos los límites que demarcan dónde comienza y dónde termina.

En un sentido estricto, podría decirse que Internet no es más que una serie de ordenadores capaces de comunicarse a través de su propio lenguaje, el protocolo TCP/IP<sup>5</sup>. Más ampliamente, el término "Internet" se emplea para referirse a un conjunto de programas que habilitan determinados tipos de comunicación e intercambio de información. (...) A diferencia de muchas tecnologías de vida material, es difícil saber dónde comienza Internet y dónde termina. De hecho, no está tan claro lo que queremos decir concretamente cuando hablamos de "Internet": si nos referimos a los ordenadores, al protocolo, a los programas de aplicación, a sus contenidos, al nombre de dominios o a las direcciones de correo electrónico. Su producción y su consumo están dispersos entre múltiples lugares, instituciones e individuos. Bien puede decirse que, a fin de cuentas, Internet es un objeto construido discursivamente, como si fuera un único artefacto, un objeto más. (HINE, 2004, p. 40/41)

Como explica la autora en este fragmento, internet nos parece un objeto único y objetivo, cuando en realidad la unidad está dada en la dimensión discursiva de la

<sup>4</sup> Sus investigaciones son en el área de la sociología de la ciencia y la tecnología, destacando su trabajo en estudios del uso de internet.

<sup>5</sup> Glos.

herramienta. Esta unidad se desdibuja al analizar las dimensiones que el INTERNET abarca (física, digital, industrial o económica entre otras) destacando fuertemente la fragmentación en su uso, que es en torno a fines de lo más diversos. Nos comunicamos y vinculamos virtualmente en ámbitos de nuestra vida cotidiana como pueden ser el académico, laboral, personal o amoroso, estableciendo puentes digitales en infinitas direcciones que nos conectan y nos desconectan a los usuarios o a las informaciones disponibles.

Como ejemplo de cómo algunas prácticas digitales son parte de una cultura específica cabe destacar el caso de los emoticones. En los últimos años estas imágenes se han incorporado a las conversaciones online complementando de manera visual expresiones que necesitan más significado que el contenido en las palabras escritas. Siendo un elemento que surge en este ambiente se han extendido más allá de las plataformas digitales<sup>6</sup> donde surgieron para hacerse presentes en distintos objetos que nos rodean. Su uso se ha aplicado al diseño de diversos objetos como mochilas, bolsos, remeras o almohadones así como también se aplica en publicidades. En la imagen 1 se observa una foto de una campaña publicitaria de la empresa de refrescos Pepsi<sup>7</sup> donde se hace alusión a hablar con el refresco. Las latas de la bebida traen impresas imágenes de diferentes emoticones, pretendiendo dar significado al objeto de la misma forma en que se habla con los emoticones por internet. La empresa propone *#diloconpepsi* proponiendo al refresco como un medio de potenciar interacciones entre los clientes. Esta campaña hace uso de un lenguaje que le era de cierta forma ajeno porque viene del mundo de internet, pero que es familiar al público que se quiere atraer. La empresa lo utiliza como un medio de promocionar un producto que nada tiene que ver con chats o INTERNET, pero usa un lenguaje compartido y conocido por aquellos sujetos a los que el producto apunta como clientes.

Como ejemplo complementario aparece lo que se observa en la Imagen 2. Se trata de una captura de pantalla del videoclip de la canción La Noche no es Para Dormir, de la banda de cumbia pop La Mano Arriba. En la imagen se observa a la cantante de la banda usando una remera en la que se lee el nombre de la canción pero escrito combinando letras y emoticones. Además de esto, en el desarrollo de la

---

<sup>6</sup> Glos.

<sup>7</sup> Campaña publicitaria de la empresa PepsiCo Inc. que utiliza el hashtag *#diloconpepsi* del año 2016

letra de la canción se puede observar la mención a otra práctica incorporada por las culturas digitales: la confirmación de mensaje visto. Cuando alguien lee un mensaje y no responde puede ser indicio de que está ofendido por algún motivo. En la canción se escucha

Aclaro que no somos nada / pero si fuera por mi/ hubiésemos sido todo... / hasta ese minuto que te escribí / Un mensaje preguntando si te pintaba salir conmigo / y la clásica respuesta... / "hoy salgo con mis amigos" / Ah bueno entonces listo, te clavo el visto / y nos vemos... (LA MANO ARRIBA, 2016)

*Clavar el visto* es una expresión utilizada para definir la acción dar confirmación de lectura a un mensaje que no se va a responder por algún motivo. En el caso de la canción ella no va a responder porque él no va a salir con ella sino con sus amigos. La ausencia de respuesta aparece también como una forma de respuesta no lingüística y manifestación de no aprobar de alguna forma el contenido de ese mensaje recibido.

Imagen 2



La noche no es para dormir - Banda: La mano arriba. Captura de pantalla del videoclip disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PAUtXomRkGo> Acceso: 9 nov. 2017

A través de estos elementos se coloca en evidencia la diversificación en la producción de significados. De esta forma se crean nuevos lenguajes, a partir del uso de estas formas simbólicas que, como decía Larraín en texto citado, son incorporadas por los individuos, que las usan para comunicarse y compartir sus experiencias. Estas prácticas lejos de ser vistas como unificadas y generales, son diversas, fragmentadas y contradictorias, motivo por el cual se hace difícil hablar de una cultura digital, siendo necesario hacer referencia al plural culturas digitales.

Estos nuevos fenómenos están siendo objeto de las más variadas interpretaciones, cada uno considerando diversos ángulos, destacando tanto beneficios como peligros de la constante conexión a las redes. No sólo desde perspectivas teóricas, sino también desde investigaciones artísticas se ve cómo el mundo digital ha llegado a ser parte indisoluble de la vida actual de muchos de nosotros. Conexión en casa, en el trabajo, en el gimnasio y en la calle: a toda hora y en todos lados. La propuesta de la vida conectada como la vida del futuro trae consigo una forma de entender al mundo y su gente. La conexión virtual es la propuesta de construcción de nuevos modos de vida y de nuevas relaciones sociales, por lo tanto nuevas forma de conectarnos como seres humanos.

En mis consideraciones el problema no está centrado en la tecnología en sí misma, sino en cómo esta es utilizada, ya que junto a la difusión indiscriminada del acceso a la red falta una reflexión crítica sobre sus efectos en las vidas de los usuarios. Es en vista a este objetivo que el resultado final de este trabajo será condensado en dos obras complementarias, aunque de naturalezas diferentes. Ambas con base en las reflexiones sobre el tema, una tendrá la forma de un estudio teórico, mientras la otra será condensada en una presentación artística. La necesidad de esta última se manifiesta en la insuficiencia del lenguaje escrito para capturar y transmitir la complejidad del fenómeno.

El acceso a internet se realiza por medio de laptops, pc's, tablets, y principalmente *smartphones*<sup>8</sup>, terminales de acceso al mundo virtual, que se han vuelto objetos que nos acompañan gran parte del tiempo. En particular el teléfono inteligente (*smartphone*) se ha vuelto casi una parte de nosotros generando una interacción constante entre los mundos material y virtual. A través de estos aparatitos estamos en conexión a internet y, de la mano de internet nos conectamos a redes sociales, compramos o vendemos artículos, escuchamos música variada, buscamos mapas, horarios de ómnibus, programaciones de cines o teatros, direcciones de tiendas, o incluso hacemos amigos, buscamos pareja, tenemos relaciones sexuales y pedimos la cena. Informaciones en formato de imágenes, palabras o sonidos es creada, transmitida y compartida por estos medios, enlazando

---

<sup>8</sup> Según el estudio realizado por el grupo RADAR denominado **El perfil del internauta uruguayo 2016**, hubo una gran explosión del uso de smartphones entre 2015 y 2016 constituyéndose como el principal medio de acceso a INTERNET, al menos en este país, eje de la investigación. (RADAR, 2016, p. 1)

personas y contextos distantes, reconfigurando nuestras concepciones del tiempo y el espacio.

Entre los factores que llaman la atención está el hecho de la constancia en la conexión. Estas tecnologías, ¿se están volviendo parte de nosotros como acopladas a nuestros cuerpos sea a donde sea que vayamos? Los *smartphones* son llevados con nosotros a todos lados, y en pocos momentos los dejamos alejados. En este sentido parece como si la vida orgánica y la cibernética se estuvieran acercando y combinando. Nuestras acciones se dan paralelamente en el espacio físico y en el espacio virtual, propiciado por esa cibernética que tenemos incorporada, y que parece que fuera casi parte de nosotros. Según la socióloga argentina Paula Sibilia, un factor determinante para las consideraciones actuales sobre el cuerpo humano y su extensión al espacio virtual tiene como antecedente el descubrimiento del ADN:

En 1953 el mundo asistió a un descubrimiento fundamental: la estructura de la molécula de ADN, nada menos que el texto bioquímico que codifica las especificaciones para la génesis de cada individuo. El enigma de la vida empezaba a ser descifrado: **se trataba, simplemente, de información, texto codificado en un soporte bioquímico**. (SIBILIA, 2005, p. 86)  
[destaque propio]

Según Sibilia el ADN puede ser visto como una especie de manual que indica a las células cómo tienen que comportarse, una serie de informaciones que hay que interpretar de la forma correcta. De forma muy simplificada podría ser considerado como el código de la vida. Este factor hace que la vida pueda ser vista como cercana a un software: una serie limitada de códigos que, organizados de una u otra forma, tienen diferentes efectos (programas o especies). Así, los límites que separan la vida orgánica de la tecnología digital se desdibujan, llevando a ideas y visiones que colocan el mundo digital como complementario del mundo orgánico.

Las tecnologías han formado parte de la vida del ser humano desde tiempos inmemoriales. Desde diferentes utilidades, las innovaciones tecnológicas han sido incorporadas a la vida social humana pasando a ser parte del entorno de nuestra especie. Las reacciones a estas incorporaciones han sido de lo más variadas, generando a lo largo del tiempo reacciones tanto a favor como en contra de las novedades. La investigadora en danza brasileña Ivani Santana<sup>9</sup> utiliza lo que llama la Metáfora de Frankenstein para ilustrar las reacciones del humano frente a los descubrimientos de la ciencia, siempre oscilando entre la admiración y el miedo.

---

<sup>9</sup> Docente en la Universidade Federal da Bahia - Salvador de Bahia

Proponho olhar para nossos monstros de modo a perceber o quanto são reflexos da compreensão de nós mesmos. Os monstros são aqui percebidos como as alteridades que nos forçam a pensar “quem somos nós” e não “quem são eles”, pois eles são o que nós criamos para nós mesmos. (...) As novas tecnologias serão analisadas dentro do domínio da aqui denominada Metáfora de Frankenstein. Por semelhança, o mito do monstro servirá para apresentar as duas faces que conduzem, cada uma a seu modo, a entendimentos imprecisos sobre as novas tecnologias. Por um lado, a da acusação de deteriorar a sociedade e, pelo outro, a da solução para desvendar os mistérios da humanidade. (SANTANA, 2006, p.19-20)

Como explica la autora en este párrafo el desarrollo científico suele generar reacciones diversas en las sociedades que lo rodean. Argumentaciones a favor y en contra de creaciones de la ciencia han marcado en repetidas ocasiones una mezcla entre admiración y miedo. Las posibilidades creativas de la ciencia han ido más allá de lo que se podía imaginar hace unos años, generando reacciones en esos dos sentidos. Por un lado está presente la idea de que es por medio del desarrollo científico que el ser humano puede sobreponerse a las limitaciones que le están dadas por la naturaleza. Casos extremos en este sentido se pueden encontrar, por ejemplo, en el artista performático Stelarc, quien llega a plantear que el cuerpo biológico ya no cumple con las necesidades del humano actual, debiendo ser trascendido:

El cuerpo no es una estructura muy eficiente ni duradera. Funciona mal a menudo y se fatiga rápidamente; su performance es determinada por su edad. Es susceptible a enfermedades y está condenado a una cierta y temprana muerte. Sus parámetros de supervivencia son muy limitados - solo puede sobrevivir semanas sin comida, días sin agua y minutos sin oxígeno. La FALTA DE UN DISEÑO MODULAR del cuerpo y su sistema inmunológico hiperactivo hacen difícil el reemplazo de órganos defectuosos. Podría estar a la altura de la locura tecnológica considerar al cuerpo obsoleto en forma y función, incluso debería ser la intención de las realizaciones humanas. Solo cuando el cuerpo tome conciencia de su posición actual podrá mapear sus estrategias post-evolutivas. (STELARC, 2015, página web)<sup>10</sup>

La problemática destacada por Stelarc en este fragmento gira en torno al proceso de deterioro natural que atraviesa el cuerpo biológico y que lleva a la muerte. La propuesta del performer consiste en que el ser humano puede crear los

---

<sup>10</sup> Traducción propia. Original: “The body is neither a very efficient nor very durable structure. It malfunctions often and fatigues quickly; its performance is determined by its age. It is susceptible to disease and is doomed to a certain and early death. Its survival parameters are very slim - it can survive only weeks without food, days without water and minutes without oxygen. The body's LACK OF MODULAR DESIGN and its overactive immunological system make it difficult to replace malfunctioning organs. It might be the height of technological folly to consider the body obsolete in form and function, yet it might be the height of human realisations. For it is only when the body becomes aware of its present position that it can map its post-evolutionary strategies.” (STELARC, 2015, página web) Fuente: <http://stelarc.org/?catID=20317> Acceso: 20 oct. 2017

medios técnicos para superar estas barreras de la naturaleza humana a través del desarrollo tecnológico. Las estrategias post-evolutivas de las que habla refieren a la posibilidad de diseñar modificaciones en la estructura corporal del ser humano que no son producto de la evolución hasta ahora registrada, ampliando las posibilidades de los cuerpos humanos actuales. La propuesta es no esperar más por la evolución y trascender las limitaciones de la naturaleza por medio de la ciencia, a fin de tener vidas mucho más largas y sanas.

En este sentido hay cambios que ya se han visto en las últimas décadas. En Uruguay, por ejemplo, según datos del Banco de Previsión Social el promedio de vida aumentó desde un 41,7 años de vida en el período 1880-1885 a 76,1 en 2009<sup>7</sup>. El número es casi el doble, y si bien estas cifras responden a seres humanos cuyos cuerpos son en general biológicos (aunque muchas veces con prótesis, marcapasos, etc), ya se piensa en las posibilidades de la ciencia para superar las fallas técnicas que producen la muerte de las personas, generando seres que se mantengan vivos por mucho más tiempo.

Desde una perspectiva diferente hay visiones que encuentran en el desarrollo científico-tecnológico grandes peligros, considerando posibles consecuencias problemáticas para el futuro. En este sentido destaca fuertemente el trabajo de Harari quien pone de manifiesto algunas de las probables consecuencias de este desarrollo tecnológico para la sociedad como un conjunto. Haciendo alusión al uso de nuestros datos por las grandes empresas o a que los empleos de una gran parte de la población pueden ser sustituidos por computadoras, Harari presenta una serie de problemáticas que pueden ser enfrentadas en los próximos años.

¿Qué pasará con la democracia cuando Google y Facebook lleguen a conocer nuestros gustos y preferencias políticas mejor que nosotros mismos? ¿Qué pasará con el estado de bienestar cuando las computadoras empujen a los humanos fuera del mercado de trabajo y creen una nueva y enorme "clase innecesaria"? ¿Cómo podrá lidiar el Islam con los avances en ingeniería genética? ¿Terminará Silicon Valley por producir nuevas religiones en lugar de solo nuevos *gadgets*?

A medida que el Homo sapiens se convierta en Homo deus, ¿qué nuevos destinos nos marcaremos como metas? Erigidos como dioses por nosotros mismos, ¿qué proyectos deberemos emprender y cómo protegeremos de nuestros propios poderes destructivos tanto a este frágil planeta como a la humanidad misma? (HARARI, 2017)<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Tomado de la página oficial del autor. Disponible en <http://www.ynharari.com/es/book/homo-deus/>  
Acceso: 1 jun. 2017

El autor israelí plantea en el párrafo citado una serie de cuestiones que posiblemente sean enfrentadas en el futuro. Google y Facebook, por ejemplo analizan cada acción que tomamos online en sus plataformas: cada búsqueda, cada click, cada reacción, cada mensaje, cada página que visitamos y cuánto tiempo pasamos en ella. ¿Podrían estas empresas llegar a conocer de antemano nuestras reacciones o preferencias futuras por medio de estudios de probabilidad y análisis de nuestras acciones anteriores? Todo detalle de nuestro actuar en línea es medido, y los peligros de este hecho (que se da hoy, sin necesidad de esperar al futuro) tienen como manifestación leve el que las publicidades que se nos muestran en el muro de Facebook o que llegan a nuestra casilla de correo electrónico tienen que ver con búsquedas que realizamos anteriormente. En contextos extremos, el hecho de tener acceso a todo lo que los usuarios emiten o reciben vía digital da al poseedor de esos datos un poder enorme, siendo destacable que gracias al sistema de organización que hemos creado los humanos, quien domine estos datos será quien tenga los medios económicos para pagarlos. Tanto la democracia como el derecho a opinar de forma diferente a lo establecido hegemónicamente podrían quedar sometidos a las voluntades de quienes manejan esas informaciones.

Como contrapartida a esta visión, vuelven a aparecer análisis que destacan los efectos favorables a la población. No solo consiste en recaudación de datos, sino que también sirve para difundir información que antes no era posible de ser difundida. Incluso en publicidad, en la plataforma Facebook el espacio para publicitar productos es accesible a precios muy bajos (comenzando en R\$3), dando la posibilidad a pequeñas empresas o emprendimientos de que difundan sus servicios, o productos y apuntando a un público específico. De esta forma la posibilidad de publicitarse no se reduce a las grandes empresas que compran los espacios televisivos, sino que da la posibilidad a pequeños emprendimientos. En este sentido, Christine Hine destaca la característica de que el internet haya sido una herramienta creada con fines militares y apropiada a las necesidades que la sociedad presentaba:

La historia de los orígenes y el desarrollo de Internet contiene algunos temas clave, entre ellos la apropiación de la tecnología militar con propósitos humanitarios y libertarios, la afirmación del deseo natural de comunicarse en los humanos, y la transformación de un arma de destrucción en un bien para las personas. (HINE, 2004, p. 45)

La autora destaca del internet que, más allá de que fue creado con fines destructivos fue apropiado por los humanos para sus propios fines. En esta visión se destacan los beneficios de la red para la población en general. Además de las posibilidades de emprendimientos independientes ya mencionadas, también se puede destacar el hecho de que ya no se precisa esperar a que una película llegue al videoclub (o al país), o que sea el horario de ver el programa que quiero, o que la biblioteca de la facultad consiga ejemplares de una revista especializada en mi tema de estudio, o quedarme con la versión de un hecho político que me da el periódico de mi ciudad. El internet permite el acceso a información ampliamente diversa, donde muchas voces desde diversos puntos convergen generando un ambiente fértil de ideas e informaciones y donde la censura es (al menos en 2018) bastante difícil de ejecutar.

Entre esperanzas y miedos se mueve el recibimiento de las tecnologías digitales por parte de la sociedad, convirtiéndolas en un objeto ambiguo y muchas veces contradictorio. A través de ellas accedemos a una dimensión con varios mundos virtuales, vamos a buscar información, a comunicarnos con gente conocida o desconocida, a jugar o a buscar empleo entre muchas otras acciones posibles. El internet, eje de estas herramientas, está presente en el día a día de muchas personas desde que se despiertan hasta que se duermen, siendo vehículo y filtro de las informaciones y mensajes que enviamos y recibimos. Un elemento nuevo dentro de este universo virtual es el de las redes sociales, que serán analizadas en la próxima sección.

## 1.2 REDES SOCIALES: nuevos lenguajes - nuevos vínculos

En el mundo digital en los últimos años se empezaron a abrir espacios para que, además de recorrer y buscar informaciones que precisemos o nos resulten interesantes, podamos crear versiones de nosotros mismos. Las llamadas redes sociales son herramientas propias de estas tecnologías que se han difundido de manera enormemente rápida. Si bien antes de las redes digitales ya se hablaba de analizar la sociedad en términos de red, las redes pre digitales son de naturaleza

diferente y no serán analizadas en este trabajo. Estas redes sociales digitales aparecen como un espacio privilegiado para digitalizarnos a nosotros mismos. Plataformas como Facebook, Twitter o Instagram entre otras permiten al usuario crear una representación virtual de su persona en el espacio virtual y conectar a través de ella con representaciones virtuales de otros usuarios sin la necesidad de coincidir con ellos en las dimensiones espacio-temporales. Danah Boyd y Nicole Ellison, sociólogas norteamericanas centradas en el área de las redes sociales y el uso de internet, definen sitio de red social de la siguiente forma:

Definimos sitios de red social como servicios basados en la web que permiten a los individuos 1) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema encerrado, 2) articular una lista de otros usuarios con los que compartir una conexión, y 3) ver y atravesar sus listas de conexiones y aquellas hechas por otros dentro del sistema. La naturaleza y nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro. (BOYD, ELLISON, 2007)<sup>9</sup>

De esta forma, son 3 las características destacadas por estas autoras en un sitio de red social. En primer lugar permiten realizar una página pública de la persona/usuario donde colocar diversas informaciones, en segundo lugar permite que este usuario seleccione una lista de conexiones dentro de esa red, y por último, el usuario puede acceder también a las informaciones que son publicadas por esas conexiones. La forma en que cada sitio articula estas posibilidades tiene características variadas, lo que da a las diferentes redes sociales especificidades propias, pero siempre coinciden en que el vínculo que establecemos con los otros usuarios se da a través de esa página pública y personal llamada *perfil*. Según Galhardi, el “perfil de cualquier sitio de redes sociales es la cara visible, es la presentación social de un individuo que, dentro de una comunidad como Facebook, sirve como carta de invitación a los demás, como la forma en la cual a uno le gustaría presentarse al otro” (2010, p. 19).

Además de esta estructura de las redes sociales, incluyen en su funcionamiento una serie de lenguajes y prácticas propios del ámbito digital; los *like* y su gama de variantes, los emoticones, las fotos de cumpleaños, las fotos de perfil y portada, son algunos ejemplos. Estas prácticas discursivas conforman nuevos mecanismos de construcciones de identidad y de los vínculos humanos al incorporar acciones y lenguajes propias de este contexto. De todas formas, más allá de que estas prácticas están directamente vinculadas al medio virtual, al incorporarse como

elementos culturales también influyen y modifican el mundo exterior que lo rodea, generando una constante interacción e influencia recíprocas entre los dos espacios.

En cuanto a los efectos del uso de estas redes, también se habla tanto a favor como en contra. Como uno de los peligros se destaca el hecho de que encerrarse en las redes sociales puede ser una forma de huir a enfrentar al mundo físico. Zygmunt Bauman, sociólogo y filósofo polaco en una entrevista dada al diario El País en 2016 analiza la situación de las redes sociales, explicando por qué las considera peligrosas

Mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, sino al contrario, para encerrarse en lo que llamo zonas de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara. Las redes son muy útiles, dan servicios muy placenteros, pero son una trampa (BAUMAN, 2016)

Esta advertencia de Bauman tiene un sustento fuerte en relación a una característica que suelen tener las redes con el objetivo de llamar más efectivamente la atención del usuario. La plataforma selecciona qué publicaciones mostrar al usuario primero según las reacciones que el usuario tuvo en su performance virtual previa. De esta forma, el sistema analiza qué llama la atención del usuario y le presenta tópicos vinculados. Así cada usuario recibe información elegida según sus propios gustos y opiniones, generando muchas veces la impresión de que esos gustos y opiniones son compartidos con más gente de la que en realidad los comparte.

En cuanto a la construcción que el usuario realiza de sí mismo en su perfil, se puede observar que muchas veces en un mismo perfil se evidencia la articulación de identidades del usuario que no se cruzan en la vida material. Las identidades que cada uno tiene con sus amigos, familia, compañeros de trabajo, etc. se cruzan en el mundo digital, generando a veces situaciones que no se ven en la vida fuera de las redes. De forma complementaria un factor que llama la atención de las redes es la capacidad de ser anónimo. Desde una pc o celular uno puede construirse varias identidades, y los perfiles falsos son una posibilidad que tienen muchas personas de actuar en la red sin ser reconocidos o vinculados a la identidad material del usuario. Un ejemplo de esto son los trolls<sup>12</sup>. Estos personajes cuyos perfiles no coinciden con una identidad material deambulan por diversas páginas y foros, generando

---

<sup>12</sup> Glos.

agresiones y violencia, a veces sin propósitos mayores, a veces con intenciones políticas o ideológicas, poniendo de manifiesto las opciones que la red ofrece para quien mostrarse o esconderse desde en diferentes formas.

Cabe recordar aquí la diferenciación que establece Ervin Goffman (1956) entre un *backstage* y un *frontstage* en la vida de las personas. En las redes sociales parecen desdibujarse estas líneas: la intimidad correspondiente para este autor al *backstage* pasa a ser publicada en imágenes digitales, mostrando aspectos que eran vistos como privados, en un espacio que se podría considerar como un *frontstage* ya que los perfiles tienen cierto carácter público. En el siguiente fragmento de Galhardi se analiza cómo el individuo crea su imagen virtual de sí mismo:

La presentación expuesta en los perfiles de redes sociales digitales de cualquiera, se concibe dentro de una forma consciente autorreflexiva de las experiencias vividas, así como también de un imaginario del ser. Es decir, Internet permite la capacidad de concebir el Self como un objeto; el yo como objeto; y también como un yo como objeto idealizado. De acuerdo con Mead, el acto reflexivo de un individuo representa una conversación consigo mismo, en la cual la interacción social es un acto que conversa con otros. Dentro de una interfaz distinta, el ciberespacio y sus formas de relacionarse, el discurso interno se transforma concibiendo el yo como sujeto de otra forma que, a su vez, transforma el yo como objeto. Es decir, el Self presupone un proceso social y está constituido por dos partes, la interna (sujeto) y la social (objeto). Los sitios de redes sociales digitales en el plano de Internet, permiten que el yo como sujeto, esté en contacto con su yo como objeto desde sí mismo. Es a la vez, la manifestación de su propia narrativa, en paralelo con su yo como sujeto. (GALHARDI, 2010)

Según expone Galhardi en este fragmento el usuario construye su identidad en el perfil reflexionando sobre lo que coloca, intentando ser fiel a una imagen que quiere transmitir de sí mismo. Pero lo curioso es que en el perfil el usuario puede observarse desde afuera y construirse de manera mucho más consciente, además de poder reconstruirse al borrar o editar fotos o comentarios pasados. Entre la diversidad de redes sociales que se utilizan actualmente, para el presente estudio voy a centrar mi atención en Facebook e Instagram porque sus perfiles parecen constituirse como una presentación de la persona, tanto para personas que se encuentran por el medio virtual como para personas que se conocen en la vida física. Una descripción de estas redes se encuentra en la próxima sección, buscando entender formas en las que son utilizados.

### 1.3 FACEBOOK E INSTAGRAM

Al comenzar a concebir esta investigación en 2015 Facebook era la red con mayor número de usuarios y publicaciones. Al momento de concluir este estudio, 3 años después, comenzando 2018 esa situación se ha visto modificada. Al momento de enfrentarme al trabajo de campo en 2017 la red Instagram había pasado a ser la más utilizada por las usuarias entrevistadas, mucho más que Facebook, sobre todo para publicar imágenes. Con el objetivo de ver las herramientas que una y otra proporcionan, a continuación se presenta una descripción de ambas redes.

Facebook se presenta a sí misma, con el objetivo de dar a sus usuarios el poder para compartir información y experiencias. Surgida en 2004, esta red social se coloca dentro de la categoría producto/servicio<sup>13</sup>, con el siguiente objetivo:

La misión de Facebook es dar a la gente el poder de compartir y hacer el mundo más abierto y conectado. La gente usa Facebook para mantenerse conectado con amigos y familia, para descubrir lo que está sucediendo en el mundo y para compartir y expresar lo que les interesa. (Fuente: [https://www.facebook.com/facebook/info/?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/facebook/info/?tab=page_info) Acceso 26 de oct. 2016)<sup>14</sup>

Para crear una cuenta de usuario y ser parte de la red, hay que realizar un perfil en el que se colocan diversas informaciones que la plataforma exige como nombre, ciudad de residencia, edad, género, etc. Algunos de estos datos son de carácter público para los otros usuarios de la red (la foto de perfil sobre todo) y otros pueden tener una privacidad limitada a los otros usuarios aunque siempre esa información es accesible a quienes controlan la red. Además de estos datos cada usuario tiene una página llamada “biografía”. En esta sección va quedando registrada la acción del usuario en la red, a modo de registro de la vida, con los hechos ordenados cronológicamente y mostrando los lugares a los que va (y con

---

<sup>13</sup> Esta categoría responde a la división que facebook establece para las páginas creadas en su red: lugar o negocio local / empresa, organización o institución / artista, grupo musical o personaje público / entretenimiento / causa o comunidad / marca o producto. Fuente: [https://www.facebook.com/pages/create/?ref\\_type=bookmark](https://www.facebook.com/pages/create/?ref_type=bookmark) Acceso 26 de oct. 2015

<sup>14</sup> Traducción del inglés. Texto original: “Facebook’s mission is to give people the power to share and make the world more open and connected. People use Facebook to stay connected with friends and family, to discover what’s going on in the world, and to share and express what matters to them.” (Fuente: [https://www.facebook.com/facebook/info/?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/facebook/info/?tab=page_info) Acceso 26 de oct. 2015)

quien va), las cosas que le gustan, y las fotos o publicaciones que el usuario agregue. Estas publicaciones son de contenidos diversos: chistes, planteamientos políticos, momentos importantes en la vida o pensamientos de madrugadas en soledad, son sólo algunos de los temas contemplados. Cabe resaltar que en Facebook la información de perfil aparece como la cara virtual del usuario, mostrando no necesariamente su rostro, pero sí rasgos de su ser. La biografía, de modo complementario, funciona como la documentación de la historia de su vida y por lo tanto también es parte de su identidad.

El fondo es celeste, y el color predominante en Facebook, que lo identifica es el azul. El perfil está estructurado de forma similar a una tapa de revista. Accediendo desde pc se organiza así: una foto de portada abarca el total del espacio superior, a la izquierda más pequeña y enmarcada en la foto de portada está la foto de perfil. El resto de la página se divide en 2 columnas, en la de la derecha se encuentran las publicaciones que el usuario realiza, a la izquierda, bajo la foto de perfil se encuentra la sección Presentación: un rectángulo blanco donde se listan algunas informaciones básicas del perfil (donde vive el usuario, de dónde es, qué estudió y dónde, etc.) y dentro de este sector también el usuario puede colocar algunas fotos destacadas (hasta 5). Debajo de esta sección hay otra que contiene fotos pero que se arma de manera automática con las 9 últimas fotos en las que el usuario es etiquetado, al tiempo que el título de la sección ("Fotos") es un enlace a la sección que contiene todas las fotos del usuario. Debajo de esta sección está una que reúne algunos de los amigos del usuario (hasta 9), constituyendo también un link de acceso a la sección específica de amigos, donde se listan los amigos del usuario (dependiendo de las configuraciones de privacidad por parte del usuario, esta sección muestra a todos los amigos o solo a los amigos en común). Debajo de esta sección hay un acceso a diversas preferencias del usuario, álbumes destacados y curiosidades, que aparecen de acuerdo a la configuración que el usuario determina, a diferencia de la de fotos y amigos que se arman automáticamente. Accediendo desde smartphone el formato varía un poco. La foto de perfil se encuentra centrada respecto de la de portada, y las informaciones se alinean en una columna solamente, pero se mantiene el formato a grandes rasgos.

Además de la biografía y el perfil, la plataforma se divide en varias secciones, permitiendo diferentes tipos de conexiones. Primeramente está la sección de

noticias. En este espacio el usuario encuentra listadas publicaciones realizadas por sus amigos o por las páginas de las que es seguidor: artículos, fotos, comentarios a las propias fotos, mezclados con publicidades. Estas noticias que aparecen para el usuario, pueden ser comentadas o recibir reacciones, que están categorizadas en los 6 íconos que se observan en la imagen 3.

### IMAGEN 3



Reacciones de facebook Fuente

<https://elandroidelibre.espanol.com/wp-content/uploads/2017/05/reacciones-de-facebook.jpg>

Acceso 22 dic 2017

También Facebook incluye la posibilidad de crear grupos y páginas. Las páginas son pensadas como un perfil pero no de una persona individual, sino de figuras públicas, locales, empresas u organizaciones que son “seguidas” por usuarios que se interesen en el producto que difunden y reciben la información que publican. Los grupos son páginas a las que solo algunas personas (los miembros del grupo) tienen acceso y establecen sus propias normas, y tienen administradores y moderadores que cuidan que esas normas se cumplan. Pueden tener distintos

grados de privacidad: desde públicos donde cualquiera que lo busque puede encontrarlo y solicitar ingresar, hasta secretos, a los que sólo puede accederse mediante invitación privada de un miembro. Estos grupos funcionan en torno a los más diversos temas, organizados por un grupo de administradores que definen reglas que rigen el funcionamiento. En la imagen 4 se muestra un ejemplo.

### IMAGEN 4

#### DESCRIPCIÓN

Espacio público para publicar alquileres de propiedades en Ciudad de la Costa y Costa de Oro. Favor incluir precio, imágenes y detalle de la propiedad en alquiler. Incluir garantías solicitadas. Se eliminará toda publicación que no mencione precio o aquella que no este referida a alquileres dentro de la zona. Sea usted bienvenido.

Grupo de alquileres de Uruguay

Feb.2018

En cuanto a Instagram tiene un formato un poco diferente. En primer lugar es una red que funciona principalmente a través de una aplicación pensada para *smartphones*. Si bien se puede acceder a la plataforma desde pc el funcionamiento

es limitado, o requiere la instalación de programas extra. Así como en Facebook, para ingresar es necesario crear un perfil. Al ingresar al perfil se encuentra una página ordenada en 5 grandes secciones, de izquierda a derecha: *inicio*, *búsqueda*, *agregar imagen*, *likes* y *perfil*. En la página de inicio en el encabezado se encuentra en la esquina izquierda un acceso a la cámara para la publicación de historias (publicaciones efímeras), a la derecha un enlace a la ventana de chat de la plataforma y en el medio se lee el nombre de la aplicación. Debajo de esta sección se encuentra una sección que muestra las historias, publicaciones que están visibles para los otros usuarios por 24 hs. A la izquierda de la línea se encuentra la foto de perfil del usuario con un símbolo de “+”, invitando al usuario a publicar una historia, y hacia la derecha van apareciendo en orden cronológico (lo más nuevo aparece a la izquierda de lo más viejo) las historias publicadas por los contactos del usuario. Debajo de esto aparecen las publicaciones de los contactos seguidos. Cabe destacar que en Instagram, a diferencia del Facebook uno no se hace “amigo” del usuario sino seguidor (“follower”). De esta forma las conexiones no necesariamente son recíprocas. Se puede seguir usuarios que publican información que a cada usuario interesan sin que sea necesario el seguimiento mutuo.

En la sección de búsqueda aparece con una característica poco usada en Facebook que es la posibilidad de buscar a través de etiquetas o *hashtag*. Cada imagen o video publicado puede ser etiquetado, a fin de que cuando alguien busca por esa etiqueta, mismo sin conocer al usuario que lo publicó, puede acceder al contenido. Esta característica permite ampliar el público de un perfil a través de la conexión por medio de etiquetas, generando conexiones en direcciones variadas.

A la izquierda de la sección búsqueda encontramos la sección para agregar imagen, no para quedar en las historias por 24 hs sino para quedar en la sección del perfil (ordenadas cronológicamente de lo más nuevo a lo más viejo). De la publicación de fotos de Instagram destaca que hay dentro de la misma aplicación un editor de fotos, que permite recortar la imagen, editarla a través de filtros (configuraciones de imagen preestablecidas por el programa) o realizar modificaciones de algunas características (luz, contraste, color, entre otras). Otra de las secciones está dedicada a los likes, por un lado los recibidos por el usuario y por otro los realizados por sus contactos. A diferencia de Facebook, Instagram no cuenta con una gama de reacciones sino que solo se puede dar like o comentar. Y

finalmente en la sección del perfil de usuario se encuentran las fotos que ha publicado desde que ingresó en la plataforma.

Volviendo un poco a Facebook, la traducción del nombre, “Caralibro”, de cierta forma explica una forma de ver estas redes como ficheros de caras. Mydalis Marrero, socióloga argentina, coloca al rostro como elemento central de la plataforma:

El principio sobre el que se funda esta plataforma social es, como anuncia el nombre, sobre la rostrocidad. La cara constituye esa parte del cuerpo que permite concretar nociones tan habituales como la familiaridad, la proximidad y el reconocimiento (...) La biografía certifica al usuario de perfil como sujeto y su representación virtual mediante el correlato entre retrato e información presentada. (MARRERO, 2013, p. 5)

De esta forma lo que el usuario publica en su perfil son elementos que van constituyendo un rostro virtual del usuario, una cara visible en la plataforma que no necesariamente coincide con el rostro físico. A través de la biografía de Facebook, y también en el perfil de Instagram se encuentran relatos de la vida de los usuarios, estructurados simbólicamente en imágenes, palabras o emoticones.

Un caso aparte son las publicidades, que aparecen en las diversas secciones de ambas plataformas, tanto en la biografía con el mismo formato que las publicaciones de amigos, como en las páginas o grupos, en la columna ubicada del lado derecho, o en las historias confundidas con las historias de usuarios seguidos. En cuanto al contenido, las publicidades que aparecen para cada usuario son seleccionadas según datos como su edad, la región en la que vive o las publicaciones que le gustan. Las empresas que realizan publicidad en Facebook seleccionan qué tipo de público quieren alcanzar, por lo que las difusiones pueden llegar a públicos muy específicos. En la Imagen 5 se muestra una captura de pantalla de una ventana de promoción. Las publicidades en Facebook son bastante accesibles en cuanto a su costo, aumentando según la cantidad de público que se quiera alcanzar, la especificidad del mismo y la cantidad

Imagen 5

La imagen muestra una interfaz de usuario para configurar una promoción. El título es "PRESUPUESTO Y DURACIÓN".

- Presupuesto total:** Se muestra un campo de texto con el valor "3,00 BRL".
- Alcance estimado:** Se muestra un mensaje de error: "El alcance estimado no está disponible." con un ícono de información. Debajo se indica: "Limita el público o aumenta el presupuesto para llegar a las personas que te importan."
- Duración:** Se muestran tres botones de selección: "1 día" (seleccionado), "7 días" y "14 días".
- Publicar este anuncio hasta el:** Se muestra un calendario con la fecha "4/1/2018".

de días que circule el anuncio. Destaca en este sentido que las publicidades por este medio se vuelven accesibles a un gran número de emprendimientos. No solo acceden a la difusión vía Facebook las grandes empresas sino también pequeñas propuestas.

El usuario transita y habita estos espacios a la vez que va construyendo elementos identitarios vinculados al espacio digital. La biografía en Facebook o el perfil de Instagram son partes de esta construcción, vinculada a lo que el usuario quiere mostrar al mundo de sí mismo. En estos espacios aparecen no solo las publicaciones que el usuario realiza sino también las publicaciones en las que es etiquetado (en textos que se quiere que el usuario lea o en fotos en las que aparece). A través de estas publicaciones se va construyendo una imagen que quiere que los otros usuarios vean de él.

Imagen 6



Captura de pantalla de la página de inicio de Facebook

El contenido de las publicaciones es variado siendo algunos tópicos reiterados fotos que él mismo toma o “selfies” (de su vida, de sus salidas, de sus viajes, de lo que come, o de cuando va al gimnasio, en fin, de cualquier cosa que pueda ser fotografiada), fotos que otros publican pero que por algún motivo quiere difundirlas (porque las puede encontrar lindas, interesantes, curiosas, llamativas, etc.), memes (imágenes con textos, con mensajes generalmente de humor), artículos sobre temas variados, noticias u opiniones. Sobre este último punto, las opiniones, cabe destacar que al iniciar sesión en Facebook el encabezado recibe al usuario con pregunta presente en la imagen 6: “¿Qué estás pensando?”. Este recibimiento marca el fuerte protagonismo que da discursivamente la red Facebook a la opinión del usuario, presentándose a sí mismo (sin que eso implique

efectivamente lo sea) como un espacio donde éste puede decir libremente lo que está pensando.

Imagen 7



Los Redonditos de Ricota en emoticones

Fuente: <http://vos.lavoz.com.ar/node/921924>

Otro elemento que cabe destacar es la diversidad de prácticas nuevas en el ámbito del lenguaje. La extensión de la palabra escrita para fines diversos de la vida constantemente ha dejado en claro que las palabras como vienen del diccionario no dan cuenta de lo que muchas veces precisamos expresar. El uso constante de escritura digital ha difundido expresiones de naturalezas varias; onomatopeyas como jajajaja (que son anteriores pero se han incorporado a estos lenguajes), extensiones de letras como en “holaaaa” o “besisssssss”

para dar énfasis a la palabra escrita, el uso de mayúsculas o signos de exclamación, así como la inclusión de emoticones, memes o imágenes para complementar las palabras. El lenguaje que se usa en internet es amplio, diverso y complejo. Sobre los emoticones vale la pena detenerse para analizarlos, ya que son dibujitos que dan gestos a las palabras desnudas que en este contexto digital se evidencian como altamente insuficientes. Si bien surgieron de las distintas combinaciones de signos de puntuación, su diseño ha desbordado esos límites, llegando a hacer uso de figuras muy complejas, cuyo significado enriquece y renueva al lenguaje escrito, apuntando a visiones que parecen ser más intuitivas.

Como por ejemplo del uso de los emoticones<sup>15</sup> se puede citar la imagen 7 que se volvió viral en 2015, que escribe con dibujitos algunos nombres de canciones de la banda argentina Los Redonditos de Ricota. Si bien quien no conoce las canciones posiblemente no sea capaz de adivinar los nombres, el medio es eficaz entre

<sup>15</sup> Hay una diferenciación entre lo que es un emoticón (Glos.) y lo que es un emoji (Glos.).

usuarios que conocen de qué se está hablando. En general la escritura hibrida estos elementos en frases usando la combinación de todos. Nuevamente citando a Yus, el uso de estas modificaciones en el lenguaje tiene que ver con acercar la escritura de los chats, comentarios y publicaciones al lenguaje oral, directo y en persona.

se trataría de un intento de reproducción de las condiciones de contextualización y de unión entre la conducta verbal y la no verbal lo que subyace, sobre todo, en esta deformación textual (sic), aspirando de este modo a una hibridación entre las condiciones comunicativas de escenarios físicos y virtuales (YUS, 2014, p. 417)

En este sentido parece haber una cierta apropiación del lenguaje escrito por parte de los usuarios, generando un lenguaje nuevo, con nuevas normas y que no reconoce las dictadas por las gramáticas anteriores. De todas formas, más allá de que estas redes se presentan como un medio de difusión, para bien y para mal el contenido publicado es controlado y censurado de diversas formas. Se han desarrollado en los últimos años herramientas digitales que permiten la detección de elementos en las imágenes que puedan ser considerados ofensivos por algunos usuarios. En muchos casos Facebook retiró de la red imágenes conflictivas en diversos sentidos.

En este sentido resulta conflictiva una función que Facebook e Instagram incluyeron recientemente: la posibilidad de emitir contenido en directo. Ambas plataformas cuentan con una función que permite al usuario publicar contenido en tiempo real, y que ese contenido pase a ser parte de la biografía durante un período limitado. En Facebook se habilitó la función en 2015 para personas famosas y en enero de 2016 para los usuarios en general. Desde ese momento hasta ahora ha sido recurrente la emisión en vivo de situaciones violentas: asesinatos y suicidios particularmente han sido retirados de las redes por el nivel de violencia del contenido. Además de esto, Facebook retira fotos de pornografía, y de los cuerpos desnudos. La red social define entre sus normas de comportamiento su política respecto a las imágenes de cuerpos desnudos de la siguiente forma:

A veces, la gente comparte desnudos con un fin determinado, por ejemplo, campañas de concientización o proyectos artísticos. Restringimos la exhibición de desnudos para evitar que determinados sectores de nuestra comunidad mundial que muestran una especial sensibilidad ante ellos se puedan sentir mal, en particular, por su contexto cultural o su edad. Para tratar a todos de una forma justa y responder a los reportes con rapidez, es fundamental contar con políticas que nuestros equipos en todo el mundo puedan aplicar fácilmente y con uniformidad al revisar el contenido. Como resultado, nuestras políticas pueden ser a veces más directas de lo que nos gustaría y restringir contenido compartido con fines legítimos. Trabajamos

constantemente para mejorar la evaluación de este contenido y la aplicación de nuestras normas.

Eliminamos fotografías que muestren los genitales o las nalgas en su totalidad y de una forma directa. También restringimos algunas imágenes de senos femeninos si se muestra el pezón, pero siempre permitimos fotos de mujeres amamantando o que muestren los pechos con cicatrices por una mastectomía. También permitimos fotografías de pinturas, esculturas y otras obras de arte donde se muestren figuras desnudas. Las restricciones sobre la exhibición de desnudos y actividades sexuales también se aplican al contenido digital, a menos que dicho contenido se publique con fines educativos, humorísticos o satíricos. Se prohíben las imágenes explícitas de relaciones sexuales. También podemos eliminar descripciones de actos sexuales que sean demasiado gráficas. (FACEBOOK, 2017)

En torno a la declaración por parte de la red de que no quieren hacer sentir mal a una gran parte de la población mundial, desde la empresa plantean que se basan en el respeto a la sensibilidad de muchas personas. Algunos usuarios, en cambio, se manifiestan abiertamente en contra de algunas de estas limitaciones, y responden a estas instancias, tanto desde la indignación como desde el humor y la risa.

En cuanto a problemáticas en torno a la red, hay también riesgos de naturaleza diferente. Irum Saeed Abbasi, psicólogo experimental y Nawal Alghamdi, filósofo, destacan el hecho de que damos a Facebook demasiada información sobre nuestras personas constituyéndolo como un elemento potencialmente peligroso:

una vez dentro de la cuenta de Facebook, los usuarios pueden ser catapultados a un espacio virtual abarrotado de un desordenado número de posibles conexiones conocidas o desconocidas. Los usuarios de Facebook construyen sus perfiles usando herramientas de presentación de sí para controlar y manipular las impresiones que otros usuarios tienen de ellos. Un perfil de Facebook puede mostrar información respecto del usuario como fecha de nacimiento, preferencias sexuales, información de contacto, educación, situación sentimental, etc. Es interesante que Facebook tiene más información sobre las actividades de cada uno de sus usuarios que los más notorios gobiernos espías. (ABBASI, ALGHAMDI, 2017, p. 3)

Como plantean estos autores, al utilizar Facebook cotidianamente, el usuario proporciona a la plataforma todo tipo de informaciones, aún más si lo utiliza a través del smartphone. Los teléfonos inteligentes registran con quién nos comunicamos y qué decimos, pero también a dónde vamos, cuánto tiempo demoramos en llegar, por donde pasamos, con quién nos cruzamos, entre otras informaciones posibles. Al construir y mantener nuestro perfil de usuario proporcionamos también datos personales como nuestra edad, preferencias sexuales, lugares que frecuentamos, intereses, círculo de amigos, etc. Esta información puede ser usada tanto por la empresa Facebook como por usuarios desconocidos, pero quiero destacar el interés

por parte de la plataforma. En esos datos es que se basan para elegir qué publicaciones mostrar en la sección de noticias de cada usuario así como qué publicidades incluir y qué llama más la atención del mismo. Un efecto de esta característica es que puede hacer que se perciba como homogéneo un mundo que no lo es, ya que siempre voy a estar recibiendo información que es de mi interés, que me gusta y llama mi atención. Es una forma también de aumentar nuestra presencia en las redes: si más cosas me llaman la atención más tiempo paso conectada. Sobre el final de 2017 Mark Zuckerberg (creador de Facebook) publicó en su página que Facebook va a disminuir la presencia de publicidades y dará nuevamente (como en sus comienzos) prioridad a las publicaciones de amigos y familia. Aún no se han visto las modificaciones, pero ya han aparecido algunas críticas por parte de páginas.

Este estudio pretende centrarse en nuevas prácticas que se dan en los usuarios, particularmente en la sociedad uruguaya. Esta, por algunas características propias del pequeño país se presenta de maneras particulares respecto a sus vecinos latinoamericanos. Este país tiene una situación particular de uso de internet y de Facebook debido principalmente a la extensa difusión que hay en el país de estas herramientas, en comparación con el resto del continente latinoamericano. En el Apéndice 2 se puede encontrar un detalle mayor de la situación de internet en el continente latinoamericano.

#### 1.4 URUGUAY Y EL INTERNET<sup>16</sup>

Según datos de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en Uruguay un 59,7% de la población accede a internet desde sus casas (CEPAL, 2017) y, según el informe 2016 de la Corporación Latinobarómetro un 61% de los habitantes del país tiene Facebook, por lo que es una herramienta utilizada ampliamente (LATINOBARÓMETRO, 2016, p. 48). Durante los últimos 10 años ha habido una fuerte inclusión en Uruguay de las tecnologías digitales, tanto por iniciativa de la población como impulsado desde el gobierno, haciendo que la

---

<sup>16</sup> Para una descripción más profunda del internet en el continente ver Apéndice II.

presencia digital esté ampliamente difundida. Desde esta perspectiva falta información sobre cómo se vive esta inclusión repentina, qué lugares queremos dar a las tecnologías digitales en nuestras vidas y qué implicaciones puede tener en los vínculos humanos los vínculos por medios virtuales.

En cuanto a la situación del país, un estudio realizado por la empresa de investigación de estadística Grupo Radar (<http://www.gruporadar.com.uy/01/>) describe un perfil de los usuarios de internet del Uruguay. En el informe titulado **El Perfil del Internauta Uruguayo 2016** se dan algunas características que difieren un poco de los promedios del continente. El porcentaje de usuarios de internet, en primer lugar, llega al 80% de la población, y 2 tercios de los hogares tienen algún tipo de dispositivo con acceso a la web, sea computador, tablet, notebook o smartphone. El celular es el principal medio utilizado para acceder a internet por 2 tercios de la población, lo que genera una diversificación en los puntos de acceso: ya no es dentro de la casa, sino en en diversos espacios (instituciones, bares, ómnibus, etc.). El smartphone se ha instaurado como el medio de acceso más difundido, llegando a 2,2 millones el número de personas que lo tienen en 2016, en un país con tres millones y medio de habitantes. En cuanto al uso que se hace de la web, según el informe mencionado

El chat es el uso más mencionado como “uso principal de internet” (41% de menciones), seguido de lejos por las redes sociales. Whatsapp superó a Facebook como plataforma para chatear, y también superó a Skype para hablar. (GRUPO RADAR, 2016, p. 1)

En este informe destaca el fenómeno de superposición de plataformas. Actualmente Facebook no se usa tanto para conversar, como la aplicación Whatsapp. De todas las plataformas cada una tiene características propias, aunque muchas coinciden en pocos dueños<sup>17</sup>. De todas formas también destacan otros usos, como la lectura por medios digitales, que llega a un millón y medio de usuarios, o la búsqueda de información sobre productos y servicios. Cabe destacar como influyente en este sentido un plan del gobierno que funciona bajo el nombre Plan Ceibal, y que brinda acceso a internet y formación en el uso. El plan, que se inició en 2007, consiste en difundir el uso de computadoras desde niños, entregando computadoras a todos los niños que entran en la escuela pública.

---

<sup>17</sup>Destaca en este sentido que Facebook, Instagram y Whatsapp, las 3 redes más utilizadas actualmente, pertenecen a un mismo conglomerado empresarial.

Plan Ceibal se creó en 2007 como un plan de inclusión e igualdad de oportunidades con el objetivo de apoyar con tecnología las políticas educativas uruguayas. Desde su implementación, cada niño que ingresa al sistema educativo público en todo el país accede a una computadora para su uso personal con conexión a Internet gratuita desde el centro educativo. Además, Plan Ceibal provee un conjunto de programas, recursos educativos y capacitación docente que transforma las maneras de enseñar y aprender. (CEIBAL, 2018)

Este plan, que cumplió 10 años en abril de 2017 cuenta hoy con 797.000 dispositivos en uso, lo que implica un alto porcentaje de la población accediendo a internet a través de estos. En 2015 se sumó a esta iniciativa el plan ibirapitá, que busca atender a jubilados con bajos recursos para que accedan a un terminal personal de acceso a internet (tablet). De forma complementaria también proporciona apoyo para aprender a usarlos, con clases y manuales simplificados.

Esta fuerte inclusión en diversos niveles de la sociedad tiene como trasfondo la difusión de la vida conectada como la vida del futuro. En el próximo capítulo serán explorados formas de vivir y entender el cuerpo orgánico como un elemento discursivo y construido, así como particularidades de estos cuerpos en las culturas digitales.

## 2. CUERPOS DISCURSIVOS

En este capítulo serán explorados aspectos de las formas de ser, mostrarse e interactuar de los humanos, a fin de conectar esas reflexiones con prácticas propias de las culturas digitales.

Al fin y al cabo, somos lo que hacemos para cambiar lo que somos. La identidad no es una pieza de museo, quietecita en la vitrina, sino la siempre asombrosa síntesis de las contradicciones nuestras de cada día. En esa fe, fugitiva, creo. Me resulta la única fe digna de confianza, por lo mucho que se parece al bicho humano, jodido pero sagrado, y a la loca aventura de vivir en el mundo. (GALEANO, Eduardo. Celebración de las contradicciones/2, El libro de los Abrazos)

En este texto, del escritor uruguayo Eduardo Galeano, se pone de manifiesto lo inconstante y heterogéneo de las identidades humanas. Lejos de mostrarnos como seres estáticos, destaca que lo que identifica al bicho humano es el cambio, lo constante de lo inconstante, haciendo que el desarrollo de la vida en este mundo sea una aventura. Las identidades de los humanos se construyen y reconstruyen constantemente, teniendo como soporte tradicional al cuerpo material de los individuos. Este elemento, el cuerpo, adquiere funciones y significados diferentes en los distintos lugares y épocas.

En las últimas décadas se han desarrollado estudios sobre el tema que aportan nuevas perspectivas a las visiones existentes desde el siglo XIX. Tanto disciplinas científicas (como la antropología, la psicología, o la biología) como artísticas (particularmente la performance aunque no exclusivamente) han propuesto en los últimos tiempos nuevas ópticas sobre los cuerpos de las personas y sus implicaciones simbólicas.

Desde la perspectiva que adopto para este trabajo, la concepción que tenemos de nuestros cuerpos y cómo nos vinculamos a través de ellos, son fenómenos están influidos tanto por el contexto cultural que nos rodea como por nuestra propia identidad. El cuerpo aparece constantemente permeado de significados de lo que somos, lo que queremos ser y lo que queremos mostrar. Construimos en/con nuestros cuerpos formas de estar en el mundo, constituyéndose desde esta perspectiva cuerpo e identidad como elementos inseparables.

En este trabajo los sujetos son (somos) vistos como cuerpos que actúan, con necesidades tanto biológicas como emocionales, y que se vinculan entre sí por medio de lenguajes simbólicos. Estos lenguajes remiten tanto a cosas materiales y objetivas (un depredador, una mesa, la lluvia, etc.) como a cosas intangibles (dioses, el bien, el mal, la justicia, etc.) estableciendo por medio de esta herramienta puentes entre las diferentes subjetividades. En esta sección serán exploradas diversas formas de ver y entender al cuerpo humano como elemento básico para la construcción de una identidad de los individuos, con el objetivo de destacar la importancia que éste tiene como elemento cultural y simbólico en contextos sociales.

## 2.1 CUERPOS

Sin el cuerpo, que le proporciona un rostro, el hombre no existiría. Vivir consiste en reducir continuamente el mundo al cuerpo, a través de lo simbólico que este encarna. La existencia del hombre es corporal. (LE BRETON, 2002, p. 7)

Este fragmento de Le Breton pertenece al libro **Antropología social del cuerpo**, donde el antropólogo francés defiende la idea de que el cuerpo es el medio a través del cual el individuo interactúa con el mundo. Es en su materialidad corporal que el ser humano habita la existencia en este mundo, siendo ese cuerpo el vehículo por medio del cual se comunica con el contexto natural y social que lo rodea. Los términos en los que se da esa comunicación y las significaciones que el cuerpo adquiere son diferentes en los distintos contextos sociales (incluyendo los contextos digitales y tecnológicos), como recuerda el mismo autor: “cada sociedad esboza, en el interior de su visión de mundo, un saber particular sobre el cuerpo: sus constituyentes, sus usos, sus correspondencias, etcétera. Le otorga sentido y valor” (LE BRETON, 2002, p. 8).

El cuerpo (en) que vivimos está cargado de símbolos y valores determinados en cada cultura, implicando entre otras cosas qué roles debe cumplir, cómo está conformado, cómo se lo adorna, etc. Es un elemento que va mucho más allá de la estructura fisiológica que lo contiene, haciendo que sus límites se desdibujen. ¿Qué es este cuerpo? ¿Cómo podría ser definido? Esta respuesta puede parecer obvia pero no lo es. Le Breton reconoce en el volumen **La Sociología del Cuerpo** que la tarea de definirlo es altamente compleja. Según él, el “significante ‘cuerpo’ es una

ficción, pero una ficción operante culturalmente, (...) el cuerpo no existe en el estado natural, siempre está inserto en la trama del sentido” (LE BRETON, 2002, p. 33).

El cuerpo, entonces, es un elemento construido simbólicamente, y desde este punto de vista puede ser analizado como una construcción discursiva. Desde esta perspectiva el cuerpo humano aparece como indisociable de la red de interpretaciones que lo rodean en los distintos lugares y momentos, haciéndose visible y analizable dentro del campo de los estudios del discurso. No será entendido como un elemento determinado y objetivo, sino en función de un entramado de significados heterogéneo y cambiante. Estos significados, vistos como obvios por aquellas personas que están insertas en esa visión de mundo, se evidencian como relativos al encontrarse con visiones divergentes.

El cuerpo aparece de esta forma como una realidad construida en el seno de las culturas, pudiendo ser analizada en los términos expuestos por el lingüista Norman Fairclough. El discurso para este autor incluye tanto las cuestiones gramaticales formales del lenguaje, como las condiciones del uso y circulación del mismo, considerándolo una práctica social compleja y multifacética. Fairclough propone una metodología de análisis basada en un marco de trabajo tridimensional, con el objetivo de representar las diversas caras que componen el fenómeno discursivo. La propuesta metodológica consiste en ver al (los) discurso(s) desde tres perspectivas complementarias entre sí: como texto, como práctica discursiva y como práctica social (FAIRCLOUGH, 1992, p. 62-94).

En primer lugar se analiza la parte estructural del discurso, cómo está organizada su estructura. En segundo lugar, ver la dimensión práctica discursiva implica analizar ese texto en sus condiciones de producción, distribución, y consumo. Y finalmente analizar el discurso como práctica y acción social implica traer al juego dos conceptos fundamentales: el de ideología (que organiza el discurso en un contexto ideológico) y el de hegemonía (que toma en cuenta las relaciones de poder entre los diferentes discursos) (FAIRCLOUGH, 1992, p. 62-92).

De esta forma toman relevancia las reflexiones de Mikhail Bakhtin en **Marxismo e Filosofia da Linguagem** (1981) donde se plantea que toda expresión o enunciación de un individuo será determinada por las condiciones de enunciación. El discurso de un individuo (en sus distintas formas) no puede ser tomado como un

elemento aislado y delimitado, sino como un producto de la interacción. Surge en el desarrollo vivo de la comunicación humana. En palabras del autor,

a enunciação é o produto da interação de dois indivíduos socialmente organizados (...): variará se se tratar de uma pessoa do mesmo grupo social ou não, se esta for inferior ou superior na hierarquia social, se estiver ligada ao locutor por laços sociais mais ou menos estreitos (pai, mãe, marido, etc.). Não pode haver interlocutor abstrato; não teríamos linguagem comum com tal interlocutor (...) é claro que vemos 'a cidade e o mundo' através do prisma do meio social concreto que nos engloba. (BAKHTIN, 1981, p. 83)

Como plantea Bakhtin, las enunciaciones emitidas por cualquier individuo no pueden ser consideradas en sí mismas, sino que se hace necesario ver cómo estas se organizan con respecto al entramado del que forman parte. La enunciación de un locutor es siempre vínculo, y siempre se dirige a un interlocutor, aunque este no sea una persona físicamente presente o única. El enmarque histórico, geográfico, social o político así como el vínculo existente entre ellos son fundamentales a la hora de interpretar la enunciación. Estas reflexiones fueron de gran relevancia a la hora de buscar una metodología que se adapte a analizar los discursos digitales construidos en el espacio virtual.

En cuanto al formato metodológico se optó por la siguiente estructura. En primer lugar hay una serie de publicaciones de un determinado usuario con cierto contenido visual, informativo, humorístico que serán vistas como la estructura del discurso, o como texto. En segundo lugar hay también un entramado de reacciones o indiferencias por parte de los otros usuarios conectados frente a lo que el usuario publica, lo que conforma una práctica social. Y, finalmente, esas prácticas están contenidas en un un entramado histórico-social ideológico y hegemónico que influyen de diversas formas las reacciones a las publicaciones, constituyéndose como práctica discursiva. Desde esta perspectiva el cuerpo como elemento discursivo se construye y reconstruye en un proceso constante, influido por factores diversos, en cada universo discursivo de una forma propia y dada.

Volviendo al cuerpo, en algunas culturas es visto como un elemento integrador del humano a su entorno natural y parte de un cosmos al que pertenece, al tiempo que en otras se lo ve como la manifestación individual de un solo sujeto. Pensando en la modernidad occidental<sup>18</sup>, Le Breton propone en **Antropología del**

---

<sup>18</sup>El autor enmarca en el texto citado el desarrollo de la modernidad en paralelo con el desarrollo de la visión del individuo como teniendo objetivos propios, independientes de los objetivos de la sociedad que lo rodea, así como por la voluntad de ir más allá de lo establecido. Las primeras manifestaciones

**cuerpo y la modernidad** (2002), que el cuerpo se ha ido aislando de la persona a la que encarna.

A diferencia de lo que sucede en otras sociedades, es visto como un elemento de individuación, más como un límite que separa al mundo del ser, que como un vehículo de vínculo e integración del humano a lo que lo rodea. Ni la naturaleza que lo sustenta, alimenta y mantiene vivo ni los otros animales (de su especie o no) son vistos como parte del sujeto. El ser *moderno* es *individual*. Sus metas y realización se deben a sí mismo y no al grupo como un todo (LE BRETON, 2002, p. 22). En palabras del autor,

En las sociedades tradicionales, de composición holística, comunitaria, en las que el individuo es indiscernible, el cuerpo no es objeto de una escisión y el hombre se confunde con el cosmos, la naturaleza, la comunidad. En estas sociedades las representaciones del cuerpo son, efectivamente, representaciones del hombre, de la persona (...) El cuerpo como elemento aislable del hombre (al que le presta el rostro) sólo puede pensarse en las estructuras sociales de tipo individualista en las que los hombres están separados unos de otros, son relativamente autónomos en sus iniciativas y en sus valores. El cuerpo funciona como un límite fronterizo que delimita, ante los otros, la presencia del sujeto. (LE BRETON, 2002, p. 22)

Según el antropólogo, el cuerpo no necesariamente es un elemento que delimita al sujeto y lo separa del mundo, sino que puede ser un elemento integrador del individuo al cosmos que lo rodea y del que es parte. La escisión entre el individuo y su ambiente es producto de una construcción social que se viene desarrollando hace siglos. Es en las sociedades modernas occidentales que se reconoce al cuerpo como una entidad individual, que delimita al sujeto y lo separa del mundo, característica que tiene como consecuencia directa el individualismo considerado por el autor característica de esta época. Si la realización de las personas es individual y no grupal, tanto las personas que me rodean como la naturaleza pueden ser vistas como elementos a ser explotados. Sobre esto, Le Breton reconoce tres rupturas generadas por esta concepción del cuerpo de las sociedades modernas

Implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), con el cosmos (las materias primas que componen el cuerpo no encuentran ninguna correspondencia en otra parte), consigo mismo (poseer un cuerpo más que ser un cuerpo). El cuerpo occidental es el lugar

---

están en los siglos XIII y XIV principalmente con el desarrollo de los comerciantes: “El comerciante es el prototipo del individuo moderno, el hombre cuyas ambiciones superan los marcos establecidos, el hombre cosmopolita por excelencia, que convierte al interés personal en el móvil de las acciones, aún en detrimento del ‘bien general’” (LE BRETON, 2002, p. 39). A partir de esta época la práctica económica desarrollada en torno al comercio y a los intereses de los comerciantes se fue extendiendo por occidente, en principio por Europa y después por los lugares a los que alcanzó el imperialismo europeo.

de la censura, el recinto objetivo de la soberanía del ego. (LE BRETON, 2002, p. 8)

Según el autor, ver el cuerpo desde la perspectiva moderna implica 3 rupturas del sujeto moderno respecto del mundo. En primer lugar afirma que hay un quiebre que separa al individuo de los individuos que lo rodean. En las sociedades modernas destaca el hecho de que la organización corresponde a agrupaciones de sujetos, aislados unos de los otros y con objetivos, ideas e intereses individuales. En segundo lugar Le Breton nota una ruptura entre el individuo y el cosmos. En esta instancia el cuerpo se ve como algo diferenciado del universo que habita, considerando muchas veces al ambiente que lo rodea como un medio utilitario subordinado a los intereses humanos. Por último, hay una ruptura del individuo consigo mismo, ya que su cuerpo es visto como un agregado, un tipo de posesión al que se puede modificar según gustos o modas, una propiedad.

El fragmento termina definiendo al cuerpo como el lugar donde manda el ego: el cuerpo como el límite donde uno mismo tendría el poder. Este es un límite aparentemente objetivo y determinado, pero esa objetividad viene siendo construida por nuestras sociedades a lo largo de procesos histórico-culturales. Ese poder es limitado, y las cosas que consideramos que podemos hacer o no, o lo que juzgamos de bello, feo, renovador, anticuado o incluso revolucionario va siempre a depender de las condiciones que rodean al cuerpo en cuestión.

Un ejemplo de esta forma de ver el cuerpo como espacio donde uno mismo tiene el poder son las cirugías estéticas. Las intervenciones quirúrgicas sobre los cuerpos, sobre todo en las últimas décadas, han trascendido su función de solucionar problemas de salud para aplicarse a cualquier modificación que un paciente (o quizás cliente) desee realizar sobre partes de su cuerpo que no le gustan o que quiere recuperar. Estas intervenciones se aplican tanto a recomponer cuerpos que sufrieron accidentes como a modificar factores que escapan a los estereotipos de belleza establecidos por la sociedad. Según describe la página web de la clínica estética montevideana López Garbarino la “cirugía estética es realizada con la finalidad de modificar aquellas partes del cuerpo que no son satisfactorias para el paciente” (LOPEZ GARBARINO, 2017)<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> Clínica de Cirugía Estética y Reparadora radicada en Montevideo. Página web: <http://www.clinicalopezgarbarino.com/index.php> Acceso: 28 may. 2017

Las intervenciones al cuerpo con fines estéticos, así como la realización de tatuajes o piercings están ampliamente difundidas, manifestando ser un medio por el que las personas se pueden construir según sus propias expectativas y, según las publicidades, mejorar sus autoestimas. De cierta forma, el planteo es que las personas pueden construir quién quieren ser a través de estos medios. Borrar marcas de la edad o de la maternidad, así como bajar de peso o realizar cambios en las estructuras faciales o corporales, son prácticas que se realizan sobre el cuerpo en función de aquel objetivo. La construcción del cuerpo se evidencia en estos casos como un medio de construir la identidad de la persona. Construirse a través de intervenciones desplaza la idea de buscar la identidad en el interior del individuo para elaborarla en quirófanos según aportes científicos. El factor económico juega un papel importante, ya que en este caso es determinante para que paciente pueda ser lo que sueña. De esta forma las personas ya no precisan contentarse con lo que traen genéticamente, ni aceptar los efectos visibles del paso del tiempo. En palabras de Agrado, personaje de la película **Todo sobre mi madre** (1999) del cineasta español Pedro Almodóvar, esta posibilidad de construirse en el quirófano abre la puerta a la posibilidad de construir la autenticidad del individuo:

cuesta mucho ser auténtica señora, y en estas cosas no hay que ser rúcana porque una es más auténtica cuanto más se parece a lo que ha soñado de sí misma (Todo sobre mi madre - Pedro Almodóvar, 1999)

Según este personaje las cirugías estéticas ayudan a llegar a ser lo que uno quiere, siendo posible por este medio conseguir esa autenticidad que se busca. Esta autenticidad es vista como un proyecto en construcción constante, y no un punto al que se va a llegar. Lo auténtico remite a acá a lo que el sujeto pretende de sí mismo: Agrado propone la autenticidad como un proyecto de identidad propio, ligado a lo que ella quiere para sí misma. Esta construcción tiene características propias en las culturas digitales, donde el desarrollo tecnológico posibilita intervenir profundamente los cuerpos de las personas. De todas formas, las intervenciones no son exclusivas de estas culturas, sino que se lo encuentra en vista a objetivos de todo tipo, y en diversas épocas, regiones y situaciones. Una particularidad de las tecnologías digitales es que pueden modificar la imagen del cuerpo y del rostro sin intervenir directamente sobre el cuerpo, a través de aplicaciones para smartphone que permiten modificar fotografías a gusto.

En cuanto al término identidad, si bien parece remitir a algo interior y estático, la necesidad de ser auténtico y tener identidad propia es algo que se transforma y reconstruye constantemente. Como dice Bauman “la cuestión de la identidad ha sido transformada de algo que viene dado a una tarea” (BAUMAN, 2016). Se habla de ser auténticos en publicidades, memes<sup>20</sup> y demás mensajes, como de un valor a seguir para ser único, no ser masa.

Otro factor que entra en juego con el cuerpo y la identidad como elementos contruidos discursivamente es la presencia de varios individuos. La práctica discursiva es interacción, los términos de esa interacción son históricamente contruidos y es el cuerpo el medio a través del cual el individuo se vincula y comunica con el mundo que lo rodea. Este aparece como el vehículo a través del cual el individuo se presenta al mundo e interactúa con él.

La relación corporal de un individuo con su entorno lo realiza de diferentes maneras, pero es el contacto corporal el que lo somete a un mayor número de sensaciones que lo dejan al descubierto como un ser relacional. El primer contacto que realiza un individuo es con su cuerpo mismo y en un segundo momento con los objetos, la naturaleza y los otros individuos. (FUENMAYOR, HERNÁNDEZ, 2011, p. 4)

En la reflexión planteada en este trecho por Víctor Fuenmayor, doctor en semiología, y Alexander Hernández, periodista, se busca explicar cómo el contacto de los individuos con sus entornos se ha dado siempre con el cuerpo como mediador. Esta mediación implica un “exterior” y un “interior”, elementos que han sido diferenciados y vinculados a lo largo del tiempo bajo diversos formatos pero viendo al ser humano como la suma de un cuerpo material y una subjetividad inmaterial (mente, alma, pensamiento, materia pensante, etc.).

Desde tiempos ancestrales ha habido concepciones donde el cuerpo está fuertemente considerado como un elemento que forma parte de la unidad del sujeto. Ernst Gombrich, historiador y teórico del arte de origen austríaco, en **La historia del Arte** (1999) describe cómo entre los egipcios antiguos la conservación del cuerpo físico del faraón era necesaria para la supervivencia de su poder en la tierra. En esta civilización según Gombrich, tras morir el faraón, era posible mantener vivo su poder mientras se mantuviese su cuerpo lo más intacto posible, rodeado de la imagen que el muerto había tenido en vida. El alma, en este caso, no puede ser aislada de la carne y del mundo físico, sino que es parte integrante del mismo. Cuerpo e imagen

---

<sup>20</sup> Glos.

son los elementos que mantienen viva la existencia y el poder del faraón muerto, haciendo que no solo los encargados de momificar al cuerpo sino también los escultores que realizan en piedra la imagen sean actores centrales para mantenerlo vivo (GOMBRICH, 1999, p. 58).

En este sentido cabe destacar que esa parte intangible del ser humano, llamada a veces de *alma*, de *espíritu* o de *conciencia*, es un distintivo propio de los Homo Sapiens, y es un factor que nos separa fuertemente del resto de los animales. Habitamos un planeta poblado de seres totalmente diferentes a nosotros, pero, según el historiador israelí Yuval Noah Harari<sup>21</sup> no siempre fue así. La teoría planteada por este autor ha sido plasmada en **Sapiens: de animales a dioses** (2014) donde defiende la idea de que en otras épocas los Homo Sapiens (única especie actualmente viva de la familia de los homínidos<sup>22</sup>) coincidió en tiempo y espacio con otras especies de humanos como los Neandertales o los Homo Erectus. Lejos de ser antecedentes evolutivos de los humanos actuales, estas eran especies diferentes aunque pertenecientes a la misma familia biológica. Por motivos que se desconocen estos humanos se terminaron de extinguir hace unos 10.000 años, pero se desarrollaron paralelamente en regiones diferentes del planeta.

Durante los últimos 10.000 años, Homo sapiens se ha acostumbrado tanto a ser la única especie humana que es difícil para nosotros concebir ninguna otra posibilidad. Nuestra carencia de hermanos y hermanas hace que nos resulte más fácil imaginar que somos el epítome de la creación, y que una enorme brecha nos separa del resto del reino animal. (...) Si los neandertales hubieran sobrevivido, ¿nos imaginaríamos todavía que somos una criatura diferente? Quizá esta sea exactamente la razón por la que nuestros antepasados eliminaron a los neandertales. Eran demasiado familiares para ignorarlos, pero demasiado diferentes para tolerarlos. (HARARI, 2014, p. 31-32)

Según este autor el humano contemporáneo se siente un ser especial, una criatura diferente a las otras con las que comparte el planeta, sentimiento que se debe a que es la única manifestación actualmente viva de la familia homínida. Las

---

<sup>21</sup> Detalle interesante de este autor es que su libro **De animales a dioses: breve historia de la humanidad** fue una lectura recomendada en 2015 por figuras como Barack Obama (ex presidente de los Estados Unidos), Mark Zuckerberg (creador de Facebook) o Bill Gates (co fundador de la empresa Microsoft), tres personas que están fuertemente vinculadas al universo analizado por Harari y sus preocupaciones sobre el futuro.

<sup>22</sup> Según Harari hace 2,5 millones de años surgen los primeros especímenes de la familia de los Homínidos, que se fueron extendiendo desde África a otras regiones, generando evoluciones de especies diferentes a lo largo del tiempo, como los neandertales en Europa y los Homo Erectus en Asia. Fue hace 13.000 años que se extinguieron los últimos Homo Floresiensis, últimos homínidos que no eran Homo Sapiens (HARARI, 2014, p. 11).

diferencias físicas visibles entre humanos de diferentes regiones del globo (rasgos faciales, colores de piel, pelo, ojos, formas corporales, etc.) no se deben a diferencias en la información genética, ya que todos los humanos actuales parecen tener la misma carga<sup>23</sup>.

La razón de la desaparición de las otras especies de Homínidos (neandertal, homo erectus, homo floresiensis, etc.) no está determinada, pero hay varias teorías. Harari trae la propuesta de que el Homo Sapiens no se impuso sobre los otros miembros de la familia Homo por medios como la fuerza o el tamaño del cerebro. La propuesta dice que fue por medio del lenguaje: “La respuesta más probable es lo mismo que hace posible el debate: Homo sapiens conquistó el mundo gracias, por encima de todo, a su lenguaje único” (HARARI, 2014, p. 32). Fue en un período que va desde 70.000 a 30.000 años atrás que una nueva forma de pensar y comunicarse se va desarrollando, produciendo varios nuevos elementos inexistentes anteriormente como arcos, flechas, agujas, barcas y lámparas de aceite (HARARI, 2014, p. 34). Estos cambios son llamados de Revolución Cognitiva y el autor los relaciona a ciertas características propias del lenguaje humano, a diferencia de otros lenguajes animales.

la característica realmente única de nuestro lenguaje no es la capacidad de transmitir información sobre los hombres y los leones. Más bien es la capacidad de transmitir información acerca de cosas que no existen en absoluto. Hasta donde sabemos, solo los sapiens pueden hablar acerca de tipos enteros de entidades que nunca han visto, ni tocado ni oído. Leyendas, mitos, dioses y religiones aparecieron por primera vez con la revolución cognitiva (HARARI, 2014, p. 36)

Según Harari, más allá de que hay varias especies que han desarrollado un lenguaje para hablar sobre las cosas que perciben a su alrededor, esta situación era particular. La transmisión de información en otras especies se reduce a cosas tangibles como la presencia de depredadores, o la ubicación de comida. El desarrollo del lenguaje de los homo sapiens de aquella época adquiere como característica determinante el poder hablar de cosas que no se pueden percibir mediante los sentidos ni tienen carácter práctico inmediato. Mitos y leyendas aparecen en esta época, dando también sentido al mundo que rodeaba a estos

---

<sup>23</sup> En este sentido, el autor destaca el hecho de que encontrar diferencias en la carga genética de las diferentes poblaciones de humanos puede tener como resultado un aumento en el racismo. La discriminación racial puede tener un sustento genético si se comprueba, como se está estudiando ahora, que en ciertas regiones (principalmente en Europa) hay humanos con carga genética que coincide con la encontrada en fósiles de Neandertales. (HARARI, 2014, p. 29).

seres. Es en esta etapa que se desarrolla un uso del lenguaje cercano al que tenemos hoy: a partir de esta época se estructura una forma de existir en el mundo social humano a través del lenguaje. Como recuerda Giane Lessa, lingüista y traductora brasileña, el lenguaje es el medio a través del cual nos desarrollamos en el mundo social.

é por meio da linguagem que acontecemos no mundo social, que as práticas sociais são situacionais, e que quando analisadas, devem-se considerar, portanto, os contextos sociais, históricos, temporais, institucionais etc, em que acontecem. (LESSA, 2004)

El lenguaje se descubre como un tipo de práctica, eje del suceder humano en el mundo. Es por medio del lenguaje que nos movemos en el mundo humano, siendo el universo discursivo (¿multiverso?) siempre situado en cierto contexto que lo contiene y le da sentido. El lenguaje, organizado en discursos, aparece como elemento central al intentar entender prácticas humanas de los más diversos ámbitos. En este sentido, para los objetivos de este trabajo, la construcción discursiva del cuerpo y de la identidad pasan a ser centrales, sobre todo cuando se los lleva al nivel virtual propiciado por las nuevas tecnologías que fueron analizadas en el capítulo 1.

La relevancia del factor discursivo, se fundamenta en que tiene influencias directas sobre la materialidad que rodea al humano y también aquella que lo constituye. Como ejemplo de esto Harari destaca que los cambios en el desarrollo técnico de los humanos han influenciado también al cuerpo material, que se deja permear por lo que sucede socialmente. Harari destaca la disminución del tamaño de los dientes y acortamiento del intestino cuando hace miles de años se empezó a cocinar los alimentos con fuego<sup>24</sup>, o el hecho de andar erguidos, destreza útil para ver depredadores a distancia, pero que exigió modificar la distribución del peso en el cuerpo (HARARI, 2014, p. 22). De esta forma se percibe que la naturaleza del ser humano, su desarrollo y su acción en el planeta se influyen mutuamente. A partir

---

<sup>24</sup> En este sentido destaca la influencia del dominio del fuego como una tecnología en la estructura fisiológica del cuerpo: "El advenimiento de la cocción permitió que los humanos comieran más tipos de alimentos, que dedicaran menos tiempo a comer, y que se las ingeniaron con dientes más pequeños y un intestino más corto. Algunos expertos creen que hay una relación directa entre el advenimiento de la cocción, el acortamiento del tracto intestinal humano y el crecimiento del cerebro humano. Puesto que tanto un intestino largo como un cerebro grande son extraordinarios consumidores de energía, es difícil tener ambas cosas. Al acortar el intestino y reducir su consumo de energía, la cocción abrió accidentalmente el camino para el enorme cerebro de neandertales y sapiens" (HARARI, 2014, p. 25)

de desarrollar nuevas destrezas, el humano genera modificaciones en el exterior que lo rodea, al tiempo que también se va modificando su estructura física.

Para este trabajo, el cuerpo será considerado como un elemento que no puede ser independizado de la red de significados que lo rodea ni de la subjetividad que encarna. Como menciona la investigadora en danza brasileña Ivani Santana<sup>25</sup>, cuerpo y mente/alma no son más que dos partes de una misma unidad que, lejos de ser estable, se modifica desde el momento en que la persona es concebida hasta que muere. Propone una visión de cuerpo que desconoce esta, entre otras dualidades planteadas actualmente (SANTANA, 2006, p. 26).

De esta forma no puede ser separado el cuerpo ni del contexto en el que se mueve, ni de la persona a la que encarna. Cuerpo y alma son dos partes de un mismo ser complejo, que se influyen mutuamente y dependen uno del otro. El cuerpo, elemento que nos parece evidente, es construido discursivamente en las diferentes culturas y lejos de ser obvio se va constituyendo como un entramado discursivo perteneciente a un contexto dado e inseparable de él. Entre otras cosas, destaca su función de ser el soporte de la identidad de los sujetos, factor que será analizado en la próxima sección.

## 2.2 IDENTIDADES

[la identidad es] un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas. A través de la habilidad del individuo para internalizar las actitudes y expectativas de los otros, su sí mismo se convierte en el objeto de su propia reflexión. (...) El individuo se experimenta a sí mismo no directamente sino indirectamente; se hace objeto de sí mismo sólo al tomar las actitudes de otros individuos hacia él. La identidad, por lo tanto, es la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo. Pero esta capacidad sólo se adquiere en un proceso de relaciones sociales mediadas por los símbolos. La identidad es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo. Los materiales simbólicos con los cuales se construye ese proyecto son adquiridos en la interacción con otros. (LARRAÍN, 2003, p. 32)

---

<sup>25</sup> Bailarina e investigadora en danza y tecnología, actualmente investigando en la Universidad Federal da Bahia, ubicada en Salvador de Bahia, BA, Brasil.

Según este fragmento de Jorge Larraín, sociólogo chileno, la identidad puede ser definida como un proceso fuertemente reflexivo donde el individuo se piensa y se narra según interacciones que va teniendo con el medio que lo rodea y los individuos que encuentra en él. Destaca al ver la identidad como proceso que, lejos de ser un elemento estático es un factor cambiante, que va de la mano con lo que sucede al sujeto en su vida, y se va construyendo como efecto de la interacción con otros sujetos que lo rodean. Además de esto, llama la atención que la construcción descrita por Larraín tiene una fuerte carga reflexiva: me posiciono en el discurso según mi interlocutor, y en cada encuentro re-organizo la estructura identitaria preexistente, a partir de las identidades que surgen en ese proceso discursivo. La construcción de la identidad se da en constante interacción, destacando el vínculo con los otros como un elemento que influye fuertemente en esta construcción. Según el antropólogo mexicano José Alejos García,

el problema de la identidad no puede entenderse a cabalidad sin el reconocimiento pleno de la alteridad como un factor constitutivo. El otro precede al yo, lo alimenta e instruye, y lo acompaña toda la vida. Se debe entonces reconocer que la función del otro en la construcción identitaria no se reduce a la oposición y el contraste, aunque pueda ser ésta una de sus funciones primarias. (GARCÍA, 2006, p. 1)

La identidad, entonces, aparece como un factor cambiante y que, sin dejar de pertenecer al sujeto, se construye en vínculo y contraste tanto con los otros sujetos como con la situación y el contexto que rodea al individuo. El vínculo con el otro aparece como alimento al proceso de creación identitaria. En este sentido vale destacar las reflexiones de Ervin Goffman, sociólogo canadiense, quien desarrolló en el libro **The presentation of self in everyday life** (1956) una teoría sobre cómo uno se presenta al mundo. El mundo es visto como un gran teatro donde se cruzan las actuaciones de los diferentes individuos, vistos como actores o performers. Cada actor tiene un gran interés en controlar la imagen que los otros tienen de él, al tiempo que esas interacciones generan que el individuo reflexione sobre su desempeño y reconstruya su actuar (GOFFMAN, 1956, p. 8).

En este sentido, una misma persona construye múltiples identidades para las diferentes situaciones. Estas identidades se construyen en constante diálogo con el exterior del sujeto, y mientras uno es actor de su propia performance es también público de las que se suceden a su alrededor. Se construyen en la interacción, y uno aprende cómo comportarse en cada situación y con diferentes tipos de público a través de interactuar en las diferentes circunstancias. Así nos comportamos de una

manera con los amigos, de otra con la familia y de otra en ambientes laborales (GOFFMAN, 1956). Respecto a las performances Goffman distingue dos espacios diferenciados análogos a los del teatro: un *front stage* donde la acción se desarrolla y los actores mantienen fuertemente sus personajes, y un *backstage*, espacios en los que cada individuo o equipo deja de lado el personaje (o algunos elementos del personaje) y el público no está presente.

Según Galhardi construimos dos tipos de identidades, una en base a nuestra materialidad y otra en base a nuestros objetivos, o expectativas; lo que querríamos ser (GALHARDI, 2010). Como complemento a esta concepción me parecen relevantes las consideraciones del lingüista español Francisco Yus, que plantea otra propuesta. Este autor distingue tres identidades: una identidad personal, una identidad social (cercanas aunque no iguales a las identidades sociales virtual y real de Galhardi), pero agrega una intermedia, que cumple el papel de conectar las dos.

Casi todos los analistas distinguen entre una identidad personal y una identidad social (...) Sin embargo, en mi opinión también se debería incluir en la tipología una identidad interactiva, ya que muchas interacciones en las que participamos conllevan el uso de estrategias, registros y jergas que generan barreras de especificidad discursiva y proporcionan una clara fuente de conciencia de identidad. Esta identidad sería más bien un “puente” o “bisagra” entre la identidad personal y la identidad social, ya que la especificidad de las interacciones cotidianas nos moldean tanto en el plano individual como en el grupal. (...) Por lo tanto, la identidad, más que individual o apriorística, es sobre todo intersubjetiva. (YUS, 2014, p. 401)

Según este autor las identidades no podrían ser representadas por solo esas dos categorías sino que hay un factor fundamental que es llamado por él de identidad interactiva y cumple la función de conectar las identidades social y personal. Las identidades, entonces, se construyen a lo largo de las vidas de las personas, como narrativas que tenemos sobre nosotros mismos. En ellas combinamos tanto los elementos que queremos resaltar como aquellos que queremos esconder, siempre en interacción con los estímulos y respuestas que recibimos y generamos con nuestro entorno. La narrativa de una persona sobre sí misma se construye combinando elementos que nos gustan y elementos que no. Como dice Josaida de Oliveira Gondar, brasileña especialista en memoria social, la voluntad de mantener una identidad en la que veamos reflejados lo que queremos ser nos hace construir y reconstruir lo que vemos y pensamos de nosotros mismos:

É justamente a tentativa de preservação dessa “identidade” que, como nos indicou Freud, conduz-nos a recalcar (isto é, enviar para o registro inconsciente) os traços ou lembranças capazes de colocá-la em xeque. Recalamos, isto é, esquecemos, por narcisismo – ou por orgulho, como disse Nietzsche, por amor a essa ficção, a essa miragem que se chama “eu”, seja ele relativo a um indivíduo, a um grupo, a um país. Isso nos mostra o quanto essa grande abstração chamada “identidade” é ficcional, o

quanto ela se deve a interesses práticos, subjetivos, políticos, e o quanto ela supõe um embate permanente entre a lembrança e o esquecimento. (GONDAR, 2016, p. 33)

El yo, entonces, se constituye como una ficción que construimos a través de mecanismos que combinan recuerdos y olvidos, en relación a deseos y proyecciones. Es una construcción constante que lleva a procesar lo que se vive y organizarlo como parte de la persona. En este sentido cabe destacar las reflexiones de Zygmunt Bauman, que vincula el imperativo de construir una identidad al uso de las redes sociales, espacios que conforman el segundo eje de este trabajo ¿Son las redes sociales parte integrante de nuestra identidad?

La cuestión de la identidad ha sido transformada de algo que viene dado a una tarea: tú tienes que crear tu propia comunidad. Pero no se crea una comunidad, la tienes o no; lo que las redes sociales pueden crear es un sustituto. La diferencia entre la comunidad y la red es que tú perteneces a la comunidad pero la red te pertenece a ti. Puedes añadir amigos y puedes borrarlos, controlas a la gente con la que te relacionas. La gente se siente un poco mejor porque la soledad es la gran amenaza en estos tiempos de individualización. Pero en las redes es tan fácil añadir amigos o borrarlos que no necesitas habilidades sociales. Estas las desarrollas cuando estás en la calle, o vas a tu centro de trabajo, y te encuentras con gente con la que tienes que tener una interacción razonable. Ahí tienes que enfrentarte a las dificultades, involucrarte en un diálogo. (BAUMAN, 2016)

En este caso, el autor polaco considera como característica del actuar por medios virtuales la simplicidad de desenvolverse y de añadir y borrar amigos sin inconvenientes. Desde la perspectiva de este trabajo, lejos de haberse simplificado estos procesos, son formas nuevas de vincularnos entre los seres humanos, que lejos de ser más simples, son sumamente complejas y diferentes a las conocidas. En la próxima sección será examinada esta situación, a fin de entender los efectos de las prácticas virtuales en la vida diaria de las personas y sus construcciones identitarias, así como posibles consecuencias de las mismas.

### 2.3 - CUERPOS E IDENTIDADES EN ESTAS CULTURAS

En esta sección serán descritas algunas de las formas en las que está siendo visto el cuerpo en la actualidad, tanto desde el arte como desde las ciencias teóricas, tomando en cuenta el vínculo entre cuerpo material, identidades y espacio digital. En este contexto parecen desdibujarse nociones que se consideraban establecidas como las de tiempo, espacio, presencia, ausencia, contacto, etc. así como también

surgen nuevas concepciones. Como explica José Alberto Sánchez Martínez en este fragmento, sociólogo enfocado al estudio de reciente inclusión de las tecnologías digitales a la vida diaria,

cada vez más la vida se estructura a partir de bases virtuales. Tanto cuerpo como espíritu conviven en un proceso de redefinición en estos mundos: la virtualidad no ha terminado aún de inventar una nueva forma de presencia real. (MARTÍNEZ, 2010, p. 233)

Como se expresa en este fragmento, lo reciente de estas tecnologías genera una sensación de inestabilidad constante, ya que los usuarios están aprendiendo a vivir con (en) ellas. Constantemente todo puede esperarse respecto a las redes y de nuestras acciones en y a través de ellas. Una característica que definitivamente destaca de la comunicación por estos medios es que lo que sucede en internet no parece estar arraigado a un espacio físico. El teórico argentino Néstor García Canclini habla de una transterritorialidad de los espacios digitales. Citado por la periodista uruguaya Leticia Castro (periódico La Diaria), en una visita a Montevideo en 2017, Canclini habló sobre la condición del acceso por parte de los consumidores a diferentes bienes:

planteó que en la década de 1990 “el acceso era uso del territorio físico: ir a librerías, cines, teatros o disquerías. Hoy hay otras vías que expanden los accesos a los espectáculos y a la información, la circulación digital es transterritorial; no se habla de comunicación desterritorializada, sino que trasciende las fronteras nacionales sin eliminarlas” (CANCLINI *apud*. CASTRO, 2017)

Este fragmento refleja la noción de que la información digital atraviesa sin romper fronteras existentes en el mundo físico, y con esa fluidez de intercambio, los vínculos y la comunicación entre personas se ven modificadas. Las identidades de los individuos, que se construyen directamente afectadas por los vínculos que sostienen, obtienen así nuevos espacios de acción y nuevas prácticas, sin desestructurar las distancias físicas, atravesándolas constantemente.

¿Qué ciudadanía puede expresar este nuevo tipo de identidad? (...) Pierden fuerza, entonces, los referentes jurídico-políticos de la nación, formados en la época en que la identidad se vinculaba exclusivamente con territorios propios. Se desvanecen las identidades concebidas como expresión de un ser colectivo, una idiosincrasia y una comunidad imaginadas, de una vez para siempre, a partir de la tierra y la sangre. La cultura nacional no se extingue, pero se convierte en una fórmula para designar la continuidad de una memoria histórica inestable, que se va reconstruyendo en interacción con referentes culturales transnacionales (CANCLINI, 1995, p. 30-31)

Este texto es anterior al surgimiento de las redes sociales virtuales que se analizan en este trabajo, Facebook por ejemplo surge en 2004. Pero la situación

descrita por el autor tiene elementos en común, vislumbrada por Canclini en objetos consumidos en la década de 1990, como programas de TV, grupos musicales o comida rápida. Las formas en que las identidades son construidas se van modificando a medida que cambia el mundo alrededor de los individuos. Resaltando la idea de que las identidades se construyen en procesos, la formación de las identidades aparece hoy permeada por elementos que vienen a través de diversos soportes desde puntos distantes del planeta, atravesando fronteras. A partir de estas reflexiones se percibe que el cuerpo y las identidades que creamos, extendidos por el consumo y los medios virtuales, adquieren nuevos roles y significados en las nuevas formas de acción que proporcionan las diferentes tecnologías.

Las identidades virtuales se construyen tejiendo las interacciones entre lo que el usuario publica y las reacciones que recibe, junto a sus propias reacciones sobre publicaciones ajenas, así como el chat, el estar online o no, o cualquier forma de acción posibilitada por la plataforma. Se construyen de manera performática, en una transformación constante, un perfil nunca está terminado, y se va construyendo con el día a día. Entran en juego aquí las consideraciones de Galhardi<sup>26</sup> sobre las identidades del sujeto: tanto lo que el usuario quiere mostrar de sí, su identidad social virtual, como su identidad real<sup>27</sup> se articulan en este espacio virtual para generar lo que el usuario quiere que vean de él (GALHARDI, 2010, p. 33). En este sentido, Francisco Yus, que identifica tres identidades en el sujeto en su vida material (identidad personal, identidad social e identidad interactiva), y las encuentra presentes también en el perfil de Facebook, posibilitando una construcción de la identidad en los dos ámbitos.

El usuario se presenta con su perfil y la foto principal asociada a este (identidad personal), lleva a cabo interacciones a partir de publicaciones en el muro y mediante la opción del chat sincrónico (identidad interactiva), y exhibe un listado de fotos asociado al conjunto de sus amigos y conocidos, a la vez que publica contenidos que reflejan su adscripción grupal (identidad social). (YUS, 2014, p. 406)

---

<sup>26</sup> Renato Galhardi, plantea que “tenemos dos tipos de identidades: una identidad social virtual y una social real. Retomamos el concepto de identidad social virtual e identidad social real, por su relevancia en la articulación de una presentación del yo. La identidad social virtual, se refiere a la concepción de quiénes somos en su idealización, es decir, es lo que deseamos ser, concebido subjetivamente, mientras que la identidad social real, es realmente lo que uno es, mediado por la concepciones de una audiencia concebida.” (GALHARDI, 2010, p. 33)

<sup>27</sup> Cabe aquí resaltar que desde la perspectiva que adopto, identidad virtual no aparece como opuesta a real, sino que adopta una existencia diferente, no material o física pero sí real.

Ambos autores reconocen la articulación en el espacio virtual de Facebook de los elementos constitutivos de la identidad de las personas, lo que da una noción de que el espacio virtual es bastante cercano al espacio físico que habitamos. Como explica Sánchez Martínez, el cuerpo “se equipara a un territorio, un espacio de identificación, límite, frontera” (MARTÍNEZ, 2010, p. 229). Hoy ese territorio material se desdobra más allá de sus fronteras físicas, y si bien la comunicación virtual no es absolutamente independiente de la corporalidad material (ya que son nuestros cuerpos los que controlan dispositivos digitales y constituyen el soporte físico de la identidad virtual) parece que las funciones de esta presencia han cambiado. Si el cuerpo es un territorio, como decía Martínez, los límites de ese territorio se extienden, desdibujan y reestructuran en nuevos formatos, a través de los dispositivos digitales que nos acompañan, complementan y construyen.

Lejos de considerar que esta virtualidad va a sobrepasar las identidades materiales de los sujetos, considero como Mydalis Lugo Marrero, investigadora en comunicación social, que la “identidad virtual constituye otro yo del entramado del ser” (MARRERO, 2013, p. 5). De esta forma, la identidad virtual encastra en el complejo identitario que construye el individuo, constituyéndose como una más de las identidades que lo conforman.

En el mundo virtual el usuario se construye a sí mismo, de forma similar a la que se construye en otros espacios, pero con la posibilidad de elegir un poco más conscientemente qué publicar y que no, cosa que también podemos hacer en el mundo físico, pero sin la posibilidad de posteriormente borrar, modificar o reescribir la historia. De esta forma la identidad del usuario en red adquiere trazos y prácticas propias del espacio virtual, pero en constante diálogo con las otras identidades de la persona. Desdoblarse al espacio virtual también permite esconderse y ser anónimo, mostrarse de una u otra forma, modificar nuestra historia o crear una imagen que se quiere dar de uno mismo y presentarla públicamente frente a un público indeterminado. Se crea una ficción de uno mismo que, lejos de ser mentira, conforma lo que uno quiere mostrar al mundo de sí. Como plantea Marrero

Mediante la práctica de autoficción, de relatarse, interactuar y proyectarse, se va creando otra subjetividad, que se suma a la multiplicidad de roles que componen al ser humano, sin ser incongruente con ninguno de los otros (aunque sí pueda ser contrastado), ya que es un rol más del ser (MARRERO, 2013, p. 6)

Por los medios virtuales se va construyendo lo que uno quiere mostrar de sí al mundo a lo largo del tiempo, formando la identidad virtual solo uno (o en casos algunos) de los rostros que el individuo se da. Si bien el individuo puede ser visto como una unidad, poseemos subjetividades múltiples y a veces aparentemente contradictorias, que forman en su conjunto un entramado complejo que constituye el ser.

En este constante proceso parece haber un juego de traducciones: el usuario traduce una imagen de lo que quiere de sí mismo al espacio virtual, por medio de la publicación (o no) de diferentes informaciones. Esta imagen y las reacciones que genera pasan a formar parte de la subjetividad del usuario, interfiriendo, a su vez, en la imagen que el usuario va a traducir posteriormente. Hay una traducción constante del espacio material al virtual y viceversa: al mismo tiempo que un usuario emite contenido digital, las respuestas que recibe por ese contenido influyen tanto en su realidad material como en lo que decidirá publicar posteriormente. Esta traducción siempre inacabada y en construcción refuerza el carácter performativo del ciber mundo. El yo virtual además, tiene también en el ciberespacio un cuerpo, como explica la especialista en educación española Beatriz Muros, el “cuerpo virtual se localiza en un mundo donde los límites entre la persona y la máquina (el ordenador) se desvanecen en el espacio” (MUROS, 2011, p. 54). El cuerpo orgánico y la subjetividad de la persona que se constituye como usuario, son extendidos al espacio virtual siendo las identidades virtual y material inseparables.

Alimentamos identidades imaginarias que forman parte de nuestro yo, nos apropiamos de ellas por momentos. Educimos una lógica, una consistencia y una constancia en el tiempo para sentir las como verdaderas. Y quizás no sean tan efímeras ni se desvanezcan tan rápido en nuestra persona como lo que dura nuestro ordenador encendido. (MUROS, 2011, p. 55)

Si bien el estar o no online es una situación que se puede desconectar fácilmente, como dice la autora, es difícil concebir que la identidad que construimos en ese espacio desaparezca al desconectarse del dispositivo. Parece que las identidades que creamos en línea se mantienen cuando soltamos los aparatos, factor que hace ver que son partes constitutivas de las personas que las creamos. Con esto, la comunicación virtual trae para nuestro cuerpo, material y orgánico, nuevos desafíos y promesas. En las redes sociales la presencia corporal de los involucrados en la comunicación no se da a través del cuerpo material, sino más bien desde la imagen proyectada en el perfil del usuario. Con este cambio, la

manifestación (traducción/versión/interpretación) de ese cuerpo material en la red, lejos de ser independiente de la vida material, suele dar relevancia a hechos de la vida de las personas fuera de ella, estando una y otra fuertemente vinculadas.

Fotos de paseos, fiestas, viajes, encuentros, así como pensamientos e ideas son subidas y compartidas en las redes para recibir comentarios y *likes*. Cuerpos tras pantallas, exaltados y escondidos, interactúan con identidades virtuales traduciéndose e influyéndose mutuamente. ¿Cuáles son los nuevos roles que el cuerpo está tomando en este nuevo contexto? Las expresiones que salen del cuerpo durante las distintas situaciones de comunicación como gestos, comentarios, énfasis en ciertas palabras o cambios de ritmo y postura, son interacciones simbólicas que se extienden al espacio virtual. Lejos de constituir dos espacios separados, las comunicaciones físicas y digitales se complementan una a la otra, al punto que la comunicación digital suele depender de la creencia de los usuarios en la realidad material. Según Galhardi,

La presencia corporal física de las interacciones cara a cara no es totalmente ausente en internet, representándose simbólicamente dentro de un proceso de posicionamiento psíquico. Es una transferencia simbólica del cuerpo dentro de una red, que sugiere la creencia en la presencia material a partir del no-material. La realidad de la internet, su espacio, necesita que nosotros creamos que existe, que creamos que es una extensión de la realidad como la conocemos, para poder distinguir lo que se desarrolla en internet, con lo que sucede en las actividades cara a cara de la vida cotidiana. Si partimos de que el espacio de internet se remite a una creencia colectiva de que un espacio sí existe, entonces podemos validar las actuaciones y las interacciones dentro de ese medio. (GALHARDI, 2010, p. 55)

En las redes sociales la validez de las actuaciones en línea depende de la creencia en que existen personas reales del otro lado del perfil. Los perfiles *fakes*<sup>1</sup> son un ejemplo en este sentido, ya que, cuando alguien es delatado como fake tiene la palabra desacreditada. Vinculado al texto de Galhardi, cuando se deja de creer en la existencia material al otro lado de la pantalla, se pierde la validez de esas acciones. En estas situaciones se evidencia que las vidas digitales no son independientes de las vidas materiales que las construyen.

Un factor que vale la pena destacar es el hecho de la violencia en las redes. Así como hay comunicación por estos medios que se considera más libre, también hay fuerte discriminación en estos espacios. Elemento que llama la atención es el efecto violento que tienen los usuarios de la red Facebook cuando alguien escribe con faltas de ortografía. Quienes no escriben en las formas gramaticalmente establecidas suelen ser insultados y disminuídos de maneras muy agresivas. Estas faltas suelen ser destacadas y criticadas como símbolo de ignorancia, siendo un medio de discriminación que establecen quienes

escriben de manera acorde a las reglas. Además es notoria la violencia directamente dedicada a personas que no encajan en el formato establecido por los patrones de belleza o actuación pública. En casos extremos, sucede que imágenes comprometedoras se vuelven virales, destrozando familias o individuos, donde las consecuencias de una publicación escapan de las manos de quien decidió publicar.

A partir de estas reflexiones, para esta investigación será tomado el cuerpo como un elemento inseparable de la identidad, que se transforma y modifica a lo largo de la vida de los individuos y en constante interacción entre su vida material y virtual. En el próximo capítulo serán expuestas las formas que tomó realizada la investigación al ser llevada a campo, teniendo como base las consideraciones analizadas hasta el momento.

### 3 - ESTUDIOS DE CAMPO

En este capítulo se describe lo que fue la investigación de campo, enmarcada en las reflexiones descritas en los capítulos anteriores. El objetivo del estudio estuvo centrado en reflexionar junto a un grupo de usuarios sobre formas en las que los individuos extienden (extendemos) y articulan sus identidades y acciones del espacio físico a dimensiones virtuales e inmateriales como son las redes sociales. Esta investigación se desarrolló de forma complementaria a la investigación artística descrita en el próximo capítulo. A lo largo de los encuentros fueron analizadas prácticas que los miembros del grupo están tomando o ven en otros usuarios en los vínculos por vías digitales, buscando tener nociones de cómo las identidades virtual y material se conectan e influyen mutuamente. A través de estos elementos, se buscaron medios por los que el usuario construye su yo virtual en vínculo e interacción con su vida material extendiendo las conexiones y acciones humanas en el espacio y en el tiempo.

Los estudios de caso aparecieron como el medio adecuado para acercarme al objeto que pretendo abarcar, ya que lo que pretendo analizar es difícil ver a nivel macro. Como recuerda Josaida Gondar (2016), no necesariamente el estudio de la sociedad debe darse a partir de macro estructuras. De hecho, según algunos sociólogos, como por ejemplo Gabriel Tarde, consideran que las representaciones colectivas son producto de prácticas puntuales y particulares que se repiten y se extienden; “são criações que se propagam e, ainda que se tornem constantemente repetidos, iniciam-se com uma experiência marcada pela novidade e pelo inesperado” (TARDE *apud* GONDAR, 2016, p. 40). De esta forma, el estudio de los casos particulares toma relevancia, ya que es donde se pondrán en evidencia las acciones que se están dando en torno a las nuevas tecnologías, a la vez que constituyen nuevas prácticas culturales.

La elección de la muestra y definir qué individuos o perfiles analizar fue difícil en un momento pero finalmente decidí combinar el estudio con la investigación artística forma parte de este mismo trabajo. De esta forma los usuarios entrevistados son las integrantes del grupo artístico que llevó a cabo la investigación estético-

performática, factor que permitió acercar a las participantes ambas reflexiones de forma complementaria. A lo largo del desarrollo de la investigación, estas integrantes fueron partícipes de cómo el resultado actual fue tomando forma y significado, en un proceso que, lejos de ser lineal y organizado fue espontáneo, cambiante y ramificado. El equipo está integrado por 5 individuos de edades entre 16 y 31 años, que vive en Ciudad de la Costa, Canelones, Uruguay, usuarias de redes sociales y que trabajan artísticamente con su cuerpo. En el texto y con la intención de conservar su privacidad son llamadas en el texto con las siguientes siglas: ML, GT, GO y CT. Si bien todas usan tanto Instagram como Facebook, el uso que da cada una hace se fue evidenciando como diferente a lo largo del proceso. A continuación se describe la organización de la investigación realizada buscando destacar los principales puntos levantados durante el proceso.

### 3.1 ORGANIZACIÓN METODOLÓGICA

La propuesta metodológica del estudio realizado fue organizada a métodos combinados de análisis del discurso (Fairclough 1992, Bakhtin, 1981), entrevistas y espacios de reflexión con los involucrados en combinación con ejercicios de expresión corporal, entrenamiento y trabajo escénico. Si bien el desarrollo de la investigación vio estas acciones interconectadas entre ellas, a modo de organización textual decidí dividir las en dos áreas. Lo que aquí llamo investigación de campo refiere al trabajo realizado con métodos propios de las ciencias humanas como la entrevista, el análisis discursivo o el grupo de discusión. En el capítulo próximo se diferencia la investigación artística que utilizó métodos de la danza, del teatro, del circo y del audiovisual para crear otra forma de analizar el fenómeno. Esta diferenciación, de todas formas se vivió durante el proceso de forma mucho más conectada e integrada, ya que las conversaciones y entrevistas influyeron en las diversas instancias de la investigación artística y viceversa.

El diseño de la investigación de campo fue particularmente desafiante, ya que el estudio de las prácticas culturales en el ámbito de internet es un campo nuevo y se carece de metodologías definidas. También dificulta el proceso de investigación el hecho de que las prácticas cambian muy rápido, por lo que una cosa que se observa

hoy desaparece en pocos meses. De forma complementaria, el propio internet (eje del estudio) sirvió durante este proceso para proporcionar gran parte de la bibliografía consultada. De no ser por la circulación digital de esta información, mi trabajo hubiera sido mucho más difícil de realizar. El acceso digital a investigaciones que se realizan sobre el tema alrededor del mundo abrió la posibilidad de encontrar información de forma inmediata.

En los capítulos anteriores se propuso analizar la construcción de identidad en red a través del análisis crítico del discurso. A continuación se enmarca en estudio realizado desde la perspectiva descrita en los capítulos anteriores, tomando como referencia los marcos propuestos por Fairclough (1992) y Bakhtin (1981). Se presenta un análisis del discurso virtual que busca abarcar diversas dimensiones del fenómeno discursivo. La perspectiva de Bakhtin toma un papel central en la dimensión social, ya que su propuesta da un rol determinante a las condiciones de enunciación del discurso a analizar.

Pero como desafío previo al análisis propiamente dicho se hizo necesario definir una muestra a ser analizada. Esta etapa de la investigación se describe a continuación.

### 3.1.1 Elección de la muestra

Si bien los estudios de caso se vieron justificados por las características de la investigación, se presentó la dificultad de qué elegir mirar. En este ámbito de internet todo parece nuevo, y a la hora de elegir entre analizar un perfil u otro, difícilmente parecía tener motivos mayores que la simpatía personal. Tras considerar opciones variadas, me encontré con un retorno al principio de la investigación, que quería ver cuerpos en el espacio digital. Este objetivo se fue desdibujando en el desarrollo del estudio, al ver que cuerpo e identidad aparecían como uno solo.

El cuerpo físico y orgánico fue alejándose de a poco del centro del estudio teórico, siendo cada vez más un cuerpo conceptual y discursivo vinculado a la identidad del sujeto, simbólico y complejo. El cuerpo material se desdibuja en interpretaciones y aparece cargado de símbolos y significados propios y específicos de cada cultura. Los perfiles tanto de Facebook o de Instagram aparecen como

cartas de presentación del usuario al mundo, cargado de informaciones sobre lo que lo quiere mostrar de sí y de su vida.

Más allá del cuerpo físico, se crea una imagen como una pancarta de auto-presentación, tanto en el mundo físico como en el virtual. Esa imagen está constituida por la información disponible en el perfil, y no abarca solo a la imagen del cuerpo sino también donde es mostrado (en viajes, fiestas, en casa, con la familia, con los amigos, etc.) o como es mostrado (la postura corporal, la ropa y accesorios, el ángulo de la imagen, etc), así como también la información que difunde o no (noticias, opiniones políticas o religiosas, música, frases, chistes, etc.). A partir de estos elementos simbólicos se va conformando una imagen del usuario no solamente visual sino organizada de cierta forma en la sociedad que lo rodea: a qué lugares sale, cómo son sus amistades, qué espacios frecuenta, qué música escucha, qué noticias lee, si tiene hijos, si tiene pareja, qué actividades realiza, a qué institución concurre o donde trabaja.

La amplitud del trabajo hacía difícil pensar en articular un grupo de investigación artística y otro diferente para las entrevistas. A partir de la importancia de trabajar sostenidamente con los usuarios analizados, y la consideración de que el trabajo artístico es una forma complementaria al trabajo teórico se llegó a la determinación de que los sujetos entrevistados serían los mismos integrantes del grupo de investigación corporal. De esta forma se potencia la interdisciplinariedad intrínseca de este trabajo, permitiendo, además, un trabajo mucho más profundo con los participantes.

### 3.1.2 Espacios de reflexión

En el estudio realizado, una de las principales herramientas utilizadas fue la reflexión conjunta en reuniones con los miembros del grupo de investigación. Estas instancias consistieron en entrevistas semi estructuradas centradas en analizar los usos que dan los diferentes miembros del equipo a las redes que utilizan. Las entrevistas se llevaron a cabo durante enero y febrero de 2018, instancias que se combinaron con el proceso creativo descrito en el próximo capítulo y con un análisis del contenido de los perfiles de usuario de los entrevistados. Las preguntas giraron

en torno a generar una reflexión de los usuarios sobre sus propias experiencias online, sus usos de las redes, sus decisiones a la hora de publicar, buscando analizar prácticas que realizamos día a día a través de los dispositivos digitales.

Durante el tiempo que llevo realizando este estudio, he conversado informalmente sobre el tema con muchas personas, notando que muchos de los usuarios construyen reflexiones sobre sus vínculos con las redes y a través de ellas. Lejos de actuar inconscientemente, muchos usuarios plantean que enfrentarse a decidir acciones por medios digitales es altamente complejo y muchas veces se actúa de maneras inciertas. Malos entendidos vía chat, indirectas entendidas por personas equivocadas, celos de parejas, contraseñas, secretos o vergüenzas difundidas son algunas de las problemáticas que se desprenden de los vínculos digitales y que fueron resaltadas en estas conversaciones, varias de las cuales se vieron reflejadas en las entrevistas grupales. En este contexto, generar espacios de encuentro y discusión con los usuarios aparece como de gran aporte a la hora de reflexionar sobre los usos que se puede dar a las redes sociales.

En cuanto a las entrevistas, estuvieron centradas en torno a vivencias particulares de las usuarias, así como mías también, vinculadas de diversas formas a las redes sociales y a cómo las utilizamos las diferentes personas. A lo largo de estas instancias en grupo reflexionamos algunas veces con preguntas guiando la conversación, y otras simplemente conversando en encuentros de otras índoles. El hecho de estar acompañados constantemente por estos dispositivos y que nos vinculamos día a día por medio de ellos ha abierto un abanico de acciones y códigos nuevos propios de estas culturas, pero altamente heterogéneos.

Al enfrentarme con el grupo estudiado me encontré con que utilizan híbridamente Facebook, Instagram, emails o WhatsApp entre otras plataformas, y que las diferentes redes se utilizan con vistas a diferentes fines. De esta forma las diversas redes, adquieren funciones diferenciadas, destacando también el papel del mercado, que promoció o limita una u otra.

En cuanto a los sujetos que formaron parte de las investigaciones son todas mujeres, de entre 16 y 31 años de edad, que viven en la Ciudad de la Costa, ciudad que abarca 15 kilómetros de costa al este de Montevideo sin grandes edificaciones ni tránsito. Cercana a la capital de Uruguay pero pequeña y tranquila. Todas asisten a algún tipo de educación formal: enseñanza secundaria (ML - 16), universidad

privada (universidad católica) y universidad pública (UdelaR). También realizan de forma complementaria acrobacias aéreas y danza, cada una con experiencias diferentes tanto corporales como de vida. La integración de este grupo de trabajo surge del espectáculo Primavera descrito en el capítulo 4. En la próxima sección se describen y analizan algunos de los fragmentos que destacaron durante los encuentros de reflexión.

### 3.2 YO VIRTUAL

Las publicaciones e informaciones que cada usuario estudiado coloca en su perfil no son al azar, sino que tienen razones para estar ahí presentes. Cada usuario hace uso de distintos motivos, vinculados a lo que quieren mostrar, generando un perfil de usuario fuertemente conectado con lo que el usuario quiere ver o mostrar de sí mismo. GT, una de las usuarias entrevistadas, al reflexionar sobre su perfil de usuario plantea lo siguiente:

yo pienso mucho como en una estética. (...) Me gusta como que el Facebook cuando entrás tenga una estética visual. Como que la foto te llene... (...) como por ejemplo jugar que la foto de la portada tenga algo que ver con la foto de perfil o que tengan los colores capaz... Le busco medio la estética esa. (GT, Entrevista 3)

Para esta usuaria a la hora de elegir una foto para colocar en el perfil o en la portada toma relevancia el hecho de que sea una foto que estéticamente le atraiga. Busca generar una visual determinada aunque no al azar. Si bien el formato del perfil ya presenta de por sí una estética determinada y preestablecida, para GT es importante prestar atención especial a las imágenes que aparecen. En su perfil de Facebook o Instagram se observan imágenes con un encuadre cuidado, predominando contextos naturales o descontracturados, espacios de distensión o su actividad artística. En otra entrevista, la misma usuaria plantea que también hay una preocupación por acercar lo que ve en su perfil a su identidad: “Dentro de la estética de lo que me gusta que se muestre en Facebook busco siempre algo que me identifique a mí” (GT, Entrevista 3). La presentación visual de las publicaciones, entonces no es aleatoria, sino que se vincula a lo que la usuaria quiere tanto mostrar como ver de sí misma.

CT, otra de las entrevistadas plantea que su principal motivación a utilizar Facebook o Instagram es laboral. A través de esta plataforma la usuaria, bailarina de tango, difunde publicaciones relacionadas a su actividad profesional buscando incrementar su actividad, tanto en espectáculos como en la docencia. Destaca que su uso de la herramienta no pretende relacionarse con sus relaciones personales, sino que sus publicaciones se vinculan siempre con cuestiones de trabajo. Sobre esto ella plantea lo siguiente:

desde la publicación de clases, o el publicar cosas tontas para llamar la atención de la gente y luego publicar que tengo un taller. No para cosas que me hayan pasado personales, a menos que sean personales dentro del tango, ahí sí, o dentro de cualquier otra actividad que haga. Pero cosas personales de la vida, un cumpleaños de familia, fiestas o que se yo no, esas fotos no se suben y no comparto mi situación personal. (CT, Entrevista 1)

Cabe destacar que la actividad laboral de CT no se limita a su actividad como artista, pero sí es la producción artística la que difunde en las redes digitales. Esta usuaria muchas veces publica fotos de los lugares donde baila y de los espectáculos que realiza, haciendo uso de la herramienta digital como medio de difusión y contacto con el público. De forma reflexiva busca elegir lo que quiere mostrar en los espacios digitales, creando una identidad para difundir en las redes, que abarca una parte de ella, aunque no la represente en su totalidad.

Siempre estoy feliz, nunca lloro en el Facebook. Porque en realidad es un personaje que es una muchacha que siempre tiene buena onda, buena energía. Y la gente quiere ir a la clase porque es para reirse. Jamás cuenta un problema, entonces es como un... Si bien el apodo [su nombre de Facebook] nace de mi segundo nombre, y es parte de mi, el personaje que da una clase, no cuenta sus cosas personales al resto del mundo. Para eso tengo mi núcleo de familia o amigos donde confío y me abro. (CT, Entrevista 1)

Según este fragmento su imagen en las redes sería un personaje creado con la intención de potenciar la presencia a sus clases. El humor presente en muchas de sus publicaciones encuentra fundamentación en ese objetivo. Esta motivación profesional, de todas formas, se conjuga con la identidad subjetiva de CT, que también se hace visible en su perfil. En otro encuentro plantea que al elegir una foto de perfil, lo que busca es “sentirme identificada cuando la veo (...) esté mal o bien de calidad fotográfica” (Entrevista 3). De esta forma, su priorización de publicaciones vinculadas a su actividad laboral como bailarina se conjugan con la identificación de sí misma con lo que ve de ella en sus perfiles. Al recorrer su perfil se encuentran publicadas fotos o imágenes con frases, tanto con tono humorístico como moral o

ético. Las fotos suelen tener poca preocupación en cuestiones como el enfoque, la iluminación o el encuadre, como ella misma reconoce, factor que la diferencia de la usuaria GT, que daba prioridad a la presentación visual de la publicación. De esta forma y notoriamente en este perfil, la motivación laboral de la usuaria aparece permeada constantemente por momentos que quiere recordar, por frases que considera graciosas o por objetos que le gustan. En la conjugación de los diversos elementos publicados su identidad laboral se mezcla con otros factores que la identifican, desbordando la performance digital de la usuaria su objetivo meramente profesional.

En el mismo sentido, CT comenta que, como trabaja muchas veces en la noche, otra motivación para publicar es que su pareja tenga seguridad sobre donde ella se está. En uno de los encuentros cuenta otra de sus motivaciones para publicar:

También subo a instagram porque a mi chico eh... le llega antes la información y la ve cuando está por ahí... Entonces quiero que se entere de algunas cosas y las subo por ahí por esa razón real confieso... Porque yo a veces le digo que no estoy y, para que sepa que no estoy le mando la foto por ahí para que la vea al instante y me pone un... tá, que le gusta y sé que sabe que.... que no le estoy mintiendo, que es real que me tuve que ir. (CT, Entrevista 1)

En esta situación el espacio digital aparece como un documento que aporta a la confianza por parte de su pareja. Si bien se está haciendo uso de publicaciones abiertas (no mensajes privados), están enfocadas a una persona en particular. De esta forma se configura un mensaje con una función y un direccionamiento doble.

De forma similar ML, otra de las integrantes, comenta que entre sus amigos se realizan publicaciones abiertas pero directamente dedicadas: “A mí me pasa algo re feo. Mis amigos ponele no sé... se pelean con tal persona y entonces van y te ponen una indirecta para que esa persona se entere de que ´no sé qué, no sé qué´ pero no se lo dicen a esa persona... lo publican” (ML, Entrevista 1). Para estos usuarios amigos de ML los muros digitales aparecen como espacios en los que se pueden colocar publicaciones (sean textos, fotos, videos, artículos u otros formatos) a la vista de un público general, pero con la intención de llamar la atención de personas específicas. De esta forma el espacio digital aparece como una especie de espacio público. Como en la calle se cuelgan carteles dirigidos a ciertas personas, en los muros digitales se colocan mensajes a la vista de un público amplio, en diferentes direcciones.

En cuanto a sus propias publicaciones, ML, comenta que las imágenes que publica se vinculan más que nada a su actividad artística. Según ella misma, lo que más le interesa de las redes es lo siguiente:

yo uso más que nada para sacar fotos de... yo que sé. Quiero que la gente se entere que yo sé hacer tal cosa porque si en algún momento alguien necesita alguien que haga esa tal cosa, sepa que yo voy a poder. Y ta, y después fotos así personales, o más no sé... mi vida cotidiana que son una vez cada muchísimo tiempo tipo, meses, la subo a las historias que es un sistema, algo así que... duran 24 horas creo (ML, Entrevista 1)

De esta forma la usuaria publica informaciones vinculadas a su actividad artística, aunque también hace uso de las historias de Instagram para publicar imágenes o videos de situaciones más bien cotidianas. Esta función que no es exclusiva de Instagram sino que aparece también en Whatsapp, Messenger, Snapchat y otras, consiste en la posibilidad de realizar publicaciones efímeras. El usuario publica una imagen (a la que le puede insertar texto, filtros y emoticones) y esta imagen se mantiene en la red disponible para ser vista por otros usuarios por 24hs. Después de este período desaparecen del perfil del usuario que las publicó. De esta forma las publicaciones potencian su carácter performático: estar presente en la red ahora, mostrando lo que sucede en el momento, dando un papel central a lo inmediato.

Complementando las publicaciones que cada usuario realiza, al otro lado de la pantalla se construye una red de reacciones o indiferencias por parte de los otros usuarios conectados, constituyendo una trama discursiva en línea. Uno de los formatos más visibles es el de dar o recibir “me gusta” en las publicaciones o fotos que se suben. GO, analizando su aumento en el uso de Instagram respecto de Facebook, explica que se debe a que en Instagram recibe mayores reacciones que en Facebook, y que el objetivo de la interacción es central en el propio uso de la herramienta:

a mí no no es que me afecte mucho eso de los ‘me gusta’ pero es real que si subo una foto... (...) no sé si llamarle éxito porque no le llamo a eso éxito, no lo considero éxito... pero como que lo ve más gente y lo comparto más [en Instagram] que si lo subo a Facebook que en realidad ya casi que ni se usa y no lo ve mucha gente. (GO, Entrevista 1)

De esta forma, la actividad que un usuario tiene o no en una red está determinada también por la trama de conexiones y reacciones que esa red le abre. Esta situación se puede vincula más que nada al círculo cercano al sujeto: si el usuario quiere que su publicación llegue a personas que utilizan Instagram publicará

por Instagram, y lo hará por Facebook si quiere acceder a usuarios de esa red, o por Twitter, email o demás. En este sentido las usuarias entrevistadas reconocen ciertas diferencias en el uso de una red u otra, tanto en ellas mismas como en otros usuarios. CT explica su visión en el siguiente fragmento:

yo veo por ejemplo que la gente que utiliza Instagram, en lo que es mi trabajo, es como solo para ver lo que estoy haciendo. En Facebook lo que me pasa es que tengo mucho contacto de 'a donde vas a estar', yo que sé, 'donde puedo ir', donde no se qué y en Whatsapp [plataforma de mensajería instantánea] es 'quiero tener una clase contigo. Donde voy?' Es como que... unos son más de informarme que hace el otro y otros son más 'quiero un compromiso, quiero un vínculo con esta persona' (CT, Entrevista 2)

CT en este fragmento describe las diferencias que percibe en los vínculos que permiten las diferentes redes. Según su experiencia como docente de tango lo que publica en las redes proporciona vínculos inestables de los alumnos que se comunican con ella. El medio por el que consigue trabajos más concretos es una plataforma centrada en la mensajería instantánea. De todas formas es posible que quien quiere tomar una clase o contratar un espectáculo, revise el Facebook o el Instagram del docente antes de contratarlo, incluso puede ser el medio por el que se accede al contacto telefónico. GT, de forma complementaria cree que las diferencias entre uno y otro se deben más que nada al uso ya que las diferentes plataformas, según GT proporcionan opciones bastante similares centradas en el tránsito de información. Son aparentemente iguales en sus funciones pero aparecen diferencias en los usos que le damos las diferentes personas a una u otra:

en lo personal en realidad veo que son todos para lo mismo o sea... es para mostrar información, o sea recibir, compartir información. Depende ta... capaz que varía qué tipo de información vos querés compartir, pero ya eso va independientemente de la persona. En lo que a mí respecta capaz yo sí los utilizo de manera diferente. Capaz que en Facebook no comparto cosas tanto de mi vida que capaz que en Instagram sí. (GT, Entrevista 2)

En la visión de GT las diferentes redes serían diversas formas de mostrar, compartir o recibir información. A diferencia de CT su visión se centra en las características de la tecnología que las hace posibles. De esta forma las redes abren espacio a diferentes tipos, posibilidades y objetivos de interacción. Si bien las diferentes redes habilitan muchas veces funciones similares (publicar imagen y texto, historias efímeras, interacción entre los usuarios, entre otras), los usuarios hacen usos diferenciados entre ellas, habiendo tránsito de una red a otra y períodos de mayor o menor actividad. La publicación de situaciones cotidianas y de eventos especiales, la difusión de actividades o de ideas, o la posibilidad de un espacio

publicitario para un público invisible son algunas de las prácticas difundidas por el uso de estas herramientas. Estas acciones se conjugan en los perfiles de usuarios articulando personalidades digitales complejas que encuentran anclaje en el sujeto virtualizado. Estos usos son determinados por lo que se quiere mostrar y también qué se quiere ver de uno mismo en las redes, de forma de construir una identidad virtual performática, elemento que se profundiza en la próxima sección.

### 3.2.1 ¿Qué ves cuando te ves?

Siempre estoy feliz, nunca lloro en el Facebook (CT, Entrevista 1)

Una de las características que apareció repetidamente en los encuentros con las entrevistadas fue la posibilidad que tiene cada uno de construirse conscientemente en Facebook. Esta expresión de CT refiere a que solo publica cosas alegres, y siempre se muestra como feliz. Esta decisión se vincula a la intención que tiene esta usuaria de usar las redes con un objetivo específico: difundir y promocionar sus actividades. Más allá de esto, entre sus publicaciones se encuentran mensajes de todo tipo. A lo largo del desarrollo del trabajo, uno de los temas a reflexionar en el equipo de trabajo fue ver cómo las participantes ven sus propios perfiles. En los diferentes perfiles se fue evidenciando que las motivaciones decididas a publicar, comentar o dar likes se tejen con otras motivaciones involuntarias que escapan en determinados chistes, ciertas frases, fotos con amistades, etc. Qué es lo que quieren que se vea y qué quieren ver ellas mismas son proyectos, identidades en constante proceso de construcción. Si bien permiten un cierto nivel de reflexión, escapan muchas veces al control que creemos tener. Los espacios virtuales posibilitados por las redes sociales aparecen como la cara visible del usuario frente a un público amplio e indeterminado por lo que lo que se muestra ahí es de suma importancia. En el caso de la frase de CT, (siempre feliz, nunca llorar) se debe a que su intención primaria es la de difundir actividades de recreación, y el tono divertido y cómico de las publicaciones apuntan a potenciar la idea de diversión. En este personaje no habría lugar para tristeza o para noticias ni discusiones serias, sino que el personaje se muestra como descontracturado frente al mundo. La identidad virtual de CT intenta mantener escondidos momentos de

tristeza o situaciones desagradables que atraviesan la vida de la usuaria, aunque por momentos estas situaciones se filtran de manera indirecta o sin intención. Los perfiles aparecen como un registro de la vida de la persona, que está disponible online, pero por las posibilidades de la red (editar, borrar, arreglar) son vistos como potencialmente engañosos.

Ahora como que es muy normal conocer una persona y fijarte en Facebook o en Instagram qué onda con esa persona y muchas personas mienten en las redes y muchas personas no son lo que muestran su Facebook o su Instagram. (GO, Entrevista 4)

En este caso, para GO si bien uno puede imaginar características de alguien a través de lo que muestra en su perfil, esa imagen no necesariamente va a ser un reflejo del usuario tras pantalla. La posibilidad de autoconstrucción consciente y la posibilidad de elegir qué colocar y qué no, así como de reconstruir la historia que mostramos en nuestros perfiles genera la posibilidad de esconderse o de mostrarse según momentos, situaciones u objetivos. Su práctica como usuaria de la red pone de manifiesto situaciones de su vida cotidiana, de sus vínculos y actividades artísticas. De esta forma diferentes aspectos de su identidad se muestran intencionalmente en la performance digital de la usuaria, pero sabe que no todos los usuarios actúan de la misma forma. El uso de CT, por ejemplo es notoriamente diferente.

Si miro mis perfiles en cualquiera de las dos redes lo que busco ver son mis actividades, o lo bien que se pasó en determinadas actividades para estimular la participación de los demás en ellas. Como lo uso como medio de trabajo es eso, no? Poder reflejar el disfrute que me genera cualquiera de las actividades para poder seguir trabajando (CT, Entrevista 4)

En el caso de CT, como se mencionó anteriormente, su uso de las redes sociales tiene la intención de mostrar específicamente ciertos aspectos de su vida, otros no y otros incluso son censurados. Elige publicar informaciones vinculadas a su trabajo como artista, y mantener una presencia activa en los espacios digitales como un medio de llamar sostenidamente la atención del público. En vistas a este objetivo hay cosas que no quiere que se vean en su perfil.

No quiero que se vean situaciones personales... estado civil, relación que tenga o no con mi familia, mi estado emocional, prefiero que no se vea reflejado. Tampoco quiero que se vea y lo elimino de hecho cuando hay comentarios en el Facebook o en el Instagram sobre hombres llevandome la carga. (CT, Entrevista 4)

En este fragmento se encuentran dos tipos de publicaciones no deseadas. El primer tipo es respecto a lo que ella misma publica. En este sentido CT parece

determinar qué colocar en su perfil y qué no colocar. Esta situación contrasta con muchas de sus publicaciones que expresan estados emocionales o alusiones a estado civil. El segundo tipo de publicaciones, en cambio, remite a publicaciones realizadas por otros usuarios. En cuanto a estas últimas, si bien no puede evitar que sean publicadas, sí cuida de borrarlas e incluso ha bloqueado usuarios por este motivo. El utilizar la herramienta por motivos profesionales también la lleva a tener menos limitaciones a la hora de la privacidad de lo que publica, y a aceptar personas que no necesariamente aceptaría por vínculos personales. Este caso es sumamente diferente al de otros usuarios, por ejemplo GT, que ve su perfil de Instagram como un álbum que registra su vida:

cuando veo instagram que veo? yo a mi Instagram lo veo como mi álbum personal por ejemplo. Y en mi álbum personal pongo todas las cosas que siento que me identifican, que me gustan. Y cuando las veo, al ser lo que me gusta también me da como alegría. Y digo pa, que lindo esto, que lindo que es mio, entendés? Facebook en realidad, si bien en las imágenes intento transmitir lo mismo no es tan así como con Instagram. Facebook en realidad lo sigo viendo como vía de comunicación para transmitir información que algo mío, mío personal. (GT, Entrevista 4)

En este sentido, el perfil de una red puede aparecer como un lugar donde tanto los otros como uno mismo puede recorrer la historia vivida. En su perfil de usuario aparecen las cosas que le gustan, tanto de imágenes en las que ella aparece como otras en las que no aparece pero que forman parte de su vida, lugares por los que pasó, momentos agradables que le gusta recordar. De esta forma, al recorrer su perfil siente alegría al ver que esas imágenes forman parte de ella. Su propia visión es tan importante como la de los otros usuarios. Destaca en este fragmento la diferencia en el uso de Facebook respecto de Instagram que GT. GO, de forma cercana, en sus perfiles de usuario en Facebook y en Instagram (aunque con ciertas diferencias entre uno y otro) busca colocar cosas que le gustan de su vida, y al recorrer su propio perfil se reconoce como una una persona feliz consigo misma.

En mi perfil de Facebook y en el de Instagram por igual pero más en Facebook me veo... yo me veo que soy una persona así como feliz con lo que hace y rodeada de gente que está de más; compañeros, amigos y de viaje, que es básicamente lo que muestro. Todas las demás cosas no me interesan mostrar. Y en el de Instagram lo mismo pero con fotos más artísticas por así decirlo. (GO, Entrevista 4)

De esta forma, GO plantea que específicamente muestra lo que le gusta de su vida. Le gusta lo que ve de ella en sus perfiles es la felicidad que le genera lo que hace y sus amistades, con las que se siente bien. Publica actividades

personales, sus viajes, encuentros con amigos, y sus actividades artísticas entre otras cosas, por lo que quien la sigue puede saber mucho de su vida. Esta imagen de su persona en su perfil está también vinculada al hecho de que su cuenta, así como la de GT y ML son privadas y los contactos que acepta en estas redes son personas que de algún lado conoce. De esta forma el público que accede a lo que ellas publican es determinado como más amplio o reducido por las posibilidades de privacidad que la propia red proporciona, en suma a lo que cada una quiere mostrar. Dentro del grupo entrevistado, las usuarias que mayor control de privacidad tienen son también las que publican informaciones sobre su vida cotidiana. GT, ML y GO tienen limitaciones de acceso a sus cuentas lo que les da una mayor seguridad a la hora de publicar sobre sus vidas. El uso profesional de CT lleva a que sus limitaciones de privacidad sean más amplias y a aceptar como contactos a personas que no conoce. Eso también genera que ella no quiera mostrar su vida personal ni su día a día a ese gran número de desconocidos.

A través de las actuaciones en línea de las diferentes usuarias entrevistadas la reflexión conjunta sobre las mismas, se percibe que el uso de las herramientas digitales puede tener diferentes motivaciones. De los 4 casos analizados 2 buscan mantener el vínculo con personas ya conocidas con las cuales comparten lo que viven. Las otras 2 usuarias manifiestan dar prioridad a las actividades artísticas. De uno u otro lado, los límites de estas acciones son difusos y muchas veces varían según estados de ánimo, o situaciones personales dejando traslucir informaciones involuntarias.

### 3.3 ENTRAMADO DE SIGNIFICADOS

Las prácticas discursivas además de estar contenidas en un contexto están contenidas en un entramado histórico-social ideológico y hegemónico (Bakhtin, 1981), y las prácticas digitales no son excepción en este sentido. Las redes aparecen como la posibilidad de ser visible frente a públicos amplios a los que no se accede por otros medios. Los usuarios cuentan con una audiencia que interactúa (o no) con sus publicaciones, y que esa interacción puede ser incentivada de diversas formas. En este sentido es un ejemplo el caso de CT, que plantea usar las redes para difundirse como artista independiente. Las redes sociales y la posibilidad de

poner información frente a muchos usuarios receptores es utilizado por trabajadores independientes como medios de difusión al alcance de la mano, si se las utiliza con algunas estrategias. CT, por ejemplo manifiesta que entre sus variadas publicaciones reciben mayor atención aquellas en las que aparece su imagen:

En lo personal noto que cuando es una foto personal tiene muchísima más reacción de la gente que cuando es simplemente un comentario o un afiche. (...) Si le saco una foto a un paisaje tiene dos me gusta pero si es una foto mía de repente tiene muchos más comentarios y reacciones de la gente. (CT, Entrevista 4)

Según relata CT, la publicación de una imagen donde esté presente la usuaria genera un mayor volumen de reacciones. El hecho de que aparezca su imagen física parece generar mayores reacciones del público de usuarios. Pero esta imagen genera reacciones positivas en general cuando se encastra dentro de ciertos patrones estéticos (tanto la imagen como el cuerpo en sí) y en ciertas situaciones. Esta observación es compartida por el grupo entrevistado, ML por su parte agrega que se da valor a ciertas formas de mostrar el cuerpo, a ciertas partes y en determinados contextos:

Lo que garpa<sup>28</sup> es obviamente el escote o mostrar abdominales o que se yo... También garpa no sé, decir que saliste... no sé, que estabas en la calle a las 5 de la mañana entonces ahí ya generas expectativa de por qué uno estaba en la calle a las 5 de la mañana (...) En realidad garpa hacer pública tu vida, eso es lo que garpa. (ML, Entrevista 4)

En este sentido el cuerpo, sus partes y su presencia en ciertos lugares u horarios aparecen a disposición de una imagen que el usuario quiere transmitir de sí mismo y que los otros vean a través de las redes sociales. Son dos los factores que destaca: por un lado el mostrar partes del cuerpo (siempre que se ajusten a ciertos patrones de belleza) y por otro el contexto en que se muestra ese cuerpo. Según ML un factor que genera mayores interacciones entre los usuarios es el hecho de colocar detalles de la vida en este espacio virtual que aparece como una nueva forma de espacio público con normas propias de funcionamiento. Destaca para este fragmento el hecho de que ML tiene 16 años y tanto ella como su círculo de amigos están empezando a salir a fiestas nocturnas. Por este motivo el hecho de que un amigo de ML esté a las 5 am en la calle llama más la atención de su círculo que un amigo de GO, de GT o de CT, que son mayores y tanto ellas como sus amigos salen durante

---

<sup>28</sup> “Lo que garpa” Quiere decir en este caso “lo que paga” o aquello que se valora.

la noche hace años. Las situaciones que más llaman la atención van variando tanto a lo largo del año como a lo largo de la vida de los usuarios.

Otro elemento que destaca es el generacional. Si bien las edades de las diferentes usuarias no son muy lejanas (de 16 a 31), sí están en situaciones diferentes de vida. ML es menor de edad, cursa la enseñanza secundaria, GO y GT (22, 23) estudian carreras universitarias y viven con alguno de sus padres, y CT (31) vive sola y tiene varios trabajos. En una de las entrevistas, ML coloca esta situación generacional del uso de las redes de la siguiente forma: “no uso... ya no uso Facebook casi, porque en realidad em... la gente de mi edad ya se mueve con Instagram y con Whatsapp” (ML, Entrevista 1). Con el factor edad se complejiza el uso de las redes, ya que cuál red se usa se define en cuanto al público que se tiene en esa red. El público más joven trasladó su mayor actividad a Instagram, pero eso puede volver a modificarse al migrar también las generaciones mayores. La expresión “ya se mueve con” remite a que lo otro, en este caso el Facebook, es anticuado, pasado. De forma complementaria cuando expresa “la gente de mi edad” marca una diferencia generacional con el resto del grupo que estaba presente. Esta separación tiene que ver también con que el público más joven busca en estos espacios interacciones con ciertos grupos de personas, generalmente más de su edad. Estas diferencias generacionales son reforzadas por CT, que plantea “creo que es intergeneracional porque a mí por ejemplo me llega muchísimos más mensajes por Facebook que lo que me llegan por Instagram” (CT, entrevista 1). CT haciendo referencia a gente que quiere chatear con ella (más que consultas específicas) recibe mayor cantidad de mensajes por Facebook que por Instagram. Si bien tiene contactos de edades variadas, plantea que en general “el nivel de edad que tiene la gente de mi Facebook es 40, 50” (CT, entrevista 1). Los contactos de CT le escriben más por Facebook, reforzando las diferencias generacionales en el uso de una u otra plataforma. Además de las diferencias generacionales hay también diferencias en los usos. GO analiza lo siguiente:

muchacha gente dice que el Instagram es para levantar<sup>29</sup> (...) yo no tengo personalidad de levante digamos, pero es verdad que hay pila de tipos que te hablan aunque ni siquiera los tengas agregados (GO, Entrevista 1)

En este fragmento de GO aparecen diferentes posibilidades en los usos de las redes. Si bien hay plataformas específicas para “levantar” (Tinder, Grindr o

---

<sup>29</sup> “Levantar” en Uruguay se usa en el sentido de cortejar, coquetear, o buscar un vínculo amoroso o sexual.

Happn, entre otras) tanto Instagram como Facebook sirven de espacio de acercamiento a cortejar a alguien sin las dificultades de quedar tan expuesto como puede suceder en persona. Dejar un like (sobre todo si es en una foto vieja) o un comentario, mandar por mensaje privado un saludo, un video o un meme son formas de llamar la atención de un usuario sin exponerse a ser rechazado cara a cara. Estos usos y características (el chat, el mostrarse donde y como, el promedio de edad de usuarios de una red, etc.) son factores que se van transformando a lo largo del tiempo y las modas, y también en las diferentes situaciones de vida del usuario.

El espacio virtual y las identidades en línea se construyen y transforman como un nuevo tipo de espacio público donde, además de publicar vidas cotidianas y establecer vínculos interpersonales, también hay espacio para temas de relevancia social. Fue destacado por las usuarias durante las entrevistas como un espacio donde colocar quejas y manifestar problemas:

después algo que se hace más viral es tipo... quejas o problemas del país o de algo.. (...) La gente es como que le gusta quejarse en las redes sociales entonces vos escribís algo sobre tal cosa, sobre temas polémicos, o política, o no sé (...) y siempre tenés a ese que comenta en contra. (GO, Entrevista 4)

En este sentido el espacio propiciado por las redes sociales (Facebook y Twitter posiblemente más que Instagram, que tiene como protagonista a la imagen más que al texto) aparece como un muro público que se presenta como libre y con cierto carácter de anónimo. La posibilidad de difundir informaciones u opiniones sobre problemas de índoles variadas ha generado incluso la necesidad de adaptar las legislaciones para regular los usos. El campo digital se muestra fértil para acciones de todo tipo, llegando también a que surjan nuevos tipos de delitos. Las acciones realizadas en el espacio digital tienen consecuencias que se manifiestan en el mundo físico, y si bien no serán trabajados en este texto, cabe mencionar que hay una serie de crímenes cometidos en las redes, que constituyen todo un nuevo campo para la formulación de legislaciones (acoso sexual virtual, control de usuarios, hackeos, difamaciones, etc.)

En otro sentido, las tecnologías digitales también abren un abanico amplio de uso, no solo en los usuarios individuales como también para empresas o instituciones. Por ejemplo GT, estudiante universitaria ha tenido la experiencia de tener clases por medio de videoconferencias, posibilidad presente en muchas redes sociales (Facebook, Google, Skype, Whatsapp entre otras).

Yo en la facultad he tenido clases virtuales. Nos sientan en un aula con la pantalla gigante, y el profesor en vivo. O me ha pasado también por ejemplo que un profesor de una materia, que también esa misma materia se da en la facultad de Maldonado y lo hacen a la par. Entonces vos estás ahí en el aula y al costado hay una tele que está enfocando una camarita al profesor y esa misma clase se la está dando a los chiquilines que están en Maldonado. Y lo hacen en vivo, escuchás inclusive a los chiquilines de Maldonado que hacen preguntas y todo. (GT, Entrevista 2)

En el uso de estas herramientas se evidencian posibilidades que traen las tecnologías digitales de extender la información en el espacio no solo de fotos instantáneas. Por estos medios la dificultad que tiene la Universidad a la que GT asiste de tener al profesor presente o de tener un profesor por sede se ve compensada por vínculos digitales. Los usos de las redes se dan en torno a fines de lo más variados, constituyendo vínculos híbridos entre el mundo virtual y el físico. De esta forma ambos contextos se retroalimentan y modifican en un proceso constante.

Una dimensión altamente influenciada por la diversificación simbólica generada por los vínculos virtuales es la del lenguaje. Prácticas propias de las redes digitales se insertan en las prácticas lingüísticas de los usuarios. ML relata esta situación en este ejemplo: “Se traduce mismo al lenguaje. Un tiempo mis compañeros decían RT por retweet y era... o sea... lo decían en una charla. Vos estabas charlando con esa persona y si la persona pensaba lo mismo te decía RT” (ML, Entrevista 1). El lenguaje ha ido incorporando en los últimos años una serie de términos propios de las culturas digitales de los cuales RT es un solo ejemplo: googlear, clavar el visto, stalkear, entre otras son acciones que combinan informaciones digitales y físicas, y remiten a prácticas válidas en el mundo material.

En cuanto a las formas de vincularnos, otra práctica que destaca a partir de estas tecnologías gira en torno al control de la ubicación. GT cuenta en uno de los encuentros una experiencia que vivió con una amiga: “el otro día estábamos en la playa y la gurisa dice ‘hay, voy a ver dónde está Sebastián’ y agarra, abre el mapa y tipo... ‘ah está en la casa’” (GT Entrevista 2). En esta situación una chica está controlando donde se encontraba su novio. Frente a la sorpresa de GT su amiga agrega “‘hay pero los dos lo tenemos, es solamente para emergencias’ (risas)” (GT Entrevista 2). Más allá de que a situación no parecía una emergencia, la amiga de GT, desde la playa estaba averiguando donde se encontraba su novio por medio de una aplicación en el teléfono. Lo curioso es que se da por supuesto que donde está el smartphone está su dueño. Las diferentes plataformas permiten emitir la ubicación

por gps en tiempo real del smartphone del dueño, abriendo un nuevo abanico de posibilidades, entre ellas el control en diferentes ámbitos. En algunas parejas aparece como una posibilidad de control de la otra persona, siendo este un ejemplo de las diversas posibilidades que se desprenden.

En el próximo capítulo se relata el desarrollo de la investigación artística que buscó montar escénicamente situaciones que coloquen en evidencia desde diferentes perspectivas algunos aspectos de estas situaciones.

#### 4 - ESTUDIO ARTÍSTICO

No ato da criação repensamos o mundo. Criamos quando organizamos uma forma sensível de apresentar uma nova configuração daquilo que já conhecemos. Durante o processo criativo, é a partir de nossa percepção que transportamos o que apreendemos do concreto, do vivido e do imaginado para uma obra artística. Muito estudo, experimentação e reflexão são necessários para colocar em forma de arte sentimentos, sensações, idéias, conceitos, etc. A pesquisa artística combina e recombina vários saberes para poder transgredir os códigos das linguagens e criar poéticas em uma forma artística. (...) Sob esse ponto de vista, penso que podemos entender o processo criativo e a própria criação como fonte de conhecimento. (LARA, 2010, p. 35)

Como dice Luciana Lara, coreógrafa y directora de la compañía de danza brasileña Anti Status Quo a partir de la creación artística podemos repensar el mundo. Colocar en un formato artístico reflexiones sobre el mundo que nos rodea implica profundizar en el tema desde varios ángulos, proponiendo formas nuevas de reflexionar sobre el fenómeno. En el caso de este trabajo, como producto final fue construida una narrativa que intentó representar desde una perspectiva escénica las problemáticas estudiadas en los capítulos anteriores y las situaciones discutidas con el grupo de trabajo. El resultado artístico trae una nueva visión sobre cómo estamos vinculados por medios digitales, transmitiendo al espectador nociones sobre su propio vínculo con las redes. Desde la creación se busca potenciar la reflexión sobre un uso responsable y consciente de las mismas.

De forma complementaria toma relevancia la perspectiva de la bailarina brasileña Ivani Santana que propone una visión del arte como enmarcado en el contexto que lo rodea. Su campo de estudio está en el campo de la danza contemporánea vista como parte de la sociedad que la rodea, inserta en el contexto propiciado por las tecnologías digitales. Dentro de su investigación se indaga cómo este contexto digital se vive desde la danza (SANTANA, 2006, p. 10).

La investigación que presento en estas páginas desembocó en la producción de una presentación escénica, que fue construida haciendo uso de técnicas corporales (del circo, la danza y el teatro), y digitales (videos, programas de interacción, etc.). Las diferentes técnicas se combinaron con las experiencias corporales y artísticas de las distintas participantes, constituyendo una pieza narrativa que trabaja situaciones y reflexiones surgidas durante el proceso

investigativo sobre el fenómeno digital. De la misma forma que en nuestros cotidianos, en el escenario se combinan cuerpos presentes con imágenes y vínculos digitales, a fin de indagar sobre situaciones que se dan en nuestro día a día. Dado que el estudio pretende incursionar en la interacción entre el cuerpo material y el espacio digital, se hizo indispensable incluir herramientas digitales en el escenario. En este sentido, la variable presupuesto jugó un papel central a la hora de optar por comprar mayores equipamientos que los disponibles o no.

En este capítulo se intenta reflejar en forma de texto lo vivido durante el proceso creativo, un “caminho que não é linear e que não segue uma lógica como a de virar folhas de um livro” (LARA, 2010, p. 17).

#### 4.1 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Una respuesta satisfactoria al problema de dónde se encuentra el arte en la investigación artística hay que buscarla en la diferencia entre una presentación o display informativo y un auténtico dispositivo para la reflexión. Los científicos sociales producen teoría, información y conocimiento fáctico. Los artistas no producen principalmente conocimiento fáctico, sino que crean dispositivos para la generación de conocimientos. (VILAR, 2017)

Como plantea Gerard Vilar, teórico del arte radicado en Barcelona, las investigaciones científicas y artísticas tienen formas, caminos y resultados de naturalezas diferentes. Mientras desde el estudio científico se pretende generar y dar información a los lectores sobre fenómenos del mundo, desde el estudio artístico se pretende generar instancias y mecanismos de reflexión sobre las prácticas que realizamos. En este caso entra en juego lo que podría ser o lo que podría haber sido. El producto artístico, si bien pretende establecer un vínculo con el espectador, no pretende emitir verdades sino organizar estéticamente situaciones que pueden ser cotidianas.

En cuanto a la investigación estética, ya desde hace algún tiempo vengo investigando la interacción de cuerpos presentes con imágenes digitales, pero nunca con el enfoque dirigido a investigar esa interacción propiamente dicha. Durante 2017 se realizaron varias instancias de investigación, en un espacio cultural en Ciudad de la Costa, Uruguay. El objetivo de estos encuentros fue enfocado a jugar, y a

investigar con nuestros cuerpos, haciendo uso de elementos como máscaras, espejos, telas y alas entre otros. Estas realizaciones sirvieron como laboratorios estéticos de las propuestas investigadas, así como también para generar los fondos necesarios para transportar el espectáculo resultante a Foz de Iguazú.

El objetivo siempre fue construir una presentación escénica, pero las características de la misma fueron cambiando a lo largo del desarrollo. En un principio fue pensado un espectáculo unipersonal, donde una sola persona manejaba los artefactos y actuaba. Al avanzar en la investigación se conformó un grupo de trabajo que pasó a integrar el equipo escénico, abriendo una serie nueva de posibilidades estéticas. Este grupo se conformó en octubre, tras el espectáculo Primavera descrito más adelante y tomó el nombre Cía Cuántica. La compañía está conformada por mi y 4 personas más: cuyos miembros no serán nombrados por cuestiones de privacidad. Este equipo, si bien fue reunido con este objetivo, tiene la intención de continuar en el tiempo.

En cuanto a la investigación, se dio a través de ejercicios corporales enfocados a generar los efectos estéticos buscados en las diferentes escenas. Los guiones fueron escritos por mi, aunque siempre hubo apertura a los cambios y adaptaciones propuestas por el equipo. En los encuentros hubo dos tipos de instancias. Por un lado ensayos comunes con todas, enfocados a coordinar el equipo corporalmente, al conocimiento de los movimientos, a la comunicación corporal del grupo así como a un desarrollo técnico de las disciplinas de circo, fortalecimiento y flexibilidad. Por otro lado se dieron particularmente ensayos con partes del grupo, buscando fortalecer las escenas individualmente.

En los trabajos que había realizado anteriormente, la investigación siempre partía de la escena, y de la investigación en la escena se escribía una guía de lo que sucedía. En este caso me dediqué previo a los ensayos con las participantes a escribir un guión. Este guión fue revisado y re-estructurado a lo largo de la construcción de las escenas, adoptando en este proceso su forma actual. En cuanto a la experiencia del trabajo del grupo, el hecho de que las integrantes no estén tan inmersas en la discusión teórica es también altamente nutritivo, ya que la mirada limpia aporta nuevas luces a la problemática. En la próxima sección se detallan las actividades realizadas durante 2017 y 2018, vinculadas a la investigación escénica de este trabajo.

## 4.2 ACTIVIDADES REALIZADAS

A lo largo de 2017 y principios de 2018 fueron realizadas varias instancias de investigación estética que atravesaron de diversas formas la presente investigación. Talleres, encuentros de tipo laboratorio y espectáculos formaron parte de este proceso, siendo los que se detallan a continuación los más relevantes.

### **TALLER: Cuerpos virtuales y orgánicos en interacción**

Fecha: 17 ene. 2017. Durante el taller de dos horas de duración se hicieron ejercicios de expresión corporal grupales, así como ejercicios individuales con los participantes utilizando máscaras y observándose frente a un espejo. El eje fue utilizar el cuerpo para expresarnos sin la ayuda de los gestos faciales. Sin palabras se expresaron ideas y sentimientos, así como se constituyó un espacio de investigación corporal y encuentro entre un grupo con edades y experiencias corporales sumamente diferentes. Se trabajó la idea de espejo, de verse y no verse, así como las posibilidades de juego cuando se puede esconder el rostro. El grupo de participantes estuvo integrado por personas de experiencias (bailarines, recreadores, fotógrafos) y edades muy diferentes (de entre 30 y 60 años)



## **ESPECTÁCULO: Primavera**

Fecha: 8 oct 2017. En esta ocasión se presentó un espectáculo escénico que fue la primer presentación vinculada a este trabajo. Si bien la temática del espectáculo fue referida a la primavera, puso en escena (por primera vez bajo mi coordinación) un grupo de personas (algunos artistas, otros no) buscando coordinar cuerpos presentes y proyecciones. Destaca de este trabajo que los artistas participaron de manera gratuita, tanto de la presentación como de los encuentros de ensayo que se llevaron a cabo los 3 domingos anteriores. Las proyecciones fueron sobre una pantalla blanca, elemento que dio gran protagonismo a las imágenes que acompañaban cada número.

Fueron realizadas acrobacias aéreas (en tela, en arnés y en aro) así como disciplinas de piso (acrobacias, danza, hula hula). En combinación con los cuerpos presentes se presentaron imágenes audiovisuales, complementando la idea a trabajar. A continuación se presenta el guión del espectáculo:

### **PRIMAVERA**

#### **1 - BROTES**

Escena inicial - se busca representar la salida del invierno hacia la primavera. En este sentido un vídeo que combina imágenes de brotes, flores y mariposas se complementa con una bailarina que, colgando de un arnés, se desenvuelve de una tela y un grupo de 4 acróbatas en el piso que realizan una secuencia de juegos y movimientos.

Danza aerea en arnes -

Acrobacias en piso -.

#### **2 - CIELO Y COMETAS**

Escena que busca mostrar el juego, las actividades al aire libre que se empiezan a dar en esta época del año, representado por acrobacia aerea en tela combinando imágenes de cometas volando en el cielo.

Acrobacia en tela -

#### **3 - ATARDECER**

Escena que busca en una danza calma representar el momento del atardecer, momento de cambio entre el día y la noche donde todo parece estar en una pequeña pausa.

Danza en piso -

#### **4 - LUNAS**

Escena enfocada a homenajear a la luna. Mientras un vídeo muestra una salida de luna llena tras unas nubes, un número de Hula hulas blancos baila en el piso.

HULA HULA -

A continuación se mezcla un número de acrobacia en aro con una luna llena reflejándose en el mar.

Danza en aro -

#### 5 - NOCHE Y ESTRELLAS

ESCENA FINAL - Con música de estilo tribal y proyecciones de cielos estrellados se combinan diferentes disciplinas para generar un cierre fuertemente visual y combinado.

Danza en aro -

Danza aérea en arnes -

Hula hula -



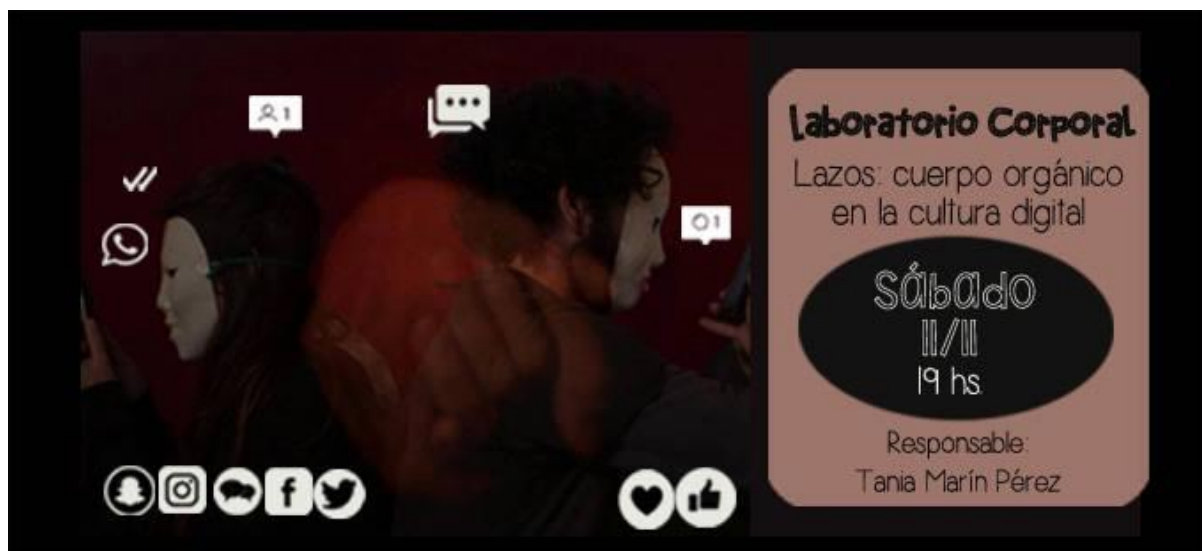
Acrobacia en tela -

### **TALLER: Laboratorio corporal**

Fecha: 11 nov. 2017. Se trató de un encuentro en el cual experimentamos desde el cuerpo distintas formas en las que nos vinculamos con los mundos digitales que la sociedad contemporánea nos presenta hoy en día. Durante el taller experimentamos vínculos del cuerpo con la imagen digital, la imagen como luz, la cámara como ojo y la tecnología como medio expresivo. Un grupo de 8 personas se acercó a participar, generando un espacio de creación e investigación conjunta, a través de ejercicios propuestos por la responsable.

Responsable: Tania Marín Pérez

Público objetivo: adolescentes y adultos con o sin experiencia en trabajo con el cuerpo que quieran investigar con sus cuerpos en contacto con proyecciones audiovisuales..



### **ESPECTÁCULO: varieté de fin de año**

Fecha: 15 dic. 2017. Se trató de un espectáculo que combinó distintos números de circo contemporáneo variados (de ahí “varieté”). Junto a artistas invitados (Guillermo Arioli y Ana Luiza Barros clowns, Camila Rodriguez, acróbata aérea) y de complemento visual a las presentaciones escénicas fueron proyectadas imágenes digitales, a fin de seguir profundizando estéticamente las posibilidades de estas herramientas. Como el espectáculo se realizó al atardecer y el espacio es abierto, las imágenes fueron proyectadas sobre una tela blanca ubicada al fondo del escenario a dos metros de altura (de otra forma hubieran perdido mucha visibilidad). Los cuerpos en el piso se movían por debajo de las imágenes, iluminados con focos de colores. De esta forma los actores en escena y las imágenes aparecían juntas en el escenario pero no entraban directamente en contacto.



### ESPECTÁCULOS: Fin de semana de circo contemporáneo

Fecha: 19 y 20 ene 2018. Fueron realizadas dos presentaciones artísticas organizadas y ejecutadas por Cía Cuántica. El día viernes se realizó el espectáculo Tanguez, show de tango y fuego que Cuántica realizó a lo largo del verano en diferentes puntos de la costa de Canelones, Uruguay. El segundo día, el sábado realizamos un espectáculo de varieté con acrobacias aéreas y en piso, en combinación con proyecciones audiovisuales que complementaron la imagen.



## ESPECTÁCULO: TANGUEZ tango y fuego

Este espectáculo surge de la necesidad de generar los medios económicos para poner en escena y transportar el espectáculo producto de esta investigación hasta el lugar donde será evaluado. Con este objetivo surge **Tanguetz**, espectáculo que combina la estética y ritmo tanguero con danzas de fuego. El espectáculo combina destrezas de circo y de artes marciales, con una estética y enmarque musical de tango electrónico. Destaque aquí merece una serie de fotografías del espectáculo realizadas en la playa, por el fotógrafo Pablo Argón, que hizo su trabajo como regalo al grupo.

Este espectáculo fue presentado en diversos puntos de la Ciudad de la Costa, particularmente en las playas, llegando a un gran número de espectadores. Fue realizado unas 20 veces, lo que nos generó como grupo un camino recorrido en común, un conocimiento del trabajo en equipo y cierta experiencia de compartir escenario.



## ESPECTÁCULO: Varieté científica

Fecha: 23 de febrero 2018. El espectáculo consistió en una varieté temática en torno a la investigación científica. Se combinaron números cortos de disciplinas circenses (aro, cuerda lisa, acrobacia en tela, hula hula, arnés entre otras). Se utilizaron medios de iluminación híbrida entre focos led y proyecciones que complementaban el sentido de algunos de los números. La articulación escénica de iluminación con focos más iluminación con proyecciones fue básica para el estudio realizado. La posición de las luces respecto a la proyección (sobre tela negra, con el objetivo de que acompañe pero no acapare la atención) es de suma importancia. Las imágenes fueron proyectadas sobre el fondo del escenario a nivel de piso, de forma que imagen, luz, sombras y cuerpos interactuaron en escena. Por las características de las presentaciones se necesitaba luz a nivel de piso para las disciplinas de piso y a nivel aéreo para las acrobacias aéreas. A su vez esas luces no pueden apuntar al mismo lugar que la proyección porque la borran. Esta experiencia fue base para pensar la organización lumínica en la obra LAZOS, resultado final de la investigación realizada.



### 4.3 DRAMATURGIA CONSTRUIDA

La dramaturgia que se fue desarrollando a lo largo de los ensayos está construída utilizando como materiales las experiencias corporales de cada una de las integrantes. Entre este material se encuentra principalmente tango, danza,

acrobacias de piso, manipulación de objetos y acrobacias aéreas. Desde un primer momento se pretendió trabajar con proyecciones, de forma de combinar imágenes digitales con cuerpos presentes. De esta forma la problemática estudiada configura la estructura misma que sostiene la obra. Un elemento a parte fue el de la instalación de las luces. Ya que se trabaja con proyecciones, las luces tienen que ser colocadas de forma que iluminen el escenario (no solo a lo ancho, sino también en altura por los elementos aéreos) pero que no apaguen la imagen. Las imágenes son proyectadas sobre fondo negro, ya que se pretende que acompañen la escena pero no la protagonicen. Completan el mensaje que se quiere transmitir, a veces acompañando, a veces en contraposición a lo que sucede con los cuerpos presentes en escena. En cuanto a las acciones de los cuerpos fueron trabajadas tomando en cuenta las fortalezas corporales de cada integrante.

De forma complementaria se optó por el uso de máscaras neutras en gran parte del espectáculo con vistas a varios objetivos. Si bien trabajar en elementos aéreos y manipulación de objetos de máscara presenta una dificultad extra por la limitación visual y respiratoria, el hecho de que no se vean las caras y que se mantenga una expresión fija, pálida y vacía remite a la idea de enmascararse. Esta actitud no es exclusiva de las redes sino que aparece en identidades que nos construimos a lo largo de nuestras vidas. Lo que surge en las redes sociales son otras formas de reacción a esas actitudes. Los momentos con o sin máscara buscan generar situaciones contrapuestas que articulen el decorrer narrativo de las escenas. Si bien aparentemente cada uno decide qué quiere mostrar y qué no, muchas veces nuestras acciones no reflejan esa racionalidad pretendida.

En cuanto al resultado final, cabe recordar que todas las actividades descritas en el apartado anterior sirvieron de experimentos y base para el resultado obtenido actualmente. La presentación artística que surgió de esta investigación se divide en 6 escenas. La creación y articulación de las escenas fue construida por mí, en constante interacción con las participantes del grupo, combinando ejercicios de investigación corporal e improvisación con presentaciones abiertas al público y reflexiones sobre el tema tratado. Cada una de las integrantes aportó muchos elementos a la hora de construir las escenas montadas, de forma que lo que se ve en el escenario plasma de diversas formas las visiones del grupo.

Las escenas descritas a continuación funcionan como una guía de lo que sucede en escena, pero los movimientos ejecutados no son coreografiados. De esta forma hay un gran espacio al juego corporal, generando entre otras cosas que la obra esté siempre abierta al cambio. En este sentido, también cabe resaltar que lo que se presenta actualmente no es considerado un resultado final, sino más bien un nuevo punto de partida. Hay una estructura dramática que puede ser transformada, agregando o quitando escenas, reconfigurando el audio, el sonido, las situaciones presentadas y las disciplinas utilizadas. De esta manera podríamos contemplar elementos relevantes de las redes que no fue posible incorporar en el resultado actual. De forma complementaria se pretende a futuro construir un producto versátil a ser presentado en distintos espacios, ya que las disciplinas aéreas de las que hacemos uso (tela, aro y cuerda) presentan una gran dificultad en este sentido.

La creación de cada escena partió de situaciones particulares que se quisieron explorar, y a partir de las cuales se articularon diferentes números de disciplinas corporales, buscando representarlas escénicamente. Las disciplinas utilizadas en este trabajo van desde disciplinas corporales como acrobacia de piso y aire, danza y hula hula hasta edición audiovisual. El trabajo se aprecia notoriamente mejor con una iluminación adecuada, sobre todo para complementar las imágenes proyectadas pero no borrarlas. Las proyecciones están pensadas para ir sobre fondo negro, a fin de que sean visibles (de ahí la importancia en cómo se ubican las luces) pero que no absorban totalmente la atención del observador. A continuación se describe un esquema de la narración construida.

#### - LAZOS -

##### ESCENA 1

CT sola en medio de un escenario, baila en medio de un espacio vacío. se mueve en el centro del espacio iluminado por imágenes de rocas, olas y mar. Cuando termina el entran ML, TM, GO y GT caminando por el espacio, mirando sus teléfonos, sacando fotos, a lo que CT sale enojada

##### ESCENA 2

Tras la cantidad de fotos se termina la batería de los teléfonos de los personajes y todos salen con sus cargadores en busca de un enchufe, menos GT. Al quedar sin batería en su teléfono se encuentra con cosas que le gustan. En principio baila. De un lado aparece una bandeja con líquido para

hacer burbujas, juega con las burbujas, hasta que en otro momento aparece una tomada del otro lado. Quien deja la zapatilla le da cuerda para que llegue hasta el teléfono, y ella enchufa y se pone a mirar el teléfono, y le la llevan del cable.

#### ESCENA 3

GT, GO, TM, CT Y ML en escena caminando mirando sus teléfonos. TM empieza a tener problemas para respirar, se agarra de la cuerda, se saca la máscara y sube a la cuerda. Quienes están abajo la miran, le sacan fotos, hasta que GO encuentra al pie de la cuerda la máscara, la visión de admiración se transforma en burla, a lo que TM baja y le vuelven a colocar la máscara.

#### ESCENA 4

Al terminar la escena anterior salen todos del escenario menos GO. Empiezan imágenes de emoticones, sonidos de respiración. CT y ML tiran al escenario un hula hula, que GO empieza a usar como espejo. Entra TM con otro hula y juegan en espejo, hasta que suben juntas al aro aéreo.

#### ESCENA 5

Empieza la escena con un sonido de avión despegando, música, imágenes de cielo y palmeras, y sale a escena primero una mochila volando y atrás entra ML con vestuario de playa. Se sube a la tela, imágenes de viajes, desarma la carpa, se pone la mochila y antes de moverse posa con frase inspiradora (sin el teléfono en la mano)

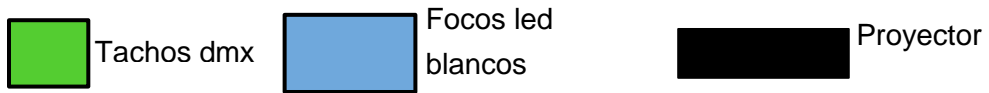
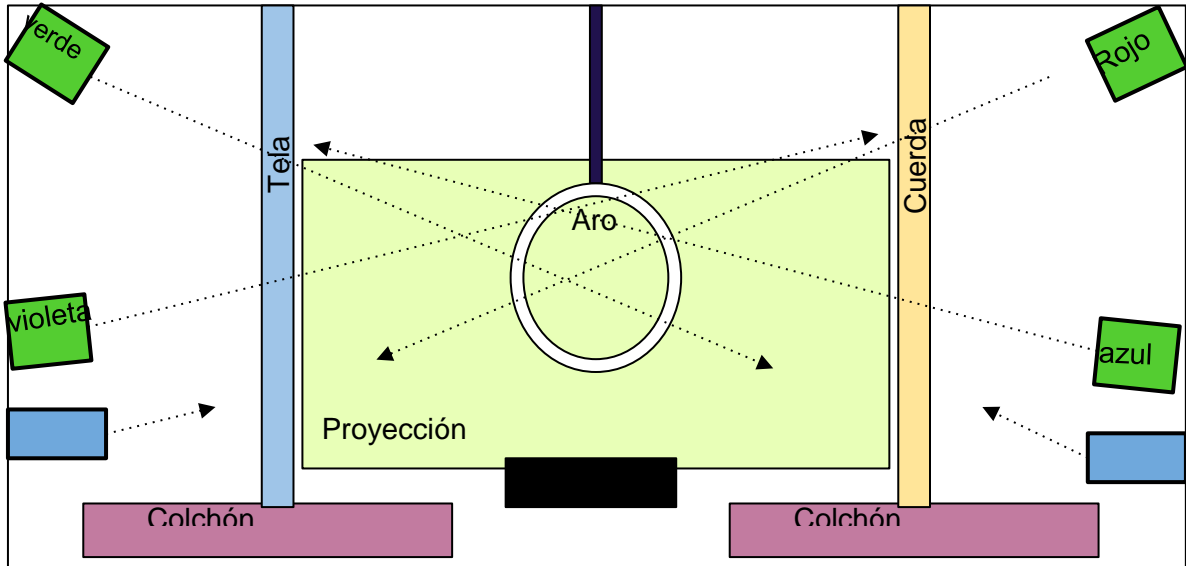
#### ESCENA 6

Esta escena pretende dar un cierre a lo que se dio durante el resto del espectáculo. De a una van a escena los personajes que formaron parte de las escenas anteriores mostrando fragmentos de lo que se vió, así como también la superposición de situaciones y un aparente caos.

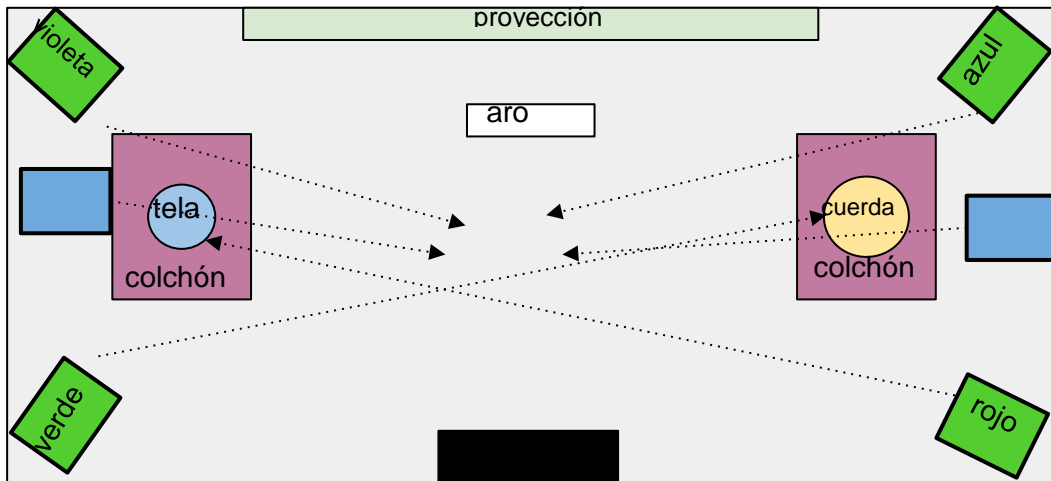
### 4.4 ARTICULACIÓN DE LAS ESCENAS: MAPAS DE LUCES, PALCO, ENTRADAS Y SALIDAS

Uno de los factores importantes una vez definidas las escenas fue el articular las escenas entre ellas, a fin de que no sean vistas como situaciones aisladas sino que se pueda observar el trabajo como una unidad narrativa. En las próximas páginas aparece una serie de mapas que orientan la ubicación de las luces (determinante para que las imágenes proyectadas sean visibles para el público), así como también se dividen las acciones que hay que realizar (colocar y retirar elementos de escena o complementar el centro de la escena) detallando lo que tiene que hacer cada integrante en cada escena a fin de que nada falte. Todas las imágenes presentan una vista frontal y una superior del espacio escénico indicando para cada escena qué elementos entran y salen, quien los retira y coloca y quien entra en escena en que momento. De esta forma se hizo posible organizar el entramado de acciones necesarias durante la pieza sin que nadie se vea sobrecargado.

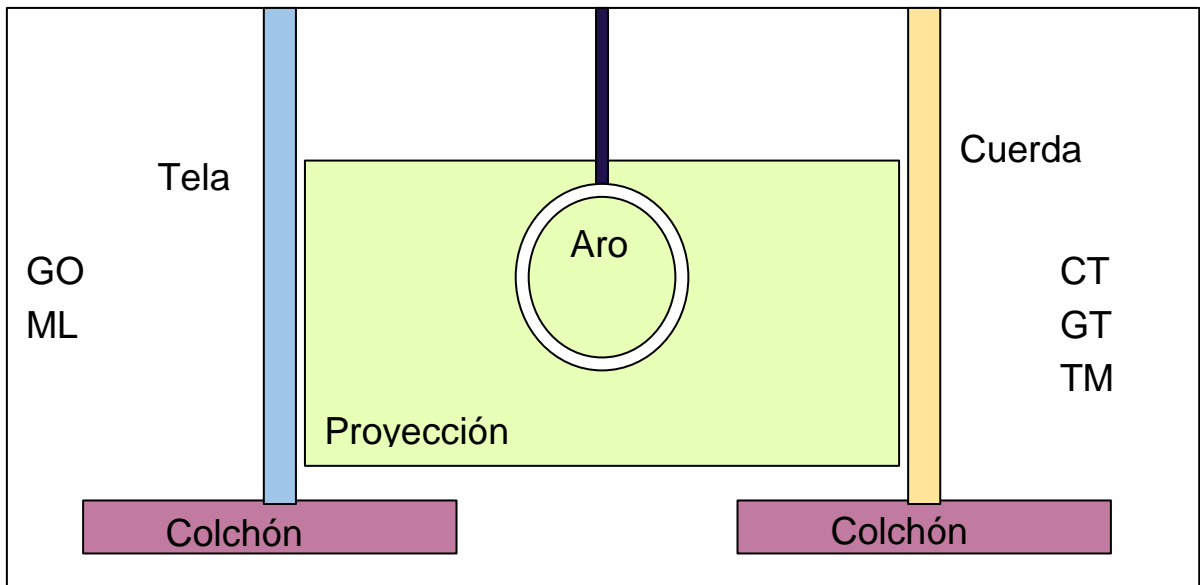
Mapa de luces  
Vista frontal



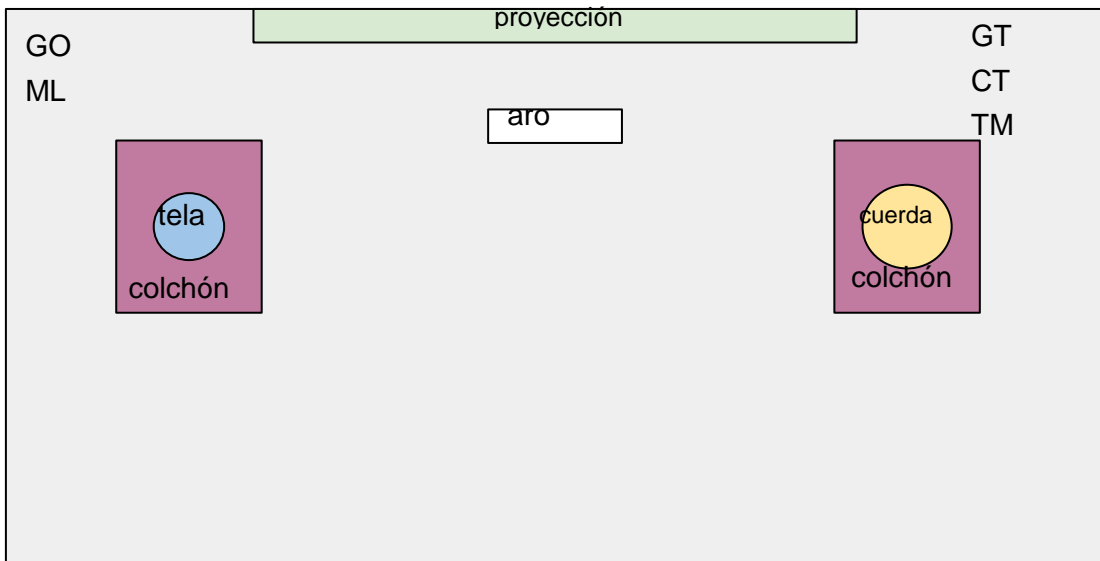
Mapa de luces  
Vista superior



Mapa de elementos  
Vista frontal

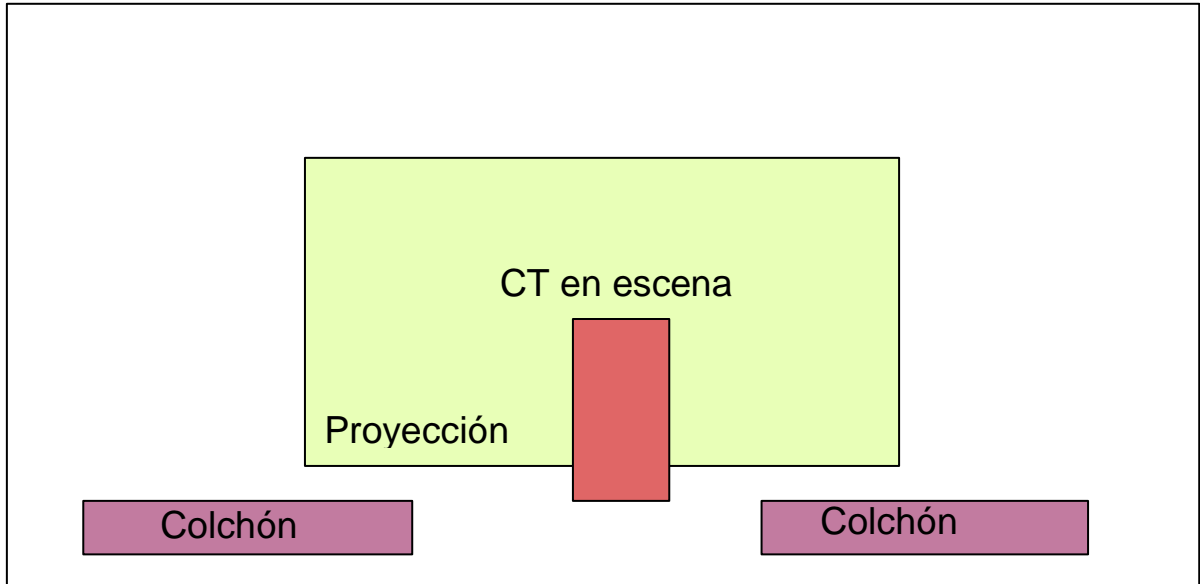


Mapa de elementos  
Vista superior



MAPAS DE ELEMENTOS, ENTRADAS Y SALIDAS POR ESCENA

Escena 1  
Vista frontal



Escena 1  
Vista superior



**Escena 1**

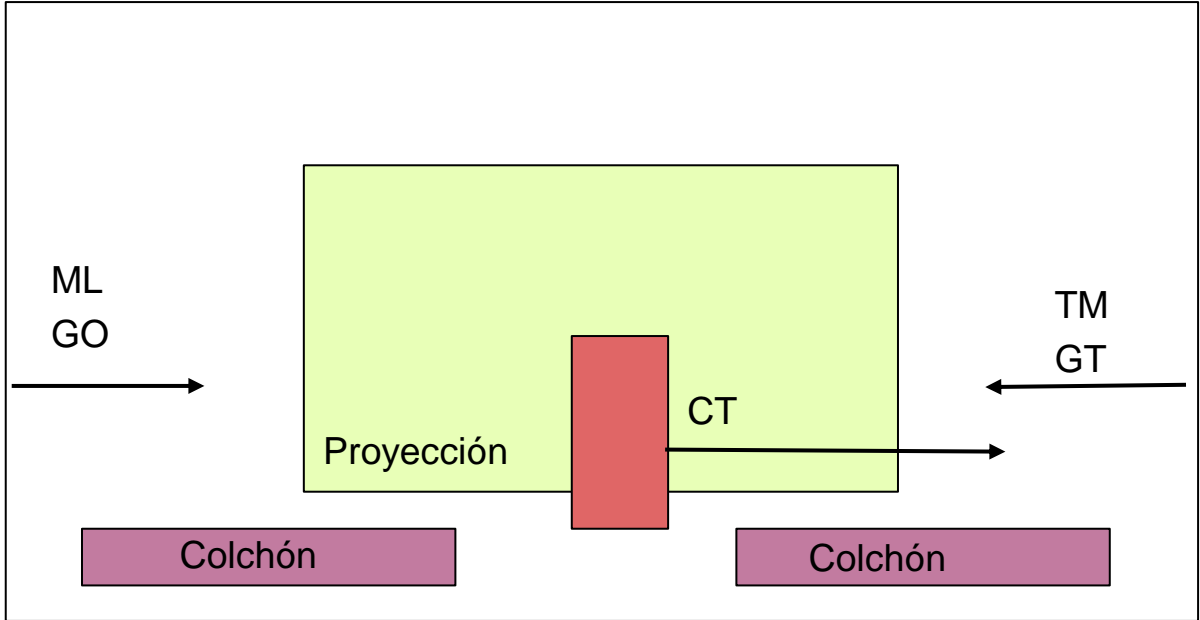
**CT** - Baila

**GT** - \_\_\_\_\_

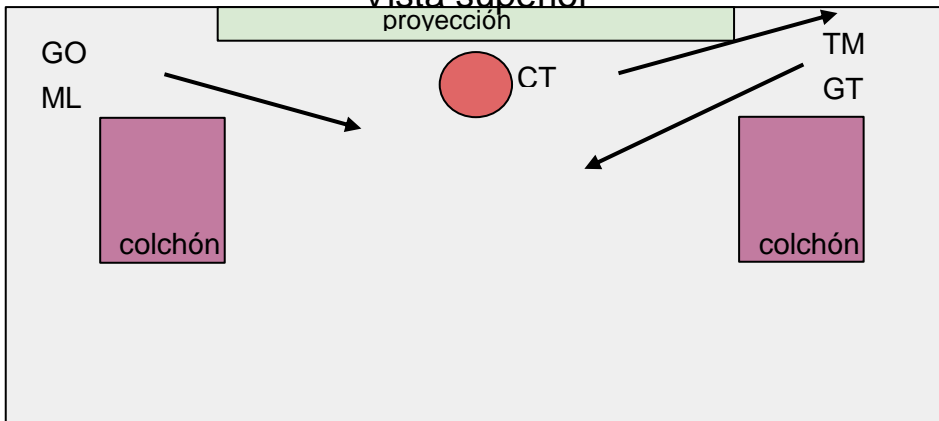
**GO** - \_\_\_\_\_

**ML** - \_\_\_\_\_

Escena 2 - Parte 1  
Vista frontal



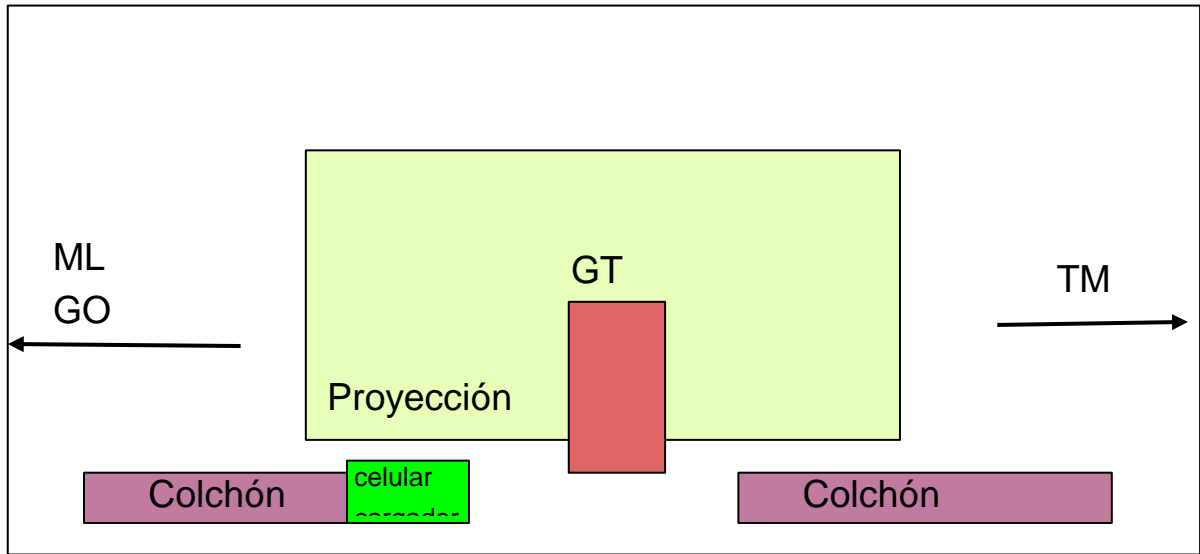
Escena 2 - Parte 1  
Vista superior



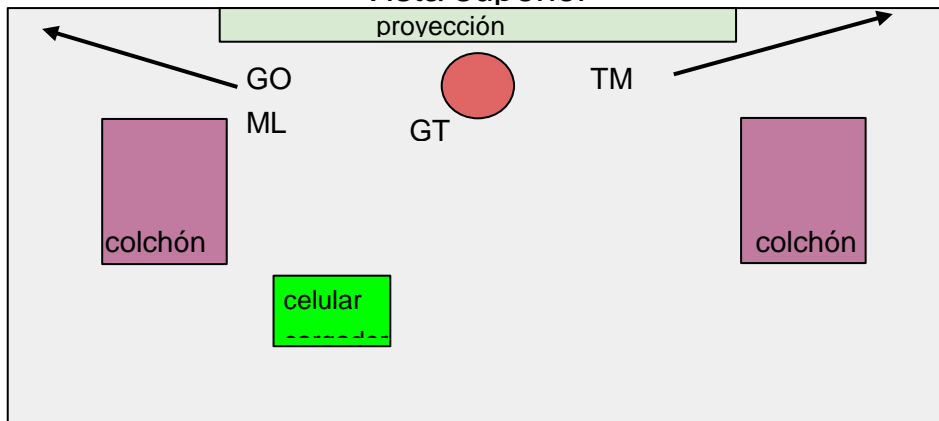
Escena 2 - Parte 1

- CT - \_\_\_\_\_
- GT - *SmartUser*
- GO - *SmartUser*
- ML - *SmartUser*

Escena 2 - Parte 2  
Vista frontal



Escena 2 Parte 2  
Vista superior



**Escena 2 - Parte 2**

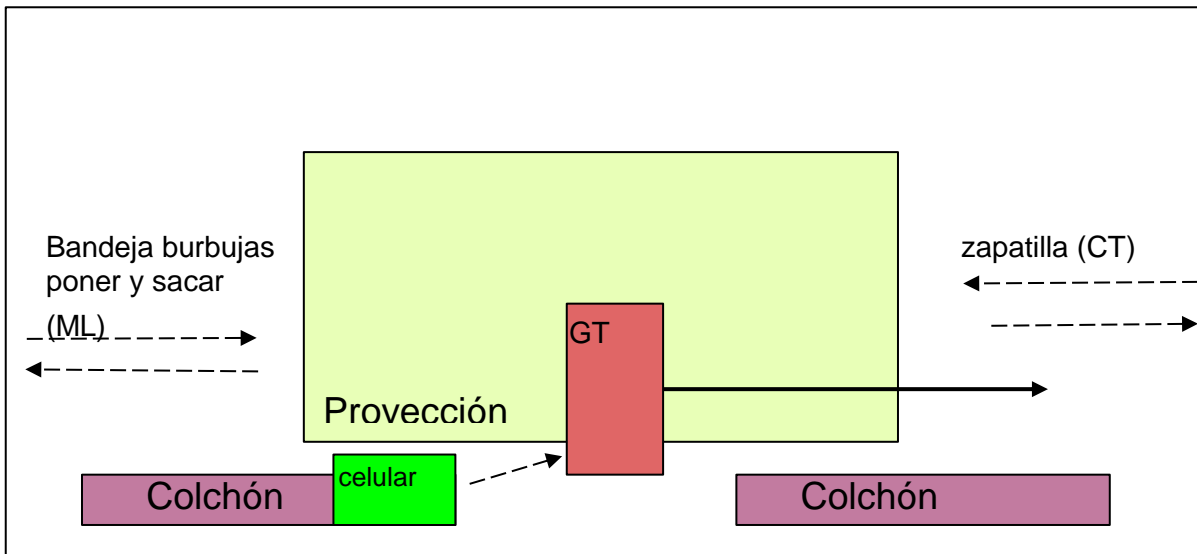
**CT** - \_\_\_\_\_

**GT** - Queda sin batería y baila

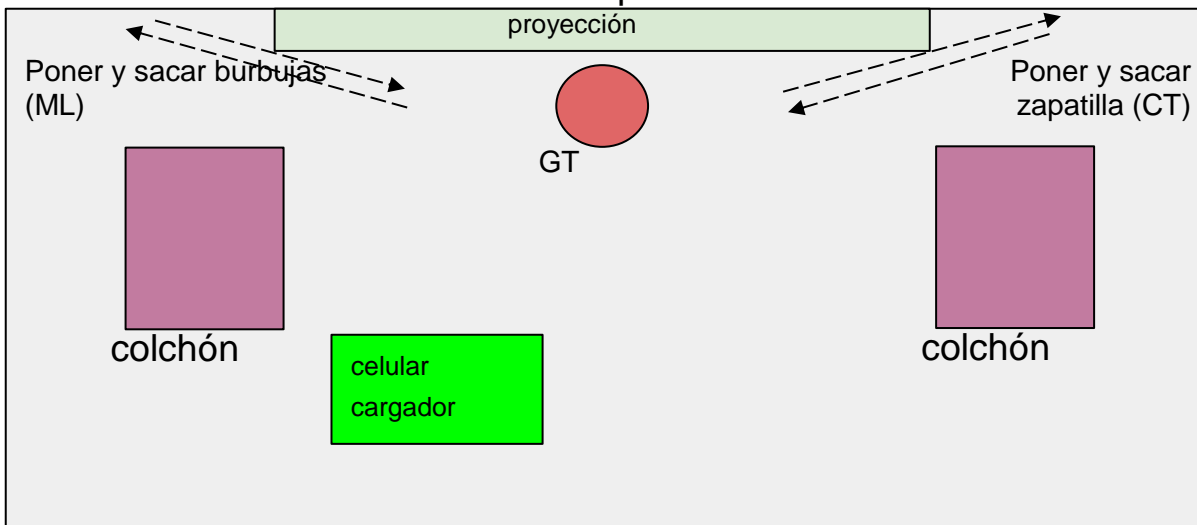
**GO** - Sale

**ML** - Sale

Escena 2 - Parte 3  
Vista frontal



Escena 2 Parte 3  
Vista superior



**Escena 2 - Parte 3**

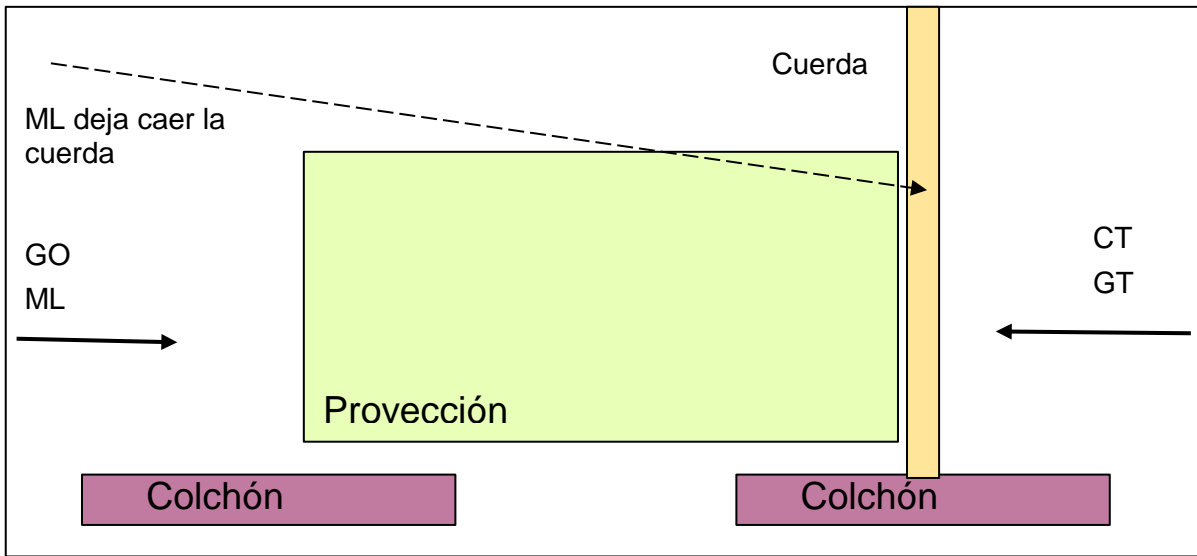
**CT** - Pone zapatilla y saca zapatilla llevando a Giuli T

**GT** - Baila, juega con burbujas

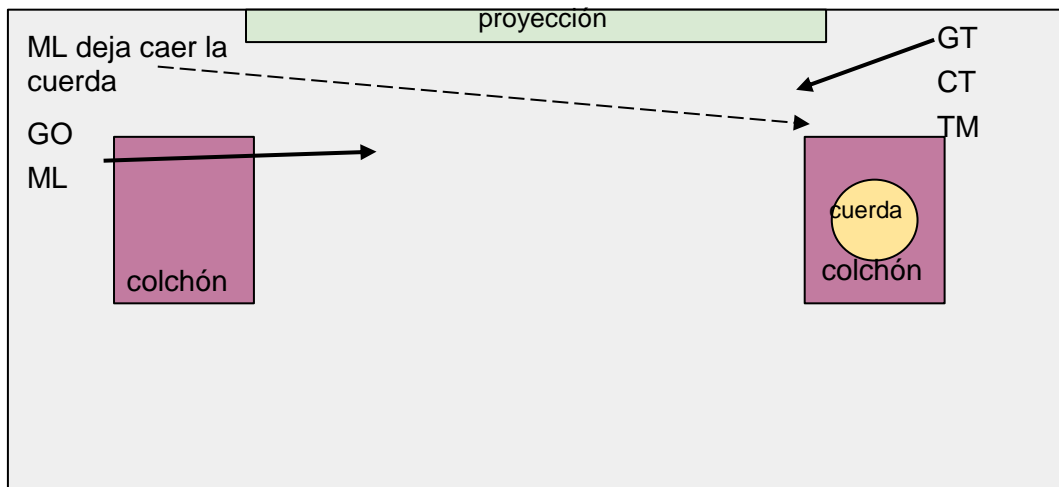
**GO** - \_\_\_\_\_

**ML** - Pone y saca badeja de burbujas

Escena 3  
Vista frontal



Escena 3  
Vista superior



**Escena 3**

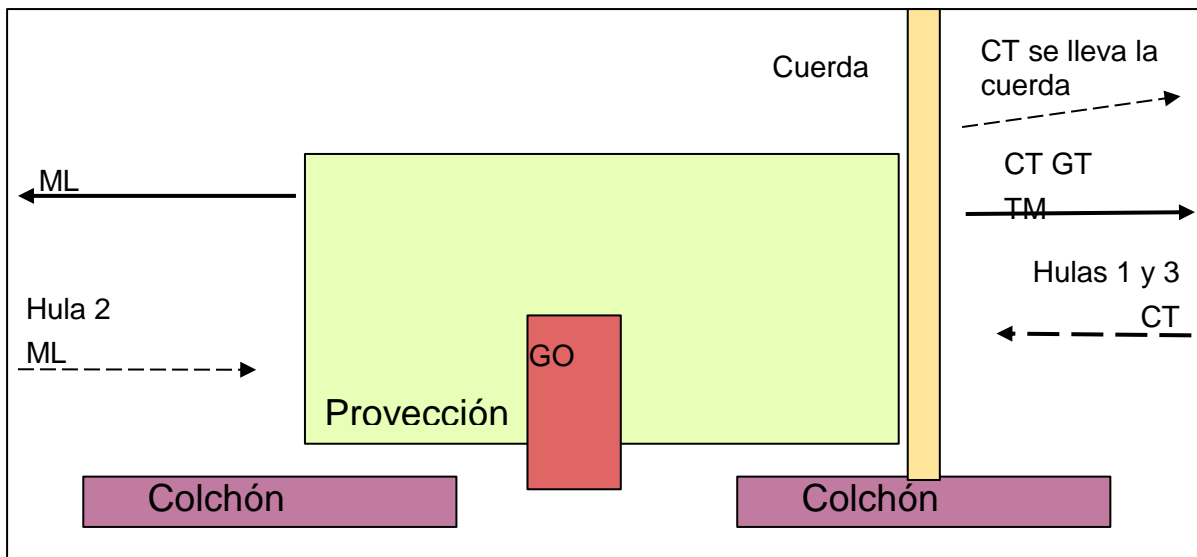
**CT** - *SmartUser*

**GT** - *SmartUser*

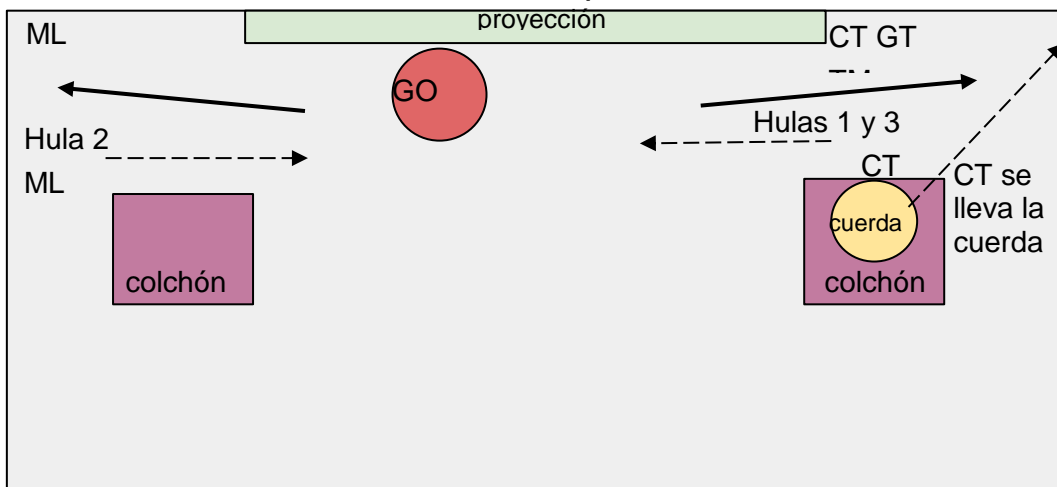
**GO** - *SmartUser*

**ML** - Dejar caer la cuerda - *SmartUser*

Escena 4 - Parte 1  
Vista frontal



Escena 4 - Parte 1  
Vista superior



**Escena 4 - Parte 1**

**CT** - Sale. Se lleva la cuerda. Tira hulas 1 y 3.

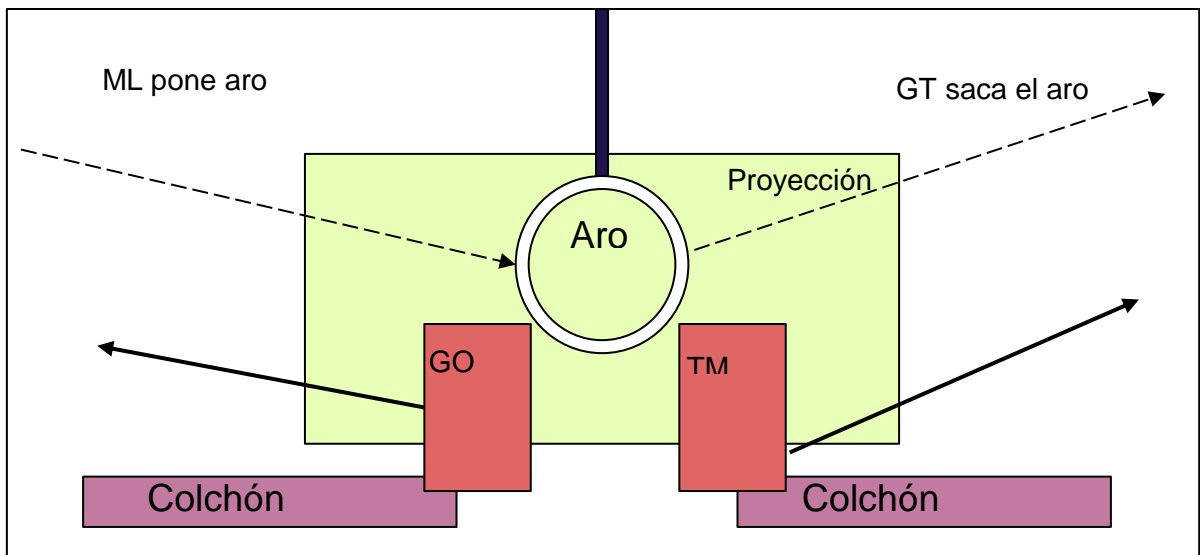
**GT** - Sale

**GO** - Queda en escena. Hula hula.

**ML** - Sale. Tira hula 2

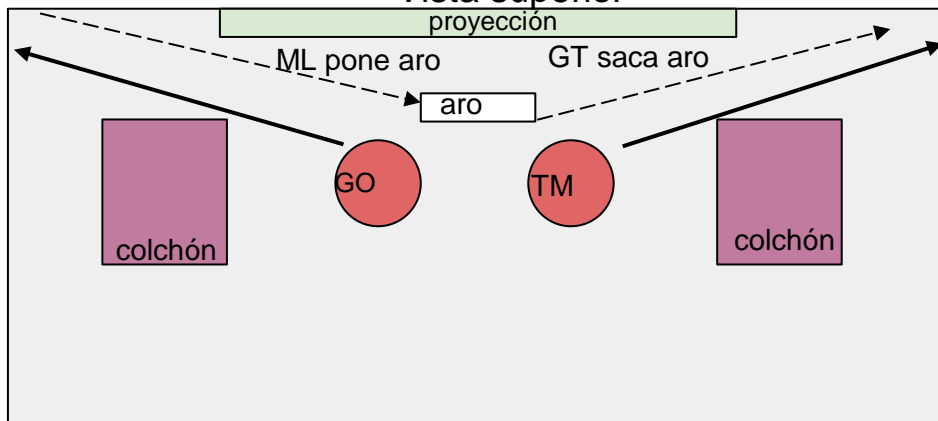
Escena 4 - Parte 2

Vista frontal



Escena 4 - Parte 2

Vista superior



Escena 4 - Parte 2

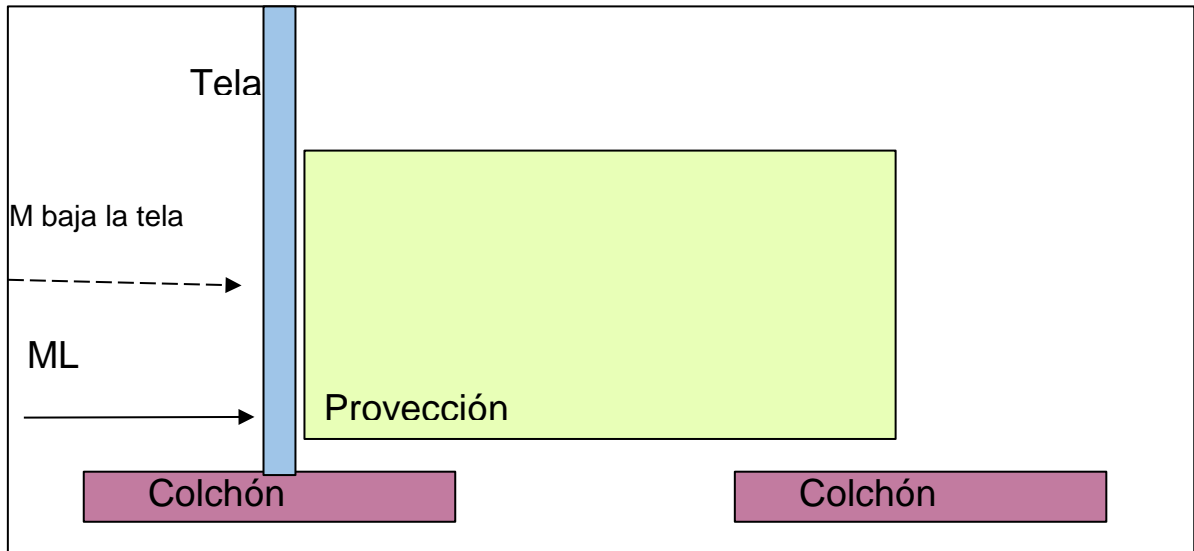
CT - \_\_\_\_\_

GT - *Saca Aro*

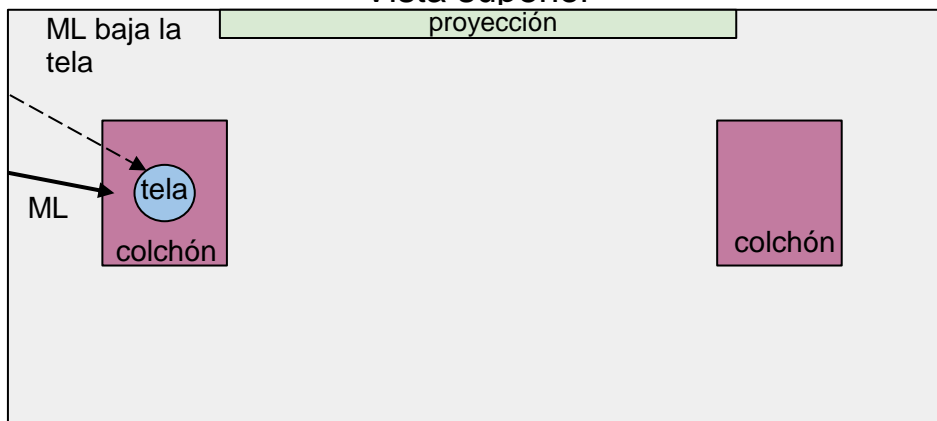
GO - *Aro dúo*

ML - *Pone aro*

Escena 5  
Vista frontal



Escena 5  
Vista superior



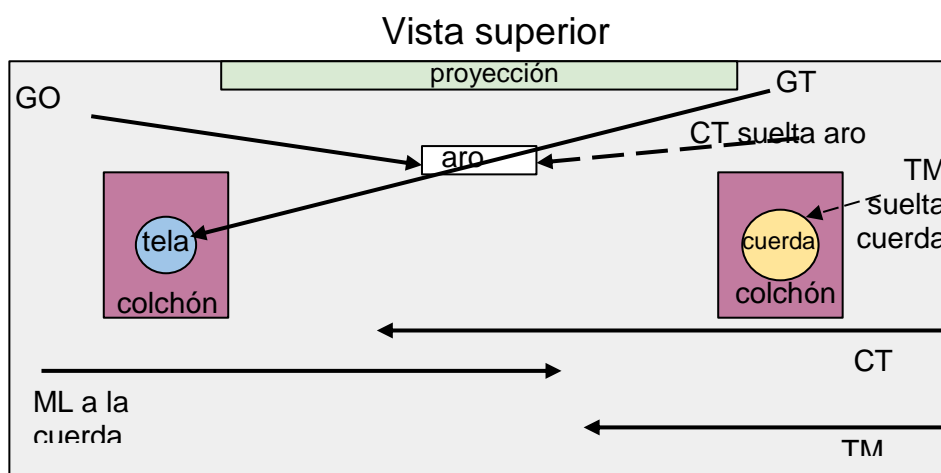
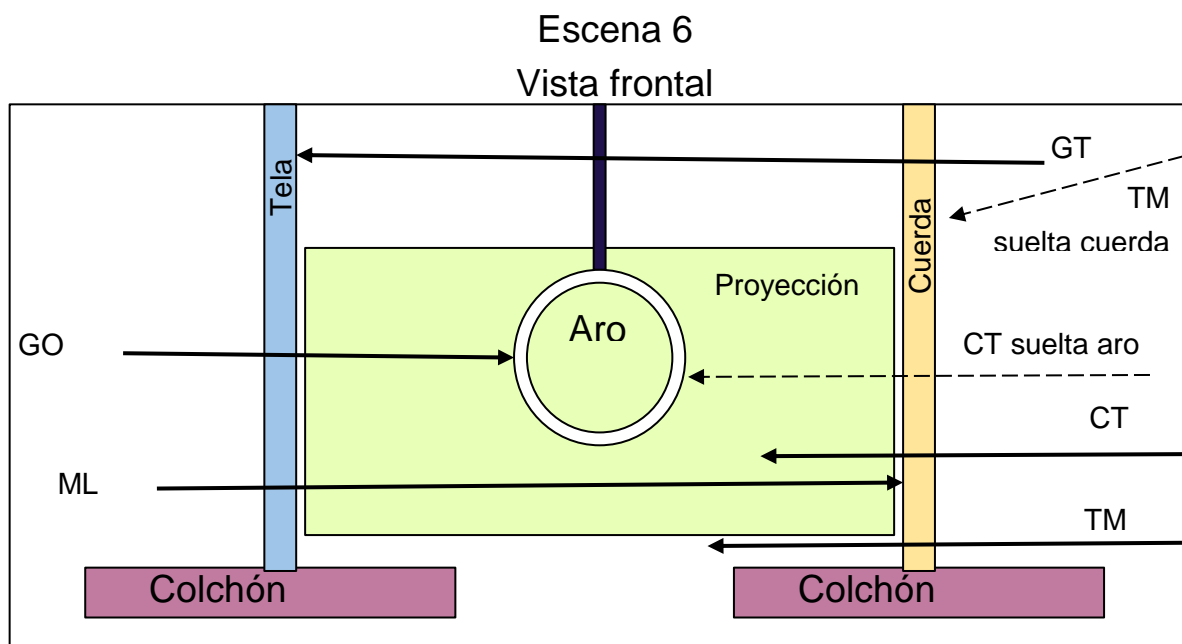
Escena 5

CT - \_\_\_\_\_

GT - \_\_\_\_\_

GO - \_\_\_\_\_

ML - Tela



**Escena 6**

**CT** - *Suelta el aro. Baila*

**GT** - Tela

**GO** - Aro

**ML** - Cuerda

## ACCIONES POR PERSONA

## CT

Escena 1 -	Baila
Escena 2 - Parte 1 -	_____
Escena 2 - Parte 2 -	_____
Escena 2 - Parte 3 -	<i>Pone y saca zapatilla</i>
Escena 3 -	Camina con celular
Escena 4 - Parte 1 -	Sale. Se lleva la cuerda. Hulas 1 y 3
Escena 4 - Parte 2 -	_____
Escena 5 -	_____

## GT

Escena 1 -	_____
Escena 2 - Parte 1 -	<i>SmartUser</i>
Escena 2 - Parte 2 -	Queda sin batería y baila
Escena 2 - Parte 3 -	Burbujas, encuentra zapatilla
Escena 3 -	<i>SmartUser</i>
Escena 4 - Parte 1 -	Sale.
Escena 4 - Parte 2 -	<i>Saca aro</i>
Escena 5 -	_____

## GO

Escena 1 -	_____
Escena 2 - Parte 1 -	<i>SmartUser</i>
Escena 2 - Parte 2 -	Sale.
Escena 2 - Parte 3 -	_____
Escena 3 -	<i>SmartUser</i>
Escena 4 - Parte 1 -	Queda en escena. Hula Hula
Escena 4 - Parte 2 -	Aro dúo
Escena 5 -	_____

**ML**

Escena 1 -	_____
Escena 2 - Parte 1 -	<i>SmartUser</i>
Escena 2 - Parte 2 -	Sale.
Escena 2 - Parte 3 -	<i>Pone y saca bandeja de burbujas</i>
Escena 3 -	Suelta cuerda. <i>SmartUser</i> .
Escena 4 - Parte 1 -	Sale. <i>Tira Hula 2</i>
Escena 4 - Parte 2 -	Deja caer aro
Escena 5 -	Tela

**TM**

Escena 1 -	_____
Escena 2 - Parte 1 -	<i>SmartUser</i>
Escena 2 - Parte 2 -	Sale.
Escena 2 - Parte 3 -	_____
Escena 3 -	<i>SmartUser</i> . Cuerda
Escena 4 - Parte 1 -	Sale. Entra con Hula Hula
Escena 4 - Parte 2 -	Aro dúo
Escena 5 -	_____

## 4.5 REGISTROS - proceso y estado actual del resultado

Este esquema dramático fue resultado de un trabajo grupal que comenzó en octubre de 2017. Si bien la investigación estética comenzó mucho antes, fue en esta fecha que el grupo se conformó como tal y que comenzó la investigación corporal enfocada al trabajo en desarrollo. Durante los 5 meses posteriores se realizaron 2 ensayos semanales, en los que se combinó entrenamiento físico, trabajo corporal expresivo y montaje de las escenas. El resultado de 6 escenas surge de la voluntad de que cada una de las participantes tenga un momento en que sea protagonista respecto del resto, y una escena final donde todas convergen en el espacio. En las páginas a continuación se recorren las escenas con imágenes y palabras dando nociones de lo que se buscó transmitir, a fin de establecer una comunicación con el espectador.

## Palabras

me gusta ver memes...

hay unos que son un mamarracho, como mis pelos cuando me levanto.

Lo primero que hago es abrir los ojos y desayunar arroz con leche en el fondo de lo de la tía que está de viaje... y hace frío en Estados Unidos...

justo los días que me quiero poner un vestido.

Pero yo estoy en Uruguay, de donde es esa película que hay uno que se llama Marmota. Lo mataron con el nombre pero se lo ve bastante feliz... como si no supiera que va a llover.

Muy raro.

Como ese pibe

que me mira de lejos y le gustan los juegos de computadora,

y ni te cuento los del Play Station, todo el día con la mente en esas máquinas para cortar el pelo y el pasto que crecen muy rápido en verano.

Extremo es el calor y más sin filtro no

Cadáver exquisito  
ene.2018

En la Foto 1 se observa a CT bailando en el escenario en la primer escena. El objetivo de esta escena está centrado en mostrar un contraste que va a formar parte de toda la obra: en constante tránsito entre la conexión y la desconexión. Se busca desde la danza y el video generar la idea de desconexión, de vacaciones, de fluidez y de no obligación. Las imágenes que acompañan complementan esta idea mostrando playas, rocas, y agua de mar, con tomas aéreas o al ras del piso. En este caso ella baila sin máscara, y el vestuario acompaña se continúa

con telas blancas que complementan el espacio escénico y que cumplen varias

Foto 1 - Escena 1 (CT bailando en el escenario)



funciones: esconden los colchones que protegen los elementos aéreos, al tiempo que da una imagen que recuerda a un sueño y además se adapta a las diferentes energías de las escenas. En esta escena en particular mezcla la pollera del vestuario con el piso y con la espuma de las olas que se ven en las imágenes. El cierre de esta escena se da con una serie de flashes fotográficos que aturden a la bailarina y la entrada de 4 *SmartUsers*.

En la Foto 2 se puede observar la entrada de estos personajes. Se visten de oscuro, usan máscara blanca y miran tanto al mundo como a si mismos a través de pantallas. Estos personajes aparecen en repetidas ocasiones a lo largo de la obra, conectando escenas y significados, al tiempo que articulan la entrada y salida de elementos del espacio escénico.

Foto 2 - *SmartUsers*



Foto 3



La Foto 3 corresponde a la segunda escena. Tras la entrada de todos los *SmarUsers* al finalizar la escena 1 (momento en que CT sale del escenario huyendo de estos personajes), se termina la batería de los teléfonos y todos corren a cargar menos uno. GT queda sola en el escenario buscando un enchufe y en esa

búsqueda se encuentra con cosas que le llaman la atención. Primero imágenes de

Foto 4 - Escena 3 - TM se saca la máscara subir a la



flores, posteriormente burbujas, hasta que en un momento, un *SmartUser* aparece en el escenario tirándole un cable y ella vuelve a conectar su teléfono. Tras esto, el *SmartUser* se la lleva tirando del cable como si fuera una correa.

En la Foto 4 se observa una imagen de la escena 3. En esta escena todos los

Foto 5 - Escena 4 - Hulas en



*SmarUsers* entran al espacio escénico, y uno empieza a tener dificultades para respirar. En ese momento aparece la cuerda de acrobacia aérea. El subir a la cuerda aparece como la posibilidad de respirar. Al empezar a subir se saca la máscara y la deja caer. Los personajes en el piso empiezan a notar su presencia en las alturas y empiezan a reaccionar a través del uso de emoticones. Primero la reacción es de aprobación pero posteriormente se transforma en risa. TM desde lo alto reconoce las risas y termina bajando. En el piso la esperan 3 *SmartUsers* que le vuelven a colocar la máscara entre risas, menos uno, que se entristece, como se ve en la Foto 5. Finaliza la escena con la salida de todos, menos de GO (*SmartUser* triste) que queda sola en el escenario, conectando con la escena 4.

Foto 6 - Escena 4 - Duo  
en aro



En la Foto 5 se observa una imagen de la escena 4. Una vez que GO queda sola en el escenario, dos *SmartUsers* le tiran un aro. Este aro para a formar la idea de un espejo. Mientras GO

Foto 7 - Escena 5 - Ml



descubre el aro y cómo jugar con él, atrás aparece TM colocando en escena otro aro-espejo. Tras un tiempo GO percibe la presencia de TM y comienza un espejo frente

a frente, que termina en la suma de otro aro, esta vez aéreo, al que suben sumando nociones de reflejo, círculos y giros.

La Foto 6 corresponde a este momento. La idea de la escena es trabajar las imágenes que uno quiere generar de sí mismo, desde situaciones que no necesariamente son las que quiere mostrar.

### Foto 8 - Escena 6. Superposición de fenómenos



En la Foto 7 se observa a ML con un snorkel y una careta para bucear. Esta imagen corresponde a la escena 5 que representa un viaje de ML. Este evento, como tal, tiene repercusiones. Si bien no utiliza máscara blanca usa otros tipos de máscara: lentes oscuros, careta de bucear y sonrisa forzada. De esta forma tampoco se coloca el rostro a la vista sino que se lo esconde de otras maneras.

En la Foto 8 se observa la escena 6. Esta es la última escena y, en lugar de buscar aumentar la información se busca hacer una especie de resumen donde se encuentran los fenómenos que se vieron en las escenas anteriores. Se hace uso de todos los elementos que transcurrieron por el escenario en una escena corta pero con mucha información. De esta forma lo que se busca es que no se genere la idea de que una situación suplanta o se sobrepone a la anterior, sino que hay una superposición de usos y opciones, tanto de conexión como de desconexión.

Con este cierre se pretende dejar en el espectador la sensación de rapidez y de aparente caos, con situaciones que de una u otra forma nos afectan a muchos de nosotros.

## 5 - CONSIDERACIONES FINALES

Tras el camino recorrido son varias las reflexiones que surgen, aunque más que respuestas se pueden entender como posibles continuaciones del trabajo. En cuanto a las formas en que nos vinculamos con y en las redes sociales, hoy (marzo de 2018) son utilizadas ciertas plataformas y posiblemente mañana sean otras. La práctica de establecer lazos interpersonales por medios virtuales, en cambio parece haberse instalado con un poco más de permanencia que una u otra plataforma determinada. Sea Facebook, Instagram u otras que surjan o se difundan masivamente de aquí en adelante, las posibilidades de uso de estas redes son enormemente variadas y cambiantes, pero cabría preguntarnos si actualmente es posible pensar un futuro próximo sin un tipo de tecnología que permita transmitir o recibir instantáneamente enormes cantidades de información (sean las tecnologías digitales u otras).

¿Será que es posible un futuro próximo de la humanidad sin esa dimensión virtual que conocemos hace tan poco tiempo pero que hemos incorporado hasta para las acciones más cotidianas? Desde la situación actual parece impensable. Si bien hay diferentes formas de hacer uso de las tecnologías digitales, constituyen una red interplanetaria de conexiones por la que atraviesan diversos vínculos interpersonales a un nivel micro pero también políticos, económicos o sociales en nivel macro de la comunicación. Noticias sobre sucesos lejanos o cercanos, conexiones internacionales de movimientos sociales, viralización de noticias o videos, se combinan con hackeos, espionaje o venta de datos haciendo del internet un fenómeno altamente complejo y con elementos contradictorios, pero fuertemente inserto en las culturas digitales.

Las redes sociales por su parte parecen ser una forma de vincularnos que llegó para quedarse. La construcción de identidades en línea, de la misma forma que las identidades en la dimensión física se dan como resultado de un proceso constante de presencia en las redes. Así como en otros contextos de la vida humana (que pueden ser espacios físicos) cada usuario construye una visión de lo que quiere transmitir de sí mismo a los otros, y reconstruye esa visión a partir de las respuestas que recibe. De esta forma se configura una interacción constante entre el usuario, su perfil y su contexto.

El hecho de que se hayan difundido tanto las historias efímeras en el último tiempo amplía la complejidad del fenómeno. Hay publicaciones que quedan en los muros formando parte del historial del usuario, y hay otras que pasan y desaparecen. Cada una sirve a objetivos diferentes, pero todas parecen convergir en la necesidad de que el usuario esté presente en la red. Esta presencia se da tanto a través de la imagen del usuario (fotos donde aparece) como a través de artículos, fotos de otras cosas, publicaciones humorísticas, etc. Las publicaciones efímeras generan una serie de reacciones e interacciones en el momento (sólo aparecen por 24 hs) y luego se borran, dando espacio a nuevas publicaciones y alimentando identidades inmediatas. De todas formas estas identidades inmediatas no duran tan poco en el usuario como en la plataforma. En general por lo que he visto, los usuarios dan prioridad a cierto tipo de informaciones o imágenes generando una cierta performance virtual, que se continúa bastante en las diferentes publicaciones.

Esta investigación me llevó a indagar sobre mis propias prácticas observando cómo era mi identidad construida en mis perfiles, que muestro de mí y que no, y cómo esa identidad se modifica a través del tiempo y en vínculo con lo que sucede en la vida material. Al recorrer mis fotos de perfil o portada de Facebook, por ejemplo, puedo recordar qué vínculo tenía cada foto con el momento que estaba viviendo, así como también diferentes vínculos con la plataforma en sí. Recuerdo reflexionar sobre si colocar mi rostro o no, pensando en la privacidad, pero esa preocupación desapareció rápido, al ser naturalizado el uso. Desde que hago uso de las redes sociales he pasado por situaciones diversas que de una u otra forma se ven reflejadas en mi perfil, y situaciones similares son las que encontré tanto durante las entrevistas como en conversaciones informales.

Las redes aparecen como espacios personales y públicos al mismo tiempo, que funcionan como un lugar donde guardar los recuerdos que uno quiere recordar y que también quiere que el resto vea. Esta exposición seleccionada de recuerdos no es exclusiva de las redes sociales, sucede por ejemplo en una sala de estar, donde hay ciertas fotos, o ciertos objetos que simbólicamente se relacionan a la vida o historia del habitante. En los diversos espacios se colocan cosas que quiere recordar, y no se colocan cosas que no se quieren recordar o mostrar al resto. De esta forma, lo que sucede en las diversas redes sociales no es nuevo, pero sí se da

en un contexto nuevo: el contexto digital. Y es este contexto que da nuevas formas y posibilidades al fenómeno.

A partir de esto, la construcción discursiva de la identidad del usuario se nutre de la exposición de ciertos aspectos y el ocultamiento de otros. De esta forma, y como en las construcciones identitarias en el mundo orgánico, alimentamos nuestras identidades a partir de narrativas, tanto de recuerdos y como de olvidos. Lo nuevo en las redes sociales digitales está en la posibilidad de publicitarse, de promover la exposición de lo que uno quiere ver de sí mismo. El propio formato de la página del perfil de Facebook recuerda a una revista; una revista de la que uno mismo es el protagonista. De esta forma uno puede difundir su vida, acarreado las culturas digitales hoy en día tanto con los beneficios como con las dificultades surgidas de estos fenómenos. La comunicación instantánea, la posibilidad de conectarse con personas lejanas y la circulación de la información conviven con fenómenos como la viralización de videos que humillan a ciertas personas, suicidios online, acoso, controles de la ubicación, hackeos y venta de datos de los usuarios.

En cuanto a las publicaciones que sirven de material para la creación identitaria en línea, bien son reflexivamente elegidas, muchas veces muestran cosas (u otros usuarios ven o entienden cosas) que no fueron la intención de quien publicó en primer lugar. De esta forma lo que se quiere ocultar muchas veces se escapa entre las publicaciones realizadas. Si bien hay cosas que no se quiere que se vean, muchas veces estas cosas aparecen involuntariamente, saltando el control del usuario.

Lo constante de las acciones en línea a través de la gama de posibilidad de publicaciones terminan dando una noción de fluidez que recuerda a la modernidad líquida de Bauman. La versatilidad de las redes y sus cambios constantes también dificultan un análisis exhaustivo ya que lo que se estudia hoy puede ser diferente mañana. Cuando comencé con el diseño de esta investigación (no hace tres años aún de eso) la red social por excelencia era Facebook, si bien no era la primera, por lo que me aparecía evidente como el objeto a estudiar. Año y medio después, cuando empecé con las primeras conversaciones con el grupo de trabajo fue notorio que esa situación se había modificado. Otras redes surgieron en conjunto con Facebook a configurar un entramado de diferentes plataformas interconectadas, que atraviesan usuarios de diferentes puntos.

La presencia de los cuerpos en las redes sociales, por su parte se ve desdibujada. La construcción de las identidades en línea se realiza a través de elementos diversos. El cuerpo es mostrado al tiempo que escondido y sumado a elementos simbólicos que aportan a la creación de una identidad performática en línea conectada con la materialidad del usuario que la publica. La vida en línea y en el mundo físico se desarrollan conjuntamente alimentándose una a la otra, haciendo que no sea posible separarlas. Las tecnologías digitales parecen haber sido incorporadas a las formas de ser y estar en el mundo propiciando el surgimiento de nuevos sistemas simbólicos para vincularnos.

Estas formas de construir identidades, si bien tienen características propias en las culturas digitales, también se pueden encontrar cercanías en cuanto a las prácticas pre digitales. Lo que un individuo muestra de sí al mundo es un complejo simbólico que articula lo que el individuo quiere mostrar en cierto contexto con lo que puede mostrar, actuando de formas diferenciadas según situaciones y momentos. A su vez, la narración de una persona sobre su sí mismo (tanto en el perfil digital como en el mundo físico) se construye en base a recuerdos y olvidos, así como se modifica a lo largo del tiempo en estrecha vinculación con la realidad material que vive. En este sentido la identidad en línea y la material son creadas de formas cercanas, apareciendo la identidad digital como una más de las identidades del sujeto.

La investigación artística por su parte abrió nuevas perspectivas al problema. Trabajar corporalmente con el equipo y paralelamente llevar a cabo entrevistas con ese mismo sobre lo que se trabajaba en los encuentros corporales alimentó ambas investigaciones. Durante las conversaciones eran realizadas preguntas sobre las que se discutía en grupo analizando cada uno sus propias prácticas, reflexión que no habían tenido anteriormente en grupo, aunque eran cuestiones que habían notado. Esas reflexiones a su vez eran incorporadas tanto a la investigación corporal como a las escenas construidas y su articulación. De esta forma más que dos investigaciones diferentes, la de campo y la artística, fueron una sola. La coexistencia de distintas edades en el grupo de trabajo también fue altamente positivo, ya que las distintas generaciones, si bien son cercanas entre sí (16, 22, 23 y 31) tienen vínculos diferentes, y hacen usos diferenciados de las redes, aportando perspectivas complementarias.

Particularmente considero que la investigación artística está enmarcada en un contexto con posibilidades sumamente ricas de trabajo. La conexión entre las dimensiones materiales y virtuales puede ser explorada de nuevas formas, incorporando nuevos elementos y reflexionando sobre dimensiones implicadas que no se ven representadas en el trabajo actual. Este trabajo se configura más que como un cierre como una puerta de entrada a ese mundo de posibilidades. En este sentido quedan a la espera de nuevas investigaciones escénicas posibilidades en cuanto a la forma del espectáculo como a su contenido.

En cuanto a la forma del espectáculo, como investigadora se me presenta un abanico de posibilidades de interacción en escena de elementos tecnológicos con los cuerpos. En cuanto al contenido se hace necesaria la incorporación de escenas nuevas que trabajen otras situaciones generadas por las interacciones en línea. La incorporación de imágenes proyectadas y las posibilidades de la iluminación que se utilizaron hasta ahora pueden ser ampliamente potenciadas, al tiempo que pueden ser incorporados otros elementos como sensores de movimiento, manipulación digital de la luz, softwares interactivos o interacción entre el sensor de movimiento y proyecciones. Estas posibilidades tecnológicas abren el camino a modificar el contexto escénico o crear atmósferas y escenografías por medio de la luz, así como crear movimiento, modificar las percepciones del tiempo y el espacio y complementar simbólicamente la escena.

En cuanto a la reflexión sobre el fenómeno digital, se fue evidenciando como necesaria al ser un tema sobre el que todos a quienes les comentaba de la investigación tenían algo para aportar. A lo largo del proceso conversé informalmente con muchas personas usuarias o no de las redes pero que tenían grandes reflexiones, opiniones y anécdotas sobre situaciones dadas en el contexto digital. Recibí aportes e inspiraciones sobre el tema de personas variadas que me aportaron nuevas luces y perspectivas frente al problema de cómo se vive esta expansión tecnológica. De esta forma el resultado final hace eco de diversas voces que a lo largo del proceso alimentaron e inspiraron la investigación en curso. El espectáculo no está disponible online en su totalidad pero puede ser solicitado por medio del email [marin.pez@gmail.com](mailto:marin.pez@gmail.com).

Otro punto que vale resaltar es que la hipótesis redactada a comienzos del trabajo, si bien estuvo en un camino que se continuó trabajando, no contemplaba lo

multifacético del mundo virtual, complejidad que fui vislumbrando a lo largo del recorrido. Lo cambiante de las prácticas virtuales y lo reciente de los estudios sobre ellas generaron una sensación de inestabilidad constante a la hora de la investigación, y toda imagen o artículo parecían factibles de ser profundizados. El resultado obtenido es producto del desarrollo de la investigación artística en conjugación con la investigación teórica, más los encuentros de reflexión con el equipo y constantes conversaciones individuales. Como cierre cabe resaltar que gran parte del resultado será visto en el espectáculo artístico, en un formato que no es el académico y que se dificulta redactar en estos términos.

## Referencias bibliográficas

ABBASI, Irum Saeed. ALGHAMDI, G. Nawal. When Flirting Turns into Infidelity: The Facebook Dilemma. *American Journal of Family Therapy* 45(1) , Arabia Saudita, 2017. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/312191947\\_When\\_Flirting\\_Turns\\_into\\_Infidelity\\_The\\_Facebook\\_Dilemma](https://www.researchgate.net/publication/312191947_When_Flirting_Turns_into_Infidelity_The_Facebook_Dilemma) Acceso: 22 mar. 2017

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Editora HUCITEC, São Paulo, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. “Las redes sociales son una trampa”. Entrevista por Ricardo de Querol. *El País*, 9 de enero de 2016. Disponible en [http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427\\_675885.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html) Acceso 23 ene. 2017

BANCO DE PREVISIÓN SOCIAL URUGUAY. La esperanza de vida en Uruguay a lo largo de los siglos XIX, XX, XXI y sus probables valores futuros. Asesoría General en Seguridad Social, Montevideo, 2013. Disponible en [http://www.bps.gub.uy/bps/file/6826/1/07\\_esperanza\\_vida\\_uy\\_siglos\\_xix\\_xx\\_xxi.pdf](http://www.bps.gub.uy/bps/file/6826/1/07_esperanza_vida_uy_siglos_xix_xx_xxi.pdf) Acceso 1 jun. 2017

BOYD, Danah. ELLISON, Nicole. Social network sites: definition, history and scholarship. *Journal of computer mediated communication*, vol.13, n1, 2007. Disponible en <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/full> Acceso: 3mar.2017

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización**. Grijalbo, Miguel Hidalgo, México, 1995.

CASTRO, Leticia. García Canclini expuso sobre autonomía individual, ciudadanía y redes sociales. Periódico *La Diaria*, Montevideo, 10 de mayo, 2017. Disponible en <https://ladiaria.com.uy/articulo/2017/5/garcia-canclini-expuso-sobre-autonomia-individual-ciudadania-y-redes-sociales/> Acceso 13may.2017

CEIBAL. **Qué es el Plan Ceibal**. Página web del plan. <https://www.ceibal.edu.uy/es/institucional> Acceso: 15ene2018

CEPAL. Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe 2016. Publicación de Naciones Unidas, 2016. Disponible en [http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049\\_es.pdf](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049_es.pdf) Acceso: 27 abr. 2017

FACEBOOK. Normas comunitarias. Información oficial de Facebook. Disponible en <https://www.facebook.com/communitystandards#direct-threats> Acceso: 16may.2017

FAIRCLOUGH, Norman. **Discourse and social change**. Polity Press. 1992.

FUENMAYOR, Víctor; HERNÁNDEZ, Alexander. El cuerpo como objeto mítico: hacia una reconstrucción de las técnicas corporales. *Quórum Académico*, v8, n1, p. 39-59, Maracaibo, 2011. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/1990/199018964003.pdf> Acceso 27 oct. 2015.

GALHARDI, Renato de Almeida Arao. **El laberinto teatral de espejos digitales: La presentación de mexicano-americanos en Facebook**. Tesis para obtener el título de Maestro en Ciencias Sociales. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede México (FLACSO), 2010. Disponible en <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/2756#.WHTupFUrLIU> Acceso 10 ene 2017

GARCÍA, José Alejos. Identidad y alteridad en Bajtín. *Acta poética*, v.27 n°1, México, 2006. Disponible en [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-30822006000100004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822006000100004) Acceso 29 may. 2017

GOFFMAN, Ervin. **The presentation of self in everyday life**. University of Edinburgh, Social Science Research Centre. Edinburgh. 1956.

GOMBRICH, Ernst. **La historia del arte**. Diana, México, 1999.

GONDAR, Josaida de Oliveira. Cinco proposições sobre memória social. *Morpheus: revista de estudos interdisciplinares em memória social*, v. 9, n° 15, Rio de Janeiro, 2016. Disponible en [http://www.unilasalle.edu.br/public/media/4/files/Mem%C3%B3ria%20Social%20e%20Bens%20Culturais/Sele%C3%A7%C3%A3o%202017-1/Gondar\\_Cinco\\_proposic%C3%A7%C3%B5es.pdf](http://www.unilasalle.edu.br/public/media/4/files/Mem%C3%B3ria%20Social%20e%20Bens%20Culturais/Sele%C3%A7%C3%A3o%202017-1/Gondar_Cinco_proposic%C3%A7%C3%B5es.pdf) Acceso: 2 jun. 2017

GRUPO RADAR. El perfil del internauta uruguayo 2016. Informe de estudio de opinión. Disponible en <http://www.gruporadar.com.uy/01/?p=1982> Acceso: 6 may. 2017

HARARI, Yuval Noah. **De animales a dioses: una breve historia de la humanidad**. 3ed. Debate, Barcelona, 2014.

HINE, Christine. **Etnografía virtual**. UOC, Barcelona, 2004.

INTAL, LATINOBARÓMETRO. **Informe Latinobarómetro 2016**. Corporación Latinobarómetro, Buenos Aires, 2016. Disponible en <http://www.latinobarometro.org/latContents.jsp> Acceso: 27 abr. 2017

KURZWEIL, Ray. A review of *Her* by Ray Kurzweil. Blog del autor <http://www.kurzweilai.net/> Disponible en <http://www.kurzweilai.net/a-review-of-her-by-ray-kurzweil> Acceso 23 oct. 2015.

LARA, Luciana. **Arqueología de um processo criativo: Um livro coreográfico**. Anti Status Quo Companhia de dança, Brasília, 2010.

LARRAÍN, Jorge. El concepto de identidad. FAMECOS, n. 21, Porto Alegre, 2003. Disponible en <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3211/2476> Acceso: 21 jun. 2016

LE BRETON, David. **Antropología social del cuerpo**. 1Reimp. Nueva Visión, Buenos Aires, 2002.

LE BRETON, David. **La sociología del cuerpo**. Nueva Visión, Buenos Aires, 2002.

LESSA, Giane da Silva Mariano. "Lá Na América Latina..." Um Estudo Sobre As Identidades Culturais Na Sala De Aula De Espanhol LE/. 2004, 200pp. Dissertação, UFRJ/CLA, Rio de Janeiro. 30cm.

MARÍN, Juan Ángel Jódar. La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y Palabra*, n71, México, 2015. Disponible en [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/29%20JODAR\\_REVISADO.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/29%20JODAR_REVISADO.pdf) Acceso 7 oct. 2015

MARRERO, Mydalis M. Lugo. LA CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN VISUAL Y LA ROSTROCIDAD EN FACEBOOK. *Razón y Palabra*, n83, 2013. México. Disponible en [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/19\\_Lugo\\_V83.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/19_Lugo_V83.pdf) Acceso 26 oct. 2016

MARTÍNEZ, José Alberto Sánchez. Cuerpo y tecnología, La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Nueva Época*, n. 62, pp. 227-244, Distrito Federal México, 2010. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59515960010> Acceso 23 oct. 2015.

MUROS, Beatriz. El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, v.14, n2, Zaragoza, 2011. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/2170/217019031004.pdf> Acceso 26 oct. 2015

RUEDA, Rocío. GIRALDO, Diana. La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social. *Revista Folios*, n43, pp. 119-135, Bogotá, 2016. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/3459/345943442009.pdf> Acceso 28 ene. 2017

SANTANA, Ivani. **A dança na cultura digital**. EDUFBA/FAPESB. Salvador – Bahia. 2006.

SIBILIA, Paula. **El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales**. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires. 2005.

STELARC. Obsolet bodies. Página web del artista. Disponible en <http://stelarc.org/?catID=20317> Acceso 27 oct. 2015

TODO SOBRE MI MADRE. Película. Dirección: Pedro Almodóvar. España, 1999

TORRES, María del Mar Agudelo. Definir lo indefinible El papel de las tecnologías de construcción corporal en las problemáticas sobre el cuerpo como territorio en disputa. *Signo y Pensamiento*, vol. XXVII, n. 53, p. 128-139 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia, 2008. Fuente: <http://www.redalyc.org/pdf/860/86011529008.pdf> Acceso: 16 jun. 2016

VAZQUEZ, José Carlos Aguado. **Cuerpo humano e imagen corporal. Notas para una antropología de la corporeidad**. Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F., 2004.

VILAR, Gerard. ¿Dónde está el 'arte' en la investigación artística?. **ANIIV - Revista de Investigación en Artes Visuales**, [S.l.], n. 1, p. 1-8, jul. 2017. ISSN 2530-9986. Disponible en: <<https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/7817>>. Fecha de acceso: 28 feb. 2018 doi:<https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7817>.

YUS, Francisco. El discurso de las identidades en línea: El caso de Facebook. *Discurso y sociedad: Revista multidisciplinaria de internet*, vol. 8 (3), p. 398-426, 2014. Disponible en [http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8\(3\)Yus.pdf](http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8(3)Yus.pdf) Acceso: 26 may. 2017

### Otras fuentes

Película: **Denisse calls up** Dirección: Hal Salwen, 1995

Película: **Medianeras** Dirección: Gustavo Taretto – Argentina, 2011,

Documental: **Che Guevara: el cuerpo y la leyenda**. B&B Films. 2007.

Informe periodístico – La película secreta de la restitución del cuerpo de Eva Perón. INFOBAE – Diario digital. Argentina. 2015. Disponible en <http://www.infobae.com/2015/09/27/1758269-la-pelicula-secreta-la-restitucion-del-cuerpo-eva-peron> Acceso 25 de oct. 2015

Programa periodístico - PBS Frontline - 2014 - Generation Like disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=NdvvnFnuhdA> Acceso 13may.2017

## APÉNDICES

## APÉNDICE 1 - GLOSARIO

Las definiciones de este glosario son tomadas de la plataforma Wikipedia. El motivo de esta elección es que, si bien no es una fuente académica, es una fuente confiable para las definiciones prácticas que pretendo presentar en esta sección. Internet trae consigo una serie de nuevas palabras y los diccionarios no alcanzan a incorporarlas, haciendo que esta fuente dinámica y editable sea más acercada. Las imágenes citadas en las definiciones pueden ser encontradas en la página que está al final de cada texto. El objetivo de esta sección no es profundizar en los conceptos sino dar definiciones prácticas para quien no tiene conocimiento previo de algunos términos utilizados a lo largo del trabajo.

**Wikipedia** es una enciclopedia libre, políglota y editada colaborativamente. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones. Sus más de 37 millones de artículos en 287 idiomas han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo,<sup>4</sup> lo que hace un total de más de 2000 millones de ediciones, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos, salvo que la página esté protegida contra el vandalismo para evitar problemas y/o trifulcas. (WIKIPEDIA, 2017)<sup>30</sup>

### 1 - CUENTA DE USUARIO

En el contexto de la informática, un **usuario** es una persona que utiliza un sistema informático. Para que los usuarios puedan obtener seguridad, acceso al sistema, administración de recursos, etc, dichos usuarios deberán identificarse. Para que uno pueda identificarse, el usuario necesita una **cuenta** (una **cuenta de usuario**) y un **usuario**, en la mayoría de los casos asociados a una contraseña. Los usuarios utilizan una interfaz de usuario para acceder a los sistemas, el proceso de identificación es conocido como *identificación de usuario* o *acceso del usuario al sistema* (del inglés: "login").

Los usuarios se caracterizan por ser el tipo de personas que utilizan un sistema sin la amplia experiencia necesaria que se requiere para entender al sistema (en oposición al técnico, hacker u otro perfil que sí se presupone conoce dicho sistema). En el contexto hacker, se les denomina usuarios *reales*. Véase también Usuario final.

Los usuarios de informática son muy similares a los [usuario (telecomunicaciones)|usuarios en telecomunicaciones], pero con algunas pequeñas diferencias semánticas. La diferencia es comparable a la diferencia que existe entre un usuario final y los consumidores en la economía.

Por ejemplo, uno puede ser un usuario (y tener una cuenta) de un sistema informático, una red de computadoras o tener una cuenta de correo electrónico.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cuenta\\_de\\_usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Cuenta_de_usuario) Acceso: 1 jun. 2017

### EMOTICON - EMOTICONO

---

<sup>30</sup> Tomado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#cite\\_note-5](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#cite_note-5) Acceso: 30 may. 2017

Un **emoticono** o **emotición** (del acrónimo inglés *emoticon*) es una secuencia de caracteres ASCII que, en un principio, representaba una cara humana y expresaba una emoción. Posteriormente, fueron creándose otros emoticonos con significados muy diversos. Los emoticonos que expresan alegría u otras emociones positivas se clasifican normalmente como *smileys* (de *smile*, «sonrisa» en inglés). En el sistema operativo Windows se pueden obtener *smileys* pulsando la tecla Alt + 1: ☺X (sonriente blanco) y Alt + 2: ☹ (sonriente negro). Los emoticonos se emplean frecuentemente en mensajes de correo electrónico, en foros, SMS y en los chats mediante servicios de mensajería instantánea.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono> Acceso: 1 jun. 2017

## EMOJI

**Emoji** (絵文字<sup>2</sup>), cuya pronunciación más próxima a la fonética del español es *emoyi*, es un término japonés para los ideogramas o caracteres usados en mensajes electrónicos y sitios web. El término es una palabra compuesta que significa lo siguiente: imagen (**e**, 絵) + letra (**moji**, 文字). Los *emojis* son utilizados como los emoticonos principalmente en conversaciones de texto a través de teléfonos inteligentes. Algunos de estos caracteres son muy específicos de la cultura japonesa, como imágenes de geishas, templos Dōjō y grupos de comida como *sushi* y *onigiri*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Emoji> Acceso: 1 jun. 2017

## GADGET

Un **gadget** es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. Los *gadgets* suelen tener un diseño más ingenioso que el de la tecnología corriente.

Se le ha dado el nombre de Gadget o también llamado widget a una nueva categoría mini aplicaciones, las cuales fueron diseñadas para mejorar servicios, una aplicación, proveer información o cualquier tipo de interacción de un computador; esto se realiza a través del world wide web, por ejemplo una extensión de alguna aplicación de negocios, que nos provea información en tiempo real del estatus del negocio u organización. Son comúnmente llamados gadgets a los dispositivos electrónicos portátiles como PDAs, móviles, smartphones, reproductores mp3, entre otros. En otras palabras, es una jerga electrónica.

Aunque en español se emplea en círculos tecnológicos por influencia del inglés, y el diccionario de neologismos de Manuel Seco lo recoge como **dispositivo electrónico**, no viene recogida en el *DRAE* de la Real Academia Española. El diccionario de uso de María Moliner lo recoge sin ese significado más moderno.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Gadget> Acceso: 1 jun. 2017

## HASHTAG

Una **etiqueta** o **hashtag** (del inglés *hash*, 'almohadilla o numeral' y *tag*, 'etiqueta') es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla o numeral (#). Es, por lo tanto, una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida.

Se usa en servicios web tales como Twitter, Telegram, FriendFeed, Facebook, Google+, Instagram, Weibo o en mensajería basada en protocolos IRC para señalar un tema sobre el que gira cierta conversación.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hashtag> Acceso: 1 jun. 2017

## HARDWARE

La palabra **hardware** en informática se refiere a las partes físicas tangibles de un sistema informático; sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado componen el hardware; contrariamente, el soporte lógico e intangible es el llamado *software*.

El término es propio del idioma inglés, su traducción al español no tiene un significado acorde, por tal motivo se lo ha adoptado tal cual es y suena. La Real Academia Española lo define como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora».<sup>2</sup> El término, aunque sea lo más común, no solamente se aplica a las computadoras, también es a menudo utilizado en otras áreas de la vida diaria y la tecnología. Por ejemplo, *hardware* también se refiere a herramientas y máquinas, y en electrónica *hardware* se refiere a todos los componentes electrónicos, eléctricos, electromecánicos, mecánicos, cableados y tarjetas de circuito impreso o PCB. También se considera al *hardware* como uno de tres pilares fundamentales en diseño electrónico. Otros ejemplos donde se aplica el término *hardware* son: un robot, un teléfono móvil, una cámara fotográfica, un reproductor multimedia o cualquier otro dispositivo electrónico. Cuando dichos dispositivos procesan datos poseen además de *hardware*, *firmware* y/o *software*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware> Acceso: 1 jun. 2017

## HOMÍNIDOS

Los **homínidos** (*Hominidae*) son una familia de primates hominoideos, que incluyen 4 géneros y 7 especies vivientes, entre las cuales se halla el ser humano y sus parientes cercanos, orangutanes, gorilas, chimpancés y bonobos

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hominidae> Acceso: 1 jun. 2017

## INTERNET

El **internet** (o, también, *la internet*) es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen formen una red lógica única de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en internet ha sido la World Wide Web (WWW o la Web), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Esta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia —telefonía (VoIP), televisión (IPTV)—, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Internet> Acceso: 1 jun. 2017

## LTE

**LTE** acrónimo de *Long Term Evolution*, lo que en español se traduce como **evolución a largo plazo**, en telecomunicaciones, es un estándar para comunicaciones inalámbricas de transmisión de datos de alta velocidad para teléfonos móviles y terminales de datos. Es un protocolo de la norma 3GPP definida por unos como una evolución de la norma 3GPP UMTS (3G), y por otros como un nuevo concepto de arquitectura evolutiva (4G).

LTE se destaca por su interfaz radioeléctrica basada en OFDMA, para el enlace descendente (DL) y SC-FDMA para el enlace ascendente (UL).

La modulación elegida por el estándar 3GPP hace que las diferentes tecnologías de antenas (MIMO) tengan una mayor facilidad de implementación

[https://es.wikipedia.org/wiki/LTE\\_\(telecomunicaciones\)](https://es.wikipedia.org/wiki/LTE_(telecomunicaciones)) Acceso: 1 jun. 2017

## MEME DE INTERNET

El término **meme de Internet** se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden propagarse mediante hipervínculos, foros, imageboards, sitios web y cualquier otro difusor masivo, sobre todo, como lo son hoy en día las redes sociales. El concepto de meme se ha propuesto como un posible mecanismo de evolución cultural. Las estrategias publicitarias de mercadotecnia viral se basan en la propagación de memes para promocionar un producto o concepto.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Meme\\_de\\_Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Meme_de_Internet) Acceso: 1 jun. 2017

## PLATAFORMA DIGITAL

Una **plataforma digital** es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como nivel de negocios. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y vídeo, entre otros.

Las plataformas digitales también se pueden concebir como sistemas que pueden ser programados y personalizados por desarrolladores externos, como los usuarios, y de esta forma puede ser adaptado a innumerables necesidades y asuntos que ni siquiera los creadores de la plataforma original habían contemplado.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma\\_digital](https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_digital) Acceso: 1 jun. 2017

## PROTOCOLOS

Los protocolos son conjuntos de normas para formatos de mensaje y procedimientos que permiten a las máquinas y los programas de aplicación intercambiar información. Cada máquina implicada en la comunicación debe seguir estas normas para que el sistema principal de recepción pueda interpretar el mensaje. El conjunto de protocolos TCP/IP puede interpretarse en términos de capas (o niveles). (...) TCP/IP define cuidadosamente cómo se mueve la información desde el remitente hasta el destinatario.[pasando de un nivel a otro] - Definición de Protocolo TCP/IP de IBM Knowledge Center. Disponible en [https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/ssw\\_aix\\_72/com.ibm.aix.networkcomm/tcpip\\_protocols.htm](https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/ssw_aix_72/com.ibm.aix.networkcomm/tcpip_protocols.htm) Acceso: 25 abr. 2017

## RED SOCIAL

Una **red social** es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_social) Acceso: 1 jun. 2017

## RED SOCIAL DE INTERNET

Son sitios de Internet formados por comunidades de individuos que comparten intereses o actividades, como ser amistad, parentesco, trabajo, hobbies, y que permiten intercambio de información.

No necesariamente los integrantes se tienen que conocer previamente, sino que pueden hacerlo a través de ella.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Redes\\_sociales\\_en\\_Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales_en_Internet) Acceso: 1 jun. 2017

## SMARTPHONE

El **teléfono inteligente** (*smartphone* en inglés) es un tipo de teléfono móvil construido sobre una plataforma informática móvil, con mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades, semejante a la de una minicomputadora, y con

una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. El término *inteligente*, que se utiliza con fines comerciales, hace referencia a la capacidad de usarse como un computador de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos.

Generalmente, los teléfonos con pantallas táctiles son los llamados *teléfonos inteligentes*, pero el soporte completo al correo electrónico parece ser una característica indispensable encontrada en todos los modelos existentes y anunciados desde 2007. Casi todos los teléfonos inteligentes también permiten al usuario instalar programas adicionales, habitualmente incluso desde terceros, hecho que dota a estos teléfonos de muchísimas aplicaciones en diferentes terrenos; sin embargo, algunos teléfonos son calificados como inteligentes aun cuando no tienen esa característica.

Entre otros rasgos comunes está la función multitarea, el acceso a Internet vía Wifi o redes 2G, 3G o 4G, función multimedia (cámara y reproductor de videos/mp3), a los programas de agenda, administración de contactos, acelerómetros, GPS y algunos programas de navegación, así como ocasionalmente la habilidad de y leer documentos de negocios en variedad de formatos como PDF y Microsoft Office.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono\\_inteligente](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente) Acceso: 1 jun. 2017

## SOFTWARE

Se conoce como **software**<sup>1</sup> al equipo lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados *hardware*.

Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas, tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el llamado *software* de sistema, tal como el sistema operativo, que básicamente permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario.

El anglicismo *software* es el más ampliamente difundido al referirse a este concepto, especialmente en la jerga técnica; en tanto que el término sinónimo «logicial», derivado del término francés *logiciel*, es utilizado mayormente en países y zonas de influencia francesa. Su abreviatura es **Sw**.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software> Acceso: 1 jun. 2017

**TECNOLOGÍAS DIGITALES** - [Dos definiciones son necesarias en este sentido. La serie de tecnologías digitales está formada por dispositivos físicos y por señales eléctricas. Uno y otro son descritos en las definiciones siguientes.]

### - SISTEMA DIGITAL

Un **sistema digital** es un conjunto de dispositivos destinados a la generación, transmisión, manejo, procesamiento o almacenamiento de señales digitales. También, y a diferencia de un sistema analógico, un sistema digital es una combinación de dispositivos diseñados para manipular cantidades físicas o información que estén representadas en forma digital; es decir, que solo puedan tomar valores discretos.

Para el análisis y la síntesis de sistemas digitales binarios se utiliza como herramienta el álgebra de Boole.

- **sistemas digitales combinacionales:** Aquellos cuyas salidas solo dependen del estado de sus entradas en un momento dado. Por lo tanto, no necesitan módulos de memoria, ya que las salidas no dependen de los estados previos de las entradas.

- **sistemas digitales secuenciales:** Aquellos cuyas salidas dependen además del estado de sus entradas en un momento dado, de estados previos. Esta clase de sistemas necesitan elementos de memoria que recojan la información de la 'historia pasada' del sistema.

Para la implementación de los circuitos digitales, se utilizan puertas lógicas (AND, OR y NOT), construidas generalmente a partir de transistores. Estas puertas siguen el comportamiento de algunas funciones booleanas.

Según el propósito de los sistemas digitales, se clasifican en: a) sistemas de propósitos especiales y b) sistemas de propósitos generales. Estos últimos permiten el cambio de su comportamiento mediante la programación de algoritmos de soluciones de problemas específicos. La mayoría de las computadoras modernas (año 2016) son sistemas digitales de propósito general.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_digital](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_digital) Acceso: 1 jun. 2017

#### - SEÑAL DIGITAL

La **señal digital** es un tipo de señal en que cada signo que codifica el contenido de la misma puede ser analizado en término de algunas magnitudes que representan valores discretos, en lugar de valores dentro de un cierto rango. Por ejemplo, el interruptor de la luz sólo puede tomar dos valores o estados: abierto o cerrado, o la misma lámpara: encendida o apagada (véase circuito de conmutación). Esto no significa que la señal físicamente sea discreta ya que los campos electromagnéticos suelen ser continuos, sino que en general existe una forma de discretizarla unívocamente.

Los sistemas digitales, como por ejemplo el ordenador, usan la lógica de dos estados representados por dos niveles de tensión eléctrica, uno alto, H y otro bajo, L (de *High* y *Low*, respectivamente, en inglés). Por abstracción, dichos estados se sustituyen por ceros y unos, lo que facilita la aplicación de la lógica y la aritmética binaria. Si el nivel alto se representa por 1 y el bajo por 0, se habla de lógica positiva y en caso contrario de lógica negativa.

Cabe mencionar que, además de los niveles, en una señal digital están las transiciones de alto a bajo y de bajo a alto, denominadas flanco de bajada y de subida, respectivamente. En la figura se muestra una señal digital donde se identifican los niveles y los flancos.

Es conveniente aclarar que, a pesar de que en los ejemplos señalados el término digital se ha relacionado siempre con dispositivos binarios, no significa que *digital* y *binario* sean términos intercambiables. Por ejemplo, si nos fijamos en el código Morse, veremos que en él se utilizan, para el envío de mensajes por telégrafo eléctrico, cinco estados digitales, que son:

*punto*, *raya*, *espacio corto* (entre letras), *espacio medio* (entre palabras) y *espacio largo* (entre frases).

Referido a un aparato o instrumento de medida, se dice que el aparato es digital cuando el resultado de la medida se representa en un visualizador mediante números (dígitos) en lugar de hacerlo mediante la posición de una aguja, o cualquier otro indicador, en una escala.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al\\_digital](https://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al_digital) Acceso: 1 jun. 2017

#### TROLL (INTERNET)

En la jerga de Internet, un **trol**, plural **troles** (del inglés *troll*), describe a una persona que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad en línea, como pueden ser un foro de discusión, sala de chat, comentarios de blog, o similar, con la principal intención de molestar o provocar una respuesta emocional negativa en los usuarios y lectores, con fines diversos (incluso por diversión) o, de otra manera, alterar la conversación normal en un tema de discusión, logrando que los mismos usuarios se enfaden y se enfrenten entre sí. Según la Universidad de Indiana son una comunidad en aumento. El *trol* puede crear mensajes con diferente tipo de contenido como groserías, ofensas, mentiras difíciles de detectar, con la intención de confundir y ocasionar sentimientos encontrados en los demás.

Aunque originalmente el término sólo se refería a la práctica en sí y no a la persona, un desplazamiento metonímico posterior ha hecho que también se aplique a las personas que incurren en ese tipo de prácticas. Su origen etimológico más probable evoca la idea de «morder el anzuelo» o «morder el anzuelo mucho más» (*trol* es un tipo de pesca en inglés).

Mientras la palabra *trol* y su verbo asociado *trolea* están vinculados con una discusión en Internet, los medios de comunicación en los años recientes la han tratado como un adjetivo, y la usan para etiquetar acciones intencionalmente provocativas y acosos fuera de un contexto en línea. Por ejemplo, los medios de comunicación han usado *trol* para describir a «una persona que daña los sitios de elogio en Internet con el ánimo de causar dolor en las familias».

[https://es.wikipedia.org/wiki/Trol\\_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Trol_(Internet)) Acceso: 1 jun. 2017

## USUARIO

Según la Real Academia Española, un **usuario** es «aquél que usa algo» o «que usa ordinariamente algo».<sup>1</sup> Por ejemplo un usuario de una biblioteca es un lector interesado en leer algún volumen de su archivo. Sin embargo, esto se opone a los conceptos de la Web semántica, Web 2.0 y 3.0, ya que la realidad actual prima a los ciudadanos como emisores y no solo como receptores que «usan» los medios. Es preferible, por tanto hablar de actores, sujetos, ciudadanos, etc. para referirse a las personas que interactúan en las redes digitales.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario\\_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_(inform%C3%A1tica)) Acceso: 1 jun. 2017

## VIDEO VIRAL

Un **video viral** es una grabación que ha sido ampliamente difundida a través de Internet, por publicidad o por envío, por correo electrónico, por mensajería instantánea, por blogs y mediante otros sitios web. Las redes sociales como Facebook, Twitter, Google+ y algunas otras de vídeo como Youtube o Vimeo, han facilitado en gran medida el poder de viralización de estos vídeos.<sup>1</sup> Los vídeos virales suelen ser de carácter humorístico, y pueden proceder de programas televisados o de videos aficionados subidos sin la intención de causar tal impacto, como Star Wars Kid, Numa Numa, Golimar, Tano Pasman, Ylvis y Trololó de Eduard Khil entre muchos otros. También, algunos eventos que han sido presenciados se han grabado y se han hecho videos virales.<sup>2</sup>

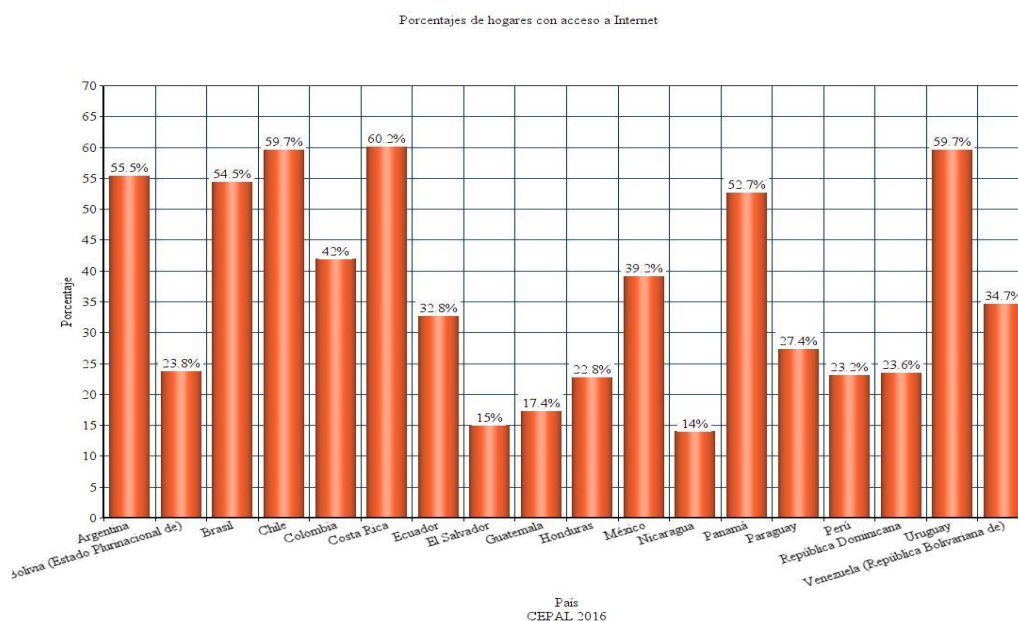
Debido a la proliferación de móviles con cámara, muchos aficionados graban estas escenas y las cuelgan en portales como YouTube. Dada la disponibilidad de programas de edición de videos es posible mejorar y distribuir grabaciones por correo, o en redes sociales, o por mensajería instantánea, como Whatsapp, entre teléfonos. Estos videos no son comerciales y la única intención de quienes los publican es compartirlos, por ejemplo, con familiares y amigos.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Video\\_viral](https://es.wikipedia.org/wiki/Video_viral) Acceso: 1 jun. 2017

## APÉNDICE 2 - SOBRE INTERNET EN AMÉRICA LATINA

Como complemento al estudio de la situación del uso de internet en Uruguay, puede ser de gran aporte comprender la situación del uso de la herramienta en el resto del continente. El acceso a la tecnología suele aparecer como un diferencial en las diferentes clases sociales, y si bien en Uruguay la brecha no es tan profunda, la situación del continente es sumamente heterogénea. El internet desde sus diversos formatos llegó al continente latinoamericano hace pocas décadas pero se ha extendido de manera rápida. Según datos publicados por la Comisión Económica Para América Latina y el Caribe (CEPAL) en el artículo **Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe 2016**<sup>31</sup> el 43,4% de los hogares del continente tenía acceso a la web en 2015, pero este porcentaje se divide de manera desigual entre los distintos países: “Para el año 2015, de los 24 países analizados, tres tenían una penetración [índice de acceso a internet] menor al 15%, 15 estaban entre 15% y 45%, tres entre 45% y 56% y tres —Chile, Costa Rica y Uruguay— estaban cerca del 60%.” (CEPAL, 2016, p. 9). El Gráfico 1 muestra estas diferencias en los porcentajes de acceso a internet en los hogares en los distintos países del continente.

Gráfico 1<sup>32</sup>



<sup>31</sup> Disponible en [http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049\\_es.pdf](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049_es.pdf)  
Acceso: 27 abr. 2017

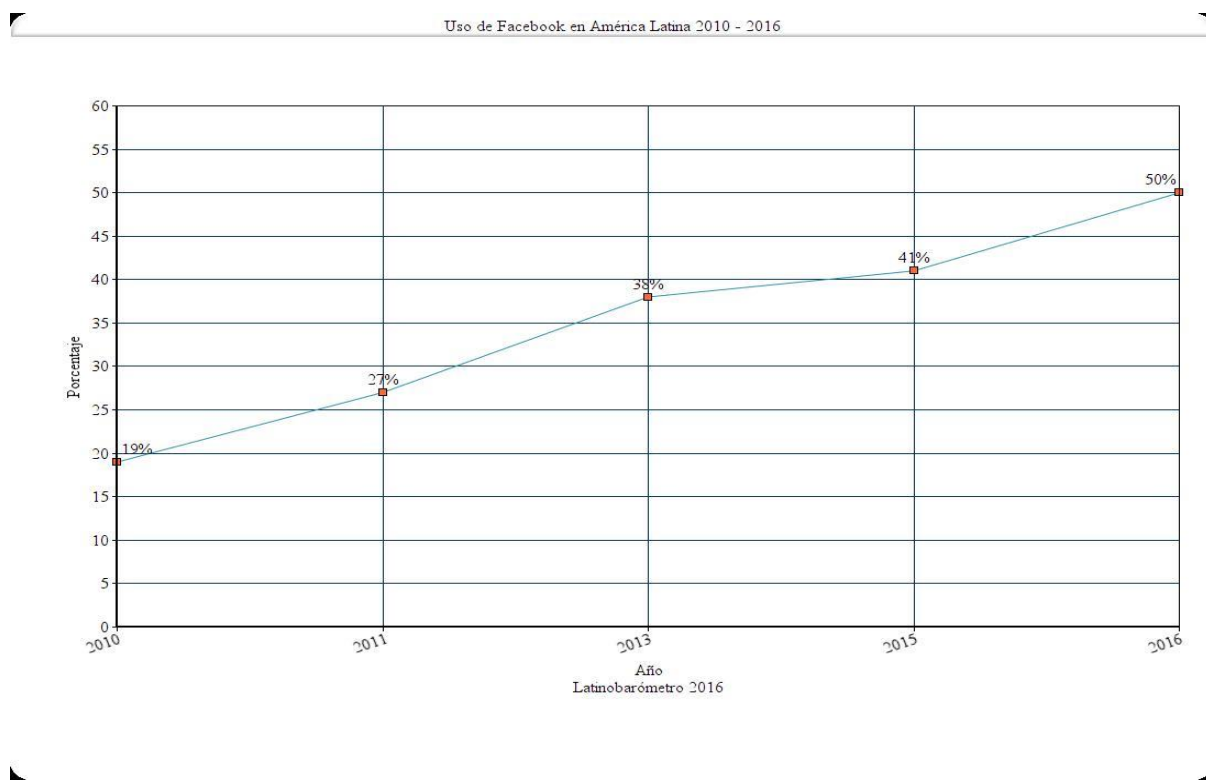
<sup>32</sup> Creación propia con el editor online <https://www.generadordegraficos.com> 27 abr. 2017

En un informe elaborado por el Instituto para la Integración de América Latina (INTAL), dependiente del BID (Banco Interamericano de Desarrollo), en conjunto con la Corporación Latinobarómetro se destaca el uso de Internet como nuevo espacio de circulación de la información, sobre todo política:

No es necesario decir que el mundo está cambiando la manera como se comunica, este es un hecho que se observa a simple vista. El impacto de la revolución tecnológica afecta de manera distinta las sociedades. En el caso de América Latina se observa que Internet está dismantelando la importancia de los canales informales de comunicación, la familia y los amigos. En un mundo desconfiado, estas fuentes informales, de confianzas de piel, aquellos que cada cual conoce y con los cuales interactúa, constituían una fuente de refugio. Los datos de 2016 indican por primera vez en 20 años una disminución de la importancia de esa fuente de información, marcando un punto de inflexión en la manera como se comunican los latinoamericanos en política. Ello en medio de la era de las desconfianzas. (LATINOBARÓMETRO, 2016, p. 44)

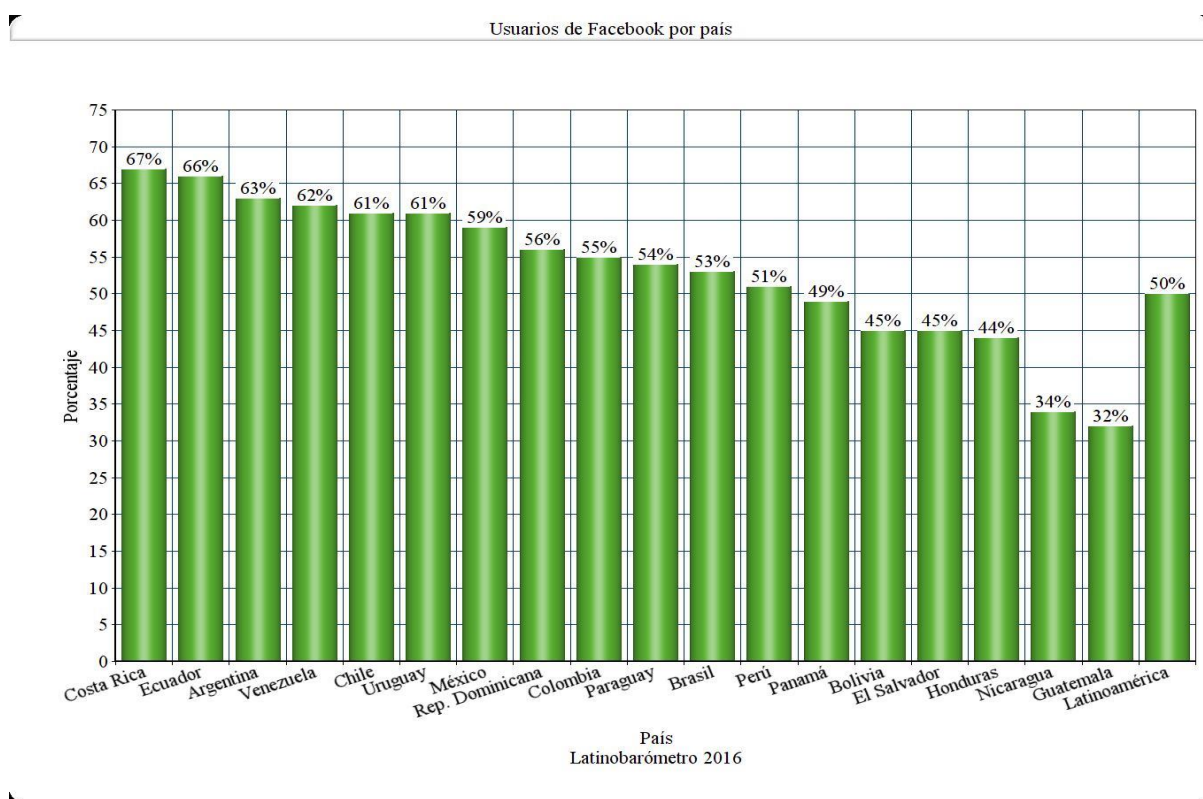
Dentro de estos usuarios de internet, un gran porcentaje hace uso de redes sociales, particularmente de Facebook. El Gráfico 2 muestra el porcentaje de usuarios de Facebook respecto a la población del continente en los últimos años siendo notorio un aumento.

Gráfico 2<sup>33</sup>



<sup>33</sup> Creación propia con el editor online <https://www.generadordegraficos.com> 27 abr. 2017

Esta red es la que mayor número de usuarios tiene, respecto a otras redes (similares aunque diferentes) como Youtube, Twitter o Instagram. Si tomamos en cuenta el porcentaje de la población analizada en cada país, nuevamente encontramos índices de usuarios diferentes entre los distintos países, diferencias mostradas en el Gráfico 3.

Gráfico 3<sup>34</sup>

En la siguiente tabla se compara este gráfico con el índice de penetración de internet en los hogares presentado anteriormente. El resultado no parece mostrar una correlación entre un mayor acceso a internet en el hogar y el uso de las redes. El acceso a las redes muchas veces se da por medios que no son del hogar, sino móviles (celular, tablet), comerciales (como bares, cantinas, etc.) o públicos (plazas, instituciones educativas, terminales de ómnibus, etc.).

<sup>34</sup> Creación propia con el editor online <https://www.generadordegraficos.com> 27 abr. 2017

País	Índice de penetración de Internet (hogares) <sup>1</sup>	Usuarios de Facebook (% respecto a la población total del país) <sup>2</sup>
ARGENTINA	55%	63%
BOLIVIA (ESTADO PLURINACIONAL DE)	23,8%	45%
BRASIL	54,5%	53%
CHILE	59,7%	61%
COLOMBIA	42%	55%
COSTA RICA	60,2%	67%
ECUADOR	32,8%	66%
EL SALVADOR	15%	45%
GUATEMALA	17,4%	32%
HONDURAS	22,8%	44%
MÉXICO	39,2%	59%
NICARAGUA	14%	34%
PANAMÁ	52,7%	49%
PARAGUAY	27,4%	54%
PERÚ	23,2%	51%
REPÚBLICA DOMINICANA	23,6%	56%
URUGUAY	59,7%	61%
VENEZUELA (REPÚBLICA BOLIVARIANA DE)	34,7%	62%

1 Datos: CEPAL 2016. Disponible en [http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049\\_es.pdf](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40528/6/S1601049_es.pdf) Acceso: 5 may. 2017

2 Datos: Informe Latinobarómetro 2016. Disponible en <http://www.latinobarometro.org/latContents.jsp> Acceso: 5may.2017

El nivel de acceso tanto a internet como a Facebook es notoriamente extendido aunque se perciben diferencias en el uso según algunos factores. Según el Informe Latinobarómetro 2016 el uso de las redes se distribuye de forma desigual según edades y niveles de educación, pero respecto al sexo no se notan diferencias:

El perfil de edad y educación de las redes es indicador de la brecha digital. En el caso de Facebook, mientras sólo el 26% de quienes tienen educación básica usan las redes, entre quienes cuentan con educación superior es el 76%, tres veces más. En el caso de YouTube la brecha es aún mayor, del 9% entre quienes tienen menos educación al 52% entre quienes tienen más, quintuplicando a los primeros. Por otra parte, es interesante observar el uso por generación. En el caso de Facebook, mientras el 75% de los jóvenes dicen usarlo, en los de la tercera edad es solo el 13%. A mayor edad, menor uso de todas las redes. Por sexo no hay diferencias. (LATINOBARÓMETRO, 2016, p. 50)

De esta forma son varios los factores que influyen en el uso de una u otra red, destacando principalmente los factores edad y nivel educativo.