

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

ACTA DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

Señale con X si se trata de: PROYECTO: INFORME FINAL:

TÍTULO DEL TRABAJO: "FACEBOOK COMO UN LENGUAJE LUDICO-CREATIVO TECNOMEDIADO EL CASO DE GOTIKO Y MARCEL DUCHAMP".

DIRECTORA: ROCIO DEL SOCORRO GOMEZ ZUÑIGA

ESTUDIANTES: 200740436 JHON JAIME VELASCO ARBOLEDA

EVALUADORES: JUAN GABRIEL ARCILA BAUTISTA

JORGE ROJAS VALENCIA

FECHA Y HORA DE LA EVALUACIÓN. 2 de Septiembre 2013 HORA: 5:00 pm

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Consideramos que es un trabajo de grado meritorio, en la medida que aborda un concepto fundacional del recreador, la recreación dirigida, en un ámbito novedoso y a partir de esta elección logra ampliar y recrear el concepto. Además amplía el ámbito de acción del recreador en un escenario digital, Facebook, que hoy tiene incidencia en la vida de muchos.

(si se considera necesario, usar hojas adicionales)

EVALUACIÓN: (marque con X la evaluación dada)

APROBADO: MERITORIO: ☒ LAUREADO:

NO APROBADO: APROBADO CON RECOMENDACIONES: INCOMPLETO:

En caso de ser Aprobado Con Recomendaciones, éstas deben presentarse en un plazo de _____ (máximo un mes) ante:

Director de Trabajo: Evaluador 1: Evaluador 2: Todos:

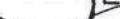
En caso que el Informe Final se considere "Incompleto", se da un plazo máximo de semestre(s) para realizar una nueva reunión de evaluación.

En caso que no se pueda emitir una evaluación por falta de conciliación de argumentos entre Director, Evaluador (es) y estudiante (s), expresen claramente la razón del desacuerdo y las alternativas de solución que proponen:

Blank lined paper.

DIRECTOR TRABAJO DE GRADO

Juan Gabriel Arca
EVALUADOR 1


EVALUADOR 2



**CoMo Un LeNgUaJE LÚdIcO-CrEaTiVo TEcNoMeDiAdO.
El CAso De GÓtIKO Y mArCeL DuChAmP.**



**AnÁLISIS dE LaS ObRAS tEcNoMEdiAdAs De DoS
uSuArIoS De lA ReD SoCiAl FACEBOOK**



**FACEBOOK COMO UN LENGUAJE LÚDICO-CREATIVO TECNOMEDIADO
EL CASO DE GÓTIKO Y MARCEL DUCHAMP**

**ANÁLISIS DE LAS OBRAS TECNOMEDIADAS DE DOS USARIOS DE LA
RED SOCIAL FACEBOOK Y SU RELACIÓN CON LOS PROBLEMAS
PEDAGÓGICOS PROPIOS DE LA ACTIVIDAD RECREATIVA**

JHON JAIME VELASCO ARBOLEDA

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI**

2013

**FACEBOOK COMO UN LENGUAJE LÚDICO-CREATIVO TECNOMEDIADO.
EL CASO DE GÓTIKO Y MARCEL DUCHAMP**

**ANÁLISIS DE LAS OBRAS TECNOMEDIADAS DE DOS USARIOS DE LA RED
SOCIAL FACEBOOK Y SU RELACIÓN CON LOS PROBLEMAS PEDAGÓGICOS
PROPIOS DE LA ACTIVIDAD RECREATIVA**

JHON JAIME VELASCO ARBOLEDA

Trabajo de Grado presentado para optar el título de:

PROFESIONAL EN RECREACIÓN

Directora Trabajo de Grado:

ROCÍO GÓMEZ ZÚÑIGA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN

SANTIAGO DE CALI

2013

DEDICATORIA

"De tiempo en tiempo aléjate y relájate un poco porque cuando tu vuelvas

A tu trabajo tu juicio será más claro y distante,

Porque después el trabajo parece más pequeño y más

De él puede ser observado por una mirada;

Así mismo una falta de armonía

Y preparación es vista fácilmente"

Leonardo Da Vinci.

A mi madre,

Que siempre en mi infancia supo darme

Unos largos paseos a casa de mi abuela donde explorar el campo,

La lectura de un buen cuento para estimular mi creatividad y fantasía,

Y las primeras bases educativas para mi vida: el leer y escribir.

A ti **LUCELLY ARBOLEDA**

A mi padre,

Que siempre me ha compartido sus saberes populares,

Me enseñó la manera apropiada de manejar algunas

Herramientas y como un amigo siempre me acompaña.

A ti **JAIME VELASCO**

A mi hermano,

Que siempre me ha acompañado y espero

Me acompañe a lo largo

De mi vida, en todos mis triunfos.

A ti JONNY ANDRÉS VELASCO

A Dios,

Quien siempre encuentra la

Manera de mostrarme el camino correcto

Y me dio los talentos que me permiten

Ser la persona que soy hoy día.

Con amor,

JHON JAIME VELASCO ARBOLEDA

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme, la sabiduría y entendimiento para saber tomar las mejores decisiones en mi vida y ayudarme a comprender que sin importar las circunstancias, siempre estaré en el momento y el lugar correcto. Por darme la creatividad y la inteligencia que me han permitido culminar este ciclo en mi vida.

A mi familia, por ser un apoyo incondicional, por los valores y enseñanzas compartidos que me permiten ser hoy una buena persona. Mamá, por tu amor, por tu manera de enseñarme a ver la vida, por tu apoyo incondicional en todas las decisiones que tomo, por escucharme cuando tengo días difíciles y mostrarme las diferentes alternativas para solucionar un problema; porque una de las mayores razones para mis logros también eres tú, que me brindas un verdadero amor: "El amor de madre". Papá por mostrarme que algunas cosas en la vida se resuelven de manera recursiva haciendo uso de las herramientas que tenemos a la mano, por compartirme tus saberes.

Hermano por ser un verdadero amigo en todos los momentos de mi vida, por acompañarme en mis alegrías, tristezas; por compartir mis gustos, talentos y habilidades que me han permitido crecer a nivel personal y profesional. Por ser el reflejo de mí, que me permite ser mejor cada día.

A mi directora de trabajo de grado Rocío del socorro Gómez, por apoyarme en la escritura de este documento. Compartirme sus saberes, experiencia y ser una amiga paciente que me oriento con afecto y seguridad creyendo siempre en mí.

A mis profesores del programa Académico de Recreación, por su conocimiento, entrega y dedicación en mi formación profesional y personal, por enseñarme el arte de la recreación y despertarme la curiosidad que me hizo ser un joven investigador, por entregarme las herramientas para construir un camino en esta fantástica carrera. Gracias profesores: Guillermina Mesa, Armando Henao, Vivian Unas, Victoria Valencia, Marleny Ordoñez, Mireya Marmolejo, Judith Mulford, Jorge Rojas. Por creer en mí y acompañarme en este proceso.

A mis compañeros de práctica profesional Angélica Rodríguez y Luis Enrique Cajigas, por acompañarme en esta etapa de aprendizaje y formación, por compartir juntos momentos de risas e incertidumbre en la planeación de nuestro proyecto: "tejiendo para un saber hacer". Por su paciencia y comprensión siempre. En mí tendrán siempre un amigo con quien contar.

A todos mis amigos y compañeros de Recreación, por las charlas compartidas, los trabajos en grupo, los momentos de estudio y diversión en las salidas académicas, por brindarme su amistad y contribuir a la formación de mi perfil profesional.

A la Universidad del Valle por brindarme los espacios y escenarios necesarios para mi formación personal y profesional, gracias a ellos tengo gratos recuerdos para compartir sobre mi vida universitaria.

A los compañeros y compañeras del grupo de investigación "*Formas de presentación pública de la persona en red social Facebook*" que me brindaron su amistad y Me permitieron crecer como joven investigador aquellas tardes de café y debates conceptuales en los que nos reuníamos para hablar de Facebook y nuestra vida cotidiana.

A los Artistas Mundanos Gotiko y Marcel Duchamp que generosamente decidieron participar en esta investigación, compartiendo en cada charla una parte de su esencia, dedicación, talento y creatividad. Por permitirme entrar en sus vidas, por su compromiso y responsabilidad durante el desarrollo del Proyecto.

A todos aquellos que de alguna manera han contribuido a mi formación como ser humano y profesional.

No me queda más que decirles:

¡GRACIAS TOTALES!

JHON JAIME VELASCO

LISTA DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Lista de amigos	32
Figura 2. Grupos Facebook	33
Figura 3. Página de Facebook que promociona un producto específico.	34
Figura 4. Biografía Facebook	35
Figura 5. Historia Facebook	36
Figura 6. Álbumes de un usuario en Facebook.....	37
Figura 7. Fotos en las que aparece el usuario	37
Figura 8. Botón "Me Gusta"	38
Figura 9. Algunas aplicaciones de Facebook	38
Figura. 10 Juegos más populares en Facebook.....	39
Figura 11. Comentario sobre un momento significativo	40
Figura 12. Cambio de estado, situación sentimental	40
Figura 13. Dinámica de tipo social.....	40
Figura 14 trabajo de subir obras (fotos, videos, imágenes). ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 15 Discusión sobre el punto de vista de un usuario.	43
Figura 16 Movimiento anti maltrato animal.....	44
Figura 17. Cuadrante Artista Mundano (Gómez & González, 2012).....	50
Figura 18. Cuadrante de clasificación Marcel Duchamp	60
Figura 19. Cuadrante de clasificación Gótico.	61
Figura 20 intervenida para tatar de mostrar el concepto psicodelia.	65
Figura 21 Marcel Duncham Auto-retrato	66
Figura 22 Marcel y Su Novia	68
Figura 23. Marcel	69
Figura 24. Viernes	69
Figura 25 Ilustración que hace una amiga de MD, como regalo.	71
Figura 26 Foto de portada Gótico.....	77
Figura 27. Firma Gótico	77

Figura 28. Fotos de perfil	78
Figura 29. Album fotos de perfil	80
Figura 30. Imagen de perfil sintética	81
Figura 31. imágenes de portada	82
Figura 32. Albumnes Gótico	83
Figura 33. Cumpleaños Gótico.....	84
Figura 34. Ángel	85
Figura 35. Registro de vida inmediata.....	86
Figura 36 Preguntas generadoras propuestas por Facebook.....	96
Figura 37. Intervención grafica de la imagen: actividad creativa.....	106
Figura 38 Ejemplo de mensaje implícito en una imagen y comentario.....	106
Figura 39. Foto de perfil intervenida Gótico	110
Figura 40. Estado de ánimo melancólico a través de la imagen.....	110
Figura 41. Belleza casual del momento.....	115
Figura 42. Auto retrato Marcel Duchamp	116
Figura 43. Psicodelia	116
Figura 44. Syd Barret.....	117
Figura 45. Solo de guitarra Marcel Duchamp.	119
Figura 46 Algunos contenidos de la página Facebook	122
Figura 47 Registro del usuario en la plataforma.....	123
Figura 48. Colaboraciones, intervenciones y reacciones que a lo que hace el usuario disponen otros usuarios	124
 Tabla 1 Clasificación de artistas mundanos (Gómez & González, 2012)	 49
Tabla 2. Estados de Gótico	98
Tabla 3. Estados de Marcel Duchamp	102
Tabla 4. obras creativas en Facebook por Gótico	108
Tabla 5. Obras creativas por Marcel Duchamp	113
Tabla 6. Dinámicas vinculares Gótico	125
Tabla 7. Dinámicas vinculares Marcel Duchamp.....	129

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE FIGURAS Y TABLAS	viii
TABLA DE CONTENIDO	x
RESUMEN	xii
1. ASPECTOS GENERALES.....	13
1.1. JUSTIFICACIÓN	13
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	20
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
2. MARCO CONCEPTUAL	21
2.1. LA RECREACIÓN Y LOS “LENGUAJES” LÚDICO- CREATIVOS	21
2.2. LOS NUEVOS REPERTORIOS TECNOLÓGICOS Y SU RELACIÓN CON LAS FORMAS ACTUALES DE RECREACIÓN	27
2.3. FACEBOOK COMO RED SOCIAL Y PLATAFORMA DE MEDIACIÓN TECNOLÓGICA.	30
3. METODOLOGÍA.....	46
3.1. FASE I: PATRONES Y TIPO DE REPRESENTANTE.	46
3.2. FASE II: TRAYECTORIAS DE IMÁGENES DE PERFIL.....	47
3.3. FASE III: ANÁLISIS DEL TIPO DE ACTIVIDADES QUE LOS USUARIOS DE FACEBOOK REALIZAN Y PERMITEN QUE ESTE OPERE COMO LENGUAJE LÚDICO-CREATIVO.....	54

3.4. SIGUIENDO LOS ARTISTAS MUNDANOS: FACEBOOK COMO LENGUAJE LÚDICO –CREATIVO.....	58
4. ETNOGRAFÍAS DE LOS ARTISTAS MUNDANOS	64
4.1. MARCEL: “LA ARMONIA DE LA CASUALIDAD”	64
4.2. GÓTIKO: FUTBOL Y AMISTADES QUE RECREAN SU VIDA.....	74
4.3. EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN: LO QUE ESTUDIAR FACEBOOK NOS HIZO Y DE QUÉ MANERA AFECTÓ NUESTRO PROPIO COMPORTAMIENTO Y EL DE LOS ARTISTAS MUNDANOS.....	89
5. FACEBOOK COMO UN LENGUAJE LÚDICO-CREATIVO TECNOMEDIADO. EL CASO DE GÓTIKO Y MARCEL DUCHAMP.	92
5.1. EL PROBLEMA COGNITIVO DE LA RECREACIÓN DIRIGIDA Y LOS “CAMBIOS DE ESTADO” EN FACEBOOK.....	95
5.2. EL PROBLEMA CREATIVO Y LAS OBRAS REALIZADAS POR EL USUARIO EN FACEBOOK.....	105
5.3. EL PROBLEMA SOCIAL Y SU RELACIÓN CON LAS DINÁMICAS VINCULARES QUE FACEBOOK PERMITE.	121
6. A MODO DE CONCLUSIONES	135
6.1. PISTAS QUE POTENCIALICEN EL USO DE LOS NUEVOS REPERTORIOS TECNOLÓGICOS (N.R.T) EN PROCESOS DE RECREACIÓN.....	139
BIBLIOGRAFIA	144

RESUMEN

El presente trabajo de grado se inscribe en el marco general del proyecto de investigación "Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook" (Gómez, y otros, 2012) financiado por la Universidad del Valle y desarrollado por el Grupo de Investigación en Educación Popular y el Grupo de Investigación en Periodismo e Información de la Universidad del Valle.

Entender como los usuarios de Facebook encuentran en esta red social un lugar para el entretenimiento contemporáneo, introduce una brecha importante sobre la investigación en nuevas tecnologías. Por tanto, este trabajo se propone comprender como a través de los problemas pedagógicos de la Recreación propuestos por Mesa (2010) (cognitivo, social y creativo) con las posibilidades de la plataforma Facebook (cambios de estado, obras, dinámicas tecnomediadas) los usuarios recrean su experiencia de vida cotidiana.

Palabras Clave: Facebook, Recreación, Lenguajes lúdico- creativos, Nuevos Repertorios Tecnológicos, Actividad interna, Etnografía virtual.

1. ASPECTOS GENERALES¹

1.1. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de grado se inscribe en el marco general del proyecto de investigación "Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook" (Gómez, y otros, 2012) financiado por la Universidad del Valle y desarrollado por el Grupo de Investigación en Educación Popular y el Grupo de Investigación en Periodismo e Información de la Universidad del Valle. En mi condición de monitor de investigación y como participante del Semillero de Investigaciones de la Universidad, decidí adelantar mi trabajo de grado, intentando poner en diálogo los desarrollos del proyecto de investigación con las preguntas y cuestionamientos propios de mi formación como Profesional en Recreación.

Actualmente “internet es una tecnología que ha impactado a las personas jóvenes y les ha proporcionado muchos beneficios” (Echeburúa, 2010, pág. 91). La interactividad, las posibilidades de conocer nuevas personas, la comunicación instantánea y las respuestas a diferentes cuestionamientos que en algún momento estaban lejos de alcanzar, actualmente son situaciones que los Nuevos Repertorios Tecnológicos (celular, computador, internet, redes sociales, email.) han facilitado considerablemente.

Los Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT) se han convertido en una de las principales formas de entretenimiento de la sociedad; para algunos, la adicción, el acceso a contenidos no adecuados, el acoso, la pérdida de intimidad, el engaño o el tráfico de personas, son riesgos causados por el abuso de estas tecnologías. Desde esta perspectiva, en internet, los cibernautas pueden acceder a contenidos

¹ Para este trabajo de grado se tendrá en cuenta el proyecto de investigación *Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook* presentado por el Grupo de Investigación en Educación Popular y el Grupo de Investigación en Periodismo e Información de la Universidad del Valle

pornográficos o violentos, transmitir mensajes racistas, homofóbicos, machistas, incitadores al suicidio o a la realización de delitos (robos, peleas, venta de drogas) (Echeburúa, 2010). Estos escenarios de lo cotidiano han llevado a unas personas a tener una mirada banal y coercitiva de estos nuevos espacios de entretenimiento contemporáneo. Además, desde varios enfoques de la recreación se ha caído en el error de considerar los NRT como lugares viables para la pérdida del tiempo, el fomento de la haraganería y la no construcción de procesos recreativos significativos. (Gómez, 2002)

Pero si por un momento lográramos pensar que estos espacios, no son solamente lugares en los que los usuarios invierten un tiempo que no lleva a algo productivo o se proyectan como sujetos vulnerables ante la sociedad. Si pudiéramos abrir un poco nuestra mente a una explicación que vea las tecnologías desde una mirada no-instrumental; tal vez podríamos abrir otra comprensión acerca de cómo los N.R.T, también son ambientes educativos y de expresión que construyen sujetos más políticos, críticos y creativos en esta sociedad (Gómez, 2010). Mi propósito con este trabajo de grado es aportar a la reflexión sobre los NRT- en particular Facebook- como espacios recreativos, en los cuales, los usuarios hacen un despliegue de su creatividad, y al mismo tiempo encuentran lugares para la expresión de sus emociones, gustos y sentires a partir de la realización de obras tecnomediadas (Gómez, 2010). El tema de las formas actuales de recreación ligadas a los NRT es un campo poco explorado por los profesionales en el área.

Este trabajo intenta aportar algunos elementos para desarrollar uno los propósitos generales del Proyecto de Investigación "Formas de presentación de la persona en la red social Facebook" referido a comprender de qué manera Facebook puede ser considerado como una estrategia de recreación de la vida cotidiana de sus usuarios.

Según Mosquera (2008) algunos de los beneficios de la cibercultura podrían ser: “fomentar un sentido de pertenencia, promover el compañerismo, facilitar la interacción personal, adquirir nuevas percepciones de uno mismo y los demás,

fragar un sentido de la identidad, adquirir una sensación de estar controlado, experimentar liberación emocional, escapar de la realidad no deseada y suministrar una fuerte relajación.” (Mosquera, 2008, pág. 540). Desde esta perspectiva, internet es asumido como generador de sentidos, valoraciones y funciones particulares, que dan cuenta de una cultura que se produce y reproduce a partir de la relación entre el mundo sintético y no sintético de las personas. Es importante entonces comprender la lógica de los NRT y su uso en algunas prácticas tecnomediadas que actualmente están generando procesos de resignificación y enriquecimiento simbólico en la vida de sus usuarios. Estos procesos se manifiestan en las formas y maneras de relacionarse de los usuarios con los otros en su cotidianidad.

Por su parte Winner (1987) señala que “las tecnologías no son simples medios para las actividades humanas, sino poderosas fuerzas que actúan para dar una nueva forma a dicha actividad y su significado” (Winner, 1987, pág. 22). El celular, el computador, la BlackBerry, entre otros repertorios tecnológicos moldean la subjetividad de los humanos y cambian la manera de relacionarse con el mundo exterior, lo cual permea nuestro mundo social desde las acciones más comunes. El mantener una charla (en el sentido común de la conversación) por el chat del Facebook es completamente diferente a un dialogo cara a cara. Esta se modifica, pues los códigos verbales y escritos se trasforman, se moldean a la situación dando paso a los *emoticones* que se componen de los signos de puntuación para representar gestos o emociones. Es así como los dos puntos y el paréntesis simbolizan una cara feliz o triste { :) }, { :(} el punto y coma y el paréntesis representan un rostro haciendo un guiño { ;) } los dos puntos y la letra “d” en mayúscula personifican una cara sonriente { : D } entre otras combinaciones alternativas . También se tiende a simplificar las palabras a la hora de escribir sin que se tenga en cuenta una correcta ortografía: “K mas” en vez de “Qué más”, al saludar; “Bn o K” en vez de, “bien o que” al responder.

Por otro lado, Gómez (2012), afirma que las formas de entretenimiento urbano contemporáneo, son una de las funciones principales de la recreación y se constituyen

en un lugar estratégico de estabilización psíquica y emocional para la gran mayoría de habitantes de las ciudades modernas. Para la autora, mediante las formas de entretenimiento contemporáneo los sujetos encuentran un espacio privilegiado en el que logran reconciliarse con ellos mismos y su existencia, por lo cual se puede inferir que estas formas distintas de recreación, son espacios de expresión que han creado maneras de conocernos, mostrarnos y reconocer a otros. En este sentido las nuevas tecnologías permiten tramitar las tensiones del día a día. Las tensiones del mundo contemporáneo tienden a incidir sobre el sistema global que asfixia, estresa, y agobia; es un mundo que promete felicidad asociándola al abastecimiento de bienes y servicios industrialmente gestionados; en ese contexto, las personas realizan diversos esfuerzos para procurarse sentido y placer; esto es para construir diversas *prácticas del bienvivir* (Morin, 1997 citado en Gómez y otros, 2012, pág. 2).

Por tanto en Facebook, como espacio de realización tecnomediada, los usuarios se expresan a través de diversos tipos de obras tecnomedidas, en las cuales exponen sus emociones, estados de ánimo, gustos estéticos y musicales (Gómez, y otros, 2012). De esta forma, Facebook fomentaría la construcción de lazos, permitiría el trabajo artesanal (Sennet, 2009) de etiquetar, comentar, subir fotos y videos brindando espacios para la narración de la propia vida desde donde comprender las maneras de entender y recrear nuestro hacer para asegurarnos satisfacción profunda (Gómez, y otros, 2012).

En concordancia con las anteriores razones, el presente trabajo de grado pretende mostrar cómo Facebook -en tanto Nuevo Repertorio tecnológico- puede ser considerado como un espacio de mediación, en el que muchas personas en la actualidad logran movilizar y compartir sus sensibilidades, gustos, preferencias musicales, pensamientos, bloqueos y temores. Facebook como lenguaje – en este caso lúdico creativo tecnomediado- tendría un potencial importante para la construcción de “una cierta regulación psíquica, una manera de resistir y administrar la impotencia, expresada en la posibilidad de actuar y operar eficazmente en el orden local” (Gómez, 2010, pág. 4).

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema de investigación que guía el presente trabajo de grado surgió a partir de mi vinculación como monitor en el proyecto de investigación *Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook* (Gómez y otros, 2012) elaborado por el Grupo de Investigación en Educación Popular y el Grupo de Investigación en Periodismo e Información de la Universidad del Valle y realizado entre septiembre de 2011 y junio de 2013. El proyecto se propone “entender qué le hace un entorno online a las prácticas de (re)presentación de la persona en la actualidad y de qué manera este tipo de obra opera como regulador de malestares urbanos contemporáneos y como mecanismo de recreación y poetización de la experiencia cotidiana y común”. (Gómez y otros, 2012, pag. 1).

El proyecto considera dos fases secuenciales de desarrollo. En la primera, se inventariaron y clasificaron un número significativo de imágenes de perfiles en Facebook, a través del reconocimiento de *tipos y patrones de (re)presentación* de la persona en Facebook² para ello se analizaron 7.2000 páginas de Facebook de 24 ciudades del mundo. De esto hablaré en la metodología. Al finalizar esta fase, se hizo una primera aproximación respecto a los modos de presentación encontrados, siguiendo las categorías analíticas propuestos por el proyecto. La segunda fase, se dedicó al seguimiento de las actividades (trayectorias de imágenes de perfil, tipos de vínculo, comentarios, videos, adhesiones manifiestas) de usuarios de Facebook para comprender las relaciones entre las dinámicas de representación de la persona online y sus experiencias de vida off line. La información obtenida pasó a ser analizada con el State Space Grids³ para identificar el cambio y permanencia en las formas de representación y el tipo de obras que los usuarios realizan a lo largo de los seis meses de seguimiento (mayo - octubre de 2013).

² Esta clasificación se realizó siguiendo tres criterios propuestos por (Gomez & Gonzales, 2012) :a) representante; b) encuadramiento; c) tratamiento.

³ Es un software de investigación cualitativa que permite identificar las variables en cuanto a la trayectoria y el estado en un tiempo determinado de los sujetos del seguimiento.

En mi caso particular, durante la segunda fase del proyecto realicé - junto con mi hermano, Jonny Andrés Velasco Arboleda - el seguimiento de dos usuarios de Facebook: Gótico y Marcel Duchamp (seudónimos escogidos por los propios usuarios); el seguimiento consistió en realizar un rastreo riguroso de sus actividades en Facebook; hicimos una etnografía detallada de lo que los usuarios realizaban en la plataforma a través de entrevistas semanales con el fin de “comprender las relaciones entre las dinámicas de presentación de la persona online y sus experiencias de vida off line, así como de toda la ecología de piezas–verbales, gráficas, audiovisuales- que las personas ponen en marcha en el conjunto de su página de Facebook” (Gómez, 2010 Citado en equipo de trabajo Facebook, 2012, pág. 6)

En esta segunda fase del proyecto, desde mi lugar como futuro Profesional en Recreación, me surgió la inquietud por investigar la potencialidad que tiene para la recreación, el uso de Nuevos Repertorios Tecnológicos y particularmente Facebook. Por esta razón, decidí analizar las obras de dos usuarios (Gótico y Marcel Duchamp), en la plataforma, a partir de las categorías que propone Mesa (2010), respecto a la recreación como actividad educativa. Mi propósito es adelantar algunas pistas para aproximar a una comprensión de por qué Facebook puede considerarse un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado⁴.

Los lenguajes lúdico-creativos hacen parte de la metodología de intervención de la Recreación Dirigida planteada por Mesa (2010); según la autora, los diversos lenguajes lúdico-creativos y las técnicas empleadas (juego dramático, actividad gráfico plástica, juego musical, entre otros) propuestos en una actividad recreativa, movilizan problemas pedagógicos (cognitivos, creativos y sociales.) Además las técnicas se transforman en lenguajes lúdico-creativos significativos, cuando el recreando logra exteriorizar sus emociones y sentires a través de la técnica que este implementando.

⁴ El tema de espacios tecno-mediados será abordado desde los postulados de Gómez (2012), sobre los Nuevos Repertorios Tecnológicos, para la autora estos N.R.T como el celular, computador e internet son máquinas-herramientas que operan como “matrices cognitivas” y al ser integrados a la vida de las personas producen la emergencia de nuevas relaciones y formas de saber, de actuar, de pensar y de operar en la vida en general.

Por consiguiente, aunque la recreación producida en Facebook no es un tipo de recreación dirigida, en la plataforma los usuarios potencian y exploran saberes y prácticas ya instaladas en su mundo offline; de esta manera la plataforma puede operar como una mediación –como los lenguajes lúdico-creativos– para que los usuarios expresen sus pensamientos, sensibilidades, bloqueos, temores, gustos y demás intereses del sujeto. Recordemos que los lenguajes lúdico-creativos son herramientas semióticas⁵ para “los procesos de externalización e internalización y la construcción conjunta de significados y sentidos (...) para construir cambios significativos en la actividad interna de las personas (imaginación creadora, afectividad, socialización, cognición, entre otras)” (Mesa, 2004, pág. 9).

Desde la perspectiva del proyecto de investigación en la cual se inscribe el presente trabajo de grado, Facebook permite potenciar la construcción de vínculos, brinda espacios y herramientas para la narración de la propia vida y permite construir formas particulares de recreación y poetización de la propia vida (Gómez y otros, 2012). Al examinar la plataforma desde esta perspectiva, quizá es posible pensar Facebook como lenguaje lúdico- creativo tecnomediado que posibilita que las personas den paso a la expresión, la creatividad, los vínculos y la construcción de significados y sentidos. En consecuencia, mi pregunta de investigación es la siguiente:

¿Cuáles son algunas de las características de Facebook que permiten considerarlo como un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado?

⁵ La semiótica es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido. Esto significa que estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, discursos y los procesos a ellos asociados: la producción e interpretación. Toda producción e interpretación del sentido constituye una práctica signifiante, un proceso de semiosis que se vehiculiza mediante signos y se materializa en textos. Más adelante se desarrolla esta idea en el marco conceptual referido a los lenguajes lúdico-creativos: herramientas semióticas de la recreación y su influencia en los procesos de construcción de sentidos. Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Semiolog%C3%ADa>

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Aproximarse a la reflexión sobre de qué manera Facebook puede operar como lenguaje lúdico-creativo tecnomediado.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar algunos de los elementos que permiten que Facebook opere como un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado.
- Relacionar el tipo de obras que dos usuarios de Facebook producen a través de la plataforma, con los problemas pedagógicos propios de la actividad recreativa (Mesa, 2010)
- Identificar pistas para abordar la relación entre la recreación dirigida y el uso de los nuevos repertorios tecnológicos.

2. MARCO CONCEPTUAL

Como se ha indicado, el presente trabajo de grado pretende avanzar en algunas pistas que permitan pensar de qué manera Facebook puede ser considerado como un lenguaje lúdico-creativo para la recreación de la vida cotidiana. En este sentido, se hace preciso reconocer ciertos referentes conceptuales que soportan esta reflexión:

1. Recreación y los “lenguajes” lúdico- creativos.
2. Los Nuevos Repertorios Tecnológicos y su relación con las formas actuales de recreación
3. Facebook como red social y plataforma de mediación tecnológica

2.1. LA RECREACIÓN Y LOS “LENGUAJES” LÚDICO-CREATIVOS

Como bien lo ha señalado Mesa (2004) cuando hablamos de recreación nos enfrentamos a un concepto polisémico que puede ser analizado desde distintas formas de interpretación, relacionadas con la práctica cultural que se realice; comúnmente el concepto se ha asociado a ocio, tiempo libre, juego, deporte, arte, entretenimiento (Mesa, 2004). Por esto no es posible obtener una sola y única definición del término; diversos autores y desde distintas disciplinas, buscan explicar las actividades recreativas y su importancia en las diferentes culturas; Mclean (2005) por ejemplo, considera que la palabra recreación se deriva del latín: *recreatio* y significa "aquello que refresca y restaura". Es en ese sentido que tradicionalmente la recreación se ha considerado pasiva y más como algo que se hace para reponer fuerzas para volver al trabajo.

Al hablar de la recreación en el ámbito deportivo, Camerino (2000) indica que es una disposición positiva y favorable de cambio y regeneración y debe cumplir la condición de “volver a crear” o de “recrear” divirtiéndose mediante una actitud activa y una implicación y participación en un grupo. Así mismo Cuenca (2000) asocia

recreación a ocio y lo define como un lugar de la experiencia humana que hace nos sintamos libres y con deseos de actuar, por eso que genera satisfacción y permite vivenciar una situación placentera que tal vez otros no disfruten. Para este autor, el ocio es caracterizado por la libre elección y motivación personal que nos mueve hacia lo que nos gusta.

Para el presente trabajo tomé como referente los estudios que Mesa (1997, 2004, 2007, 2009, 2010) ha adelantado sobre la recreación; la autora opta por el enfoque socio-histórico de Vygotsky, desde el cual identifica tres grandes dimensiones de la actividad recreativa: a) la recreación como actividad social general, que indaga el patrimonio cultural desde lo lúdico, lo festivo y lo contemplativo; b) la recreación “dirigida” o pedagógica en la que la recreación tiene la intención de enseñar y comunicar diversidad de contenidos, entre un recreador y un grupo de recreandos; y c) la actividad interna y los “lenguajes” lúdico- creativos⁶ que, en tanto, mediaciones semióticas actúan en el plano subjetivo y permiten generar cambios en los participantes.

Este trabajo de grado se enfoca en la tercera dimensión de la recreación (Mesa, 2004) debido a la relación que encuentro entre los lenguajes lúdico-creativos y las características de Facebook halladas en el proyecto *Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook* (Gómez y otros, 2012).

Según Mesa (2004) esta tercera dimensión de la Recreación, pretende dar cuenta de la actividad interna o actividad subjetiva (sus formas de pensar, sus conocimientos, su imaginación, sus modos de socialización, su afectividad, etc.) a través de la cual, las

⁶ En una charla sostenida con Mesa durante un foro en la Universidad del Valle (17 de mayo del 2013) en el marco de la celebración del día del profesor, la autora manifestó que actualmente considera que los lenguajes lúdico-creativos son transversales a las dimensiones de la recreación que ella definió en el año 2004, siempre y cuando estos tengan una intencionalidad en su direccionamiento. Aunque se tiene conocimiento sobre este cambio en sus aportaciones a la recreación, no se tuvo en cuenta estas actualizaciones en el siguiente trabajo porque la autora se encuentra en proceso de construcción de un documento, el cual hasta el momento no ha sido publicado y abordara esta nueva perspectiva.

personas se construyen en la interacción con otros (amigos, compañeros de trabajo, familiares) y de este modo crean sentidos y significados de forma conjunta.

Con relación a esta idea de la construcción social de significados y sentidos, Wertsch (1988) – retomando a Vygotsky – destaca el papel central de las mediaciones semióticas⁷ en la estructuración de las funciones psicológicas superiores; “toda función (memoria, imaginación, cognición, afectividad, etc.) antes de ser interna ha sido externa” (Wersth, 1988, pág. 77); es decir, ninguna función psicológica es meramente individual y particular, es ante todo social, en la medida en que todo ser humano se va construyendo a través de un proceso complejo en el que intervienen otros con “mayor experiencia”. Estos otros actúan como mediadores y a través del uso de herramientas simbólicas (como el idioma u otros distintos lenguajes) transmiten distintos saberes que terminan modificando los comportamientos, actitudes, maneras de pensar y demás particularidades que estructuran al sujeto. Por lo anterior, se puede decir que todo lo que se aprende es posible enseñárselo a otros, después de que se ha hecho una apropiación interna de lo aprendido, para después exteriorizarlo. (Wertsch, 1988).

Desde esa perspectiva, Mesa (2005) plantea que los lenguajes lúdico-creativos son herramientas semióticas que actúan como mediadores de los procesos de externalización e internalización y la construcción conjunta de significados y sentidos. Así, dichos lenguajes operan como “mediaciones semióticas en tanto constituyen conjuntos de símbolos y significados para construir sentidos. Son de origen sociocultural (externos), se enseñan y aprenden en procesos de interactividad o en situaciones informales. Están en la base de las creaciones artísticas, científicas y

⁷ La **Semiótica** es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido. Esto significa que estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, discursos y los procesos a ellos asociados: la producción e interpretación. Toda producción e interpretación del sentido constituye una práctica signifiante, un proceso de semiosis que se vehiculiza mediante signos y se materializa en textos.

La semiótica también puede definirse como la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

Información recuperada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Semiolog%C3%ADa>

tecnológicas y son constitutivos de las tradiciones populares en las diversas culturas (medios masivos de comunicación, tradiciones locales, entre otros) pues se fundamentan en el juego y la imaginación creadora y se desenvuelven en un mundo transitoriamente ficcional cuyo potencial reside en aportar nuevas herramientas simbólicas y expresivas para transformar las realidades.” (Mesa, 2010, pág. 15).

Los lenguajes lúdico-creativos se transmiten a través del habla para generar reacciones y comprensiones entre los participantes, son ricos en sus medios de expresión, pues están a nivel de “las representaciones gráfico-plásticas, el juego dramático (juegos de teatro), los juegos musicales y coreográficos, los juegos del lenguaje (sistema lingüístico) y las narrativas en general” (Mesa, 2010, pág. 15). Es por ello que la autora considera que estimulan la capacidad creadora y la intención de construir experiencias significativas en las personas. Adicionalmente, la técnica recreativa empleada (visual, oral, táctil, corporal, auditiva, entre otras) permite dar paso “al habla como acción para la expresión de pensamientos, sensibilidades, bloqueos y temores indecibles o inconfesables por parte de las personas en su vida cotidiana” (Mesa, 2005, pág. 3).

Según Mesa (2010) Dentro del proceso de la Recreación Dirigida⁸, los lenguajes lúdico-creativos, no se agotan en la aplicación de una técnica específica sino que deben procurar operar un proceso de reflexión interna más profundo. Es en ese sentido la autora propone que los lenguajes lúdico-creativos se construyen desde los siguientes referentes:

A) **Pregunta Generadora:** Mesa, inspirada en el método de alfabetización de Freire, considera que la pregunta generadora es un dispositivo que reconoce las palabras oriundas del universo vocabular del educando para, desde allí,

⁸ La recreación dirigida desde los planteamientos de Mesa, (2004) consiste en un proceso de interactividad entre un recreador y un grupo de recreandos, en el que cobran sentido las actuaciones respectivas y articuladas de estos con los contenidos desarrollados en una sesión recreativa; además aquí, la recreación tiene la intención de enseñar y comunicar diversidad de contenidos, pretende el logro de ciertos objetivos, busca propiciar cambios internos, externos y el desarrollo de la imaginación creadora.

estimular la mirada crítica y la acción trasformadora del mundo (Fiori, 2012). Según Mesa (2010). en el caso de la Recreación Dirigida estas Preguntas Generadoras son dadas a través de los lenguajes lúdico-creativos que llevan a los recreandos a auto-reconocerse, a reconocer a los otros y a orientarse en el proceso que se desea iniciar. Son preguntas abiertas y apuntan a temáticas de carácter genérico que tocan el lado existencial y llaman a la reflexión de los participantes, independiente de su edad, grado de instrucción o condición social

- B) **Técnica de mediación:** las técnicas de mediación pueden ser diversas: visuales, orales, táctiles, corporales, auditivas, entre otras. Como mencioné anteriormente desde los planteamientos de Mesa (2010), en el proceso de interactividad se trasforman en lenguajes lúdico-creativos significativos, cuando el recreando logra exteriorizar sus emociones y sentires a través de la técnica que esté implementando y esta “no se reduce solamente a una tarea de manualidad o a la reproducción de un modelo o copia fiel”. (Mesa, 2010, pág. 16)
- C) **Problemas pedagógicos:** Según Mesa (2010), estos son de tipo cognitivo, creativo y social. El contenido que responde a lo cognitivo, aparece cuando los participantes resuelven un problema conceptual reflexionando y negociando los puntos de vista sobre la Pregunta Generadora planteada; el contenido creativo, se presenta cuando los participantes resuelven conjuntamente el cómo representar y comunicar la simbología concertada mediante la técnica recreativa asignada para la sesión; y finalmente, el contenido de tipo social, se refleja en la resolución de los problemas anteriores que supone las normas y reglas que se establecen en el momento de relacionarse. (Mesa, 2010).

Como se ha indicado, los lenguajes lúdico-creativos no se limitan solamente a las técnicas, deben ser flexibles y adaptarse a las condiciones de los recreandos. Por ejemplo, para un adulto puede ser adecuada la construcción de una banda gráfica en la que plasme algunos elementos significativos de su vida o de un mural para dibujar sus futuros sueños. En cambio para un joven, muy probablemente sea necesario explorar

otro tipo de lenguajes, más relacionados con los cambios que ofrece nuestro mundo contemporáneo (uso del chat o las redes sociales, como algunos de modos de expresión de las nuevas generaciones).

Para el presente trabajo de grado, los referentes que constituyen un lenguaje lúdico-creativo son una característica muy importante porque justamente lo que se pretende es construir algunas pistas que permitan pensar a Facebook un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado que permite a los usuarios expresar algunas de sus emociones, sentires, saberes y prácticas; por supuesto, no se está afirmando que estas emociones, sentires, saberes y prácticas que los usuarios pueden expresar a través de Facebook son exclusivas del mundo online, sino que por el contrario, se trata de emociones, sentires y prácticas que están instaladas y fuertemente arraigadas y construidas desde el mundo offline de los usuarios (Gómez y otros, 2012) Es decir, lo que ocurre en Facebook no está para nada desligado de la vida cotidiana y concreta de los usuarios. De hecho en presente trabajo de grado considera que Facebook puede ser analizado como lenguaje lúdico-creativo en tanto para muchas deviene un espacio expresivo que permite dar paso “al habla como acción y expresión” (Mesa, 2010, pág. 16)

Esto quiere decir que en Facebook (visto como lenguaje lúdico-creativo) los usuarios pueden encontrar un puente entre su lenguaje interior y subjetivo (construido a partir de la interrelación entre mundos online/ offline) y el lenguaje social. En ese sentido, Facebook puede actuar como una técnica para exteriorizar y expresar las vidas cotidianas de sus usuarios. Como se ha indicado, las técnicas por sí solas, independientemente de su diversidad (visual, oral, táctil, auditiva, entre otras) no son un lenguaje lúdico-creativo, para que lo sean, deben permitir a los participantes realizar un proceso de exteriorización; en este caso Facebook como técnica, puede ser considerado un lenguaje lúdico- creativo por lo que permite a los usuarios expresar con su uso.

2.2. LOS NUEVOS REPERTORIOS TECNOLÓGICOS Y SU RELACIÓN CON LAS FORMAS ACTUALES DE RECREACIÓN

Es innegable que hoy en día el crecimiento de las nuevas tecnologías, las facilidades de acceder a Internet y el uso de las redes sociales han facilitado las maneras de relacionarse en todo el mundo (Winner (1987), Piscitelli y otros (2010), Gómez (2012), entre otros). Cada vez más millones de personas pasan horas enteras frente a las pantallas de sus computadores conociendo los lugares más remotos del universo, buscando las respuestas a preguntas nunca antes hechas o tratando de buscar su media naranja compatible por alguna página Web⁹. Sin embargo, muy pocas veces se piensa la importancia de estas tecnologías y su adaptación a nuestras prácticas del diario vivir (Winner, 1987).

Cuando damos un salto en la historia para conocer sobre la evolución de la tecnología, podemos notar que con el paso de los años, la máquina de vapor se convirtió en una herramienta de trabajo del ser humano que transformó las formas de producción material, hasta la primera década del siglo XIX (Munford, 1987). Sin embargo, el mismo Munford (1987), nos hace caer en cuenta que la técnica no se debe reducir sólo a la máquina: técnica es todo lo que el ser humano hace para mejorar su bienestar. Ese sentido, hay tanto de técnica en la máquina de vapor como en la invención del fuego, del alfabeto como de la habitación o del vestido. En la actualidad, los adelantos tecnológicos como la nanotecnología¹⁰, la realidad virtual y las tecnologías de la información y la comunicación, fascinan la imaginación y creatividad de personas con productos o situaciones que antes sólo se quedaban en los libros de ciencia ficción, como la historia de Julio Verne “De la tierra a la luna” que

⁹ Información tomada de : <http://blogs.que.es/sitiosparabuscarpareja/2012/06/06/consejos-practicos-para-encontrar-pareja-online/>

¹⁰ “La nanotecnología es el estudio, diseño, creación, síntesis, manipulación y aplicación de materiales, aparatos y sistemas funcionales a través del control de la materia a nano escala, y la explotación de fenómenos y propiedades de la materia a nano escala. Cuando se manipula la materia a la escala tan minúscula de átomos y moléculas, demuestra fenómenos y propiedades totalmente nuevas. Por lo tanto, científicos utilizan la nanotecnología para crear materiales, aparatos y sistemas novedosos y poco costosos con propiedades únicas. La nanotecnología promete soluciones vanguardistas y más eficientes para los problemas ambientales, así como muchos otros enfrentados por la humanidad”. Información tomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Nanotecnolog%C3%ADa>

Neil Armstrong haría realidad el 21 de julio de 1969¹¹. Actualmente algunas películas como Matrix (de los hermanos Wachowski) o Terminator (de James Cameron y William Wisher Jr) muestran una realidad en la cual, se prevé que las máquinas y la informática dominarán el mundo.

El mundo ha cambiado, las tecnologías constituyen la forma de operar del ser humano creando nuevas subjetividades, que modifican las estructuras de relacionamientos con su mundo interior y exterior (Munford, 1934, Citado en Gómez 2010, pág.7). Las sociedades contemporáneas se enfrentan a nuevas formas de pensar y percibir la vida como producto de la relación del hombre y la máquina o como lo llamaría Piscitelli (2010, pág. 15 citado en Gómez) *la cuarta discontinuidad*¹². Esta relación del hombre con los Nuevos Repertorios Tecnológicos (celular, computador, internet, redes sociales, email.) propone formas distintas de expresión diferentes a las lógicas establecidas (Gómez, 2010).

Así que sin pretender entrar en detalles acerca de las diversas concepciones sobre las actuales tecnologías de comunicación e información, retomaré el concepto de Nuevos Repertorios Tecnológicos propuestos por Gómez (2012). “No son instrumentos aislados, sino que operan como verdaderas “matrices cognitivas” (Piscitelli, 2002) que al integrarse a la vida de las personas generan nuevas maneras de relacionarse y formas de utilización; permiten realizar tareas socio tecnológicas que antes se hacían por separado en repertorios tecnológicos concretos, es decir que se trata de tecnologías que integran actividades para procesar y generar símbolos, para juntar y conectar personas, para producir cosas e intervenir el mundo físico y para trabajar la imaginación-fantasía y entretener” (Gómez, 2010, pág. 7). Esta capacidad de integración se hace visible en la posibilidad de usar el teléfono celular como cámara y

¹¹ Información tomada de : <http://www.fayerwayer.com/2012/02/9-predicciones-de-julio-verne-que-se-hicieron-realidad/>

¹² “*La cuarta discontinuidad*, (el hombre y su inteligencia) se produce cuando la relación de la máquina y el hombre se comprende como una continuidad entre los dos, rompiéndose de esta manera la idea de la “Máquina” como elemento externo, mecánico y artificial, que ha ayudado a potenciar la inteligencia humana.” Gómez (2010, pág. 15)

radio, y el computador personal como reproductor de películas o consola de videojuegos. También estos NRT “generan en su uso, la sensación de estar dentro de una burbuja, aislado y absorto; un efecto de inmersión (Barthes, 1984) similar al que produce, la lectura placentera, una película, un viaje, o las diversas experiencias de consumo cultural”. (Gómez, 2010, pág. 8).

Por otro lado se trata de aparatos que funcionan como máquinas-herramientas (Gómez, 2010), Según Munford (citado por Unás, 2010, pág. 263), la máquina se caracteriza por una alta complejidad técnica, es automática y realiza un número limitado de funciones predeterminadas. La herramienta, en cambio, no tiene una función establecida. Ésta depende de la voluntad y el trabajo humano, es decir, depende de los usos y trabajos que disponga quien la manipula. Entonces, mientras un carro es una “máquina” automática y con usos específicos, la cuchara es una herramienta. El carro sirve, exclusivamente para desplazamiento, pero la función de la cuchara depende de si su usuario es un cocinero, un comensal en un restaurante, o un joyero que toma gramos de plata previo a la fundición del metal. En los NRT se encuentra una fusión interesante de “máquinas y herramientas: automatización de tareas y al tiempo, adaptación a los intereses del usuario que será el encargado de proponer los contenidos”. (Gómez, 2010, pág. 7).

Teniendo en cuenta lo anterior, los N.R.T pueden ser considerados como ambientes de educación y creación (Gómez, 2010) y en esa medida posibilitan la construcción de otras formas de recreación que median la expresión de pensamientos, sensibilidades, temores, que - tal vez- en lo cotidiano se hacen indecibles o difíciles de expresar, pero que por medio de espacios tecnomediados, estos pensamientos, sensibilidades y temores, se pueden expresar de manera más libre. Esta acción Ayuda a la construcción de la actividad interna o actividad subjetiva del usuario (formas de pensar, conocimientos, imaginación, socialización, afectividad) con la que las personas se construyen en la interacción con otros (amigos, compañeros de trabajo,

familiares) y de este modo se construyen sentidos y significados de forma conjunta (Mesa, 2004).

2.3 FACEBOOK COMO RED SOCIAL Y PLATAFORMA DE MEDIACIÓN TECNOLÓGICA.

El presente trabajo considera a Facebook como un lenguaje lúdico-creativo neotecnológicamente mediado que opera a partir de la conjunción entre una plataforma tecnológica y el trabajo humano de millones de usuarios que lo alimentan a partir de variadas y diversas operaciones de creación de vínculos y obras a través de las cuales las personas recrean su experiencia cotidiana y común (Equipo de trabajo Facebook, 2012) tema que abordaré en este capítulo.

Facebook fue creado en 2004 por Mark Zuckerberg como un sitio web gratuito de redes sociales, y se generó como una versión web de los conocidos libros con las fotografías y los nombres de los estudiantes de las universidades norteamericanas, que se distribuyen al iniciar el ciclo lectivo con el fin de ayudarlos a conocerse mutuamente,; desde el año 2006 fue abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico, sus usuarios participan en una o más redes sociales, en relación con sus intereses personales (situación académica, trabajo, hobbies) o región geográfica¹³.

Esta red social, publicada inicialmente sólo en inglés, ha ido creciendo en popularidad con el paso de los años (Gáspari, 2012)¹⁴; en febrero de 2007 llegó a tener la mayor cantidad de usuarios registrados en comparación con otros sitios web orientados a estudiantes de nivel superior, teniendo más de 19 millones de miembros en todo el mundo. En 2008 lanzó su versión en francés, alemán y español para impulsar su expansión fuera de Estados Unidos. Actualmente - según estadísticas de la página Web, Seo Colombia.com (Actualizadas a fecha de Enero, 2012)- Colombia se ubica a nivel mundial en la posición número 14 en cantidad de usuarios (con cerca

¹³ Información tomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

¹⁴ Información tomada de <http://www.mdp.edu.ar/index.php?key=6429>

de 16 millones de usuarios registrados). A nivel de Latinoamérica, solo se encuentra detrás de Brasil, México y Argentina.¹⁵

Dentro de los servicios que presenta Facebook en su plataforma se encuentran una serie de posibilidades que – desde mi punto de vista – son las que más adelante me permitirán proponer que Facebook opera como un lenguaje lúdico-creativo. Estas son: lista de amigos, grupos y páginas, muro (actualmente biografía) fotos, botón “Me gusta”, aplicaciones y juegos. A continuación describiré, de modo muy general, en qué consiste cada una de estas.¹⁶

Lista de amigos

Permite al usuario agregar a cualquier persona que esté registrada y acepte la solicitud de amistad, pueden ser personas de otros lugares del mundo o amigos de infancia con los que se ha perdido el contacto. Para hacer uso de esta posibilidad el servidor de Facebook tiene opciones de búsqueda y sugerencias. Es decir, la plataforma también propone quienes pueden ser potenciales amigos del usuario. Esa opción la hace con base en ciertas relaciones que establece entre los amigos en común, vínculos familiares, de trabajo o estudio que tienen los usuarios en Facebook. Adicionalmente está las ciudades de origen, los gustos, como: música, literatura, festividades o próximos eventos especiales que unen a partir de sensibilidades e intereses compartidos. (Ver Figura 1)

¹⁵ Información tomada de: <http://www.seocolombia.com/blog/estadisticas-facebook-colombia-2012/>

¹⁶ La información relacionada con lista de amigos, grupos y páginas, fotos, muro, botón “Me gusta”, aplicaciones y juegos, fue retomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook#Biograf.C3.ADa>.



Figura 1. Lista de amigos

Grupos y páginas.

En Facebook las personas tienen la posibilidad de crear grupos. Estos grupos reúnen a usuarios que tiene intereses comunes: gustos musicales, inclinaciones sexuales, intereses étnicos, problemas de investigación compartidos, militancias políticas comunes etc. Los grupos y páginas reúnen a personas con intereses comunes. En los grupos los usuarios añaden fotos, videos, realizan foros de discusión o ponen mensajes creativos que motivan a otros a unirse. Los grupos internamente tiene la posibilidad de manejar normativas que incluyen prohibiciones a temáticas discriminatorias como: falta al respeto, poner en duda la honra de las personas o la violencia de género. Si esto no se cumple, existe la opción de denunciar y reportar los grupos en un enlace de quejas y reclamos. En el ejemplo siguiente vemos un grupo formado por integrantes de la “red latinoamericana de líneas de investigación en recreación”, otro por los seguidores de “Dj MIsak the original”, y uno por un

colectivo de estudiantes interesados en el “carnaval de Rio Sucio 2013”, entre otros. (ver Figura 2)



Figura 2. Grupos Facebook

Las páginas, por el contrario, tienen fines encaminados hacia la publicidad de marcas de ropa, zapatos, personajes públicos, instituciones, entre otros. Por lo tanto, el usuario debe crear una imagen de su página muy creativa que la haga llamativa para los usuarios de la red social y la lleve al posicionamiento. En el ejemplo siguiente vemos una página cuyo interés es la comercialización de muñecos de diferentes tamaños (pequeño, mediano, grande) y tipos, ofrece al público: felinos, osos, babuchas, muñecos famosos, entre otros. (Ver Figura 3.)



Figura 3. Página de Facebook que promociona un producto específico.

Muro (actualmente biografía)

El muro es el espacio personal del usuario, en el que tanto sus contactos (lista de amigos) como el mismo pueden escribir mensajes, ingresar imágenes, logotipos, videos o fotos en el momento de hacer alguna publicación. Desde Noviembre del 2011, Facebook cambió de plataforma y comenzó a implementar la denominada “Biografía” que permite hacer un registro y seguimiento en la línea del tiempo a las actividades del usuario. La “biografía” está organizada por años y pretende ver de una manera más organizada los eventos significativos de la vida de cada usuario, representados en fotos, comentarios, videos, imágenes y demás posibilidades; creando una memoria que posibilita el regreso en el tiempo de manera inmediata así la publicación se haya hecho hace mucho tiempo; contiene además información como: la fecha exacta de las publicaciones, actualizaciones de estado, comentarios y demás actividades realizadas en el muro. Adicionalmente permite ordenar y organizar las actividades de la persona en la lista de amigos,

los “Me gusta” en las páginas seleccionadas, la información personal, suscripciones, álbumes de fotos, entre otras opciones.

En los ejemplo siguientes vemos: la imagen de portada que es lo primero que ven los demás usuarios de Facebook cuando visitan la biografía de alguien (ver Figura 4; La historia en la que se puede compartir y destacar publicaciones y fotos inolvidables, así como acontecimientos importantes, con la posibilidad de colocar una estrella en los momentos favoritos para que se muestren de mayor tamaño y eliminar los que se quieran ocultar. (Ver Figura 5)



Figura 4. Biografía Facebook



Figura 5. Historia Facebook

Fotos.

En el perfil cada usuario puede subir y clasificar las fotografías en álbumes que se organizan de manera cronológica, según fecha de publicación, los usuarios usan los álbumes como catálogos o archivadores de imágenes o fotografías por temas específicos: paseos, festividades, amistades que van nombrando según su preferencia. En el ejemplo siguiente vemos varios álbumes: uno llamado “Jhon” con 17 fotos, y otro llamado “salida académica recreación” con 243 fotos, entre otros (ver Figura 6). Además aparecen las fotografías en las que el usuario es etiquetado por sus contactos como lo muestra el ejemplo (ver Figura 7. Fotos en las que aparece el usuario

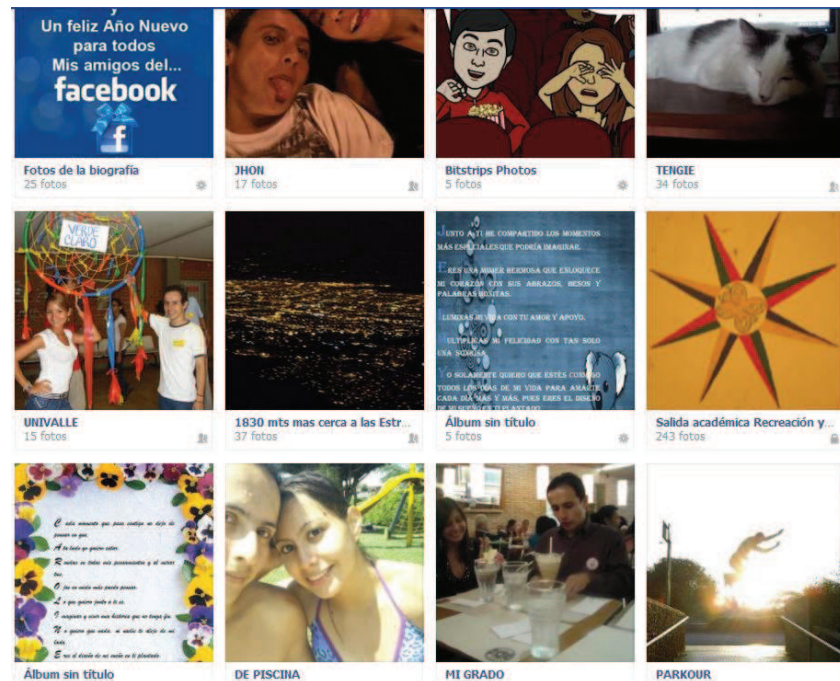


Figura 6. Álbumes de un usuario en Facebook

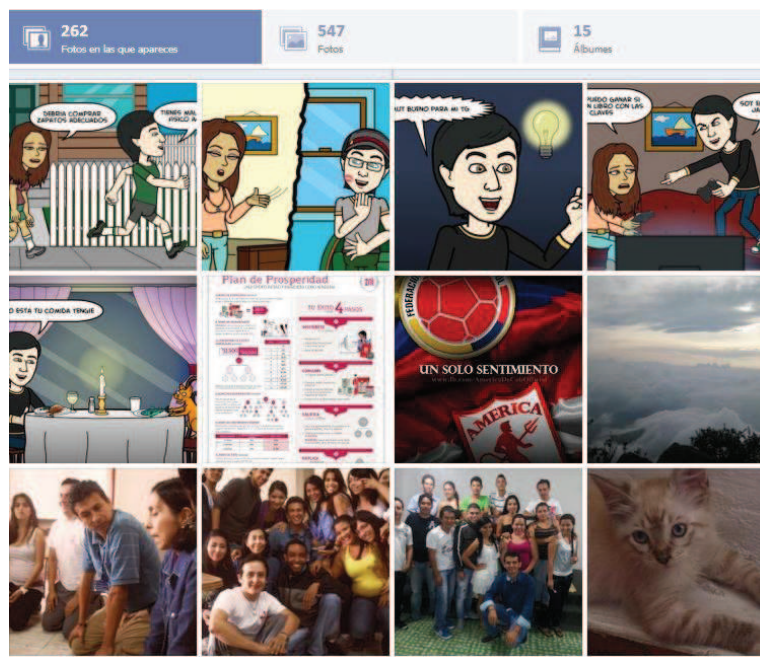


Figura 7. Fotos en las que aparece el usuario

Botón “Me gusta”.

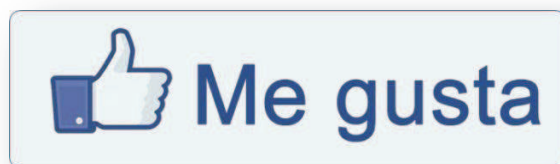


Figura 8. Botón "Me Gusta"

La opción "Me gusta", es una función que aparece en la parte inferior de cada publicación que el usuario o algunos de sus contactos realiza (cambio de estado,

contenido compartido, imágenes, fotos, entre otras.), se representa con un pequeño ícono en forma de mano con el dedo pulgar hacia arriba y su objetivo es valorar si el contenido es del agrado de las personas que ven la publicación. Cada vez que una publicación recibe un “Me gusta” el usuario que expone el tema originalmente es notificado. (Ver Figura 8).

Aplicaciones y juegos.

Existe un centro disponible de aplicaciones para Facebook, que permite ver las aplicaciones relacionadas con su actividad diaria. Cada una tiene su página con una descripción, que incluye imágenes y opiniones de usuarios. (Ver Figura 9)

Con respecto a los juegos, estos en su mayoría son juegos de rol, parecidos a Dragón City o pruebas de habilidades (digitación, memoria).



Figura 9. Algunas aplicaciones de Facebook

Entre los más célebres se encuentran FarmVille, Empires & allies, CityVille, Social Empires, entre otros. (Ver Figura. 10)



Figura. 10 Juegos más populares en Facebook

Es importante destacar que Facebook, en tanto NRT, crea un ambiente de inmersión y arropamiento (Barthes, 1984, pág. 8 Citado en Gómez 2010. Pág.4) en el cual, el usuario experimenta la sensación de estar dentro de una burbuja, aislado y absorto. Nada de lo que pase a su alrededor importa y pareciera que solo es interesante, lo que se está mediando entre él y el Facebook. Cabe resaltar que en este proceso de interacción, la actividad del uso del lenguaje oral se va relegando y se da un mayor protagonismo a las posibilidades que permite la plataforma: hacer comentarios; subir fotos, canciones, videos; chatear; compartir aplicaciones; o simplemente dar un "Me gusta".

Este proceso comunicación logra formar parte de procesos internos subjetivos (formas de pensar, conocimientos, imaginación, socialización, afectividad) que los usuarios exteriorizan a través de las actividades que realizan en la plataforma como por ejemplo comentarios, (Ver Figura 11), cambios de estado (Ver Figura 12), las dinámicas de tipo social (Ver figura 13) o el trabajo de producir obras (ver Figura 14)

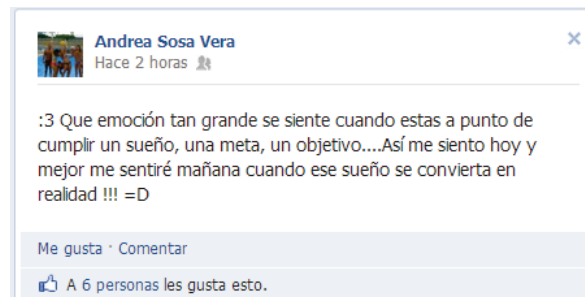


Figura 11. Comentario sobre un momento significativo

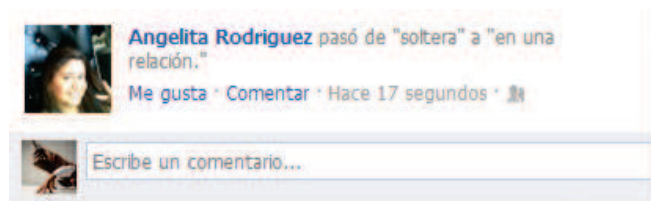


Figura 12. Cambio de estado, situación sentimental



Figura 13. Dinámica de tipo social



Figura 14 trabajo de producir obras (fotos, videos, imágenes).

Adicionalmente, vemos como Facebook permite generar mecanismo de construcción conjunta de sentidos y significados elaborados por el usuario según sus intereses. En este sentido Facebook genera procesos mediante los cual los interlocutores "llegan a ponerse de acuerdo sobre el significado que posee un enunciado en un determinado contexto, y por otra parte, hay un proceso de negociación que se produce entre los

participantes en la interacción” (Coll y otros, 1992, pág. 196). En términos de recreación dirigida diríamos que este mecanismo implica que los participantes de los procesos de recreación lleguen a construir un mínimo acuerdo sobre la definición de la situación y las acciones que comportan (Wertsch, 1988), lo que se entiende como la construcción conjunta de un estado de intersubjetividad¹⁷. Para el caso de Facebook, dicho mecanismo se promovería a través de las negociaciones, que se presentan cuando los usuarios - a través de comentarios, imágenes, fotografías, chat o demás actividades que realicen en la plataforma- llegan a acuerdos, sobre lo que quieren decir o hacer, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista de los demás usuarios que están publicando, ya sea, poner un comentario de carácter político o simplemente burlarse de una situación de la vida cotidiana, como muestra el siguiente dialogo (ver Figura 15):

-“Kelly Tatiana González: hago lo pienso y siento...Cuando quiero y donde quiero... Para que abstenerse de las cosas que ofrece la vida si solo hay una?

-Jhon J Velasco: Todo es lícito, pero no todo te conviene ☺.

-Kelly Tatiana González: en la vida hay cosas buenas y malas y de todo hay que aprender.

-Jhon J Velasco: Jajajaja, no es mi perspectiva pero bien por ti.

- Kelly Tatiana González: lo que pasa es que he sido formada de cierta manera, que justamente lo que haga no será tan grave y delicado como lo que hacen otras personas...Lo mío es algo más inocente, jajaja ☺”.

¹⁷ Desde la perspectiva de los psicólogos quiere decir: entre personas, subjetividades que se comunican a través de lenguajes para negociar puntos de vista, en otras palabras los dos deben compartir, aunque sea parcialmente, una definición de la situación y, además, deben saber que la comparten.



Figura 15 Discusión sobre el punto de vista de un usuario.

En este mismo sentido, los usuarios también pueden unirse a un movimiento social o ambientalista través de opiniones y comentarios como se muestra en la (Ver Figura 16): “Buenas tardes Maltrato animal, mi nombre es Pamela Mora y quería hacer un denuncia...En San Juan Grande de Esparza, en una finquita que queda a 200 metros de la casa de mis papás hay un pequeño

corral con ovejas; pero resulta que el dueño de esas ovejas no vive ahí y las tiene descuidadas hasta el punto que ya pobres están muriendo de hambre”.

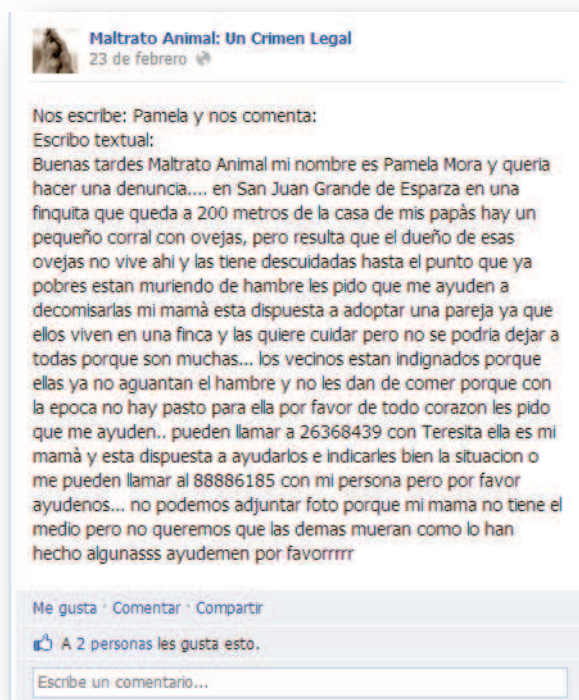


Figura 16 Movimiento anti maltrato animal

Como lo he indicado, las posibilidades de Facebook son relevantes para el presente trabajo de grado, ya que a partir del análisis del entramado de relaciones que el uso de Facebook ofrece, podría comprenderse como recrea la experiencia cotidiana y común de los usuarios. Y esto resulta relevante si, desde la Recreación, se asume una postura que no menosprecie (por banales y alienantes) los modos como los habitantes urbanos usan y resignifican sus vidas desde y con las pantallas de video, de computador o internet (Gómez, 2002). Como lo he indicado, desde esta perspectiva, es importante reconocer que el entretenimiento urbano representa hoy en día una de las claves de estabilización psíquica más importantes para los habitantes urbanos; por lo cual, es importante “comprender el lugar que el entretenimiento juega en la constitución de las subjetividades de los jóvenes urbanos (en particular) y de todos

los que vivimos las ciudades de hoy (en general) para desde allí repensar el quehacer de los recreadores”. (Gómez, 2002, pág. 1).

El presente trabajo de grado considera Facebook como una mediación semiótica importante a través de la cual muchas personas en la actualidad, logran movilizar y compartir sus, sensibilidades, estados emocionales, temores, entre otros intereses. En términos de la Recreación, importa pensar Facebook como un lenguaje lúdico creativo con un potencial importante para la construcción de vínculos y la narración de la propia vida, gracias a las posibilidades que ofrece la plataforma para el despliegue del trabajo artesanal (intervenir fotos, comentar, subir videos) como estrategia recreativa para la vida cotidiana de sus usuarios. (Gómez y otros 2012).

3. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este trabajo de grado está basada en los principios metodológicos propuestos en el proyecto de investigación “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros ,2012) elaborado por el Grupo de Investigación en Educación Popular y el Grupo de Investigación en Periodismo e Información de la Universidad del Valle. También retoma algunos principios de la Etnografía Virtual (Ardevol y otros (2002), Hine (2000), Mosquera, (2008)) como modelo para recolección de información de objetos de estudio relacionados con el campo de los Nuevos Repertorios Tecnológicos.

Como se indicó, el proyecto “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros, 2012), consideraba dos fases secuenciales de desarrollo. A continuación presentaré una síntesis de cada una de estas fases y posteriormente indicaré los desarrollos particulares (tercera fase) que realicé para el presente trabajo de grado.

3.1. FASE I: PATRONES Y TIPO DE REPRESENTANTE.

Esta fase estuvo dedicada al seguimiento de páginas de Facebook de usuarios de 24 ciudades del mundo, con el fin de obtener datos referidos a distintos patrones y tipos de (re)presentación de los usuarios en Facebook, de acuerdo con un modelo de clasificación considerado en un estudio previo por Gómez y González (2009)¹⁸ (Equipo de trabajo Facebook, 2012). Esta fase se realizó entre septiembre del 2011 y marzo del 2012. En total se analizaron 7.2000 páginas de Facebook (300 páginas de Facebook por ciudad): en América Latina: Bogotá, Buenos aires, Caracas, Ciudad de

¹⁸ Este modelo de clasificación propuestos por Gómez & Gonzáles, (2009) distingue: a) **representante**: la imagen que se usa para representar (se) puede considerar una *persona* o un *objeto* (no persona) y, puede, además, acentuar o no su dimensión biográfica. Esto es, el tipo de representante *persona* u *objeto*, en algunos casos, deja entrever o revela claramente una historia, una porción del mundo social encarnado e incorporado al que pertenece; en ese caso hablaremos de *persona biográfica* o de *objeto biográfico*; b) **encuadramiento**: el *encuadramiento* refiere a la fracción del mundo social que se toma para hacer la representación de sí mismo; c) **tratamiento**: entendido el tratamiento como *el efecto* que se intenta procurar a través de la imagen.

México, La Habana y Sao Pablo; en Norte América: Chicago, Montreal, New York y Toronto; en Europa: Berlín, Londres, Madrid, París y Roma; en Asia: Beijin, Bombay, Islamabad, Tel Aviv, Pyonyang y Tokyo; en África: Johannesburgo y Nairobi; y en Australia: Sydney.

Al finalizar esta fase, se produjo el primer informe de avance en el cual se hace una primera aproximación respecto a los modos de presentación encontrados, siguiendo las categorías analíticas propuestos por el proyecto

3.2. FASE II: TRAYECTORIAS DE IMÁGENES DE PERFIL.

Esta fase de acuerdo con un modelo de seguimiento propuesto por Gómez y otros, (2012) estuvo encaminada a rastrear *trayectorias* (cambio y permanencia) asociadas a variaciones en el tiempo social en las formas de (re)presentación de la persona en Facebook; por consiguiente se siguieron las actividades (trayectorias de imágenes de perfil, tipos de vínculos, comentarios, videos, adhesiones manifiestas) de 13 usuarios de Facebook a lo largo de seis meses (entre abril y octubre de 2012) “para comprender las relaciones entre las dinámicas de representación de la persona online y sus experiencias de vida off line” (Gómez y otros, 2012, pag 1). Para la selección de los sujetos inicialmente el equipo de trabajo había considerado dos criterios: “a) autores que vivan en Cali y consientan formar parte del estudio y atender los requerimientos del proyecto de investigación; b) imágenes de perfil de usuario que, al momento de la selección, correspondan tanto a los patrones y tipos de representación encontrados en la primera fase como imágenes *inclasificables*” (Gómez y otros, 2012, pag 24).

Sin embargo, los hallazgos derivados de la primera fase del proyecto de investigación permitieron comprender, que la selección de los perfiles debía hacerse teniendo en cuenta, más la condición de los usuarios de Facebook (y sus páginas) como Artistas

Mundanos¹⁹ (Gómez & González, 2012) que al problema de los tipos de la representación de sí. Fue entonces, que se acordó un modo tentativo de clasificar los Artistas Mundanos, como criterio central para la selección de los sujetos que participaron en el seguimiento.

De acuerdo con este concepto, dentro del proyecto de investigación se propuso que, un Artista Mundano en Facebook realiza (en mayores o menores niveles) al menos los siguientes cuatro tipos de tareas, que en realidad son tipos particulares de *trabajo humano* (Pérez, 2000)²⁰

- “Producción de obras: esto es, los usuarios de Facebook pueden tener un alto (tendencia a “registrarlo todo”), medio o bajo nivel de actividad de registro de imágenes (imágenes de perfil, imágenes del muro, álbumes).
- Clasificación: esto es, los usuarios de Facebook pueden tener un alto, medio o bajo nivel de clasificación de las imágenes que deciden subir a su página. Hay usuarios que no sólo tienen una alta producción de imágenes sino que además se dan a la tarea de realizar cuidadosas tareas de clasificación de esas imágenes. Por el contrario, puede ocurrir que la producción de imágenes no sea alta, pero en cambio sí realiza una importante tarea de clasificación.
- Exploración de tópicos del mundo sintético y no sintético: esto es, los usuarios de Facebook pueden tener un alto, medio o bajo nivel de registro de diversos tópicos del mundo sintético y no sintético.

¹⁹ Según González, (2011) se llama *Artistas Mundano* a los creadores de obras mundanas, *opera (obra) mundanas*, que transforman esos objetos no digitales/no electrónicos (analógicos) en bienes digitales-electrónicos disponibles para internet. Esas “opera” consisten en “dejarse fotografiar” o “escribir un texto” o “bajar un archivo digital” (imagen, por ejemplo) y relocalizarlo en otro lado o editar e intervenir una pieza digitalizada y electrónica, provenga o no de internet.

²⁰ Pérez (2000) indica que “la historia humana es una totalidad viviente. La generalidad de la categoría “historia humana”, vista desde Marx, puede concretarse ontologizando la categoría “trabajo”. Llamo trabajo, de manera ontológica, al proceso efectivo de producción de ser. En el trabajo, en el fondo, lo que se produce es el ser mismo” (Pérez, 2000, pag. 1). En otras palabras se puede decir que todo lo existe en nuestro mundo es el resultado del trabajo de la humanidad.

Hablamos de artistas que se “especializan” en ciertos tópicos (atardeceres, tatuajes, grafitis) o que registran muchos y variados tópicos del mundo sintético o no sintético.

- Exploración técnica: esto es, los usuarios de Facebook pueden tener un alto, medio o bajo nivel de exploración técnica de las imágenes que suben a su página. Es posible que un artista tenga un nivel bajo de exploración de tópicos del mundo no sintético, pero en cambio se concentra en una pocas imágenes a través de las cuales experimenta, diseña y explora diversas técnicas y posibilidades de expresión gráfica” (Gómez & González, 2012)

Según Gómez & González (2012) hipotéticamente se puede imaginar cuatro tipos de Artista Mundano y clasificarlos de acuerdo con los criterios mencionados antes, donde 0 corresponde a nivel bajo, 5 a nivel medio y 10 a nivel alto (ver Tabla 1)

	Trabajo de Clasificación de Imágenes	Exploración técnica de las imágenes (experimentación e inventiva gráfica)	Exploración de Tópicos diversos en los mundos de vida no sintéticos	Profusión en la producción de imágenes
Artista 1	10	10	10	10
Artista 2	5	0	10	5
Artista 3	5	0	0	5
Artista 4	0	5	5	0

Tabla 1 Clasificación de artistas mundanos (Gómez & González, 2012)

La información de la tabla vista desde una cuadrante para cada Artista Mundano podría graficarse de la siguiente manera concluyen Gómez & González (2012) (Ver Figura 17)

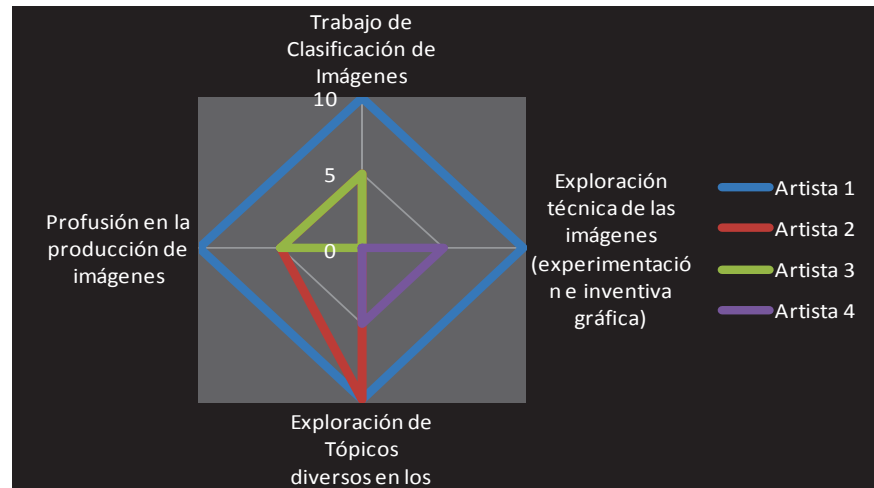


Figura 17. Cuadrante Artista Mundano (Gómez & González, 2012)

Luego de que se acotaran estos acuerdos en relación a los Artistas Mundanos, se buscaron los participantes acudiendo a las redes de vínculos de los investigadores y solamente se mantuvieron como únicos requisitos que fueran personas activas en Facebook y que además estuvieran dispuestas a participar en el proyecto.

Es importante mencionar que en ésta fase del proyecto, en mi condición de estudiante de Profesional en Recreación, me inquieté por investigar la potencialidad que tiene la recreación en espacios tecnomediados como Facebook. Y fue entonces cuando comencé a pensar en la importancia de indagar sobre la plataforma de Facebook como como un lenguaje lúdico-creativo. A partir de septiembre de 2012 comencé a madurar la idea de conectar los seguimientos que realizaba a dos usuarios de Facebook mientras era monitor de investigación del proyecto, con la posibilidad de adelantar mi trabajo de grado en un campo aún poco explorado, al menos por nosotros los estudiantes de esta carrera profesional.

Y así fue como de los 13 artistas mundanos que se seleccionaron, junto con mi hermano (Jonny Andrés Velasco Arboleda, egresado también como Profesional en Recreación de la Universidad del Valle) hice el seguimiento semanal de **dos usuarios** de Facebook durante los meses de mayo y octubre de 2012: un usuario cuyo nikenname es “Gótico” y otro que seleccionó llamarse “Marcel Duchamp”, para efectos de la presente investigación.

Inicialmente se hizo una entrevista base con el fin de conocer aspectos generales relacionados con el sujeto y su relación con Facebook: su dotación tecnológica, relación con la fotografía, su tránsito en otras redes sociales y el tipo de actividades que realizaba en Facebook en cuanto a las imágenes, la clasificación de los álbumes y el tipo de comunicabilidad a través de la red social.

Posteriormente, entre mayo y octubre de 2012, se realizó un seguimiento semanal a cada artista mundano que incluyó observaciones etnográficas y entrevistas que incluían los siguientes ítems propuestos por el equipo de trabajo Facebook (2012):

- **Imagen de perfil y portada:** aquí se tomaba un registro de la imagen y se indagaba sobre la génesis y significatividad de la misma. En cuanto a la génesis, si esta provenía del mundo no sintético (fuera de internet) se le hacían al artista mundano las siguientes preguntas: ¿Dónde se tomó?, ¿Quién la tomó?, ¿Cómo se tomó?, ¿Cuándo se tomó? y ¿Cómo se construyó la imagen? Pero si esta provenía del mundo sintético (dentro de internet) se indagaba sobre ¿Página de dónde la tomó? y el tipo de tareas y operaciones que realizó a la imagen.

Para indagar sobre la significatividad de la imagen se intentaba “reconstruir con la persona los estados emocionales, las razones, los motivos e intereses puestos en juego en dos procesos tras la imagen de perfil: a) el valor de la escena registrada o de la imagen sintética seleccionada; y b) el compromiso emocional y afectivo puesto en juego al momento de “subir” la imagen” (Equipo de trabajo Facebook, 2012)

- **Información sobre el muro:** se observaban las tareas visibles en el muro del artista mundano en relación a las tareas de vínculos con

personas²¹ e instituciones²² y los recursos y obras que el artista mundano ponía en juego en su muro según el formato de seguimiento diseñado por el equipo de trabajo Facebook (2012) con los siguientes items:

a) Registro de la vida inmediata: referente a comentarios, imágenes, videos, fotos que el artista mundano subía para expresar situaciones que pasaban en su realidad, como un periodista que al escribir una crónica narra los hechos según el orden temporal en que ocurren.

b) Obras creadas por sí mismo o su entorno: referente a comentarios o imágenes, videos o fotos que el artista mundano subía al muro para expresar sus estados emocionales, gustos musicales, preferencias políticas, situación amorosa entre otros intereses del sujeto.

c) Obras que no pertenecen a su entorno inmediato: se tenía en cuenta que estas obras imágenes, videos o fotos que el artista mundano subía al muro fueran tomadas del mundo sintético.

d) Adhesiones manifiestas: consistía en observar el número de “Me gusta” que el artista mundano colocaba en su muro. Es decir “el clic/gesto de hacer parte de algo, de un movimiento, de una dinámica social a la que se adhiere” (Ver Alvear & Rodríguez, 2012)

- **Álbumes:** se realizó un pantallazo y un balance completo de todos los álbumes del artista mundano: cuántos álbumes, número de fotos por álbum, nombres de los álbumes, si tenía álbumes con acceso

²¹ Las personas eran clasificadas en términos de vínculos de: a) amor, b) familia, c) amistad, d) trabajo-estudio (se especificaba, si se trataba de vínculos online, offline-online) (Equipo de trabajo Facebook, 2012)

²² Se refería a las operaciones que el AM hacía en términos de génesis de vínculos con otras personas y con instituciones. Se diferenciaban los tipos de vínculos. Las instituciones: instituciones con las cuales el AM tiene un vínculo off line cotidiano y las instituciones con las cuales el AM no tiene vínculo off line. Se Incluían notas sobre la naturaleza de esas instituciones: escuela, trabajo, institución política, cultural, etc. (Equipo de trabajo Facebook, 2012)

restringido o no. Es decir, partimos de un cuadro informativo (completo y detallado) de los siguientes ítems: Nombre del álbum, tópico, número de Imágenes (incluía imágenes en movimiento e imágenes fijas), número de imágenes según origen (mundo sintético, mundo no sintético). Posteriormente se tuvo en cuenta si el artista mundano eliminaba álbumes, reorganizaba imágenes y las razones que motivaban estos cambios.

- **Otras tareas rutinarias:** se indagaba sobre el tipo de actividades que el artista mundano realizaba durante su permanencia en Facebook como: eliminar o aceptar solicitudes de amigos, revisar notificaciones, revisar mensajes, chatear, etiquetar fotos, ordenar el muro, subir obras, revisar eventos, crear eventos, jugar, visitar perfiles o revisar otras páginas.

Mensualmente, el proyecto “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros, 2012) realizaron por cada artista mundano un informe mensual (*Ver anexos: formatos de seguimiento artistas mundanos (mayo-octubre del 2012)*) y al final del seguimiento se obtuvo un informe técnico final y otro etnográfico final. Estos informes permitieron comprender las relaciones entre las dinámicas de presentación de la persona online y sus experiencias de vida off line, así como de toda la ecología de piezas (Gómez, 2012)—verbales, gráficas, audiovisuales—que las personas ponen en marcha en el conjunto de su página de Facebook.

Adicionalmente a estas fases del proyecto de investigación “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros, 2012), para la realización de mi trabajo de grado propongo una tercera fase que analiza de qué manera las actividades que los usuarios realizan en Facebook, me permiten a mi considerar que Facebook opera como lenguaje lúdico-creativo tecnomediado. Esta fase abordará el análisis de Facebook, desde mi perspectiva particular como Profesional en Recreación.

3.3. FASE III: ANÁLISIS DEL TIPO DE ACTIVIDADES QUE LOS USUARIOS DE FACEBOOK REALIZAN Y PERMITEN QUE ESTE OPERE COMO LENGUAJE LÚDICO-CREATIVO.

Tal como se acaba de indicar esta fase pretendió seguir los hallazgos realizados en la segunda etapa del proyecto de investigación “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros, 2012), identificando elementos que permitieran ver como Facebook opera como lenguaje lúdico-creativo. Para ello retomé los elementos de Mesa (2010) para el análisis de los lenguajes lúdico-creativos, pero los “reconfiguré” de acuerdo a las necesidades de mi trabajo de grado.

Etapas 1: Identificación de la plataforma Facebook como estrategia de recreación que opera como lenguaje lúdico-creativo tecnomediado.

Esta etapa busca comparar los elementos conceptuales que plantea Mesa (2010) sobre los lenguajes lúdico-creativos (preguntas generadoras²³ y problemas pedagógicos: cognitivos, creativos y sociales²⁴) con la diversidad de posibilidades que ofrece la plataforma Facebook. Consideraré los siguientes aspectos: “cambios de estado”, subir “obras” (comentarios fotos, videos, imágenes) y las “dinámicas vinculares” que se dan para la interacción y formas de relacionarse de los usuarios (Góitiko y Marcel Duchamp) con la plataforma y con los demás sujetos que hacen uso de ella.

El análisis propuesto lo abordaré según la siguiente lógica:

²³ Mesa, (2010) afirma que “las Preguntas Generadoras como su nombre lo indica, son abiertas y apuntan a temáticas de carácter genérico que tocan el lado existencial y llaman a la reflexión a cualquier persona participante del proceso, independiente de su edad, grado de instrucción o condición social” (Mesa, 2010, pág. 17)

²⁴ El contenido que responden a lo cognitivo aparece cuando los participantes resuelven un problema conceptual reflexionando y negociando los puntos de vista sobre la Pregunta Generadora planteada; el contenido creativo, se presenta cuando los participantes resuelven conjuntamente, el cómo representar y comunicar la simbología concertada mediante la técnica recreativa asignada para la sesión (lenguaje lúdico-creativo) o para este caso el Facebook; y finalmente, el contenido de tipo social, se refleja en la resolución de los problemas anteriores que supone las normas y reglas que se establecen en el momento de relacionarse. (Mesa, 2010, pág. 17).

- El problema cognitivo propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida lo relacionaré con los “cambios de estado” que propone Facebook.
- El problema creativo propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida, lo relacionaré con los distintos tipos de “obras” que los usuarios realizan en Facebook.
- El problema social propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida, lo relacionaré con las distintas dinámicas vinculares que desarrollan los usuarios a través de la plataforma.

Etapas 2: Identificación de pistas que potencialicen el uso de los Nuevos Repertorios Tecnológicos (N.R.T) en procesos de recreación.

El propósito de esta última etapa es identificar a partir del desarrollo de las anteriores etapas mencionadas, pistas de trabajo que permitan a los Profesionales en Recreación hacer uso de los N.R.T en procesos mediados por la recreación.

Para el desarrollo de la tercera fase, también me basé en algunas de las propuestas de la Etnografía Virtual (Ardevol y otros (2002), Hine (2000), Mosquera, (2008) como metodología de investigación cualitativa en el campo de las Ciencias Sociales. A continuación haré un recorrido sobre algunos conceptos de etnografía y luego definiré la etnografía virtual y sus aportes para mi trabajo.

Según Woods (1989) la etnografía “se interesa por lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúa. Se propone descubrir sus creencias, valores, perspectivas, motivaciones y el modo en que todo eso se desarrolla o cambia con el tiempo o de una situación a otra” (Wodds, 1989, pág. 18)

Para Hammersley y otros (1995), “la etnografía es entendida como un método concreto o a un conjunto de métodos cuya principal característica es que el etnógrafo participa abiertamente o de manera encubierta en la vida diaria de las personas

durante un periodo de tiempo, observando que sucede, escuchando que se dice, haciendo preguntas y acopio de cualquier dato disponible que sirva para arrojar un poco de luz sobre el tema que centra la investigación” (Hammersley, 1995, pág. 15).

También Guber (2001) indica que la etnografía es una practica de conocimiento que busca comprender los fenomenos sociales desde la perspectiva de sus miembros entendidos como “actores”, “agentes” o sujetos sociales. Por tal motivo entiende a la etnografía como un conjunto de actividades (trabajo de campo) “cuyo resultado es una evidencia para la descripción, teniendo presente que son los actores y no el investigador los priverligiados para expresar en palabras y en practicas el sentido de su vida cotidiana” (Guber, 2001, pág. 16)

Sin embargo, en la actualidad “las tecnologías son un elemento dominante que está generando cambios en la manera en cómo nos relacionamos, vivimos y trabajamos” (Aretio, 2007, pág. 303 Citado en Mosquera 2010, pág. 538) permeando nuestra sociedad y los métodos de investigación de las ciencias sociales. Por lo cual, no es de extrañar que hoy se presenten etnografías relacionadas con las nuevas tecnologías con las que se construyen nuevas realidades (Mosquera, 2008) y formas de recreación en la vida cotidiana. Según Mosquera (2008) cuando se piensa en estudiar los entornos virtuales en los que se ubican los contextos de Internet, buscando las variadas significaciones y sentidos que este mundo ofrece, es viable optar por metodologías, como la “Etnografía” para el estudio de los comportamientos sociales y culturales tecnomediados. Sin embargo esto lleva a que surjan preguntas como las siguientes: “¿Cómo adaptar los instrumentos y técnicas básicas de la Etnografía (entrevista, observación participante, etc.) en el estudio de lo digital? ¿Cuáles son los efectos en el comportamiento de las personas estudiadas cuando la relación es mediada por la tecnología? ” (Mosquera, 2008, pág. 10)

En relación con los interrogantes planteados por Mosquera (2008), Ardevol y otros (2002) observan que en la etnografía mediada o digital, los dispositivos no son sólo instrumentos, sino que son elementos mediadores que transforman las prácticas,

entidades y sujetos. Por consiguiente, la aparición del computador, el celular, el Internet, la memoria USB, e-mail, Skype, Facebook, entre otros, han incluido en las relaciones interpersonales elementos que ocasionan cambios en la manera en que la gente se interrelaciona, lo que ha llevado a nuevos enfoques de las metodologías clásicas de investigación para poder estudiar dichas relaciones.

Por su parte, Hine (2000) observa que la etnografía es ideal para iniciar estudios en torno a Internet, ya que permite explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la cotidianidad de las personas en su hogar, trabajo o cualquier otro lugar del mundo real. Por tanto, esta perspectiva etnográfica puede adaptarse para la comprensión de los fenómenos en Internet, pues este puede asumirse como generador de sentidos, significados, maneras de actuar y funciones específicas que dan cuenta de una cultura que se produce mediáticamente; cultura llamada por algunos “Cibercultura”²⁵.

Es por esto, que “la etnografía virtual como una extensión de la etnografía antropológica clásica, adaptada a la nueva dimensión de la virtualidad en las relaciones sociales producto de los avances tecnológicos en la postmodernidad” (Mosquera, 2008, pág. 15), sirvió como guía del registro y análisis de la información sobre Facebook, para el presente trabajo de grado, gracias a que es recursiva, dinámica, no lineal y con múltiples causas. Esta metodología permitió explorar las interrelaciones entre Facebook y la vida cotidiana de los 13 usuarios tomados como casos de estudio: en su casa, en la universidad, con sus amigos o en cualquier otro lugar de su mundo online y aunque existieron limitaciones a causa de los cambios en la relación del tiempo, el espacio y las comunicaciones; estos cambios produjeron beneficios a la adaptación del método, dado que la etnografía virtual, más que un proyecto acabado, “es la búsqueda de la etnografía desde un imaginario multisituado” (Marcus, 1998, pág.3 citado en Hine, 2000, pág.191).

²⁵ Cibercultura: es la cultura que emerge, o está emergiendo, del uso del computador para la comunicación, el entretenimiento y el mercadeo electrónico. Cultura nacida de la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet. Cultura basada en las ventajas y desventajas de la libertad absoluta, el anonimato, y ciberciudadanos con derechos y obligaciones. Información tomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>

La observación y exploración de los perfiles de los usuarios de Facebook tomados como casos de estudio, permitieron explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la vida cotidiana de los usuarios, para desde ahí comprender como Facebook es una estrategia de recreación de su vida cotidiana. Para esto, dentro del grupo de trabajo cada investigador realizó: a) dos entrevistas a su Artista Mundano en el mes, con respecto a sus actividades en Facebook; b) diligenció un formato de registro de las actividades que el Artista Mundano realizaba en su perfil cada semana; c) construyó un informe mensual con la información recopilada de las dos entrevistas y las cuatro observaciones hechas en el mes; d) el informe mensual fue leído por un compañero del grupo, quien le hizo recomendaciones; e) luego el informe era presentado a todo el equipo quien también le hacía observaciones; f) con los aportes recibidos del lector y el equipo de trabajo, cada investigador construyó un nuevo informe. Este proceso se realizó con los informes mensuales y posteriormente se llevó a cabo con los informes finales (técnico y etnográfico) y con cada descubrimiento que se hacía durante el hacer del trabajo, se aportaron nuevas ideas que enriquecieron los objetivos del proyecto.

3.4. SIGUIENDO LOS ARTISTAS MUNDANOS: FACEBOOK COMO LENGUAJE LÚDICO –CREATIVO.

Una vez concretadas las fases de estudio de mi trabajo de grado, procedo a presentar los dos artistas mundanos a los que realicé (junto a mi hermano Jonny Velasco, quien también se desempeñó como monitor de investigación del proyecto “*Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*” (Gómez y otros, 2012)). Como lo señalado, con cada uno de realizamos una entrevista base (abril de 2012), veinticinco seguimientos semanales y cinco informes mensuales durante los meses de mayo-octubre de 2012. (*Ver anexos: formatos de seguimiento artistas mundanos (mayo- octubre del 2012)*). Para el análisis del presente trabajo de grado, me basaré principalmente en estos dos artistas mundanos: Gótico y Marcel Duchamp.

A continuación presento algunas observaciones generales por cada artista mundano y la clasificación inicial que se hizo de ellos en el proyecto de investigación propuesto por Gómez & González (2012). Esta clasificación se hace a partir de cuatro tipos de tareas "a) Producción de obras: referido al nivel de producción de imágenes para el perfil, muro o álbumes del artista mundano; b) Clasificación de imágenes: referido a la tarea de clasificación de imágenes que realizaban los Artistas Mundanos en su perfil; c) Exploración de tópicos del mundo sintético y no sintético: referido a la especialización de tópicos que realizaba el artista mundano del mundo sintético o no sintético. Esto es imágenes que tomaba de la web como: fotos de modelos, caricaturas, paisajes (mundo sintético) o imágenes de su vida cotidiana en paseos, con sus amigos, o en su casa (mundo no sintético) que decidía subir a su perfil de Facebook, entre otros intereses del artista mundano y d) Exploración técnica: referido al tipo de intervenciones que le hacía el artista mundano a sus imágenes (exploración gráfica)". (Equipo de trabajo Facebook, 2012).

1. Artista Mundano: Marcel Duchamp

- Observaciones generales: este artista mundano es estudiante de Diseño de Medios Interactivos de la Universidad ICESI y tenía 22 años de edad al momento del estudio. Se caracterizó por tener altos niveles en la intervención de la imagen, es decir, sus imágenes tenían cambios en la luz, el color, los fondos y hacía propuestas en las estéticas de las mismas con formas abstractas (exploración técnica y gráfica). Además tenía varios álbumes en su perfil, en diferentes situaciones de su cotidianidad con varias imágenes, por lo que se consideró productor y clasificador. Teniendo en cuenta lo anterior, la figura muestra un nivel de tareas alto en los cuatro puntos del cuadrante. (Ver Figura 18)

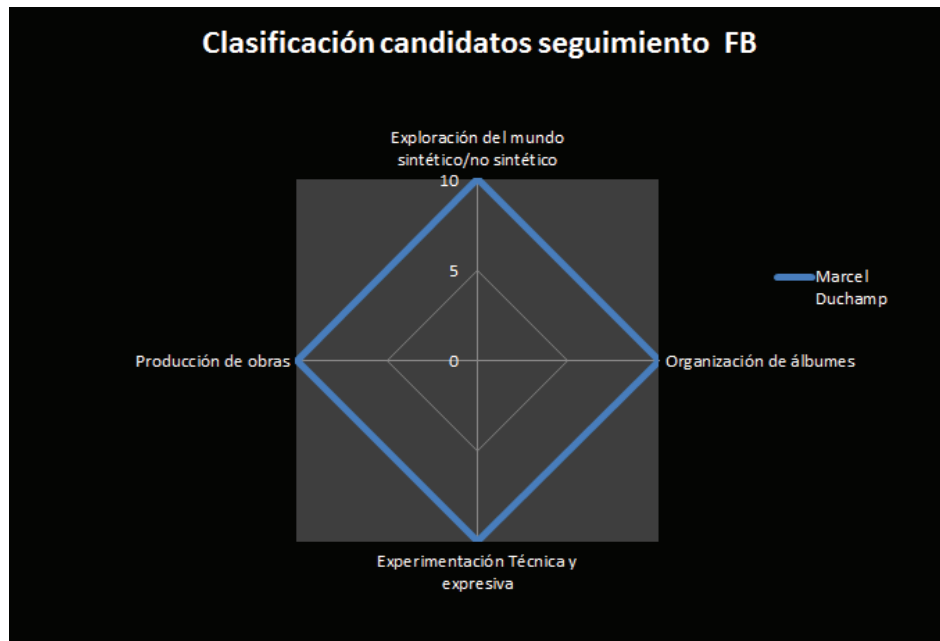


Figura 18. Cuadrante de clasificación Marcel Duchamp

2. Artista Mundano: Gótico

- Observaciones generales: este artista mundano es estudiante de Recreación de la Universidad del Valle, tenía 25 años de edad al momento del estudio. Se caracterizó por tener un alto número de contactos en su perfil, con los que mantenía contacto a través de comentarios, imágenes o fotos compartidas. Su nivel de producción de imágenes fue medio y así mismo su nivel de clasificación. También sus niveles fueron medios en la intervención de la imagen (exploración técnica y gráfica). Por lo tanto la figura muestra un nivel de tareas medio en los cuatro puntos del cuadrante. (Ver Figura 19)

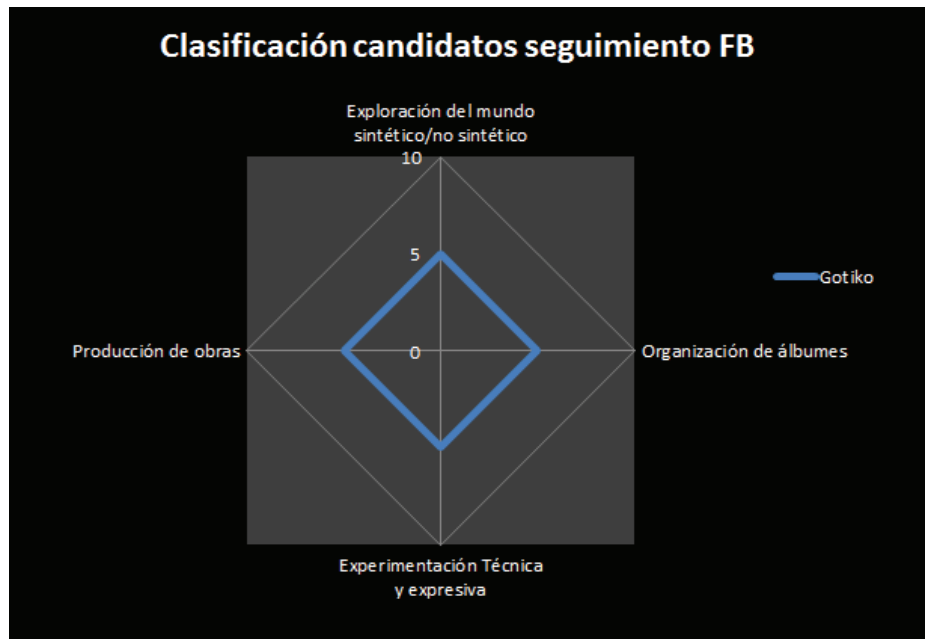


Figura 19. Cuadrante de clasificación Gótico.

Cabe resaltar que posteriormente a esta clasificación se analizó el uso de Facebook de cada artista mundano y se concluyó que había un tipo de productividad diferenciada con respecto a Facebook y que esta implicaba usos diferentes y específicos de la plataforma misma: “una cosa era lo que Facebook significa para alguien interesado en hacer un tipo particular de militancia (ambientalista, feminista, etc.) Y otra muy distinta lo que significa para un artista gráfico (interesado en experimentar) o para una persona interesada en hacer contactos con su familia y sus amigos. El tipo de imagen de perfil (la centralidad o no de esa imagen), el tipo de álbumes (su centralidad o no), los comentarios del muro (su centralidad o no) dependen (en buena parte, creemos) de esa productividad particular que cada sujeto encuentra en Facebook” (Equipo de trabajo Facebook, 2012, pág. 17)

En vista a los artistas mundanos se clasificaron en cinco grupos:

- “Exploración gráfica: artistas mundanos interesados (centralmente) en una cierta experimentación visual y gráfica; en este caso, Facebook pareciera ser una ventana de expresión y exploración creativa.

- Militancia: artistas mundanos que expresan (centralmente) una cierta militancia política (feministas, ambientalistas, comunidades LGBT); en este caso, Facebook pareciera ser una ventana de expresión de los intereses políticos.
- Auto-registro: artistas mundanos que (centralmente) exploran recursos del mundo sintético; en este caso, Facebook pareciera ser un entorno para recolectar y tratar con recursos e imágenes del mundo sintético
- Exploración del mundo no sintético: artistas mundanos que tienen (centralmente) intereses de registrar y hacer público la vida cotidiana; en este caso, Facebook pareciera ser una ventana de vínculo con otros.
- Exploración del mundo sintético: artistas mundanos que siendo figuras ligadas (más o menos) al mundo del entretenimiento están interesados en registrarse continuamente; en ese caso, Facebook pareciera ser la plataforma donde exhibirse a sí mismos (su figura, su rostro, sus habilidades o cualidades corporales, etc.)” (Equipo de trabajo Facebook, 2012, pág. 18).

En este orden de ideas Gótico que anteriormente había sido clasificado como un artista mundano de actividad media en los cuatro puntos del cuadrante (Producción de obras, clasificación de imágenes, exploración de tópicos del mundo sintético/no sintético y exploración técnica), fue clasificado como un artista mundano “explorador del mundo no sintético” por ser un sujeto cuyos intereses estaban en registrar y hacer pública su vida cotidiana, además cada una de sus acciones en Facebook estaban pensadas en dar a conocer a sus vínculos sus estados de ánimo. Por esto se pudo inferir que para Gótico Facebook pareciera ser como una ventana de vínculos con otros.

En el caso de Marcel Duchamp que había sido clasificado como un artista mundano de actividad alta en los cuatro puntos del cuadrante, fue clasificado como un artista

mundano “Explorador gráfico” por ser un sujeto cuyos intereses estaban más enfocados en la fotografía y en el registro de lo que él llama “armonía de la casualidad” a estas imágenes que tomaba les realizaba experimentaciones visuales y gráficas dándoles un toque personal para expresar sus ideas; luego las subía a su perfil. Por esto se puede inferir que para Marcel Duchamp Facebook pareciera ser una ventana de expresión y exploración creativa.

Con estas nuevas clasificaciones más acertadas a los intereses y actividades de los artistas mundanos, se pasó a hacer un seguimiento más específico de cada uno de sus perfiles, tomando datos empíricos como: imágenes, comentarios, me “gusta”, videos, pensamientos, cambios de estado, modificaciones en su perfil y las motivaciones de estos cambios. Además de tener en cuenta otros intereses del usuario que sirvieran de muestra para evidenciar en los siguientes capítulos como en estos dos artistas mundanos, Facebook opera como un lenguaje lúdico-creativo que recrea su experiencia de vida cotidiana.

4. ETNOGRAFÍAS DE LOS ARTISTAS MUNDANOS

A continuación presento las etnografías de los artistas mundanos a los que seguí como he mencionado en compañía de mi hermano (Jonny Andrés Velasco); la etnografía recoge los resultados de los seguimientos semanales, observaciones y entrevistas que pretendían adentrarnos en el tipo de obras que los usuarios realizaban en Facebook. Los perfiles sirven para contextualizar un poco la vida de estos jóvenes y como base referente para comprender como las características de Facebook permiten que opere como lenguaje lúdico-creativo tecnomediado.

Para cerrar este capítulo expongo algunos aspectos de mi experiencia y la de mi hermano con la investigación, en la que indico que implicó para nosotros participar en este estudio y de qué manera afectó nuestro propio comportamiento y el de los artistas mundanos con los que realizamos el seguimiento.

4.1. MARCEL: “LA ARMONIA DE LA CASUALIDAD”

Jonny Andrés Velasco

11 de Marzo del 2013

Marcel Duchamp (MD), es joven de la ciudad de Cali estudiante de Diseño Multimedial en la Universidad Icesi, tiene 22 años y se graduó de bachiller en el colegio Santa Librada; en la actualidad tiene varios intereses los cuales se pueden enumerar de la siguiente manera; en primer lugar la Fotografía, debido a que él busca en ellas registrar la “armonía de lo casual”, para Marcel “el momento hace la belleza, busco la armonía de los momentos y los capturo, posterior a la captura me gusta realizarle a las fotografías intervenciones creativas (Ver Figura 20) para darle un toque personal y sí lo considero necesario para expresar una idea”. En segundo lugar uno de sus intereses está marcado por la música rock en inglés, el cual es muy visible en su muro de Facebook. “las bandas no tienen importancia siempre y cuando

considere que hacen buena música”. Y en tercer lugar, tiene un interés por divulgar la agenda cultural de la ciudad por su página de Facebook. “Es un trabajo que realizo, con el colectivo Teléfono Roto, divulgo la agenda cultural de Cali y es gratis”.

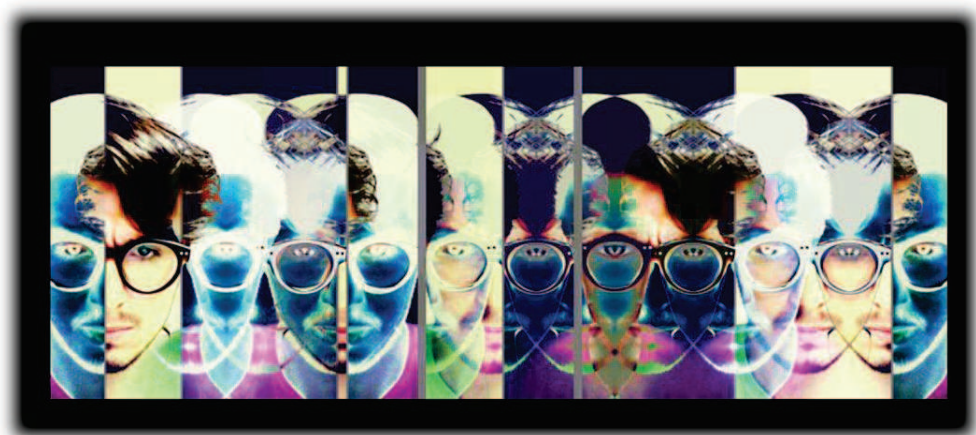


Figura 20 intervenida para tatar de mostrar el concepto psicodelia.

Marcel tiene varias restricciones en su página de Facebook, de tal manera que no permite que una persona externa pueda ver su perfil, su información solo es pública para sus amigos; “como protocolo rechazo las solicitudes de gente que no conozco”. Además tiene enlazados el Facebook y el Twiter. “así cualquier movimiento que realice aparece en las dos redes sociales”. En el muro de Facebook de Marcel es posible identificar los grupos a los cuales está vinculado y se puede inferir que los motivos son intereses personales como la universidad, o grupos relacionados con fotografía.

Teniendo en cuenta lo mencionado y el interés que tiene Marcel por la Fotografía y lo que permite la Plataforma Facebook con esta, se hace necesario conocer más de su historia.

EXPERIENCIA CON LA FOTOGRAFÍA

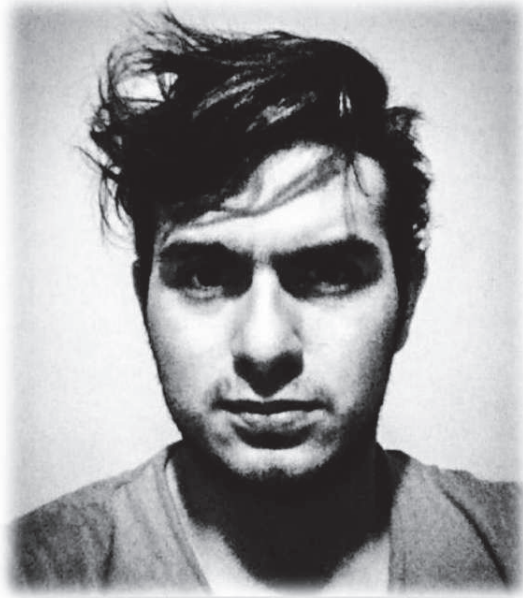


Figura 21 Marcel Duncham Auto-retrato

Le preguntamos a Marcel “¿y cuál es tu historia con la fotografía, con los álbumes de los abuelos?” y entonces él respondió: “Con los álbumes de fotografías antiguos, mi relación se limitó a la observación del mundo en esa época” en la actualidad para Marcel la situación es distinta. “Actualmente mi disposición de ser registrado por la cámara en el caso del Facebook, para mí es una forma de mercadeo, una forma de venderse a una sociedad”. Seguidamente él

hace énfasis en que el Facebook. “Es una puerta para venderse a la gente, es una ventana de cómo sos vos y como te mostrás”. Marcel se queda pensando un momento y nos dice “Para mí las formas de auto-registro tan comunes en el Facebook son algo incómodas, el hecho de retratarme a mí mismo”. En el caso de la Figura 21, aunque la fotografía la tomó el mismo hace lo posible porque no se vea el brazo levantando la cámara.

Ahora bien, conociendo su experiencia con la fotografía y su interés por registrar la “armonía de la casualidad”, se hace necesario conocer qué tipo de relación tiene Marcel con tecnologías que le ayuden en este trabajo.

DOTACIÓN TECNOLÓGICA

A Marcel le encanta la tecnología, tiene su Ipod, desde el cual accede a las redes sociales y toma algunas fotografías que ha colgado en Facebook, en este tiene instaladas aplicaciones que le ayudan a intervenir las fotos. Nos comenta que además en su computador personal y el computador de su trabajo tiene instalados programas como PhotoShop, que le permiten realizar trabajos con las imágenes; conjuntamente para su trabajo fotográfico tiene una cámara digital Profesional. “Prefiero las cámaras de buen lente, como las Canon o Nikon”.

Bien, después de conocer acerca de Marcel, leyendo un poco acerca de sus intereses, relación con la fotografía y la dotación tecnológica que usa, es momento de indagar sobre su relación con la plataforma Facebook y los usos que le da.

FACEBOOK: IMAGEN DE PERFIL, OBRAS Y VINCULOS.

Marcel nos menciona que para él, estar en conexión a internet y las redes sociales es más por trabajo (no remunerado) que por otra cosa, indica que tiene cuenta en varias redes sociales, pero no las usa y actualmente está esperando que Google Plus, tome más fuerza; en cuanto a la relación con Facebook señala que lo conoció por los juegos que la plataforma ofrecía. “Era una buena forma de ocupar el tiempo perdido, cuando no estaba en clases”. Seguidamente nos indicó que solo tiene un perfil en la plataforma, que nunca lo ha cerrado y que tampoco borra nada de lo compartido en él. “Mi ética de Facebook es no borrar lo que publico”. Le preguntamos “¿Y cómo ha sido el cambio a la nueva plataforma de Facebook?” Marcel indicó, “Es mejor porque me ayuda en el sentido que tengo más trabajo que mostrar, además no me siento mal si la cambian, simplemente es adaptarse pues no hay que pagar nada por su uso”. Entonces después de escuchar la opinión de Marcel acerca de la presentación “Timeline” de Facebook le preguntamos “¿cómo es un día tuyo en el Facebook?”. “Bien, es abrir mi perfil, mirar las notificaciones, quien está conectado,

chatear; también uso la plataforma como un tipo de archivo para colocar música y guardar los videos que quiero escuchar”.

Es importante mencionar que en el transcurso de las entrevistas, Marcel insinuó que el uso particular de su Facebook es para venderse. “Vender mi trabajo: Trabajo que consiste en que las personas reconozcan mi arte”.

LA IMAGEN DE PERFIL EN FACEBOOK



Figura 22 Marcel y Su Novia

En cuanto la historia de sus fotos de perfil mencionó: “No me gusta usar fotos con nadie, si uso una foto acompañado es porque la persona que me acompaña es muy importante para mí” (ver Figura 22), también señaló que debido a que él registra la armonía de lo casual el tipo de imagen varía dependiendo el momento.

Además en cuanto a la selección de la imagen de perfil explicó que esta varía dependiendo lo que él quiere mostrar dependiendo lo que quiere vender, por ejemplo la foto de una niña que muestra la palabra “viernes”, (ver Figura 24). “Este día tiene una carga distinta, huele distinto y después de las 6 Pm, no hago nada”.

Marcel menciona que él no usa ninguna fuente para el diseño de su imagen de perfil, lo que lo inspira es lo que le pueda hacer a la foto, que le queda bien, si un color, B/N o sepia, entre otras opciones, las cuales casi siempre son trabajadas desde su IPod. (Ver Figura 23).



Figura 24. Viernes



Figura 23. Marcel

LO QUE HACE EN EL MURO DE FACEBOOK

Como ya hemos mencionado para Marcel el uso de la plataforma en sus palabras representaba la oportunidad de vender su trabajo, el cual consiste en que las personas reconozcan su arte; no obstante es importante mencionar en primer lugar que desde el comienzo de los seguimientos (mes de mayo) Marcel permitió que se identificara su fuerte tendencia por compartir videos Musicales de YouTube del genero Rock, no importa la canción o el artista, todo depende del momento. Entre sus grupos más frecuentes se encuentran: Pink Floyd, The Beatles, Megadeth, Red Hot Chili Peppers, John Frusciante, entre otros...es tendencia musical la mantuvo durante todos los meses, contrastando con operaciones que estuviesen relacionadas con la Fotografía, organización de álbumes, producir su arte. Es decir su actividad

dominante la mayoría del tiempo estuvo puesta en sus intereses musicales y no en su producción artística.

En segundo lugar, se puede mencionar que Marcel en su periodo de vacaciones de la Universidad (mes junio) estuvo más tiempo en la plataforma del Facebook, por lo tanto aumento las operaciones realizadas, en este sentido él constantemente revisó notificaciones, envió solicitudes y aceptó nuevos amigos, revisó mensajes, chateó, etiquetó fotos, compartió videos musicales, visitó perfiles y revisó otras páginas; realizó la mayoría de tareas que permite la plataforma exceptuando la creación de eventos y jugar. Asimismo es interesante mencionar que el 18 de junio del 2012 Marcel, subió una melodía de su autoría, llamada “Maggot Brain (cover) at personal studio”. Siendo significativa esta creación ya que se puede ver que Marcel, como “Artista Mundano” exploró otros tipos de Talentos y otros mundos (artísticos) podría decirse.

En tercer lugar, otro aspecto importante para mencionar, se refiere a la significatividad que tiene la ilustración (Ver Figura 25) que le regaló una amiga del colegio, la cual para Marcel: “Representa cosas que son muy mías, como el hecho de que quiero ir a la Patagonia y la guitarra Fender jaguar que es una de mis favoritas”. En este sentido es evidente que Marcel en esta imagen le da significatividad a la obra en sí misma y al vínculo que tiene con su amiga el cual está implícito en la ilustración.



Figura 25 Ilustración que hace una amiga de MD, como regalo.

En cuarto lugar, se debe resaltar que durante los seguimientos, de los meses de Julio y Agosto estuvo ausente de la plataforma; cuando se le preguntó la causa Marcel mencionó: “Estuve ausente por situaciones de salud y el regreso a la Universidad”. Además durante estos meses él hizo visible en su muro una relación amorosa con Luz Meneses, una amiga con la cual compartió videos musicales por mucho tiempo, Marcel insinuó en una entrevista mientras se le escapaba una sonrisa, que: “Algunos videos tienen su mensaje subliminal”. Por su expresión era evidente que él estaba interesado sentimentalmente en Luz Meneses.

En la actualidad el uso que Marcel, le da a su Facebook, no ha cambiado mucho, su actividad dominante sigue relacionada con el compartir videos musicales ya que debido a sus ocupaciones de universidad y de trabajo no ha tenido tiempo de hacer lo que le gusta con la fotografía. El único uso novedoso que se debe adicionar es el trabajo ya mencionado con el colectivo Teléfono Roto, el cual consiste en la divulgación de la agenda cultural de la ciudad de forma gratuita.

OBRAS EN EL MURO DE FACEBOOK

Marcel mantuvo durante los seguimientos, un tipo de conducto regular en su comportamiento en cuanto a las obras que le permite crear la Plataforma del Facebook, éste varió de intensidad por las temporadas Vacaciones / Universidad, pero siempre fue constante. Aquel proceder podría describirse de la siguiente manera: en primer lugar Marcel siempre tuvo una fuerte tendencia por colgar obras que encontraba en el portal de YouTube -videos musicales-; en segundo lugar, Marcel realizó ocasionalmente adhesiones a Fan Pages, relacionadas con aplicaciones de fotografía, de producción audiovisual, interés musical, programas que le permitan editar imágenes como es el caso de “photo with Instagram” y en los últimos registros realizó una adhesión, relacionada con la Fan Page “Teléfono Roto”, organización con la cual se encarga de compartir la agenda cultural de Cali; en tercer lugar Marcel, en cuanto a las obras creadas por sí mismo- imágenes que evidenciaran su trabajo fotográfico- este tipo de trabajo fue escaso por lo cual, como se mencionó anteriormente, Marcel indicó que ya no realizaba diversos trabajos con las fotografías debido a sus ocupaciones universitarias y su trabajo, sin embargo se debe agregar que en una ocasión Marcel compartió un solo musical que interpretó en su guitarra, trabajo del que se puede inferir exteriorizaba su estado emocional y su gusto estético; finalmente aparecen algunos registros de su estado en Facebook –registros de vida inmediata-, los cuales fueron muy pocos e hicieron referencia a comentarios sobre lo que le pasó en un día en particular o acerca de lo que pensaba en relación a determinada situación. “Mierda, aun no sé si aplaudir, cantar o solo quedarme cayado cuando me cantan el cumpleaños”.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se puede agregar a manera de inferencia para las diferentes obras que le permite la plataforma del Facebook, en lo que refiere a su significatividad, que cada una de ellas implican para Marcel procedimientos significativos distintos, en este orden de ideas, en primer lugar encuentra sentido en el hecho de “explorar música”, mediante incursiones recurrentes a la web, y esto se refleja en las obras (videos) que pone a circular en su muro; en segundo lugar

encuentra sentido, en el hecho de adherirse a Fan Pages, que tengan afinidad a sus intereses (musicales, fotográficos); en tercer lugar, hay una producción de sentido en relación a obras que reflejan su trabajo con la fotografía y la intención de registrar la “armonía de la casualidad” (aunque este trabajo fue escaso por diversas ocupaciones) y finalmente aparece una producción de sentido que consiste en evidenciar el cotidiano, comentar el “aquí y el ahora” sin más propósito, el cual se refleja en los comentarios relacionados con determinadas situaciones que le pasaron.

VÍNCULOS: COMUNICABILIDAD A TRAVÉS DE FACEBOOK.

En cuanto a los vínculos que tramitó Marcel, en su Facebook, cabe mencionar que de las 6 categorías (Familia, amistad, amor, trabajo, institucional y otros) que se tienen en cuenta para el Seguimiento, se puede señalar que de éstas, solo trató algunos con mayor frecuencia, en este sentido para él, los vínculos que tuvieron mayor movilización y predominaron durante los seguimientos, fueron los que pertenecían a la categoría de Amistad: aquellos amigos de la universidad y de toda la vida, que se hacen presentes en su muro a través de comentarios o la aplicación “me gusta” y Amor : aquellas mujeres que han estado presentes durante su vida y con las que ha compartido, algunas de estas son extranjeras que le escriben desde su zona natal, pero actualmente la oficial es Luz Menese; en cuanto a las categorías de , Trabajo, Institucional y Otros aparecieron en menor medida y solo en casos específicos, estas categorías son las asociadas a la Universidad, al colectivo Teléfono Roto y al lugar en el que trabajó. Finalmente es relevante mencionar que la única categoría que nunca apareció fue la Familiar, posiblemente porque para el AM, la plataforma es usada como la oportunidad de mostrar su trabajo a otras personas.

4.2. GÓTIKO: FUTBOL Y AMISTADES QUE RECREAN SU VIDA.

Jhon Jaime Velasco

21 de Febrero del 2013

Gótico es un joven de la ciudad de Cali, o como algunos la llaman “la Sucursal de cielo”; estudia en la única universidad pública de la ciudad- La Universidad del Valle- y dedica su vida a su carrera universitaria- Profesional en recreación-, el futbol, el equipo América De Cali, del cual es un hincha “a morir” y sus amigos. Cada fin de semana, se reúne en las mañanas a jugarse “un picadito” con los amigos de la cuadra y al llegar las horas de la noche; si sale parche, se va a rumbear una discoteca en la que él mismo dice: “se la pasa muy bacano”. Él acostumbra a tomar fotos en la rumba, para recordar esos gratos momentos compartidos con sus amigos y luego cuando llega a su casa, después de haber pasado un día súper, poderlas subir a la red social Facebook, en la que todos podrán ver lo bueno que la pasaron.

Y esta razón, mis queridos lectores, es una de las causas por la que Facebook, este sitio web gratuito de redes sociales, creado por Mark Zuckerberg como una versión web de los conocidos libros con las fotografías y los nombres de los estudiantes de las universidades norteamericanas que se distribuyen al iniciar el ciclo lectivo, con el fin de ayudarlos a conocerse mutuamente; pero que actualmente ha sido abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico, para que sus usuarios participen en una o más redes sociales, en relación con sus intereses personales (situación académica, trabajo, hobbies) o región geográfica. Se ha convertido en una de las motivaciones de la vida de Gótico desde que el 12 de febrero del 2008 decidió unirse a esta comunidad virtual.

Pero bueno, antes de hablar más sobre la vida de Gótico y las posibilidades que le permite Facebook, sería bueno que recordáramos su pasado, en cuanto la experiencia

con la fotografía, su dotación tecnológica y demás cosas para ver cómo llegó a usar la plataforma.

FOTOS DIGNAS DE MOSTRAR.

En cuanto a la fotografía Gótico en su casa tenía muchos álbumes antiguos en los que guarda fotos de cumpleaños y unos tres álbumes de la visita de sus familiares que viven en Estados Unidos. Estos álbumes que mantiene bien organizados, muestran a las personas allegadas de la familia, pues existen muchas otras fotos que no se incluyen por no ser dignas de mostrar según él; fotos de la familia borracha o en fachas no muy presentables. Pues, Gótico se tomaba el trabajo de organizar los álbumes familiares por temas, pero ahora esa tarea la realiza su mamá.

Si en alguna ocasión va a ser fotografiado, nuestro personaje no tiene ningún inconveniente, pero no le gustan las fotografías en las que siente que su cara queda deformada (la boca abierta, el ojo algo cerrado o un ojo visco...), estas fotografías las descarta de inmediato. Una vez un fotógrafo lo contactó para hacerle un estudio fotográfico, pues le dijo tenía un buen registro y una sonrisa muy bonita, lo cual fue muy significativo para Gótico. Lastimosamente por cuestiones de tiempo no se realizó el estudio y ahora ya no tiene el contacto del fotógrafo. Otro apunte importante es que Gótico no acostumbra a auto registrarse, pues no le gusta mucho, prefiere pedirle el favor a un amigo para que le tome fotos.

“MOMENTOS SIGNIFICATIVOS PARA RECORDAR”.

Gótico tiene dos computadores en su casa, una BlackBerry y tres cámaras fotográficas: una de 10 megapíxeles y dos de 8 megapíxeles que comparte con su familia; para él no es muy importante el dispositivo tecnológico que usa para el registro de sus momentos, “sino lograr capturar momentos significativos para recordar”. Cabe resaltar que dentro de sus gustos para la fotografía, nuestro personaje prefiere los paisajes y los momentos con personas allegadas. Él tiende a intervenir las

imágenes para mejorar su nitidez y el brillo que deja el flash en los rostros, también conserva imágenes que están intervenidas que le regalan sus amigos más cercanos en álbumes digitales.

Bien mis queridos lectores, después de tocar el tema de la experiencia con la fotografía y la dotación tecnológica de nuestro personaje Gótico, es momento de que pasemos a revisar su experiencia con la red social Facebook y la serie de actividades que esta le permite para recrear de alguna manera su vida.

RECREACIÓN DE LA VIDA EN LA RED SOCIAL.

Para nuestro personaje Facebook es vital y es el único perfil de red social que tiene abierto. Las otras redes sociales (Hi5, My space, Twitter), no las exploró mucho, porque no le llamaron la atención.

Como es de costumbre mantiene en su Blackberry Facebook abierto las 24 horas del día, aunque sin el chat habilitado, pero si mirando todo el tiempo lo que pasa en la red como: los mensajes de sus amigos, sus estados, fotos más recientes y demás notificaciones que reciba. Él mantiene en contacto con sus amigos siempre; acostumbra a hablarles por mensajes privados cuando lo requiere. Nunca ha cerrado el Facebook y no lo cerraría pues es su medio para vincularse con personas importantes para él. Cree que no es adicto al Facebook, pues dice que si no tuviera internet y dispositivos tecnológicos lo dejaría.

Recuerda que abrió esta red social porque escuchó de ella y decidió entrar y curiosar un poco, empezó a conectarse con sus amigos, subió fotos y siguió cacharreándole hasta la actualidad que la usa para “estar al tanto ,al ahora, a los sucesos que ocurren y como están sus seres allegados”

En cuanto al cambio de la plataforma al modo de “Biografía” le ha gustado mucho, pues la foto de portada (ver Figura 26) le parece importante porque, le permite marcar el día con un significado especial, es como su carta de presentación.

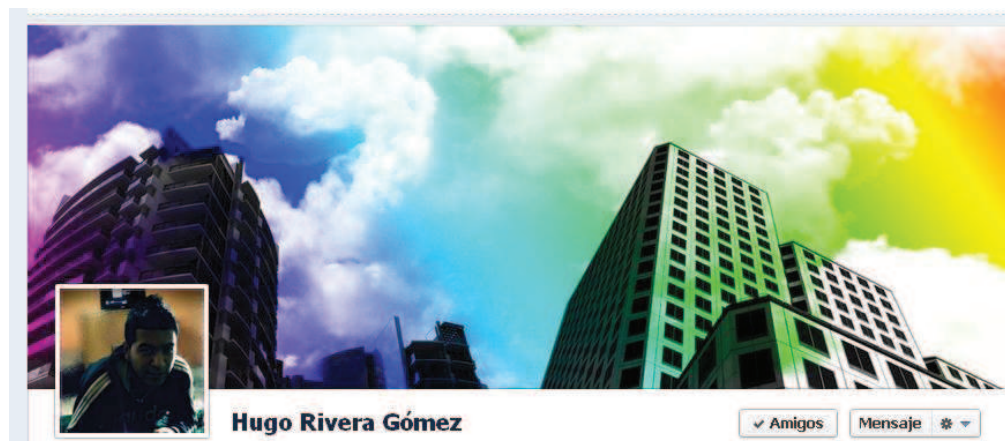


Figura 26 Foto de portada Gótico

Dentro de sus hábitos, cuando abre su Facebook, primero va al menú de inicio, revisa todo los comentarios, los videos, las imágenes que suben y las fotografías. Luego mira sus notificaciones y las invitaciones que le han llegado y algunas veces copia estados de Facebook que le gustan en un archivo de Word y después de un tiempo los parafrasea dándoles su toque personal, firma que ha creado con un código de barras y dice en negrilla Rivera. (Ver Figura 27)



Figura 27.Firma Gótico

CAPTURANDO LA ARMONIA DEL INSTANTE.

En su foto de perfil (Ver Figura 28) Gótico usa imágenes donde aparece solo, pero un amigo es quien está detrás de la cámara tomándole la fotografía siempre, una vez tomada la foto, la escoge, le acomoda el brillo y la nitidez con Photoshop o photoscape y la coloca de perfil, siempre influenciado por sus motivaciones (que se sienta bien con ella, no se vea haciendo caras y la persona que lo acompaña sea especial), acostumbra a colocar de perfil fotos vinculadas a sus actividades recientes. Sin embargo, algunas veces repite imágenes que le han gustado mucho, porque siente que se ve muy bien en ellas.

Nuestro personaje dice no tener ninguna fuente de inspiración para sus fotografías, solo vive el momento a la hora de tomar la foto, capturando la armonía del instante.



Figura 28.Fotos de perfil

Se puede resaltar que en cuanto a la génesis de sus imágenes mantiene un patrón de comportamiento que puede describirse así: construye su imagen de perfil con tomas en las que busca aparecer de modo espontáneo y sus amigos le ayudan a construir las fotografías, luego les realiza intervenciones (efecto película, recortar, quitar brillo, acomodarle la resolución) y cuando la imagen le genera agrado la sube a modo de agradecimiento con sus amigos por el momento compartido, sintiéndose, claro está, satisfecho con su imagen de perfil. No busca explorar temas específicos simplemente

coloca la imagen con la que mejor se sienta en el momento y la que a sus amigos y amigas le haya parecido más bonita.

Un recorrido por el historial de las imágenes de perfil de la página de Facebook del AM, permite reconocer un cambio en la manera de presentarse, su historial comienza con imágenes intervenidas con programas que encontraba en la web y le permitían hacerse foto montajes, lo cual denotaba intervenciones que jugaban con la ficcionalización en un nivel alto, luego lo vemos con amigos de la universidad y amigos del barrio en espacios de su cotidiano o en eventos de los que participa (paseos, visitas al estadio), pero estas imágenes no denotan ningún tipo de intervención. Posteriormente regresa al uso habitual de imágenes en las que hace una presentación de sí mismo, haciéndose intervenciones en las que el nivel de ficcionalización es menos alto y sus imágenes se ajustan a lo real, pues las intervenciones apuntan más a retoques de color de fondo o brillo, para mejorar su nitidez y dar un efecto de su gusto. (Figura 29)



Figura 29. Album fotos de perfil

Es interesante resaltar que una de las imágenes de perfil no corresponde a la tendencia general de Gótico en su imagen de perfil, fotografías intervenidas relacionadas con su vida cotidiana: la imagen es un Garfield que mira fijamente mientras cruza los dedos de las patas y en la parte superior tiene una frase de un toque egocéntrico. (Publicada en noviembre del 2010) (Ver Figura 30).



Figura 30. Imagen de perfil sintética

COMUNICANDO EMOCIONES.

Para su imagen de portada, (ver Figura 31) Gótico toma imágenes de la página portadas Facebook.com algunas veces y en otras ocasiones, las toma de páginas aleatorias de Google que se relacionen con sus interés y emocionalidades, si está muy feliz puede ser una imagen del equipo América De Cali, o si está bajo de ánimo puede ser un ángel para simbolizar la presencia de Dios en su vida. Pues, nuestro personaje se considera muy sentimental y busca que las imágenes comuniquen sus emociones, por esto busca mensajes relacionados a su estado, para que sus amigos y amigas la vean y sepan cómo se encuentra. También a través de la imagen de portada muestra a personas especiales lo mucho que las quiere y aprecia por haberse presentado en su vida.



Figura 31.imágenes de portada

“FOTOS DIGNAS DE MOSTRAR” EN DIGITAL.

Como mencionamos anteriormente, Gótico acostumbraba a organizar sus álbumes familiares en la casa seleccionando las fotos y el tipo de festividad (cumpleaños, paseos, visita familiares de Usa...) –tarea que ahora hace su mamá –. Lo importante es que esta actividad organizativa permeó sus álbumes de Facebook , por lo que los ha ido creando acorde a momentos importantes para él y aunque actualmente hay personas con las que no tiene ningún contacto porque se ha distanciado de ellos, todavía conserva dentro de sus imágenes su recuerdo porque han sido significativos en su vida.

En sus álbumes conserva todas las imágenes que selecciona previamente, sin embargo borra imágenes cuando alguien cercano se lo pide, de resto como él dice: “las seguiría conservando”.

Otro dato importante es que aunque para nuestro personaje no hay ninguna fuente de inspiración a la hora de clasificar sus álbumes (Ver Figura 32, Figura 33) y nombrarlos, pienso que el simple hecho de irlos agregando, según se vayan dando los momentos especiales (fiestas o el compartir con la gente que quiere en cualquier

espacio) y el darse la tarea de nombrar los álbumes con estrellas, símbolos o caritas felices (ej.: “★ cUmPIÉ dE cHeChO ♡(≡) ♡”) denota un tipo de inspiración que nace en el evento mismo y su densidad poética. En sus tópicos más frecuentes para sus álbumes están: la exposición del yo, el equipo América De Cali y las festividades de las que participa.

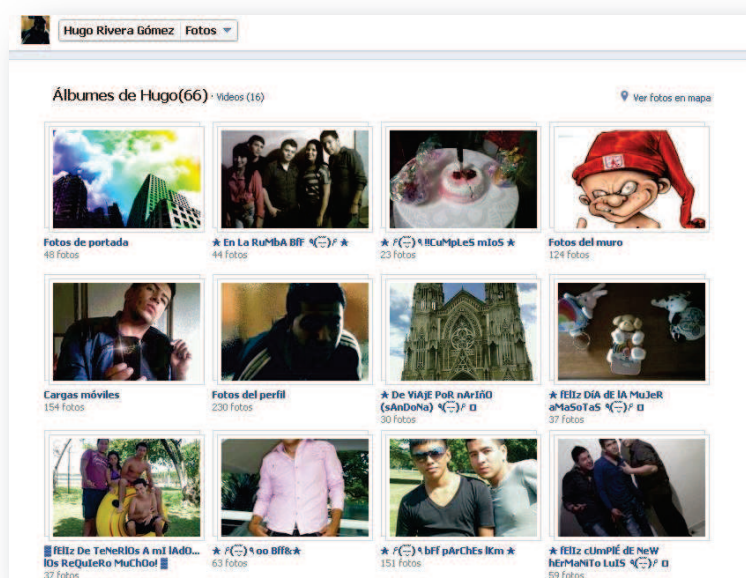


Figura 32. Albumes Gótico



Figura 33. Cumpleaños Gótico

ESTADOS DE ÁNIMO QUE CRISTALIZAN ACCIONES CREATIVAS.

Sobre las actividades que realiza Gótico en su muro de Facebook, resalto que en a) *primer lugar* está la escritura de comentarios y la subida de fotografías cercanas a su vida; estos son: los mensajes motivados por el estado de ánimo en el que se encuentra y las fotografías que sube de los lugares que frecuenta acompañado de sus amigos, como lo es el estadio Pascual Guerrero, cada vez que juega el equipo América de Cali, la casa de un amigo para celebrar un cumpleaños, un centro comercial o un paseo. Además de las celebraciones familiares como: Bautizos o cumpleaños. b) *En segundo lugar*, se encuentran las imágenes o videos que coloca acompañadas de algún comentario que busca exteriorizar y comunicar su estado

emocional (Ver Figura 9.) Él siempre busca que entre el comentario y la imagen haya un complemento.



Figura 34. Ángel

c) *En tercer lugar* están los “Me gusta” relacionados con páginas oficiales del fútbol colombiano, en especial las del equipo América de Cali, también se encuentra la festividad del “Día de la madre”, programas de canal RCN como “Susó El Paspi” y “Protagonista De Novela”. Aunque actualmente nuestro personaje está borrando todos los “me gusta ” de su muro porque le llegan muchas notificaciones; d) *Finalmente* aparecen los registros de vida inmediata que hacen referencia a comentarios que el Gótico usa para expresar su estado de ánimo en ciertas circunstancias, tales como: un partido del equipo América de Cali en el estadio Pascual Guerrero, la fiesta sorpresa del cumpleaños de su padre, un día compartido

con sus amigos, un viaje o una situación relacionada con la ciudad de Cali. (Ver Figura 35)



Figura 35. Registro de vida inmediata

“LA VIDA EN FACEBOOK ES DISTINTA A LA VIDA REAL”

En su Facebook nuestro personaje está pendiente de las actividades que realiza el equipo América de Cali en sus diferentes páginas y no acostumbra a colocar que asistirá a eventos que le llegan como notificación, así sean de su interés. No siempre agrega a personas que conoce a su Facebook pues esta red social le ha enseñado a través de los errores que la comunicación a través de ella debe ser muy precavida.

Por esta razón Gótico muy de vez en cuando se conecta con Skype a través de su Facebook para hablar con algún amigo o amiga cercanos o su familia del exterior; además no acostumbra a chatear Mucho desde su Pc, ya que usa más su BlackBerry solo cuando lo considera necesario.

Con relación a la mayoría de vínculos tratados por nuestro personaje a través de Facebook en su mayoría son amistades, pues otros tipo de vínculos, como: amor, familia, trabajo, instituciones u otros, no son tan relevantes.

Además nuestro personaje toma ciertas restricciones de seguridad con su Facebook como: poner público solamente su perfil para sus amigos, restringir información personal para algunas personas y bloquear su lista de amigos. Para Gótico la vida en Facebook es distinta a la vida real porque en esta vida online se puede expresar libremente sin que cuenten los prejuicios de la gente, por eso a la hora de conocer amigos o amigas, Facebook es más importante que el teléfono celular, pues se comunica con ellos más fácilmente y los conoce más a través de sus perfiles.

Otro dato importante es que nuestro personaje siempre está pendiente de los estados de ánimo de sus amigos y se comunica con ellos cuando algo de lo que publican lo sensibiliza. Gótico acostumbra a crear vínculos emocionales fuertes con sus amistades y estos podría decir constituyen en su escala de importancia uno de los topes más altos.

En cuanto la aplicación Diamond Dash²⁶. Actividad reciente en su perfil Gótico comenta: “yo acepte esa invitación de ese juego porque mi mejor amigo me dijo que se la aceptara... Jugué en un comienzo y bacano, normal nada del otro mundo... Después me reto que no era capaz de pasarlo y jugué hartito un día hasta que lo pase y hasta ahí llego ese juego”. Para nuestro personaje los juegos en Facebook o por medio de él no le gustan.

Notas finales.

Ahora bien, después de abordar lo referente a la foto de perfil, portada, álbumes, actividades en el muro y comunicación en el perfil de Facebook de Gótico, mis queridos lectores, haré unos apuntes de manera general a modo de conclusiones:

- a) Gótico es un artista muy sensible que se deja llevar por los estados de ánimo que tiene en el momento, para tomar la decisión de poner una foto de perfil o

²⁶ Es lo último en los juegos de puzzles de diamantes y joyas. En Diamond Dash haga clic en gemas de colores, utilice diamantes mágicos y competa con sus amigos! Más de 18 millones de jugadores activos mensuales en Facebook están fascinados por el tablero del diamante, poniendo a prueba su capacidad de reacción haciendo clic tantas gemas del mismo color como sea posible. Tomado de: <http://www.juegosipo.com/Juego-Diamond-Dash/>

portada; también tiene en cuenta a sus amistades al momento de subir las imágenes pues busca que ellos al ver las imágenes entiendan como se encuentra él. Sus fotografías de perfil son en su mayoría intervenidas con efecto película. Sus imágenes de portada son imágenes del mundo sintético en la mayoría de los casos. Habría que explorar más su exposición pública y su vida personal.

- b) En cuanto a la creación de álbumes estos se dan por: viajes, paseos con sus amigos o alguna celebración, ya sea un cumpleaños, grado, bautizo, entre otras. O cada vez que un amigo o familiar es homenajeado. Para Gótico las festividades son momentos especiales que siempre registra.
- c) En relación a sus vínculos son amistades muy cercanas, ya que estos en su vida son un tópico muy importante. No acostumbra a hacer visible sus vínculos afectivos.
- d) Sus obras al igual que los cambios de su fotografía están motivadas por sus estados emocionales y el equipo América de Cali una de sus grandes pasiones.

Finalmente puedo decir que Gótico privilegia en el Facebook lo que tiene de entramado para tratar con vínculos personales, en este caso sus amistades y parejas potenciales y al mismo tiempo privilegia en Facebook lo que tiene de plataforma de exhibición de obras como el caso de las imágenes alusivas al equipo América de Cali, los corazones, osos y caricaturas. Dentro de sus tópicos más importantes están el equipo América de Cali y sus amistades.

4.3. EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN: LO QUE ESTUDIAR FACEBOOK NOS HIZO Y DE QUÉ MANERA AFECTÓ NUESTRO PROPIO COMPORTAMIENTO Y EL DE LOS ARTISTAS MUNDANOS.

Jhon Jaime Velasco.

“Intencionalidad en las publicaciones del muro.

Recreando mi perfil de Facebook”.

Debo mencionar de manera personal que estudiar Facebook, ha sido una experiencia muy interesante, pues no me imaginaba la diversidad de información, situaciones, detalles, mañas y demás cosas que iba a aprender sobre la plataforma. Antes colgaba mensajes que me gustaban, sin pensar de manera directa lo que esto podía generar en los demás contactos que veían mi comentario. Hoy día escribo mensajes, subo imágenes o cuelgo videos, tratando de tener una intencionalidad; cabe resaltar que estas intencionalidades son más de mi interés personal, pues no hago parte de ningún colectivo o grupo militante. En cuanto a mi imagen de perfil en algunas ocasiones les hago intervenciones de solarización o efectos de enfoque, pero esto no es relevante para seleccionar una foto; simplemente escojo la que más me guste para mi perfil. En relación a mi foto de portada, actualmente trato de que esta tenga un complemento con la de mi perfil para de esta manera comunicar, mis gustos por los deportes extremos, la magia, la lectura, la música o demás intereses. En algunas ocasiones restringí algunas publicaciones para aprender sobre el manejo de la plataforma, y actualmente mis publicaciones están solo para mis amigos

En cuanto los efectos del estudio en los comportamientos del Artista Mundano, no vi ningún cambio, pues su actividad evidenció el mismo patrón de comportamiento siempre en relación a sus imágenes de perfil, comentarios, obras y álbumes. Sin embargo, cabe anotar que Gótico siempre se mostró interesado por las entrevistas, porque se le hicieran preguntas con relación a sus actividades y su nivel de confianza con el entrevistador (yo) y el proyecto fue muy alto. Lo cual es muy probable se haya

dado porque entre el artista mundano y yo había una relación de amistad por la carrera y la universidad previamente construida antes del inicio de la fase de seguimiento. Considero que el hecho de saberse “observado” no modificó sus rutinas de uso del Facebook.

Es importante mencionar que en cuanto a aspectos que claves de uso de Facebook que no se capturaron y registraron mediante el instrumento. Creo están las aplicaciones como la galleta de la suerte, quien es tu mejor amigo, descubre cosas de tu personalidad entre otras más que ofrece la plataforma como: Netflix, Yahoo social bar, cumpleaños, Terra. Y la posibilidad de “dar un toque” para llamar la atención de otra persona y permitir que vea tu perfil por un tiempo limitado.

Jonny Andrés Velasco.

*“Encontrándole sentido a las obras
y vínculos de Facebook”.*

El hacer parte del proyecto Facebook, me permitió varias cosas las cuales enumeraré a continuación: en primer lugar reconocer diferentes maneras de mirar las fotografías de perfil y portada, reconocer características que antes pasaba por alto, me refiero al hecho de pensar en la Triada de análisis -Representante, Tratamiento y Encuadramiento²⁷- y todos los cruces que esta triada pudiese ofrecer. En segundo lugar me permitió indagar, analizar y reflexionar sobre cómo se construye una Fotografía en la mente del artista mundano o el porqué de una imagen tomada de internet. Logré comprender que significado trasmite para la persona que la usa en su Facebook. En tercer lugar descubrir que la plataforma de Facebook permite diferentes operaciones que se realizan en el muro, las cuales pueden categorizarse como la producción de obras y vínculos y que estas de alguna manera le procuran sentido al

²⁷ Para más detalles sobre este modelo de clasificación propuestos por Gómez & Gonzáles (2009), ver capítulo 3 “Metodología”. (ver nota al pie Pág.41).

usuario. En cuarto lugar comprender que el uso de los álbumes varía para cada artista mundano, dependiendo la importancia que éste le dé a compartir sus imágenes en la plataforma. En este sentido encontramos álbumes con función de archivo o catálogo, con tópicos bien diferenciados, permitiendo reconocer contenidos autobiográficos o heterobiográficos, que permiten analizar si un artista mundano era protagonista de las escenas autobiográficas o director y camarógrafo-escenógrafo de escenas de sus amigos. En último lugar analizar las diferentes rutinas o tareas que permite la plataforma tales como: chatear, jugar, crear eventos, solicitudes de amigos, entre otras... y cuáles de estas eran de mayor uso o cuáles son más representativas para el artista mundano.

En conclusión los efectos del estudio me permitieron comprender lo significativo e importante que es en la actualidad estudiar situaciones y procesos que se dan tecnológicamente mediados, para comprender qué tipo de operaciones y elementos están procurando sentido en la vida de las personas en las formas de recreación y entretenimiento contemporáneo.

En cuanto los efectos del estudio en los comportamientos del Artista Mundano, no hubo ningún cambio. Su actividad evidenció el mismo patrón de comportamiento siempre en relación a sus obras, las cuales se enfocaban en compartir videos musicales de su preferencia e imágenes que reflejaban su trabajo con la fotografía: “armonía de la casualidad”.

5. FACEBOOK COMO UN LENGUAJE LÚDICO- CREATIVO TECNOMEDIADO. EL CASO DE GÓTIKO Y MARCEL DUCHAMP. - ANÁLISIS DE RESULTADOS -

Conforme a lo mencionado en el capítulo de Metodología, en esta etapa me interesa, desde mi postura como Recreador, presentar algunas relaciones entre los lenguajes lúdico-creativos y la plataforma Facebook. A partir del análisis detallado realizado durante seis meses a dos usuarios de Facebook, intentaré presentar algunas pistas para pensar a Facebook como un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado.

Las preguntas generadoras y los problemas pedagógicos (cognitivos, creativos y sociales.) como características de los lenguajes lúdico-creativos que hacen parte de la metodología de intervención de la Recreación Dirigida²⁸ planteada por Mesa (2010), están presentes en el momento que el recreando interactúa con una técnica (juego dramático, actividad gráfico plástica, juego musical, entre otros). Es en el proceso de interactividad Recreador-Recreando que las técnicas se transforman en lenguajes lúdico-creativos significativos, en la medida en que el recreando logra exteriorizar sus emociones y sentimientos a través de la técnica que esté implementando, la cual “no se reduce solamente a una tarea de manualidad o a la reproducción de un modelo o copia fiel”. (Mesa, 2010, pág. 16)

Para el caso de Facebook, no se presenta una recreación “dirigida” por un recreador que determine límites para la actividad recreativa; sin embargo estos límites los pone la plataforma a través de una serie de controles de regulación social que hacen que no “todos se vinculen con todos”; esto es, la plataforma permite ciertos modos de regulación y control - tal como ocurre en el mundo no sintético-. Los vínculos en

²⁸ La recreación dirigida desde los planteamientos de Mesa, (2004) consiste en un proceso de interactividad entre un recreador y un grupo de recreandos, en el que cobran sentido las actuaciones respectivas y articuladas de estos con los contenidos desarrollados en una sesión recreativa; además aquí, la recreación tiene la intención de enseñar y comunicar diversidad de contenidos, pretende el logro de ciertos objetivos, busca propiciar cambios internos, externos y el desarrollo de la imaginación creadora.

Facebook están franqueados por: opciones de privacidad (bloqueos, spam, denuncias) y de selección de las personas que pueden o no acceder a cierta información (por ejemplo “solo amigos”, “amigos excepto conocidos”, “solo yo”, “personalizado”) que los usuarios publican en su muro de Facebook.

De esta manera Facebook deviene como un espacio -que aunque “no dirigido”- sí puede considerarse “recreativo” en la medida en que genera una compleja red de interrelaciones y deviene en un modo de poetización de la experiencia cotidiana y común de sus usuarios (Gómez y otros 2012). Según Gómez y otros (2012) “el trabajo de cacharrear, saquear, husmear, comentar, etiquetar, colgar, diseñar y demás actividades que realiza el usuario en la red social, como trabajo artesanal (Sennet, 2009)²⁹, gracias a los ámbitos y recursos que ofrece la plataforma para la narración de la propia vida, comprenderían una estrategia de recreación de la vida cotidiana de los usuarios” (Gómez y otros 2012, pág. 4). Por tanto, Facebook en términos de recreación, podría pensarse como un lenguaje lúdico creativo tecnomediado con un gran potencial recreativo.

Hecha esta aclaración, me concentraré en las aproximaciones analógicas entre los lenguajes lúdico-creativos y la plataforma Facebook. Como lo mencioné en el capítulo del marco conceptual, un lenguaje lúdico creativo se conforma por las siguientes características:

²⁹ “Artesanía designa un impulso humano duradero y básico, el deseo de realizar bien una tarea, sin más. La artesanía abarca una franja mucho más amplia que la correspondiente al trabajo manual especializado, efectivamente es aplicable al programador informático, al médico y al artista; el ejercicio de la paternidad, entendida como cuidado y atención de los hijos (...) El libro termina reflexionando sobre como el modo de trabajar del artesano puede servirle para anclarse en la realidad material. La historia ha trazado líneas divisorias entre práctica y teoría, técnica y expresión, artesano y artista, productor y usuario; la sociedad moderna padece esta herencia histórica. Pero el pasado de la artesanía y los artesanos sugiere maneras de utilizar herramienta, organizar movimientos corporales y reflexionar acerca de los materiales, que siguen siendo propuestas alternativas viables acerca de cómo conducir la vida con habilidad” (Sennet, 2009, pág. 20)

a) Pregunta Generadora: según Mesa (2010) las preguntas generadoras son abiertas y abordan temáticas que tocan el nivel existencial de las personas, en tanto las llama a la reflexión, independiente de su edad, grado de instrucción o condición social.

b) Técnica de mediación: estas técnicas pueden ser diversas (representaciones gráfico-plásticas, el juego dramático, los juegos musicales y coreográficos, los juegos del lenguaje y las narrativas en general) y en el proceso de interactividad se transforman en lenguajes lúdico-creativos en la medida en que el recreando logra expresar sus “pensamientos, sensibilidades, bloqueos y temores indecibles o inconfesables por parte de las personas en su vida cotidiana” (Mesa, 2005, pág. 3).

c) Problemas pedagógicos: para Mesa (2010), estos problemas pedagógicos son de tipo *cognitivo, creativo y social*. El contenido que responde a lo cognitivo aparece cuando los participantes resuelven un problema conceptual reflexionando y negociando los puntos de vista sobre la pregunta generadora planteada; el contenido creativo, se presenta cuando los participantes resuelven conjuntamente el cómo representar y comunicar la simbología concertada mediante la técnica recreativa asignada para la sesión (lenguaje lúdico-creativo); y finalmente, el contenido de tipo social, se refleja en la resolución de los problemas anteriores que supone las normas y reglas que se establecen en el momento de relacionarse. (Mesa, 2010, pág. 17) Ahora bien, la plataforma Facebook, en tanto técnica de mediación genera un tipo particular de cuestionamientos (que intentaré analizar en tanto *preguntas generadoras*) y presenta un cierto tipo de problemáticas (que igualmente intentaré considerar en tanto problemas de tipo *pedagógico*) que emergen en la interacción de los usuarios con la plataforma. Es justamente esta idea la que desarrollaré a lo largo del capítulo; la reflexión que realicé desde mi trabajo como monitor de investigación del proyecto "Formas de la presentación de la persona en la red social Facebook", me permitió pensar que es posible establecer una conexión

entre los problemas pedagógicos que emergen en un lenguaje lúdico-creativo y las posibilidades que ofrece la plataforma Facebook.

A continuación haré una relación general entre los problemas pedagógicos de la Recreación propuestos por Mesa (2010) (cognitivo, social y creativo) con las posibilidades de la plataforma Facebook (cambios de estado, obras, dinámicas tecnomediadas)³⁰. El análisis propuesto lo abordaré según la siguiente lógica:

- El problema cognitivo propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida lo relacionaré con los “cambios de estado” que propone Facebook.
- El problema creativo propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida, lo relacionaré con los distintos tipos de “obras” que los usuarios realizan en Facebook.
- El problema social propuesto por Mesa (2010) para la Recreación Dirigida, lo relacionaré con las distintas dinámicas vinculares que desarrollan los usuarios a través de la plataforma.

5.1. EL PROBLEMA COGNITIVO DE LA RECREACIÓN DIRIGIDA Y LOS “CAMBIOS DE ESTADO” EN FACEBOOK.

Facebook genera unas ciertas preguntas (ver Figura 36)³¹ que –guardadas la proporciones con el concepto freiriano de *pregunta generadora* que es retomado por Mesa- pueden movilizar en los usuarios contenidos que podemos considerar de tipo

³⁰ Cabe resaltar que estas posibilidades que enunció: cambios de estado, obras y dinámicas, son posibilidades que están inmersas dentro de las demás que mencioné durante este trabajo (lista de amigos, grupos y páginas, muro (actualmente biografía) fotos, botón “Me gusta”, aplicaciones y juegos) pero el proceso de investigación me permitió categorizarlas de esta manera, para realizar posteriormente el análisis de Facebook como estrategia de recreación.

³¹ Es importante aclarar que le doy la connotación de “pregunta generadora” a las preguntas que propone Facebook para la interacción de los usuarios con la plataforma, ya que a través de estas se motiva a la participación y publicación de imágenes, comentarios, videos y demás intereses del sujeto que llenan de sentido y contenido a Facebook.

cognitivo, en tanto se refieren a conceptos y hechos propios que se construyen y emergen de acuerdo a preguntas del tipo: ¿cómo te sientes?, ¿cómo te va?, ¿en qué andas?, ¿qué estás pensando? Estos son cuestionamientos dispuestos por la plataforma para la realización de actividades en el muro, a través de los cuales “los usuarios exponen su ocupación, sus preferencias religiosas y políticas, su estado amoroso, sus gustos musicales, su grupo de amigos y demás intereses del sujeto” (Gómez y otros 2012, pág. 4).

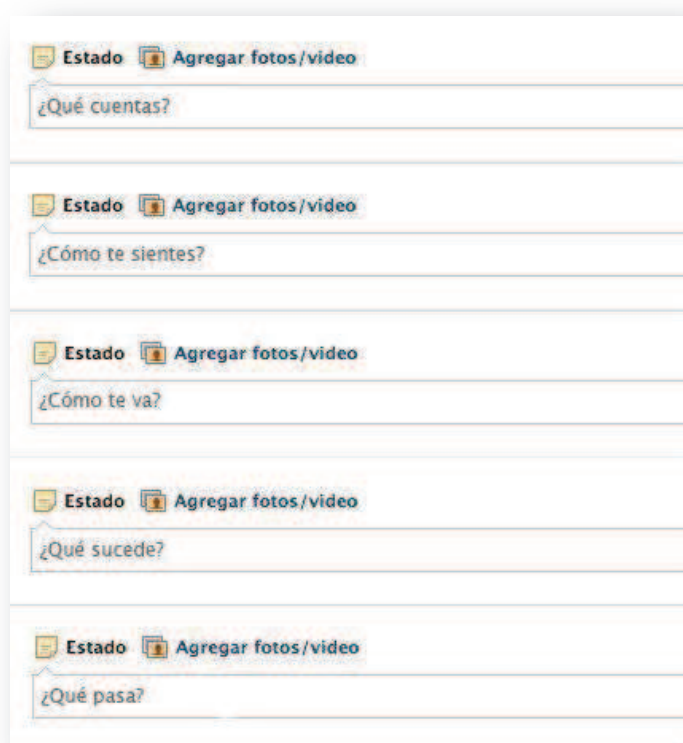


Figura 36 Preguntas generadoras propuestas por Facebook

Ahora bien, en el contexto de los lenguajes lúdico-creativos, las preguntas generadoras movilizan referentes cognitivos, según la temática que se busque abordar: ¿Quién soy?, ¿Para dónde voy?, ¿Para qué estoy aquí?. Estas preguntas

sirven de línea de base para el diseño – por parte del recreador – de las sesiones pertinentes para la situación deseada dentro de un proceso de actividad recreativa; dichas preguntas buscan básicamente poner en juego “las competencias intelectuales (capacidad argumentativa, conceptos, concepciones y creencias, mitos e imaginarios)” (Mesa, 2010, p. 23).

A continuación expongo el análisis del problema cognitivo con la recreación dirigida y los cambios de estado en Facebook para el caso de Gótico y Marcel Duchamp:

GÓTIKO

Como lo señalé, considero que la relación entre el problema cognitivo y los cambios de estado se puede encontrar a partir del seguimiento de las distintas formas como los usuarios de Facebook responden a los cuestionamientos y preguntas que la plataforma les propone, relacionadas con su estado de ánimo y su subjetividad en general. La Tabla 2, expone una síntesis del modo cómo Gótico resolvió el cuestionamiento que Facebook le presentó respecto a sus “estados”, durante los meses de seguimiento de mayo y octubre del 2012.

Tabla 2. Estados de Gótico

MES	ESTADOS DEL FACEBOOK	SEGUIMIENTO	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Mayo	"»» Del América Enamorado... \('»»/ "Son Cosas Del Corazón ♥"«« Y b) »» Ohh Sii, Ohh Sii... Pal Pascual Se Dijo!! A Alentar Al Que Tiene Más Gente " América Son Cosas Del Corazón" ««"	SHR010512	Registro vida inmediata. Gotiko se encontraba en el estadio de Cali, alentando al equipo.
	"»» Nosotros ROJOS De La Emoción... & Otros VERDES De La ENVIDIA!! Ohh Sii \('»»/ «« "	SHR040512	obra creada por si mismo o su entorno. Se refiere a los hinchas del equipo rival y sus rencillas
	"»» Sólo Rojo Capo... Son Cosas Del Corazón!! ««"	SHR040512	obra creada por si mismo o su entorno. Gotiko expresa el gran amor que siente por su equipo
	"»» Gánate El Respeto De Los Demás... Teniendo La Osadía De Ser Tú Mismo!! Bff \('»»/ «« "... "	SHR030512	obra creada por si mismo o su entorno. Se refiere a la aceptación y autoestima personal que debe tener cada persona
	»» Feliz Cumplé "Jhon Wilder Rivera" Hermanito: Se TQM y Se Te Desea Lo Mejor De Esta Vida y El Mundo!! Q Cumplas Muchos Añitos Más, y Nunk Olvides Lo Mucho Q Te Queremos \('»»/ ««"	SHR050512	registro de vida inmediata. Gotiko manifiesta el afecto que siente por una amigo cercano. Sus amistades son muy importantes
	"No Existen Palabras, Ni Tiempo, Ni Forma De Expresar Lo Mucho Que Significa Ser Madre, El Grado & Calidad De Sentimiento, Bondad, Ternura, Lección & Amor Que Nos Dan... Por Eso & Más... Miles De Bendiciones & Que Sean Muy Felices!! Se Les Quiere Mucho Hermozas, & Se Llevara Siempre En El Corazón ♥ ♡(¿) ♡!!"	SHR020512	adhesion manifiesta. Gotiko se une a la festividad del día de la madres
Junio	"»» Soñe Que Me Querías... Pero Desperte! ««"	SHR060612	obra creada por si mismo o su entorno. Se refiere a un enamoramiento pasajero.
	"»» Lo Que Se Pierde Con Orgullo... No Se Recupera Con Suplicas!! (>_<) ««"	SHR060612	obra creada por si mismo o su entorno. comentario referente a una discusión con un amigo cercano
	»» HOY NO ES UN DÍA COMÚN HOY JUEGA EL AMÉRICA «« - Ohh Sii \('»»/ -	SHR070612	adhesion manifiesta. Gotiko se une a la festividad del día de la madres
	Si Ríes, El Mundo Ríe Contigo, Pero Si Lloras, Lo Haces Sólo. Si Lloras Por Lo Que No Tienes, No Podrás Sonreír Por Lo Que Te Rodea... Me Gusta Estar Triste, Porque Así Entiendo Las Estupideces De La Humanidad. Todo Mundo Quiere Tener Un Amigo, Pero Pocos Se Toman La Molestia De Ser Uno. En La Frase: "Un Amigo Verdadero", Verdadero Redunda (♫!•!•)           		

S: seguimiento HR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

[illegible]

S: seguimiento HR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Como muestra la Tabla 2³², con respecto a sus "estados", Gótico escribió comentarios como los siguientes: (Ver seguimiento SHR010512 resaltado en azul):

- “ »» Del América Enamorado... \(_”)/ "Son Cosas Del Corazón ♥”
««”
- “»» Ohh Sii, Ohh Sii... Pal Pascual Se Dijo!! A Alentar Al Que Tiene
Más Gente ”” América Son Cosas Del Corazón” ««”.

También compartió sus estados emocionales a través de comentarios que invitaban a la reflexión en circunstancias de la vida cotidiana como:

- Cumpleaños: en el mes de mayo escribió (Ver seguimiento SHR050512 resaltado en verde) “»» Feliz Cumplé "Jhon Wilder Rivera" Hermanito: Se TQM y Se Te Desea Lo Mejor De Esta Vida y El Mundo!! Q Cumplas Muchos Añitos Más, y Nunk Olvides Lo Mucho Q Te Queremos \(_”)/
««”.
- Amistades: a propósito de este tema Gótico en el mes de septiembre (Ver seguimiento SHR180912 resaltado en rojo) escribió “
√√√√√√√√√√√√√√√√♥ Los Amigos Se Cuentan Dos Veces: En Las Buenas Para Ver
Cuantos Son □(◡◡)□... & En Las Malas Para Ver Cuantos Nos Quedan! Bff
 ||| |■| ||| ||| |■|| ||| @яивЕяА! @”
- Decepciones afectivas: en el mes de junio (ver seguimiento SHR060612 resaltado en morado) publicó “ »» Soñe Que Me Querías... Pero Desperte!
««”.

Nótese como Gótico compone sus publicaciones con símbolos y figuras que enriquecen sus comentarios. De esto hablaré en el siguiente apartado (El problema creativo y las obras realizadas por los usuarios durante su permanencia en Facebook).

³² Se resaltan en color en todas las tablas de este capítulo, los seguimientos a los que haré énfasis especialmente en el análisis.

Al preguntarle a Gótico sobre la significatividad de las "preguntas" (que para el caso podrían aproximarse a lo que es una "preguntas generadoras"- que aparece en "la barra de estado" de la plataforma (Ver Figura 36), indica que inicialmente se fijaba el tipo de preguntas que Facebook le proponía, pero con el paso del tiempo empezó a dar por entendido que estaba ahí y cuál era su finalidad. En esos comentarios Gótico escribe para expresar lo que siente. Gótico es un tipo de usuario muy sensible, que al publicar sus estados en Facebook proyecta sus emocionalidades, alegrías y tristezas; además se interesa por comunicar estos estados de ánimo a sus amistades, quienes al leer sus publicaciones le brindan su apoyo, lo acompañan, festejan con él o le manifiestan su solidaridad, si es el caso. Gótico usa Facebook como una plataforma que le cumple una función de "ventana" a través de la cual el expresa sus sentimientos y estados de ánimo.

MARCEL DUCHAMP

Respecto a la relación entre el problema cognitivo y los cambios de estado, en el caso de Marcel Duchamp, la Tabla 2, muestra los distintos "estados" que el usuario publicó durante los meses de seguimiento (mayo-octubre del 2012):

Tabla 3. Estados de Marcel Duchamp

MES	ESTADOS DEL FACEBOOK	SEGUIMIENTO	OBSERVACIÓN ETNOGRAFICA
Mayo	<i>"Cerca de 114 maestros y maestras sindicalistas del Valle del Cauca han sido amenazados de muerte desde el año anterior hasta lo que va corrido del 2012, según denunció este lunes la Central Unitaria de Trabajadores, CUT." El País, diario colombiano. Buenas días y buena suerte a los marchantes de hoy, en defensa de los derechos de los trabajadores!</i>	SAR010512	El AM menciona que el día del trabajo no es solo un día festivo, sino un día en el que hay que decir aquí estamos es para defender nuestros derechos como trabajadores...registro de vida inmediata
	<i>"bebida para suavizar la gripa solución hecha en casa para el frío xD"</i>	SAR010512	registro de la vida inmediata. Estado de salud
	<i>"ayer jugo Vélez Sarfield de Argentina y le ganó al Nacional en Medellín"</i>	SAR010512	registro de la vida inmediata. Partido de fútbol
Junio	NO hubo comentarios, su trabajo se baso en publicar videos, obras que no pertenecen a su entorno inmediato		
Julio	NO hubo comentarios, su trabajo se baso en publicar videos, obras que no pertenecen a su entorno inmediato y un audio de solo de guitarra propio		
Agosto	<i>"Living the dream :)"</i>	SAR150812	El AM coloco el comentario porque : ese día estaba muy contento y es una cita de una película que le gusta mucho "Vanilla Sky" el fragmento traduce: "viviendo el sueño"
Septiembre	<i>"Hacer un alto, replantearse, repensarse solo hace parte de mirarte a ti mismo, para seguir avanzando"</i>	SAR180912	registro de la vida inmediata. Sobre la importancia de las desiciones
	<i>"These are the times I was scared of, these are the fates I pushed out of the way, now they come back here and haunt me, it's plain to see who the winner and loser will be..."</i>	SAR210912	registro de la vida inmediata. El fragmento traduce las veces que me daba miedo, la suerte me empujó fuera del camino, ahora vienen y me persiguen, será fácil ver quién es el ganador y el perdedor.
Octubre	<i>"Mierda, aun no sé si aplaudir, cantar o solo quedarme cayado cuando me cantan el cumpleaños." , "... everything"</i>	SAR221012	registro de vida inmediata. Sobre las emociones que siente en el día de su cumpleaños

S: seguimiento AR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Marcel Duchamp como se puede apreciar en la Tabla 3 escribió en estos meses comentarios relacionados con:

- El día del trabajo: *“Cerca de 114 maestros y maestras sindicalistas del Valle del Cauca han sido amenazados de muerte desde el año anterior hasta lo que va corrido del 2012, según denunció este lunes la Central Unitaria de Trabajadores, CUT.” El País, diario colombiano. Buenas días y buena suerte a los marchantes de hoy, en defensa de los derechos de los trabajadores!*” (Ver seguimiento SAR010512 resaltado en azul)
- Su estado de salud: en este mismo mes Marcel Duchamp comentó *“bebida para suavizar la gripa solución hecha en casa para el frío xD”* (Ver seguimiento SAR010512 resaltado en verde)
- La toma de decisiones: en el mes de septiembre Marcel publicó *“Hacer un alto, replantearse, repensarse solo hace parte de mirarte a ti mismo, para seguir avanzando”* (ver seguimiento SAR180912 resaltado en amarillo)
- Su cumpleaños: en el mes de octubre comentó *“Mierda, aun no sé si aplaudir, cantar o solo quedarme cayado cuando me cantan el cumpleaños.”* , *“... everything”* (ver seguimiento SAR221012 resaltado en rojo)

Al preguntarle sobre la significatividad de la pregunta generadora que aparece en la barra de estado, Marcel Ducham -al igual que Gótico- mencionó que actualmente no le presta atención a la hora de publicar; simplemente comparte lo que le gusta, según la situación en la que se encuentre y lo que quiera comunicar; no publica muchos pensamientos o situaciones de su vida inmediata y prefiere compartir videos musicales o fotografías que el mismo toma e interviene. Marcel Duchamp es un usuario que publica de acuerdo a sus intereses personales y usa Facebook como una

"vitrina" que le brinda la posibilidad de mostrar al público sus propuestas de intervención de imagen y fotografía; para él es un lugar que le permite “Vender mi trabajo: Trabajo que consiste en que las personas reconozcan mi arte y no tengo que pagar nada por su uso”

Se puede observar que ambos usuarios son dos perfiles muy diferentes; por un lado Gótico piensa en compartir sus estados emocionales para que sus contactos sepan cómo está; por otro, Marcel Duchamp, piensa en un espacio para que las personas conozcan su trabajo de edición gráfica; sin embargo ambos realizan publicaciones relacionadas con su vida cotidiana y aunque la "pregunta generadora" con el tiempo pasó a ser inadvertida para ambos, el espacio de expresión siguió ahí para que se enunciaran de una manera más natural; Facebook se hizo más amigable, se creó un efecto de convivialidad (Piscitelli, 2005)³³ a través del cual la plataforma pasa de ser una exterioridad a casi en una prolongación de su cuerpo; al hacer las publicaciones se dejaban llevar por sus estados emocionales o interés personales haciendo uso del espacio del “estado” para expresarse. Esta acción de publicar sin leer la pregunta generadora se convirtió en un hábito que se naturalizó. La permanencia de los usuarios en Facebook permitió que interiorizaran la *pregunta generadora* y la hicieran parte de las actividades rutinarias para relacionarse con la plataforma, esta siguió presente pero de manera implícita. Podría inferirse que en los cambio de estado de Facebook se cumple la función de movilizar en los usuarios contenidos de tipo cognitivo, referentes a conceptos y hechos propios de su vida cotidiana que durante la permanencia en Facebook, emergen dando paso a la expresión de sus estados emocionales, gustos y preferencias que llenan de sentido y contenido la plataforma.

³³ Piscitelli (2005) para referirse al concepto de convivialidad plantea que la televisión que vemos y nos devuelve la mirada hoy es una televisión muy distinta a la de infancia y juventud de hace unos 40 años. La neo-televisión rompió el modelo de comunicación pedagógica de la paleo-televisión apareciendo las primeras y limitadas formas de interactividad -en contraposición a la interactividad generalizada que proponen los multimedios y las tele computadoras. A través del teléfono o la cámara, se convoca la participación del espectador. Por tanto el presentador deja de ser el centro de la emisión y se convierte en un participante privilegiado en el que la neo-televisión deja de ser un espacio de formación para convertirse en uno de convivialidad.

Información tomada de: <http://formacionbiblioteca.udea.edu.co/moodle/file.php/78/8Piscitelli.pdf>

5.2. EL PROBLEMA CREATIVO Y LAS OBRAS REALIZADAS POR EL USUARIO EN FACEBOOK

Desde mi punto de vista, en Facebook como lenguaje lúdico-creativo, el problema creativo está relacionado con el conjunto general de la producción de *obras*. Sin el *trabajo humano* que su producción implica, Facebook como plataforma perdería su fuerza de convocatoria (Gómez y otros 2012). Por *obras* estamos considerando todo el trabajo creativo de subir fotografías, compartir videos o imágenes, intervenir, diseñar imágenes, hacer comentarios, chatear, etc. y demás actividades que realiza el usuario en Facebook, haciendo uso de los ámbitos y recursos que ofrece la plataforma (Gómez y otros 2012). Durante su permanencia en Facebook, los usuarios pasan largos ratos cacharreando, comentando, colgando, etiquetando y explorando los perfiles de otros usuarios, por el simple deseo de hacerlo. Mientras realizan este trabajo artesanal (Sennet, 2009), hacen uso de su creatividad e intelectualidad que llena de sentido y contenido la plataforma. Un ejemplo de esto, se refleja en la intervención gráfica de una imagen para la foto de perfil o portada. En el ejemplo siguiente vemos una imagen de foto de perfil intervenida en el color del fondo y con un mensaje: “*Manithos hasta viejos perritho*” (Ver Figura 37).



Figura 37. Intervención grafica de la imagen: actividad creativa

Otro tipo de acciones consiste en escribir un comentario sobre sí mismo u otros, o en el hecho de subir una imagen o video que contenga un mensaje implícito, como se muestra en el ejemplo siguiente en el que el usuario escribe: “...Este libro siempre me va a parecer genial. Cargado de mucha sabiduría...a ti, si lees esto, gracias por enseñarme el libro y el valor de un ritual...” (Ver Figura 38)

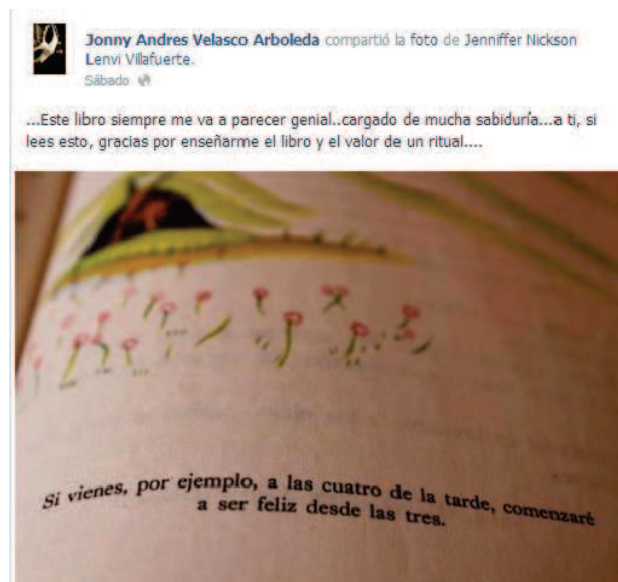


Figura 38 Ejemplo de mensaje implícito en una imagen y comentario

En Facebook, como plataforma para disponer *obras* (Equipo de trabajo Facebook, 2013) ocurre un proceso que puede ser análogo a lo que los recreadores ejercemos respecto a los lenguajes lúdico-creativos, con el fin de propiciar el desarrollo de la capacidad lúdica y la imaginación creadora. A continuación se va analizar de qué manera en Facebook la producción de estas obras se puede relacionar con el problema creativo de la recreación dirigida:

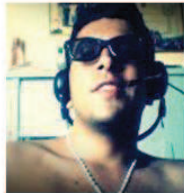
GÓTIKO

La siguiente tabla (Ver Tabla 4) muestra las obras que Gótico realizó en Facebook durante los meses de seguimiento (mayo - octubre del 2012):

Tabla 4.obras creativas en Facebook por Gótico

MES	SEGUIMIENTO	IMAGEN DE PERFIL	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Mayo	SHR010512 SHR020512		Intervenciones a la imagen de perfil, cambio el fondo del color e inserto elementos: burbujas, corazones, marco y su nombre a una de las imágenes
	SHR030512 SHR040512		
Junio	SHR060612		En junio por un lado realizó una intervención -efecto película- a la imagen de perfil para darle una tonalidad oscura a los bordes de la imagen y un punto más iluminado. Por otra parte publicó una imagen de un ángel cubriendo su rostro, junto a una lámpara, en una tarde de lluvia. Esta publicación la acompaña de un comentario referente a la importancia de un verdadero amigo Y aquí es importante resaltar que Gotiko coloca en sus comentarios símbolos, caritas felices y un código de barra al final para darle a estos un toque personal, lo que denota un acto de creatividad que nace en el evento mismo de la publicación.
	SHR090612		
Julio	SHR0120712		El trabajo del artista en este mes fue menos activo, aquí solo realizó un efecto intervención en la imagen de perfil (efecto película). Por lo que en la imagen se puede notar un foco de luz al lado derecho
Agosto	SHR140812		En este mes Gotiko realizó una intervención a la imagen de perfil, en esta insertó un corazón, un marco y le dio el efecto película para acomodarle el foco de luz. Además publicó un video de la canción "sabes" del grupo Reik, con un mensaje al que como mencione anteriormente buscó darle su toque personal, con su marca y otras figuras.
	SHR170812		

S: seguimiento HR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

MES	SEGUIMIENTO	IMAGEN DE PERFIL	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Septiembre	SHR210912		En este mes el artista tomó una imagen que ya había usado el mes anterior para su perfil y le dio otros efectos adicionales: en el color del fondo y una línea de luz que va de un extremo de la imagen a otro. También publicó la imagen de una caricatura sentada, con una expresión de tristeza, a la que acompañó de un comentario alusivo al valor de la amistad y el seguir adelante a pesar de las dificultades. Notese que en este comentario también coloca figuras para adornar lo que escribe y cierra con su marca personal
	SHR210912		
Octubre	SHR221012 SHR241012 SHR251012		En este mes Gótico realizó como de costumbre la intervención de efecto película a su imagen de perfil. Cabe resaltar que esta foto la tomó con su webcam, por lo que es muy pequeña y no permitió otro tipo de intervención para el Artista Mundano También Gótico publicó una imagen de un juguete de papel caminando sobre una calle mojada, acompañada de un mensaje reflexivo sobre la felicidad y la manera de ver el mundo.
	SHR231012		

S: seguimiento HR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Como se pudo observar en la Tabla 4 este usuario realiza un trabajo creativo al momento de publicar imágenes en su perfil, a las que les hace intervenciones diversas como cambiar el color del fondo. Por ejemplo, en el seguimiento SHR210912 (resaltado en naranja), Gótico tomó una fotografía que ya había usado el mes anterior como imagen de perfil y le adicionó nuevos efectos en el fondo para subirla a Facebook y usarla nuevamente como imagen de perfil. (Ver Figura 39)

En términos creativos, Gótico tiende a construir sus imagen de perfil con tomas en las que busca aparecer de modo espontáneo, luego les realiza intervenciones (efecto película, recortar, quitar brillo, acomodarle la resolución) y posteriormente las sube a Facebook. Nótese que estas actividades con la imagen de perfil implican para Gótico un despliegue de creatividad y destreza técnica en el manejo de programas de edición.



Figura 39. Foto de perfil intervenida Gótico

Además se trata de imágenes que resultan significativas para el usuario, en la medida en que contienen un gran tramado de vínculos y afectos. Gótico suele poner imágenes que reflejan su estado de ánimo, esperando que sus amigos se enteren de la actitud y “disponibilidad” con que se encuentra. Por ejemplo, cuando está melancólico pone imágenes que en la expresión de sus personajes proyecten la emocionalidad que desea compartir (Ver Figura 40).



Figura 40. Estado de ánimo melancólico a través de la imagen

También en algunos de sus comentarios inserta figuras, imágenes o pone un nombre como firma para darle su toque personal, como muestran los siguientes ejemplos tomados de los meses de junio y octubre respectivamente resaltados en azul:

- *“Si Ríes, El Mundo Ríe Contigo, Pero Si Lloras, Lo Haces Sólo. Si Lloras Por Lo Que No Tienes, No Podrás Sonreír Por Lo Que Te Rodea... Me Gusta Estar Triste, Porque Así Entiendo Las Estupideces De La*

Este comentario estuvo acompañado de la imagen de un ángel para representar la presencia de Dios en su vida y la necesidad que tenía de él en algunos momentos difíciles.

- Este comentario estuvo acompañado de una imagen un de juguete de papel caminando sobre una calle mojada, que representa la manera en la que el hombre ve el mundo y da sus pasos día a día.

111

- $$\bullet \quad \left(\underset{\square}{\bullet} \left(\underset{\square}{\bullet} \underset{\square}{\bullet} \right) \underset{\square}{\bullet} \right)$$

Imagen compuesta por puntos, paréntesis y cuadritos son unas caritas que simbolizan un guiño como gesto de aprobación.

-

$$\textcircled{H} \text{ яivЕяА! } \textcircled{G}$$

En este caso se observa un código de barras acompañado de círculos y letras que al combinarse conforman un copyright o sello personal.

- $\square(\overset{\sim}{-}\overset{\sim}{\bullet})\square:$

Este símbolo representa una persona con los brazos abiertos como en un gesto de brindar un abrazo.

-

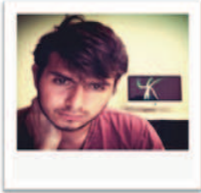
Este símbolo es un mosaico compuesto por cuadros blancos y negros que Gótico utiliza para adornar sus publicaciones.

Como se ha venido mencionando la actividad creativa de Gótico pasa por el uso de códigos de barra, símbolos, comentarios, intervención a las fotos que complementan las ideas que desea proyectar; de esta manera es posible ver cómo opera su capacidad lúdica e imaginación creadora en Facebook.

MARCEL DUCHAMP

La Tabla 5 muestra algunos ejemplos de las obras producidas por Marcel Duchamp durante los meses de seguimiento (mayo - octubre de 2012):

Tabla 5. Obras creativas por Marcel Duchamp

MES	SEGUIMIENTO	IMAGEN DE PERFIL	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Mayo	SAR020512 SAR030512 SAR040512		Realizó una intervención a su imagen de perfil para dejarla en blanco y negro, además la imagen tiene un efecto "película" para darle un foco al rostro del Artista Mundano. Posteriormente Marcel Duchamp toma una imagen del banco de imágenes de sus fotos en Facebook y le realiza una intervención grafica en el color para publicarla como foto de portada
	SAR050512		
	SAR050512 SAR060612 SAR070612		La siguiente imagen fue tomada por una amiga del artista mundano (Lina Botero) en la Barra Buenaventura en época de Semana Santa del 2012, a esta imagen le agregó un efecto en el marco dándole a la foto una forma circular, adicionalmente le escribió la palabra "Holidays" que traduce en español: "vacaciones"
Junio	SAR080612		En este mes Marcel Duchamp interviene una de sus imágenes de perfil dándole la apariencia de una fotografía tomada por una cámara instantánea, adicionalmente le agrega un efecto para mejorar el enfoque de la imagen y un símbolo en la pantalla del computador que se ve al fondo
	SAR090612		le realiza a una de las fotografías de su rostro una intervención que organiza de forma secuencial su cara en diferentes tonalidades para la imagen de portada. Sobre la imagen el artista mencionó que para él es una manera de abordar el concepto de la psicodelia. Por tanto es relevante mencionar que se realizó un trabajo de edición en la imagen para abordar un concepto a través de la fotografía

S: seguimiento AR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

MES	SEGUIMIENTO	IMAGEN DE PERFIL	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Julio	SAR100712		Marcel Duchamp tomó para su imagen de portada una imagen de una de sus bandas favoritas en la que aparece una mano sobre un vidrio roto y le realizó una intervención al lado izquierdo para darle un toque personal
	SAR120712 SAR130712		Posteriormente en una visita al museo cinematográfico de Cali, Marcel Duchamp vio un piano y le pidió a un amigo que le hiciera una fotografía. Luego le hizo una leve intervención al color con su dispositivo Ipod y la subió como foto de perfil
	SAR110712		Adicionalmente en este mes compartió un solo de guitarra que el interpreta, y expone que lo hace para darle movimiento a la página, que la gente la escuche y entonces suba el número de reproducciones. Además lo subió porque era una de sus primeras grabaciones. Este trabajo exterioriza su estado emocional y su gusto estético
Agosto	SAR140812		En este mes Marcel Duchamp tomó con su Ipod una fotografía el día que él y su novia decidieron tener una relación, la intervención que le realiza a la imagen en la tonalidades de color buscaba mostrar la tendencia plástica del momento.
	SAR170812		Posteriormente para su foto de portada tomo una imagen del label de un álbum de Radiohead, para significar la música que estaba escuchando en ese momento. Nótese que esta imagen y la anterior tienen similitud y el artista busca simbolizar en ambas el concepto de "plasticidad".
	SAR170812		Finalmente en este mes para la imagen de portada seleccionó una imagen de Syd Barrett a la que le realizó una intervención para multiplicar la imagen. Recordemos que una de sus imágenes del mes de junio tomó una imagen de su rostro y le realizó una intervención similar para abordar el concepto de la psicodelia. El fallecido cantante Syd Barrett fue uno de los fundadores del rock psicodélico (Pink Floyd), por tanto la significatividad de la imagen para el artista.
Septiembre	SAR180912		En este mes el artista Mundano no tuvo mucha actividad, sin embargo colocó una imagen en su perfil tomada a la madrugada antes de salir de un bar, después de haber estado de rumba. A esta imagen le realizó una intervención con su IPod y la colocó como de perfil, para él la imagen trataba de registrar la "armonía de la casualidad".
	SAR240912		En este mes, de la misma manera que el anterior no tuvo mucha actividad, por lo que solo le realizó a una de sus imágenes de perfil que se tomó posando como un auto retrato, una edición de color (sepia) desde su iPod.

S: seguimiento AR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Marcel Duchamp como se indicó en la etnografía, es un usuario con intereses por la fotografía que busca en ellas registrar la “armonía de lo casual”; es decir, captar la situación en el momento preciso en el que todo está a favor para la toma de una fotografía (luz, modelo, lugar, enfoque) y no se necesita una escenificación previa: *“El momento hace la belleza, busco la armonía de los momentos y los capturo, posterior a la captura me gusta realizarle a las fotografías intervenciones creativas para darle un toque personal y sí lo considero necesario para expresar una idea”*.

Por tal razón, como se aprecia en la Tabla 5 sus imágenes contienen un alto nivel de intervención (efectos sepia, duplicación de imagen, inclusión de otras imágenes) y tienen una particular composición estética (colores, efectos y planos).

En el mes de junio, por ejemplo, subió una fotografía que se tomó con su novia y le realizó una intervención en las tonalidades de color para mostrar la *belleza casual del momento* (ver Figura 41); es decir, captar los sentimientos y todo lo que la imagen tejó: *"un amor muy bonito que nació casualmente"* (Ver seguimiento SAR140812 resaltado en verde)

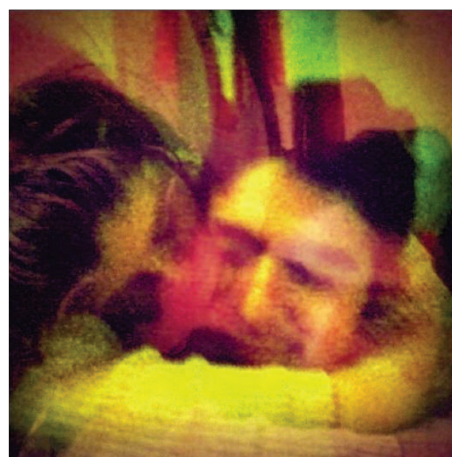


Figura 41. Belleza casual del momento

Sus imágenes también se caracterizan por tomas que Marcel Duchamp realiza de su rostro en diversos gestos y poses. La Figura 42, corresponde a un autoretrato al que Marcel Duchamp posteriormente editó (lo puso en color sepia) desde su iPod. (Ver seguimiento, SAR240912 resaltado en azul)

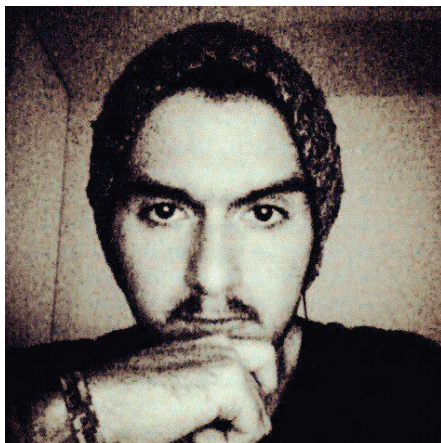


Figura 42. Auto retrato Marcel Duchamp

Marcel Duchamp a través de sus imágenes de perfil busca “*expresar una idea*”; en general, el diseño y selección de estas imágenes están influenciados por sus gustos musicales: Pink Floyd y su rock psicodélico (Ver seguimientos SAR090612, SAR170812 resaltados en naranja). En junio Marcel Duchamp usó una imagen de su cara a la que le hizo una intervención de forma secuencial en diferentes tonalidades para abordar el concepto de la psicodelia³⁴ (Ver Figura 43).

En agosto, puso como imagen de portada una imagen de Syd Barret (fallecido cantante de la banda Pink Floyd) a la que le realizó una intervención similar (Ver Figura 44):

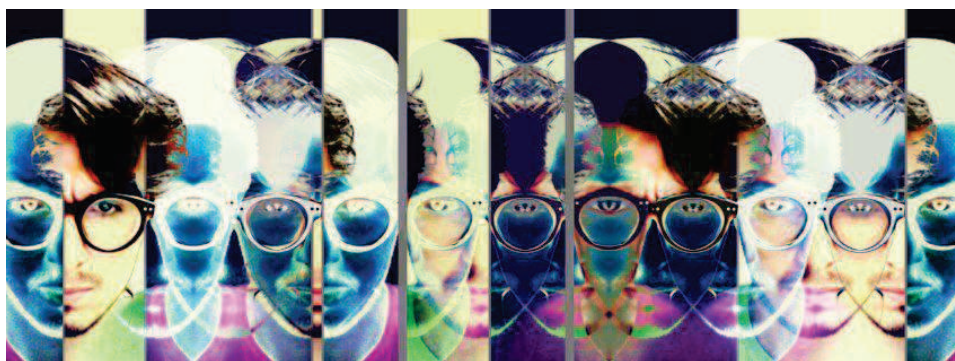


Figura 43. Psicodelia

³⁴ La psicodelia es un término que deriva del griego (*psiké* y *deloun*) y significa “algo que manifiesta la mente, el espíritu o el alma” o lo que es capaz de tener “efectos profundos” sobre la naturaleza de la experiencia consciente. Información tomada de: <http://revistareplicante.com/historia-de-la-psicodelia/>

personal y de alguna manera proyectar que una de parte de él está en cada publicación que realiza.

- iii. Creación de obras propias: Gótico hizo publicaciones en las que subió imágenes acompañadas de comentarios que complementarían lo que proyectaba la imagen. Estas eran sobre sí mismo u otros y en ellas compartía sus estados emocionales o mensajes de reflexión sobre ciertas situaciones de la vida cotidiana (la tristeza, la felicidad o la amistad). Cabe resaltar que tanto las imágenes como los comentarios los hizo pensando en los vínculos (Gómez, 2012)³⁶ que tiene con sus amigos de Facebook, pues para Gótico son muy importantes sus amistades y lo que ellos puedan percibir y aprender a través de los mensajes que comparte en su muro. Por otro lado, Marcel Duchamp no acompañó sus publicaciones de mensajes, para él lo importante era hacer conocer su trabajo en diseño de imagen o su gusto musical; por ejemplo, subió un solo de guitarra que el mismo interpretó, llamada “Maggot Brain (cover) at personal studio”. (Ver seguimiento SAR110712 resaltado en rojo). A través de Facebook, Marcel Duchamp explora diversos tipos de talentos, como mecanismo para exteriorizar su estado emocional y gusto estético. (ver Figura 45)

artesanía, estas marcas de autor no contenían en general mensaje político alguno, como sí puede haberlo en un grafiti garabateado en una pared, sino que eran meras afirmaciones que trabajadores anónimos habían impuesto a materiales inertes: *fécit* («Yo lo hice», «Aquí estoy, en este trabajo», que es como decir «Existo»))” (Sennet, 2009, pág. 163) lo anterior denota que existe la necesidad de buscar una manera de expresar que hay presencia de una persona que realiza el trabajo. Para este caso los usuarios dejan una marca en sus obras tecnomedidas que representa su presencia en cada publicación.

³⁶ A propósito Gómez (2012) menciona que existen un tipo de obras realizadas por los jóvenes urbanos integrados que responden al interés de conectarse con otros, en las que “el afecto (por otros o por sí mismo) es el terreno en el que se asienta la construcción de esta obra” (Gómez, 2012, pág. 169).



Figura 45. Solo de guitarra Marcel Duchamp.

En los dos casos estudiados, la producción de obras implica un acto de creatividad en la combinación de saberes de su experiencia de vida (coleccionar álbumes familiares, toma de fotografías con cámaras análogas, disposición de ser fotografiado), con saberes actuales (intervención de imágenes, uso de dispositivos de registro o programas de edición). De esta manera, los usuarios hacen uso de su capacidad lúdica e imaginación creadora, combinando saberes y prácticas que provienen tanto de su mundo off-line como de las posibilidades que la plataforma les brinda. Esta actividad puede asociarse con la lógica del *bricolaje* (Turkle, 1997 en Gómez, 2010), en la cual el aprendizaje se realiza de forma no lineal, se procede a partir del ensayo y el error y se opera a través de la combinación y exploración de viejos y nuevos saberes.

Por tanto, Facebook vendría siendo un lugar de experimentación de la creatividad, en la medida en que permite jugar con la manera que ellos proyectan su identidad a través de la imagen, los videos y comentarios, esto es, a través de sus obras.

Cabe resaltar este tipo de obras tecnomediadas de los usuarios (subir videos o imágenes con mensajes, intervenir el color de las imágenes, escribir con figuras o formas un comentario, o usar un código de barras para dejar una marca) podrían relacionarse con el trabajo de hacer artesanías (Sennet; 2009) Según el autor, el artesano dedica su tiempo a darle forma a sus obras, incitado por un impulso humano, duradero y básico de realizarlas por puro placer, al tiempo que combina el hacer con el pensar, los sentimientos con la razón y la acción con la conciencia. De la misma manera los

usuarios al crear sus obras combinan usos socio tecnológicos como: programas de edición de fotografía, códigos o símbolos tomados del alfabeto, imágenes y videos tomados de páginas webs que intervienen creativamente para realizar obras que comunican y expresan sus subjetividades y al mismo tiempo “vivir la vida cotidiana y procurarse sentido”. (Equipo de trabajo Facebook, 2012).

A propósito Vygotsky (1997) expone sobre las formas básicas que vinculan la imaginación con la actividad creadora. “La tercera forma de vinculación entre la función imaginativa y la realidad es el enlace emocional, que se manifiesta de dos maneras: por una parte, todo sentimiento, toda emoción tiende a exhibirse en determinadas imágenes concordantes con ella, como si la emoción pudiese elegir impresiones, ideas, imágenes congruentes con el estado de ánimo que nos sometiera en aquel instante” (Vygotsky, 1997, pág. 7); es decir que todo sentimiento posee además de la manifestación externa, corpórea, una expresión interna manifestada en la selección de imágenes e impresiones que matizan la percepción de lo externo (Vygotsky, 1997).

Reinterpretando a Vygotsky (1997) podría inferirse que en la creación de las obras tecnológicamente mediadas de los usuarios, está presente la expresión externa como la interna. La expresión externa se manifiesta en las imágenes, fotos, videos o frases que ponen en su muro de Facebook para comunicar creativamente sus intereses. En tanto que la expresión interna está en el lenguaje interior de sus sentimientos que selecciona determinados elementos de su cotidianidad (fotos, videos, frases) y los combina de tal manera que respondan a su estado interior del ánimo en forma de obra. Los usuarios del estudio publican en su muro -expresión externa- con el fin de proyectar sus emocionalidades o estados de ánimo -expresión interna- como el caso de Gótico; en cambio Marcel Duchamp lo hace para dar a conocer sus gustos estéticos y musicales.

5.3. EL PROBLEMA SOCIAL Y SU RELACIÓN CON LAS DINÁMICAS VINCULARES QUE FACEBOOK PERMITE.

En cuanto al problema social que debe abordar toda actividad recreativa (Mesa, 2010), el trabajo en Facebook es una obra colaborativa tecnológicamente mediada. La naturaleza colaborativa de esa obra está en que: "a) una parte de los contenidos de la página Facebook proviene de la plataforma; b) otra parte resulta del trabajo de creación y registro del usuario; y c) una parte deviene de las colaboraciones, intervenciones y reacciones que a lo que hace el usuario disponen otros usuarios de Facebook, o al trabajo de descargas y circulaciones que el usuario dispone en su perfil (Gómez y otros, 2012).

En el ejemplo siguiente (ver Figura 46), se muestran algunas de las posibilidades de construcción de vínculos que Facebook permite: noticias, mensajes, grupos, eventos, fotos, entre otros.



Figura 46 Algunos contenidos de la página Facebook

La Figura 47, por su parte, muestra algunas de las demandas que la plataforma le hace al usuario respecto al modo cómo desea y quiere presentarse a los demás. Por ejemplo, el usuario debe escribir un texto acerca de él, su formación educativa, lugar de trabajo, citas favoritas, entre otros datos:

Figura 47 Registro del usuario en la plataforma

123



Figura 48. Colaboraciones, intervenciones y reacciones que a lo que hace el usuario disponen otros usuarios

Estos son algunos de los ejemplos de cómo en Facebook se presenta una dinámica social tecnomediada a través de la interacción y formas de relacionarse de los usuarios con la plataforma y de los usuarios entre sí; dinámicas que como mencioné al inicio del capítulo están reguladas por los límites que pone la plataforma (a través de las opciones de privacidad: bloqueos, spam, denuncias) presentes cuando los usuarios realizan sus publicaciones. Cabe resaltar que en una actividad recreativa, los lenguajes lúdico-creativos también presentan normas y reglas que se establecen por los recreandos en el momento de relacionarse y van surgiendo progresivamente durante el proceso de la intervención hasta su finalización.

A continuación se va analizar en Gótico y Marcel Duchamp de qué manera se relacionan en Facebook, las dinámicas vinculares tecnomediadas con el problema social de la recreación dirigida, entendiendo a las dinámicas como todas las interacciones y formas de relacionarse de los usuarios con la plataforma y de los usuarios entre sí:

GÓTIKO

La siguiente tabla (ver Tabla 6) muestra las dinámicas vinculares que Gótico realizó en Facebook durante los meses de seguimiento (mayo - octubre del 2012):

Tabla 6. Dinámicas vinculares Gótico

MES	SEGUIMIENTO	DINÁMICA TECNOMEDIADA	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Mayo	SHR010512		El artista mundano Gótico escribió el siguiente comentario relacionado con el equipo América de Cali: "ohh sii, ohh si ...bff...El que tiene más gente", el que acompañó de un video de los canticos del América de Cali. A esta publicación uno de sus contactos (Taty Higueta) le comenta: "te amo mi mecha so mi vida", comentario que hace alusión al equipo América de Cali. Esta publicación le gusta a otras 6 personas más
	SHR010512		Posteriormente publica una imagen de una boleta para un partido del América de Cali que acompaña con el comentario: «» Ohh Sii, Ohh Sii... Pal Pascual Se Dijo!! A Alentar Al Que Tiene Más Gente "América Son Cosas Del Corazón" ««». Esta publicación es comentada por sus contactos: Andrés Ocampo Gonzáles le comenta: "jajajaja...Me imagine y Jhony medina le escribe: "chicanero, avisa para ir todos juntos XD". Esta publicación les gusta a 8 personas más
Junio	SHR030512		Gótico respondió a publicaciones que sus contactos le dejaron en su muro, en una de ellas Deivid Quintero le escribe: "ve hugo si algo me acompaña a la tienda a el viernes...la del rojo pues" a lo que Gótico le responde: "Hágale pero me avisa de la hora...too bn o yo lo llamo papá!!!"
	SHR050512		Y en otra publicación lizeeth lopez le escribe: "mi amor o te quiero muchísimo y ps gracias por todo espero que estés súper bien: D" a lo que Gótico responde: "yo mucho más amore, te recontra adoro, muack :)" esta publicación tuvo 2 me gusta
Julio		NO hay registro en este mes	

S: seguimiento

HR: iniciales del nombre del AM

010512: fecha del registro

S: seguimiento HR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Como muestra la Tabla 6, en estos meses Gótico hizo publicaciones referente a sus intereses:

- a) El equipo América de Cali: con relación a esta temática se puede observar que Gótico recibió comentarios como los siguientes en el mes de mayo y junio: *“te amo mi mecha so mi vida”*, *“chicanero, avisa para ir todos juntos XD”*. Además recibió el “me gusta” de otras personas (Ver seguimientos SHR010512, SHR030512 resaltados en azul)
- b) Sus gustos musicales: referente a sus gustos musicales en los meses de septiembre y octubre (Ver seguimientos SHR190912, SHR221012 resaltados en verde) publicó el video “Virgen” del grupo los adolescentes acompañados de un comentario y una etiqueta para Roberth André y Hernández Ramos. Recibió de ellos el siguiente comentario: *“gracias se le quiere parce”*. Esta publicación recibió además, 34 “Me gusta”. Por otro lado, realizó la publicación de un video de Juan Fernando Velasco la que recibió dos comentarios: *“REEEEEEEEEEEEEEEEEEE CHIDOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO AMIGO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!”* Y *“chimba de tema”* a los que él contestó: *“Muack Preciosa”* y *“Yeah papá!”*.
- c) El cumpleaños de su padre: en el mes de septiembre hizo una publicación referente a esta festividad en su muro que compartió con 8 personas más: (Ver SHR200912 resaltado en naranja). Recibió un comentario por parte de un familiar: *“feliz cumple pito que Dios te bendiga y guie tus pasos”*. Y 11 “me gusta”.
- d) Afectos y vínculos: en relación a esta temática en los meses de septiembre y octubre recibió mensajes de sus contactos demostrando su estima (Ver seguimientos SHR190912, SHR231012 resaltado en morado).

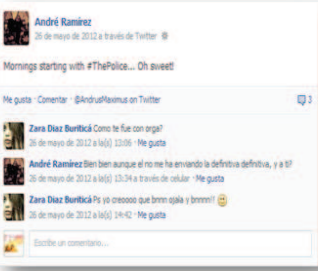
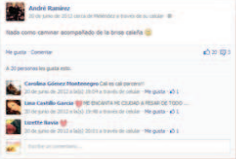
A propósito del tema social se puede observar en todas las publicaciones de Gótico comentarios de agradecimiento por parte del usuario o por parte de las personas que

comentan sus publicaciones. En un espacio tecnomediado como Facebook, el problema de social (desde la perspectiva de Mesa, 2010) se tiene que leer a partir de las dinámicas vinculares que se dan en la plataforma, tal como se ha visto en el caso Gótico y posteriormente se verá en Marcel Duchamp.

MARCEL DUCHAMP

La siguiente tabla (Ver Tabla 7) muestra las dinámicas vinculares que Marcel Duchamp realizó para relacionarse con los demás usuarios que hacen uso de la plataforma en Facebook durante los meses de seguimiento (mayo - octubre del 2012):

Tabla 7. Dinámicas vinculares Marcel Duchamp

MES	SEGUIMIENTO	DINÁMICA TECNOMEDIADA	OBSERVACIÓN ETNOGRAFICA
Mayo	SAR050512		El artista mundano publica una imagen promocional de la película La historia sin fin que se presentará en la Cinemateca del Museo La Tertulia. Esta publicación recibe comentarios de amigos: “vamos”, “historia sin fin: es el caso más grande de publicidad engañosa” a los que el Artista Mundano contesta: “claro” y “jajaja”. Además recibe 7 “me gusta” de otras personas.
	SAR050512		escribe un comentario en inglés que traduce: <i>Las mañanas comienzan con #the police ... Oh dulce!</i> . Para hacer referencia al tipo de música que escuchaba en ese momento. La publicación recibe el comentario de uno de sus contactos (Zara Díaz Buitrago) quien le pregunta sobre la calificación de un profesor en un curso de la universidad. El artista responde a la pregunta con un “bien” y le pregunta a su contacto lo mismo. A lo que el contacto responde con: “ <i>Ps yo creo que bien ojala y bnnnn</i> ”
Junio	SAR080612		El artista Mundano comenta es su muro: “nada como caminar acompañado de la brisa caleña” y recibe tres comentarios de sus contactos que comparten el mismo sentimiento: “Cali es Cali parcero!!!”, “ME ENCANTA MI CIUDAD A PESAR DE TODO ...”, esta publicación recibe 20 “me gusta”
	SAR090612		Posteriormente Marcel Duchamp publica una imagen de portada en la que se ve su rostro con un trabajo de edición gráfica. Esta publicación recibe dos comentarios que resaltan el trabajo del Artista Mundano: “este man tan colorido”, “que chévere”. La imagen recibe 19 “me gusta”
Julio	SAR120712		publica un video “blanca mujer (al natural) Draco Rosa” que recibe dos comentarios de uno de sus contactos (Daniela Castrillón): “Me encanta” y una publicación de otro video del mismo artista y el mismo álbum “Como me acuerdo”. Aquí los dos comparten un gusto por la música del artista. El video recibe 5 “me gusta”.
	SAR130712		Marcel Duchamp publica un video “de Kaleidoscópico - Você Me Apareceu” y este recibe el comentario de uno de sus contactos (Jaime Manrique), quien comenta: “jajaja recuerdos”.

S: seguimiento AR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

MES	SEGUIMIENTO	DINÁMICA TECNOMEDIADA	OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA
Agosto	SAR150812		Marcel Duchamp publica un video de Lenny Kravitz "Ain't no Sunshine when she's gone" que recibe un comentario de uno de sus contactos (Lucia Camargo) el cual le pregunta por otra canción del artista "Bill Withers". Como vemos los dos tienen preferencia por la música de este artista. La publicación recibe 2 "me gusta"
	SAR160812		En otra de las publicaciones de Marcel Duchamp, en este caso para la foto de portada recibe 9 comentarios de contactos (Lina Botero, Jhoana Trujillo, Luis Gamboa, Cosnty Ferreira, cesar valencia) quienes comentan: "créditos muy dear", "la pasamos deli may frend", "me encanta", "fotón", "que chimba parece". La imagen recibe 27 "me gusta"
Septiembre	SAR180912		Artista Mundano pone el siguiente comentario: "Hacer un alto, replantearse, repensarse solo hace parte de mirarte a ti mismo, para seguir avanzando". A lo que dos de sus contactos que se identifican con el texto (Jonny Andrés Velasco Arboleda, Beatriz Torres Hurtado) le comentan: "QUE BUEN COMENTARIO" y "Vaaaaamos equipoooooooooo!!"
	SAR210912		Marcel Duchamp publica un video en memoria del cumpleaños del fallecido escritor caleño Andrés Caicedo: "Andrés Caicedo: unos poco buenos amigos". La publicación recibe un comentario de uno de sus contactos (Jaime Ignacio Gutiérrez): "Parce no puedo bajar el documental, buenas vibras desde el sur. Un abrazo". A lo que el artista le contesta: "parce puedes verlo online". Se puede observar que ambos comparten interés en el escritor
Octubre	SAR221012		En la fecha de su cumpleaños el artista mundano escribe el siguiente comentario: "Mierda, aun no sé si aplaudir, cantar o solo quedarme cayado cuando me cantan el cumpleaños". Y recibe algunos comentarios de sus contactos (Natalia Jaramillo, Jonny Andrés Velasco, Diego Rodríguez, entre otros): "es el momento más intimidante del año", "Yo siempre me quedo callado....bueno con risa nerviosa o de gueva, como sea...pero la idea es pasarla bueno, jajaaa", "jaja, felicitaciones andrew" que expresan su opinión al respecto. Este comentario recibe 16 "me gusta"
	SAR221012		Marcel Duchamp días después publica el video "Grita-Jarabe de palo", que recibe un comentario de uno de sus contactos (Daniela Díaz Lozano): "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA (grité), yo sé que estúpida, pero tengo sueño y no quiero escribir. Chao". El video hace referencia a un evento específico de la vida cotidiana del artista y su contacto. Este comentario recibió un "me gusta"

S: seguimiento AR: iniciales del nombre del AM 010512: fecha del registro

Como se indica en la Tabla 7, Marcel Duchamp hizo publicaciones referentes a sus intereses:

- a) Cine: Marcel Duchamp publicó una imagen promocional de la película “La historia sin fin” (ver seguimiento SAR050512 resaltado en azul). Al respecto recibió comentarios como los siguientes: “vamos”, “*historia sin fin: es el caso más grande de publicidad engañosa*”, a los que contestó: “claro” y “jajaja”. Además recibió 7 “me gusta” de otras personas.
- b) Preferencias musicales y culturales: en relación a este tema realizó publicaciones en los meses de mayo, julio y septiembre (Ver seguimientos SAR050512, SAR120712, SAR210912 resaltados en verde) En el primer mes hizo un comentario (“*Mornigs starting whit # the police ... Oh sweet!*”), para referirse a la música que escuchaba en ese momento y la tranquilidad que sentía. La publicación recibió el comentario de uno de sus contactos quien le preguntó sobre la calificación de un profesor en un curso de la universidad. Marcel Duchamp respondió con un “bien” y le pregunto lo mismo. A lo que el contacto responde con: “*Ps yo creoooo que bnnn ojala y bnnnn*”. En el siguiente mes, publicó un video “Blanca mujer (al natural) Draco Rosa” que recibió dos comentarios de uno de sus contactos: un “Me encanta” y una publicación de otro video del mismo artista (Draco Rosa) “*Como me acuerdo*”. Aquí los dos comparten un gusto por la música de este cantante. El video recibió cinco “me gusta”. Finalmente Marcel Duchamp publicó un video en memoria del cumpleaños del fallecido escritor caleño Andrés Caicedo. La publicación recibió un comentario de: “*Parce no puedo bajar el documental, buenas vibras desde el sur. Un abrazo*”. A lo que él le contestó: “*parce podes verlo online*”. Ambos comparten gusto por el escritor.

- c) Paseos por la ciudad: Marcel Duchamp en el mes de junio (Ver seguimiento SAR080612 resaltado en naranja), escribe un comentario *“nada como caminar acompañado de la brisa caleña”* y recibe tres comentarios de sus contactos que comparten el mismo sentimiento: *“Cali es Cali parcero!!”*, *“ME ENCANTA MI CIUDAD A PESAR DE TODO...”* y la imagen de un corazón. Esta publicación recibe 20 “Me gusta” de otras personas
- d) Obras creada por sí mismo: referente a esta temática Marcel Duchamp (Ver seguimiento SAR090612 resaltado en rojo) subió en el mes de junio una imagen de portada en la que se ve su rostro con un trabajo de edición gráfica. Esta publicación recibe dos comentarios que resaltan el trabajo del usuario: “este man tan colorido”, “que chévere”. La publicación recibió 19 “Me gusta” de otras personas.
- e) Cumpleaños: en el mes de octubre (Ver seguimiento SAR221012 resaltado en morado), el usuario escribió un comentario relacionado con la sensación que sentía en el momento de su cumpleaños y recibió algunos comentarios de sus contactos: *“es el momento más intimidante del año”*, *“Yo siempre me quedo callado....bueno con risa nerviosa o de gueva, como sea....pero la idea es pasarla bueno, jajaaa”*; *“jaja, felicitaciones andrew”*. Este comentario recibió 16 “Me gusta” de otras personas.

Marcel Duchamp -al igual que Gótico- recibió comentarios de sus contactos manifestando su agrado por las situaciones que planteaba, los videos musicales, las imágenes y demás publicaciones que realizó.

Cabe resaltar que ambos usuarios realizan publicaciones según sus intereses: por un lado, para Gótico está la pasión por el equipo América de Cali y sus amistades; para él es muy importante recibir aceptación por parte de sus contactos en los temas y situaciones que propone en su muro de Facebook; para este usuario, el “Me gusta” en sus publicaciones tiene una carga valorativa importante.

Por otro lado, para Marcel Duchamp sus publicaciones están enfocadas en compartir eventos culturales, sus gustos musicales y la búsqueda del reconocimiento en su trabajo de intervención gráfica; para este usuario el “Me gusta” tiene una carga valorativa importante en el reconocimiento de su trabajo en fotografías.

Ahora bien, para relacionar el problema social propuesto por Mesa con las dinámicas presentadas en Facebook, recordemos que Mesa (2010) indica que en los lenguajes lúdico-creativos emergen actividades sociales en la resolución del problema cognitivo y creativo, suponiendo normas y reglas establecidas por los recreandos en el momento de relacionarse durante una actividad recreativa. En este proceso se busca que se llegue a una construcción conjunta de significados y sentidos sobre la temática que se está proponiendo.

En Facebook, visto como lenguaje lúdico-creativo tecnomediado, existen dinámicas de regulación de las relaciones sociales (tal como dan en una actividad recreativa dirigida) que permiten que los usuarios tengan cierto margen de control sobre quien accede a sus álbumes, a la información que comparte en su muro o las publicaciones que realiza: a) opciones de privacidad (bloqueos, spam, denuncias); y b) de selección de personas (amigos, amigos excepto conocidos, solo yo, personalizado). Las opciones de privacidad se refieren a la posibilidad de eliminar una publicación del muro no deseada y de quitar las publicaciones de remitentes no conocidos o de contenidos pornográficos o violentos. Con respecto a las opciones de selección de persona se refieren a la posibilidad de seleccionar la audiencia del contenido que comparte el usuario en su muro.

Por otro lado, el “Me gusta”, también representa un modo de relación social a través del cual los amigos y contactos tienen un gesto de cortesía al manifestar su agrado, apoyo o adhesión a los temas, publicaciones, imágenes o asuntos que el usuario presenta en su página de Facebook. El “Me gusta” sería equivalente, en el contexto de una actividad recreativa, a un gesto de aprobación por parte de los otros recreandos participantes.

Aunque para este estudio los ejemplos que usé son de exposición pública, Gótico si manifiesta tener ciertas restricciones de seguridad con su Facebook (Ver etnografía Gótico apartado “la vida en Facebook es distinta a la vida real”). En Facebook emergen actividades sociales similares (permisos y restricciones) a las que las personas establecen en su mundo no sintético.

En cuanto a la construcción conjunta de significados y sentidos, este mecanismo se promueve en las dinámicas tecnomediadas de los usuarios según sus intereses, con base en negociaciones presentes a través de sus comentarios, fotografías, videos o demás actividades que realizan en la plataforma – no visibles como chatear-. En este sentido Facebook presenta “un proceso mediante el cual dos interlocutores cualesquiera llegan a ponerse de acuerdo sobre el significado que posee un enunciado en un determinado contexto, y por otra parte, hay un proceso de negociación que se produce entre los participantes en la interacción” (Coll y otros, 1992, pág. 196).

Como muestran los ejemplos, los usuarios llegan a acuerdos sobre lo que les interesa proyectar, decir o hacer; en Gótico, sus estados de ánimo, sus intereses musicales, su equipo favorito; en Marcel Duchamp, los intereses musicales y su trabajo en fotografía. Ambos usuarios presentan en todas las publicaciones, comentarios de sus contactos y comentarios de agradecimiento del usuario a lo que le escriben sus contactos.

Por tanto, en Marcel Duchamp como Gótico se presenta una dinámica tecnomediada en la que tanto el usuario como sus contactos expresan su punto de vista sobre el tema que propone la publicación. Es decir, que los usuarios de Facebook llegan a construir un mínimo de acuerdo sobre sus intereses, la situación que se presenta y las actividades que conllevan; similar a lo que sucede en los procesos de recreación en los que los participantes construyen un mínimo acuerdos sobre la definición de la situación y las acciones que comportan (Wertsch, 1988).

6. A MODO DE CONCLUSIONES

El presente trabajo de grado intentó abordar el análisis de una pregunta de investigación referida a los procesos de recreación de los jóvenes urbanos y su relación con los Nuevos Repertorios Tecnológicos. Este es un campo poco explorado por nosotros los Profesionales en Recreación. La pregunta fue la siguiente: *¿Cuáles son algunas de las características de Facebook que hacen que pueda ser considerado como un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado?* Para abordar esta pregunta, me propuse realizar un seguimiento detallado a lo largo de seis meses de las distintas obras que dos usuarios de Facebook (Gótico y Marcel Duchamp) realizaron, con el fin de ponerlas en relación con los planteamientos de Mesa (2010) respecto a los problemas pedagógico que genera la actividad recreativa: problemas de tipo cognitivo, problemas de tipo creativo y problemas de tipo social.

Facebook - en tanto Nuevo Repertorio tecnológico- desde mi punto de vista se puede comprender como un lenguaje lúdico-creativo al estimular la producción de obras y proponer una serie de preguntas que dinamizan la interacción de los usuarios con la plataforma; estas preguntas, de manera implícita cumplen la función de movilizar contenidos de tipo cognitivo, referentes a la expresión de estados emocionales, gustos y preferencias de los usuarios.

Este trabajo de grado intentó establecer una conexión entre los problemas pedagógicos (cognitivo, social y creativo) de un lenguaje lúdico-creativo planteados por Mesa (2010) y las posibilidades que ofrece la plataforma Facebook en tanto plataforma que estimula la producción de diversos tipos de obras. La intención de fondo fue aportar algunos elementos para comprender de qué manera Facebook puede ser considerado como una estrategia de recreación de la vida cotidiana de sus usuarios, el cual es uno de los propósitos generales del Proyecto de Investigación "Formas de presentación de la persona en la red social Facebook", en el cual se inscribe el presente trabajo de grado.

A partir entonces del seguimiento realizado a Gótico y Marcel Duchamp y de mi interés por pensar Facebook en tanto lenguaje lúdico-creativo tecnomediado, puedo señalar lo siguiente:

- 1) Al relacionar los "cambios de estado de Facebook" con el problema cognitivo propuesto por Mesa (Mesa, 2010), considero que Facebook logra movilizar en los usuarios contenidos referentes a conceptos y hechos propios de su vida cotidiana y permiten la expresión de sus estados emocionales, gustos y preferencias.
- 2) La pregunta por los "estados" (que he considerado como "pregunta generadora"³⁷) es un espacio de expresión muy importante que permite a los usuarios proyectar sus emociones, estados de ánimo y condiciones subjetivos. La permanencia de los usuarios en Facebook permitió que interiorizaran la preguntas propuestas por la plataforma haciéndolas parte de sus actividades rutinarias.

Respecto a la relación entre el problema creativo y las obras realizadas por los usuarios, este documento intenta resaltar el trabajo creativo que despliegan en el diseño de sus imágenes en su perfil (haciendo intervenciones tanto en la composición estética de la imagen: colores, efectos y planos, gestos y poses), en sus muros y en algunos de sus comentarios insertan figuras o ponen un nombre como firma para dar su toque personal. En los dos casos estudiados, la producción de obras implica un acto de creatividad en la combinación de saberes de su experiencia de vida (coleccionar álbumes familiares, toma de fotografías con cámaras análogas, disposición de ser fotografiado), con saberes actuales (intervención de imágenes, uso de dispositivos de registro o programas de edición). De esta manera, los usuarios hacen uso de su

³⁷ Recuérdese que se le está dando la connotación de "pregunta generadora" a las preguntas que propone Facebook para la interacción de los usuarios con la plataforma, pues a través de estas se motiva a la participación y publicación de imágenes, comentarios, videos y demás intereses del sujeto que llenan de sentido y contenido a Facebook.

capacidad lúdica e imaginación creadora, combinando saberes y prácticas que provienen tanto de su mundo off-line como de las posibilidades que la plataforma les brinda. Esta actividad puede asociarse con la lógica del *bricolaje* (Turkle, 1997 en Gómez, 2010), en la cual el aprendizaje se realiza de forma no lineal, se procede a partir del ensayo y el error y se opera a través de la combinación y exploración de viejos y nuevos saberes. Las obras que los usuarios realizan en Facebook permiten también reconocer formas de vinculación de la imaginación con la actividad creadora de los usuarios en Facebook (Vygotsky, 1997). En Gótico y Marcel Duchamp, encontramos diversas formas de expresión externa (imágenes, fotos, videos o frases) a través de las cuales logran proyectar sus emocionalidades, estados de ánimo, gustos estéticos o musicales. Además, las obras de Gótico y Marcel Duchamp responden al interés de conectarse con otros (Gómez, 2012). En ambos casos los usuarios realizan publicaciones pensando en la reacción de sus contactos; por su parte, los comentarios que estos contactos escriben en los muros de las páginas de los dos usuarios, permiten ver diversas formas de diálogo y conversaciones en torno a diversas temáticas; estas conversaciones tienden a establecerse acuerdos sobre ciertas temáticas: psicodelia, “armonía de la casualidad”, fútbol, estados de ánimo.

- 3) Respecto a la relación entre Facebook y la problemática social que debe abordar todo proceso de recreación dirigida (Mesa, 2010), se evidencia que los usuarios construyen diversos tipos de vínculos sociales y se establecen dos tipos de dinámicas centrales. Por un lado, la regulación social y por el otro la construcción de significados y sentidos. Respecto a la regulación social, en Facebook - tal como ocurre en el mundo no sintético- los vínculos sociales están atravesados por una serie de controles que hacen que no “todos se vinculen con todos”; esto es, la plataforma permite ciertos modos de regulación y control: opciones de privacidad (bloqueos, spam, denuncias) y de selección de las personas que pueden o no acceder a cierta información (por

ejemplo “solo amigos”, “amigos excepto conocidos”, “solo yo”, “personalizado”). Por el lado de la construcción de significados y sentidos, se encuentra que los usuarios establecen concertaciones y acuerdos con sus contactos a través de los comentarios en los cuales se manifiestan adhesiones, desacuerdos, polémicas o simplemente el “me gusta”. Este, “me gusta” – en apariencia tan simple y banal- representa un potente modo de relación social, a través del cual los usuarios de Facebook establecen redes de acuerdos (y desacuerdos) y logran así, negociar significados y sentidos (tal como lo demuestran estudios como los de Gómez y otros, (2012) y Alvear & Rodríguez (2012)). Esta actividad puede asociarse con los procesos de recreación en los que los participantes construyen un mínimo de acuerdos sobre la definición de la situación y las acciones que comportan la actividad recreativa (Wertsch, 1988).

Finalmente, considero que uno de los aportes de este trabajo de grado es alimentar otros estudios que avancen en la comprensión de las relaciones y retos que entre la Recreación, los Nuevos Repertorios Tecnológicos y algunas prácticas de entretenimiento contemporáneo tecnomediadas. Como se ha señalado hay allí unos nichos de creación de sentido y poetización que merecen seguir siendo explorados por los futuros profesionales en recreación (Gómez y otros, 2012). En ese sentido, es significativo, para los profesionales en recreación, pensarse procesos recreativos donde se incluyan los N.R.T como lugares estratégicos de enriquecimiento simbólico (Gómez, 2012). Por dicha razón, en esta última etapa y en concordancia con mi último objetivo de investigación, a continuación presento algunas pistas iniciales que permitan hacia el futuro abordar la relación entre la recreación dirigida y el uso de los N.R.T.

6.1. PISTAS QUE POTENCIALICEN EL USO DE LOS NUEVOS REPERTORIOS TECNOLÓGICOS (N.R.T) EN PROCESOS DE RECREACIÓN.

- 1) *Aproximarse al Nuevo Repertorio Tecnológico que desee implementar en un proceso recreativo para conocer su lógica de funcionamiento*” (Gómez, 2010). Para mi experiencia investigativa, ser usuarios de Facebook resultó importante para interpretar el tipo de obras y vínculos tecnomediados de Gótico y Marcel Duchamp. Esto me permitió tener mucha más destreza para reconocer las maneras de operar de la red social y realizar un mejor análisis para mi trabajo de investigación. Sin esta aproximación, probablemente, sería mucho más difícil reconocer las potencialidades y también los límites de los NRT. No es posible, por ejemplo, pensar en trabajar desde los videojuegos sin al menos conocer cómo operan, cuáles son sus temáticas, sus estéticas, etc. Pero adicionalmente tampoco es posible hacerlo sin tener en cuenta las limitaciones que tienen y por tanto, el papel educativo que el recreador puede desempeñar.
- 2) *Construir formatos de seguimiento que permitan realizar etnografías detalladas de los recreandos con los cuales se va a realizar la estrategia recreativa.* Para mi experiencia investigativa el desarrollo de la etnografía fue un proceso exploratorio, en el cual, cada actividad realizada me a complejizar mi mirada sobre el tipo de obras realizadas en Facebook. Siguiendo los hallazgos que se realizaron dentro del proyecto “Formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook” (Gómez y otros, 2012), considero importante tener en cuenta las siguientes variables para la realización del proyecto:
 - a. *Descripción general del recreando:* referente a esta temática es importante indagar las edades, las profesiones o actividades dominantes y los intereses de los recreandos. La edad es un factor muy

importante como indicio para pensar la estrategia recreativa, pues puede dar pistas para pensar las maneras particulares de aproximación a los NRT. Por el lado de las profesiones y actividades dominantes es prioridad indagar en cada recreando su actividad laboral u ocupación; acorde a esta puede tener ciertas disposiciones de horarios o facilidades que otros no. No es lo mismo un estudiante que tiene mayor disponibilidad de tiempo, a una persona que trabaja casi todos los días en un hospital. Finalmente es significativo preguntar acerca de los intereses por los que el recreando emplea los NRT: ocio, recreación, entretenimiento, estudio, trabajo, interés de comunicarse con otros. Al reconocer los interés por los cuales el recreando hace uso de los N.R.T se tendrá indicios para pensar una estrategia recreativa más asertiva.

- b.** *Nivel de acceso tecnológico:* es necesario conocer el nivel de acceso que el recreando tiene a diversos dispositivos tecnológicos (cámaras, computadores, BlackBerry) y las características técnicas que tiene cada uno de ellos, (memoria, procesador, controlador de video, pantalla, disco duro, conectividad, sistema operativo, peso, entre otros). Resulta útil saber si son de su propiedad o son prestados, si accede a ellos de su casa o desde un café internet. Estos elementos en apariencias menores, resultan fundamentales para diseñar el tipo estrategia recreativa que se va a proponer.
- c.** *Nivel de dominio tecnológico:* el dominio tecnológico no es equiparable con el acceso tecnológico. Muchos usuarios pueden tener un alto dominio tecnológico con un bajo nivel de acceso tecnológico; esto es, por ejemplo, el caso de jóvenes con alta experticia en el dominio técnico de computadores pero que no cuentan con recursos económicos para tener uno de su propiedad. Y al revés, hay quienes tienen alto nivel de acceso tecnológico pero un dominio técnico muy

bajo. Por tanto, el saber cuál es nivel de destreza tecnológica, dominio y conocimiento del recreando con el NRT permitiría al recreador proponer estrategias tecnológicas acordes con esta variable.

- d. *Obras*: es importante para la estrategia recreativa tener en cuenta las obras tecnomediadas que realiza el recreando a partir de los NRT. Estas obras según Gómez (2012) pueden ser de dos tipos: obras proceso y obras producto. Las obras proceso son aquellas tareas que el recreando realiza para brindar las condiciones necesarias en la realización de obras más significativas; como por ejemplo, la creación de vínculos o la limpieza y back-up de archivos del disco duro. La finalidad de las obras proceso es mantener las condiciones operativas para que tareas como las mencionadas sean posibles.

Por su parte, las obras producto son todas las creaciones u objetos que los recreandos realizan a partir de los NRT. Estas obras producto en alguna medida son: comentarios, intervenciones de imagen, videos, adhesiones manifiestas, entre otras. El reconocimiento de este tipo de obras tecnomediadas, resulta fundamental para la construcción de un estrategia recreativa acorde a los intereses del recreando.

- e. *Rutinas*: es útil indagar sobre las rutinas del usuario con los N.R.T para reconocer por qué el recreando los usa y para qué los usa. Podrían realizarse preguntas orientadoras como: ¿Qué tipo de tareas hace?; ¿Cuánto tiempo dedica a hacerlas?, ¿Con quién habla?; ¿Qué juega y por qué juega?; entre otras cuestiones que permitan explorar las actividades habituales que realiza el recreando. Estos datos son indispensables para pensar una actividad recreativa que despierte la comodidad y el agrado del recreando.
- f. *Tipo de vínculos online/offline*: es conveniente analizar el tipo de vínculos que establece el recreando a través de los NRT. Para esto

podría tenerse en cuenta: con quién juega, si juega solo, si chatea mientras juega, si habla con familiares, si conoce personas de otros países; entre otras relaciones sociales tramitadas.

Los videojuegos online o las redes sociales han permitido a los usuarios mantener relaciones con personas que ya conocían y conocer personas de otras ciudades o países con sus mismos intereses en común. Por esto, los usuarios aprenden nuevos idiomas o expresiones que se convierten en la búsqueda de maneras para comunicarse con los otros.

Para un profesional en recreación resulta fundamental el conocimiento de los vínculos y las maneras de comunicación de los recreandos a través de los NRT. Esto permitirá pensar en procesos de vínculos sociales en espacios tecnomediados de dos tipos. Por un lado, afianzar las relaciones afectivas más cercanas (padre, madre e hijos u familiares) y por el otro, construir vínculos con personas externas locales o extranjeras (trabajo, universidad, otros).

- 3) *Crear espacios de socialización y expresión* como “Fan pages” o “blogs” en redes sociales que permitan una mirada no instrumental de los NRT y la creación de comunidades interactivas para compartir intereses en común:
 - a. *El reconocimiento de los N.R.T y sus posibilidades no instrumentales como ambientes educativos y de expresión que generan tipos de aprendizajes* (Gómez, 2010). Los NRT “No son instrumentos aislados, sino que operan como verdaderas “matrices cognitivas” (Piscitelli, 2002) que al integrarse a la vida de las personas generan nuevas maneras de relacionarse y formas de utilización. Por tanto, el reconocimiento del tipo de *trabajo humano* (Pérez, 2000) y despliegue de creatividad, que realizan los usuarios durante su interacción con los N.R.T ayudaría a que los *gamer* y usuarios de redes sociales cambien

esa mirada vergonzosa de ellos mismos, por creer que pierden el tiempo mientras juegan o permanecen mucho tiempo en el ciberespacio. En este sentido se resaltaría la importancia de los NRT en procesos educativos y recreativos.

- b. *Crear comunidades interactivas entre los propios usuarios donde todos puedan participar, aportar y compartir sus intereses.* Se podrían escribir contenidos que resulten interesantes para los recreandos direccionados por un recreador. El recreador podría dirigir las interacciones en la plataforma proponiendo preguntas y temáticas a las que los usuarios responderían con fotos, videos, comentarios, imágenes, entre otras obras tecnomediadas. En este sentido, las obras tecnomediadas reflejarían los gustos, preferencias y modos de pensar de los recreandos frente al tema que se propone en la comunidad interactiva.

- 4) *La propuesta recreativa diseñada por el recreador debe tener en cuenta para su construcción los problemas pedagógicos propuestos por Mesa (2010) de tipo cognitivo, creativo y social.* Considero fundamental vincular los problemas pedagógicos propuestos por Mesa (2010) con la actividad recreativa de los NRT diseñada para los recreandos. De esta manera se potenciaría el desarrollo de la imaginación creadora y la construcción de vínculos que genera una actividad recreativa en la interacción del recreando con el NRT. Por tanto, la actividad no se reduciría solamente a una tarea específica indicada por el recreador para la reproducción de un modelo o copia fiel.

BIBLIOGRAFIA

- Gómez, Giraldo, González, Henao, Rueda, Unás, Valencia. (2012). *proyecto de investigación: formas de presentación pública de la persona en la red social Facebook*. Cali: Universidad del Valle.
- Alvear, J., & Rodríguez, J. M. (2012). *Trabajo de Grado de las Arengas al Clic: Estudio sobre la Ola Verde*. Cali: Universidad del Valle (En proceso). Cali.
- Ardevol, E. D. (2002). *la mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Camerino, O. (2000). *Deporte recreativo*. Barcelona: Inde.
- Cuenca, M. (2000). *El ocio humanista dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Echeburúa, E. (2010). Adición a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. 91-96.
- Equipo de trabajo Facebook. (2012). *Formato de seguimiento Artista Mundano*. Cali: UNiversidad del Valle.
- Equipo de trabajo Facebook. (2012). *Nota1: sobre el proceso de selección Artista Mundano*. Cali: Universidad del Valle.
- Equipo de trabajo Facebook. (2012). *primer informe de avance poryecto formas de presentación publica en la red social Facebook*. Cali: Universidad del Valle.
- Equipo de trabajo Facebook. (2012). *Segundo informe de avance: proyecto "formas de presentación de la persona en la red social Facebook"*. Cali: Universidad del Valle.

- Equipo de trabajo Facebook. (2013). *Informe Final: proyecto "formas de presentación de la persona en la red social Facebook"*. Cali: Universidad del Valle.
- Equipo de Trabajo Proyecto Facebook. (Agosto de 2012). Sobre el proceso de selección del Artista Mundano. *Documentos de Trabajo Proyecto Facebook*. Cali.
- Fiori, E. M. (2012). *Aprender A Decir Su Palabra. El Método De Alfabetización Del Profesor Paulo Freire*. Recuperado el 02 de Abril de 2012, de Pedagogía Del Oprimido:
<http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- Gómez. (2002). CRASH: LA FORMA DEL ENTRETENIMIENTO URBANO. *Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio*.
- Gómez. (2010). Notas de Clase 1 Nuevos repertorios tecnológicos y experiencia urbana, Recreacion Formas De Entretenimiento Contemporáneo. UNiversidad del Valle. Cali.
- Gómez. (2012). *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea. Jóvenes urbanos integrados y nuevos repertorios tecnológicos*. Cali: Programa Editorial Universidad del Valle.
- Gómez. (2012). Programa de curso "recreación y formas de entretenimiento contemporáneo". Cali: Universidad del Valle.
- Gómez, R., & González, J. (2012). *Rutas y configuraciones de la imagen de perfil de facebook*. Cali: UNversidad del Valle.proyecto de investigacion. Documento interno de trabajo.

- Guber, R. (2001). *La etnografía, método campo y reflexividad*. . Bogotá: Norma.
- Hammersley, A. (1995). *¿Qué es etnografía? en etnografía, metodos de investigación*. España: Paidós.
- Hine, C. (2000). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- McLean, D. H. (2005). *Recreation and Leisure in Modern Society. 7th Edition*. MA: Jones and Barlett Publishers.
- Mesa. (2004). *La Recreación Dirigida: ¿Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica? Una pregunta para el debate*. Universidad del Valle. Instituto de Educación y Pedagogía.
- Mesa. (2005). *Interactividad e influencia educativa de un programa de recreacion dirigido a jovenes escolares de media vocacional: riesgos juveniles y violencia*. Cali : Universidad del valle .
- Mesa. (2010). *Informe proyecto “Tejer Desde Adentro: la Universidad Imaginada” proceso de intervención mediado por la recreación, dirigido a los estudiantes del programa “Plan de Nivelación Académica Talentos 2009-2010*. Cali: Universidad del Valle.
- Mosquera, M. A. (2008). De la etnografía antropológica a la etnografía Virtual . *Fermentun*, 532-549.
- Munford, L. (1987). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza editorial.
- Pérez, C. (2000). *Una teoria de la enajenación*. Obtenido de Tomado de: <http://sociologia.universidadarcis.cl/perez3.htm>

- Piscitelli. (2002). *Ciberculturas 2.0 En La Era De Las Máquinas Inteligentes* . Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli. (2005). “De la centralización a los multimedios interactivos”. Diálogos de la Comunicación. N1 41. Junio.
- Piscitelli, A. e. (2010). *El proyecto Facebook y La posuniversidad. Sistemas operativos y entornos abiertos de aprendizaje*. Madrid: Ariel.
- Sennet, R. (2009). *El Artesano*. Barcelona : Anagrama.
- Vygotsky. (1997). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: <http://www.jorgecoteria.com/Vigotsky,%20Lev%20-%20La%20Imaginacion%20y%20el%20Arte%20en%20la%20Infancia.pdf>.
- Wertsch. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.
- Winner, L. (1987). *La ballena y el reactor* . Barcelona : Gedisa.
- Wodds, p. (1989). *La escuela por dentro: la etnografía en la investigación educativa*. Barcelona: Paidos /MEC.