

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**El uso de la fotografía de perfil en la red social digital  
*Facebook* como máscara de identidad entre los jóvenes**

TRABAJO RECEPCIONAL  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:

**LUCÍA MEDINA MARTÍNEZ**

Director del trabajo recepcional  
**Mtro. Juan Carlos López Martínez**

México, D.F. Febrero de 2016.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

#### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## Dedicatorias

*Para mi madre **Esperanza Martínez** por darme la vida, por estar siempre a mi lado, por haberme guiado con sus consejos, por todo su esfuerzo y apoyo incondicional. A mi padre **Enrique Medina**, por ser el hombre que más admiro, mi orgullo y admiración, gracias por inculcarme el hábito de la lectura, por estar siempre pendiente de mí, este logro también es de ustedes, los amo.*

*A mis hermanos **Laura Medina** y **Héctor Medina** quienes a pesar de las diferencias de edades siempre están ahí...A mi hermana quien ha sido mi fuente de inspiración, por darme el ejemplo de terminar una carrera profesional y superarme no sólo en el ámbito profesional sino como persona. A mi hermano quien ha sido como un segundo padre para mí, gracias por cuidar de mí desde pequeña, por tus consejos, tu amor incondicional por estar siempre pendiente y actualizarme en tecnología.*

*A mi **familia**, quienes me brindaron su apoyo, cariño y confianza siempre.*

*A los amigos y hermanos que la vida ha puesto en mi camino principalmente a **Marisol Rojas** por ser mi compañera de infancia por estar siempre en las buenas y en las malas, siempre juntas.*

*A mis amigos de la Universidad quienes me acompañaron en este largo recorrido y con los que compartí y comparto momentos inolvidables especialmente:*

*A **Jonathan Tapia** mí confidente. A **Angélica Yazmín Rangel** gracias por tu apoyo incondicional en tiempos difíciles, hicimos un gran equipo de trabajo. A **Miguel Ángel Pérez (Miguelon)** gracias por tantas risas y momentos compartidos, gracias por permitirme conocer tu sencillez y tu noble corazón. Y Finalmente quiero dedicar esta tesis a mi amiga **Erica Fabiola Castellón** por estar siempre ahí, por confiar en mí e impulsarme a seguir, por apoyarme en momentos de desamino y desesperación, quiero que sepas que siempre estaré contigo, recuerda que “una sonrisa derriba muchas murallas” y la fortaleza está dentro de uno mismo, gracias por tu cariño, amistad y amor sincero. Te adoro mi niña.*

## Agradecimientos

A la **Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM)**, quien me abrió sus puertas y me brindó la oportunidad de formarme en sus aulas. Aquí crecí, y me desarrolle en el ámbito profesional, aunque sé que me falta un largo camino por recorrer.

Quiero mencionar a todas las personas que participaron con grandes enseñanzas para el auge de esta investigación:

Quiero expresar aquí mi agradecimiento a la **Mtra. Tania Barberán**, por su amistad, confianza, por ser mi guía, por su paciencia e interés, por su minuciosa revisión y valiosas aportaciones para la culminación de este proyecto.

Gracias a la **Dra. Marta Rizo** por ser mi fuente de inspiración, por su dedicación y tiempo transmitidos en los seminarios, por su paciencia y dedicación para la realización de este trabajo, tanto en aulas como en clases extramuros, por sus sabías recomendaciones, esto no hubiera sido posible sin ti.

Al **Licenciado Motenehuatzin H.Xochitiotzin Ortega** por sus acertadas observaciones, gracias por sus consejos, su tiempo y disposición, por el aprendizaje logrado gracias a su acertada intervención para la terminación de este trabajo.

Quiero agradecer a la **Mtra. Rosa María Macías** por sus sugerencias, recomendaciones las cuales me ayudaron a estructurar mejor el trabajo en esta etapa final, gracias por sus consejos y su tiempo invertido.

Gracias a la **Licenciada Rosa María Torres** por la disposición y confianza que me brindo para la auge de esta investigación.

Al **Mtro. Martín Hernández** por su enorme paciencia, apoyo e interés de esta investigación. Por tantas enseñanzas, por sus consejos, su tiempo y disposición para apoyarme en todo momento desde el primer momento que se enteró que sería parte de este proyecto.

Y finalmente y mi especial agradecimiento a mi director de tesis él **Mtro. Juan Carlos López Martínez** quien fue mi guía durante este largo recorrido, por su enorme paciencia y

tiempo invertido, un excelente profesor, compañero y amigo, por tantas enseñanzas y experiencias inolvidables, gracias por creer, confiar y animarme a seguir, por aceptar ser parte de esta investigación, por brindarme todo su apoyo, en el proceso de mi titulación.

Quiero hacer una mención especial también a la **Licenciada Verónica Barragán** que aunque no aparece en los créditos del historial académico, me regalo enseñanzas incomparables, experiencias inolvidables y me dejó descubrir mi gusto, amor y pasión a la fotografía. A **Ana Lidia Ortega** por ser mi modelo en largas horas de sesión, una gran compañera.

### **A mis jóvenes**

Quiero agradecer de manera muy especial a mis informantes por su confianza y apoyo en la aportación de sus fotografías para la realización de la investigación.

A **Aura Celina Martínez**, mi inspiración para el tema de esta investigación, una gran compañera, colega y amiga. A **Pamela Velázquez** por dejarme descubrir su ternura y dejarme ver que las cosas importantes están dentro de uno mismo. A **Karina García**, gracias por su confianza puesta en mí. A **Elizabeth Cano**, por estar tan cerca de mí, por impulsarme a seguir en momentos de desesperación. A **Alekos Negrete Jaramillo** por su cariño y amistad, mi loco amigo. A **Francisco Javier Ramírez** que aunque no está aquí siempre está presente y **Oswaldo Medina** por ser parte de este proyecto. Finalmente a **Pedro Antonio Vázquez** por permitirme ser parte de esta investigación, aún sin conocerte siempre estuviste tan cerca y tan lejos de mí, gracias por entrar a mi vida, por tu amistad cariño y paciencia, gracias por creer en mí, por encontrarte y construir juntos este sueño y muchos más por recorrer.

*Con Amor  
Lucía*

**“El uso de la fotografía de perfil en la red social digital *Facebook* como máscara de identidad entre los jóvenes”**

# Índice

---

Contenido	Páginas
Agradecimientos.....	
Introducción.....	
<b><u>Capítulo I- Construcción del objeto de estudio.....</u></b>	<b>1</b>
1.1 Pregunta de investigación.....	2
1.2 Objetivo de investigación .....	2
1.3 Áreas de interés .....	3
1.4 Justificación (social, académica y personal) .....	4
1.5 Supuestos de partida .....	7
1.6 Planteamiento del problema .....	8
1.7 Tipo de investigación .....	11
<b><u>Capítulo II Antecedentes y contexto....</u></b>	<b>12</b>
2.1 Historia del Internet .....	13
2.2 Internet en México.....	17
2.2.1 Historia de la tecnología digital .....	19
2.2.2 Usos del Internet.....	20
2.3 Datos relevantes sobre internet en México.....	22
2.3.1 El origen de las redes sociales como alternativas de comunicación entre los jóvenes.....	28
2.4 Historia de <i>Facebook</i> .....	30
2.4.1 <i>Facebook</i> en México.....	33
<b><u>Capítulo III Estado del Arte.....</u></b>	<b>34</b>
3.1 Investigaciones realizadas sobre Fotografía.....	37
3.2 Investigaciones sobre redes sociales digitales .....	41

3.2 Investigaciones sobre interacción en espacios digitales/comunidades digitales.....	44
3.4 Tesis encontradas .....	47
3.8 Conclusiones Estado del Arte .....	49
3.9 Mapa conceptual.....	50
<b><u>Capítulo IV El uso de la imagen fotográfica en redes sociales como construcción de identidad</u></b> .....	<b>51</b>
4.1 El origen del lenguaje.....	53
• Semiótica.....	54
4.2 El lenguaje Visual.....	57
4.2.1 Características del lenguaje visual.....	58
4.2.2 Herramientas del lenguaje visual.....	61
4.2.3 Representaciones visuales.....	73
4.3 Comunicación interpersonal.....	75
4.3.2 Características de la comunicación interpersonal.....	77
• El interaccionismo simbólico .....	79
4.3.2 El esquema teatral de Erving Goffman: representaciones de su yo de si mismo ....	84
4.4. Los jóvenes y sus nuevas formas de interacción .....	88
4. 4.1 Identidad.....	89
4.4.2 Culturas juveniles.....	90
4.4.3 La identidad juvenil y su integración en el mundo digital.....	92
4.4.4 La representación de la identidad de los jóvenes a partir de las redes sociales y la imagen.....	94
4.5 Configuración del yo de sí mismo .....	96
4.6 El uso de la imagen fotográfica en las redes sociales digitales .....	98
• El surgimiento de la fotografía .....	99
4.6.1 De lo análogo a lo digital.....	102

4.6.2. Retrato de familia .....	106
4.7 Retrato y Auto-retrato.....	109
4.6 Mapa conceptual del marco teórico.....	110
<b><u>Capítulo V Estrategia Metodológica</u></b> .....	<b>111</b>
5.1 Definición de la técnica de investigación etnográfica.....	112
5.2 Etnografía digital.....	114
5.2.1 Diseño y estrategia metodológica.....	115
5.3 Selección de la muestra de los informantes .....	117
<b><u>Capítulo VI Análisis e interpretación del uso de la imagen fotográfica de perfil en Facebook</u></b> .....	<b>118</b>
6.1 Representación del “yo” virtual.....	120
6.2 Como me miran los otros.....	123
6.3 Las redes sociales como constructoras de identidad.....	126
6.4 La imagen fotográfica como representación simbólica de identidad.....	127
6.5 Temáticas encontradas en las fotografías de perfil de <i>Facebook</i> .....	129
6.6 <i>Facebook</i> como álbum virtual .....	158
<b>Reflexiones Finales</b> .....	<b>164</b>
<b>Glosario</b> .....	<b>178</b>
<b>Bibliografía</b> .....	
<b>Anexos</b> .....	

## Introducción

Las nuevas tecnologías han transformado la manera de relacionarnos cara a cara, sin embargo, nos permiten estar conectados y en constante comunicación en grandes y cortas distancias, se han convertido en espacios de interacción y comunicación interpersonal, en las cuales los individuos continúan y solidifican sus relaciones sociales, la expresión de su uso y el rápido acceso a internet coloca a este último como un tema de estudio relevante para la comunicación. Muchos son los estudios que se han realizado sobre el uso excesivo de redes sociales pero son pocas las investigaciones que hablan sobre la imagen fotográfica en escenarios digitales, como lo es la red social digital *Facebook*.

El rápido desarrollo y evolución de internet así como las redes sociales, en especial pero no únicamente *Facebook (Twitter, Instagram, WhatsApp, etc.)* son nuevas formas de interacción, herramientas y medios alternativos de comunicación; como tales están revolucionando nuestras relaciones sociales al producir cambios en la forma de comportarnos, interactuar y comunicarnos.

El mundo virtual repercute en los jóvenes, ya que los grupos sociales que configuran reflejan la búsqueda y construcción de su identidad digital. Los jóvenes sienten la necesidad de expresar sus deseos e inquietudes y lo llevan a cabo a través de las redes sociales digitales, las cuales les brindan la libertad para hacerlo.

Las redes sociales son espacios de socialización virtual, intencionalmente construidas, para satisfacer sus deseos, en donde pueden actuar de una manera distinta a la vida cotidiana y/o en espacios públicos. Las redes sociales principalmente *Facebook* les permite a los usuarios crear personajes “virtuales” con características predeterminadas.

*Facebook* es una red que permite aumentar la interacción social de diversas comunidades, la cual ha logrado tener influencia en el interés de los jóvenes, en la que han encontrado la manera de aumentar su red social de amigos y comunicarse con otros usuarios de diferentes partes del mundo. A esto se le conoce como la era digital, el uso de las fotografías juega un papel muy importante en el proceso de identidad y socialización entre los jóvenes. Ya que, crean nuevos códigos y formas de comunicarse a través del ciber-espacio, haciéndose presentes con otros.

Con la llegada de nuevos dispositivos tecnológicos (como celulares, *IPad*, tabletas, cámaras fotográficas, redes sociales, entre otros), que junto con las TIC, cada vez están más al alcance y disposición de la población; provocando modificaciones en la sociedad, los jóvenes, ya no, se relacionan tanto cara a cara, sino lo hacen de manera digital, es decir, vía pantalla a pantalla.

Es en este sentido, las fotografías se vuelven un elemento de comunicación fundamental para mostrar su mejor perfil y representarse ante los demás usuarios. Adoptando estos aparatos electrónicos que les ofrece el mundo digital, en los que registran momentos de su vida cotidiana para intercambiar información con familiares y amigos cercanos o lejanos a ellos.

El propósito del presente trabajo tiene como objetivo identificar como son las interacciones de los jóvenes en la red social digital *Facebook* a partir de las fotografías de perfil que publican, los temas a conocer son: los intereses que reflejan en su representación de sí mismos. Esta información es posible, ya que, *Facebook* está diseñado para mostrar información básicamente de la publicación personal que el mismo usuario comparte.

En la cuestión analítica en la que centramos nuestro objeto de estudio es la representación y construcción de su identidad a partir de la publicación de sus fotografías de perfil y la influencia que esto tiene en su vida cotidiana.

El trabajo está dividido en siete apartados, cuyo contenido se explican brevemente a continuación:

- ❖ **Capítulo 1. Construcción del objeto de estudio.** En este capítulo presentamos una breve introducción al planteamiento de la investigación y un primer acercamiento a nuestro objeto de estudio, el cual comprende al planteamiento del problema, la justificación y supuestos de partida.
- ❖ **Capítulo 2. Antecedentes y contexto.** En este capítulo abordamos los inicios que delimitan esta investigación, planteamos el uso que los jóvenes hacen de las Tecnologías: internet, redes sociales y *Facebook*, basándonos en datos proporcionados por el INEGI. Y por último dentro este apartado lo cerramos con una descripción del uso que se hace de la imagen fotográfica en redes sociales. Así mismo mostramos a los *jóvenes y su forma de interacción en las redes sociales digitales*.
- ❖ **Capítulo 3. Estado del Arte.** Este apartado está dedicado al estado del arte o estado de la cuestión. En este capítulo se habla sobre algunas investigaciones que se han realizado con respecto al tema principal de nuestra investigación que es fotografía y jóvenes. En el que se encontraron diversos autores y estudios relacionados con el objeto de estudio, mostrando algunas de las perspectivas que abordan en sus investigaciones.
- ❖ **Capítulo 4. El uso de la imagen fotográfica en redes sociales como construcción de identidad.** En este capítulo presentamos la imagen fotográfica como lenguaje visual. Tocamos el tema del origen del lenguaje, abordando algunos conceptos básicos como son: el lenguaje visual, sus características, elementos y las herramientas que lo componen, así como sus representaciones. También hablamos de las características del retrato y autorretrato, para ello señalamos qué es la fotografía y su historia, partiendo de la fotografía análoga a la digital, la cual nos permite darnos cuenta de la evolución que ha tenido la fotografía con la llegada de las

tecnologías. Definimos las categorías teóricas centrales para la presente investigación como: la comunicación interpersonal y sus características, elemento que nos permitieron exponer y explicar los cambios de la comunicación, cara a cara y vía pantalla.

❖ **Capítulo 5. Estrategia Metodológica.** Este apartado corresponde a la teoría y estrategias metodológicas, el cual se explican las técnicas de investigación y justificación del método utilizado. Para la realización de esta metodología se llevó a cabo la estrategia de observación participante dentro de la red social digital *Facebook* y seleccionamos ocho usuarios de esta red, para hacer un monitoreo de su actividad en *Facebook* durante 50 días consecutivos, en el que nos centramos en las fotografías que suben los jóvenes usuarios de *Facebook*, y la interacción con los demás usuarios desde su perfil visual, para así conocer y exponer sobre la construcción de identidad de los jóvenes, desde los usos que le dan a la fotografía de perfil.

❖ **Capítulo 6. Análisis e interpretación del uso de la imagen fotográfica de perfil en *Facebook*.** Se expone el esquema teatral de Goffman a partir de las representaciones que los jóvenes realizan en *Facebook*, teniendo como base fundamental nuestro estudio etnográfico en la red social. En este apartado exponemos nuestras categorías a trabajar en el que analizaremos la construcción de su identidad a través de la fotografía de perfil.

En este capítulo se presentó un análisis y se realizó una interpretación de los datos obtenidos de las entrevistas a profundidad que se realizaron. El análisis se obtuvo a partir de las categorías de identidad, máscara, representación, etc., el cual nos permitió hacer una reflexión acerca de las formas de comunicarnos e interactuar con los demás. Los datos obtenidos nos ayudaron a hacer un acercamiento del uso de la imagen fotográfica que

le dan los jóvenes, así como sus dinámicas y la presentación de sí mismos hacia los demás usuarios a través de la imagen.

- ❖ **Capítulo 7. Reflexiones finales.** Este capítulo está destinado a la reflexión sobre el uso que le dan los jóvenes a su fotografía de perfil en *Facebook* como parte de su vida cotidiana, acerca de cómo interactúan con los demás haciendo uso del espacio, así como la construcción de personajes ficticios o identidades virtuales dentro de estos medios digitales.

# **CAPÍTULO I**

## **CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

## 1.1 Preguntas de investigación

### Pregunta general de investigación:

- ❖ ¿De qué forma manifiestan o construyen los jóvenes su “cara social” por medio de las fotografías de perfil que publican en *Facebook*?

### Preguntas particulares:

- ❖ ¿Cuáles son sus intenciones de los jóvenes al publicar sus fotografías en *Facebook*?
- ❖ ¿*Facebook* es un escenario social que amplía los espacios sociales o es un espacio social virtual, independiente de los espacios de interacción cara a cara?
- ❖ ¿Cómo utilizan los jóvenes sus grupos virtuales de *Facebook*, en la construcción de estrategias identitarias, por medio de la publicación de fotografías de perfil?
- ❖ ¿Cómo afecta las relaciones sociales la publicación de la fotografía de perfil en un grupo virtual?

## 1.2 Objetivos de investigación

### Objetivo general:

Conocer desde la imagen fotográfica la construcción de la identidad dentro de un espacio virtual. Asimismo, identificar los tipos de lenguajes y símbolos que

los jóvenes utilizan para construir su identidad en *Facebook*, para poder entender los procesos de socialización dentro del espacio de interacción digital.

Realizar un análisis sobre la importancia que se le da a la interacción digital de *Facebook* por medio de su fotografía de perfil.

### **Objetivos particulares:**

- ❖ Analizar la intención que los jóvenes tienen al publicar su fotografía de perfil.
- ❖ Identificar los procesos de identidad que los jóvenes construyen a partir de su fotografía de perfil.
- ❖ Analizar las representaciones de su “yo” digital a través de las fotografías que publican.
- ❖ Analizar cómo han cambiado las relaciones sociales a partir de las representaciones virtuales.
- ❖ Identificar cómo la identidad virtual se refleja en su vida cotidiana a través de lo que representan en *Facebook*.

### **1.3 Área de interés**

El área de interés que se desea estudiar, es la práctica de la comunicación y la construcción de la identidad en espacios digitales como lo son las redes sociales. Se pretende explorar y analizar los usos y significados simbólicos que construyen los jóvenes desde su fotografía de perfil. Es decir, la interacción que realizan en un tiempo y espacio a través de dispositivos digitales los cuales se han convertido en una parte indispensable en la vida cotidiana, por lo que los jóvenes están más expuestos a su influencia. Es por ello que nuestra investigación se centra en los diferentes usos que los jóvenes de entre 18 y 29 años de edad le dan a su fotografía de perfil de *Facebook*. Estas tecnologías son utilizadas como espacios

de socialización digital, ya que, es una interacción mediatizada por dispositivos digitales (teléfono inteligente), *IPad* o tabletas, o un aparato electrónico (*laptop* o computadora), es decir, son aparatos que les permite a las personas interactuar a distancia aunque no puedan verse físicamente pero pueden estar en contacto.

Nuestro objetivo es comprender la manera en la cual estas tecnologías han cambiado (enriquecido, empobrecido, reproducido o transformado) la forma de interactuar, de comportarnos y de comunicarnos, es decir, de construir significados sobre nosotros como personas que nos re-presentamos por medio de imágenes digitalizadas. Los sujetos de estudio, serán jóvenes que estén inmersos en la red, es decir, usuarios habituales a la red específicamente a *Facebook*.

De acuerdo a estas áreas de interés, el ámbito que deseamos explorar es la construcción de la identidad a través de la representación de su fotografía de perfil que el individuo hace en *Facebook*.

## **1.4 Justificación**

### **Justificación social**

En la actualidad, el avance acelerado de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) están en constante evolución y han modificado a la sociedad, en la forma de interactuar, trabajar, comunicarnos, la manera de relacionarnos con otros sujetos, se han convertido hoy en día en una necesidad y una parte fundamental en nuestras actividades cotidianas como seres humanos, ya que, mantiene una presencia en la información que se comparte en la red.

El valor social del proyecto de tesis, es hacer una reflexión sobre la importancia e influencia que tienen las redes sociales en la forma de interacción de los jóvenes pero también en otros ámbitos identitarios inmersos en la red.

Estos dispositivos digitales cada vez están más al alcance y disposición de la población y se han convertido en herramientas necesarias en nuestra vida cotidiana, principalmente para identificarse y estar en contacto con otros sujetos.

Para algunas personas son aparatos necesarios y novedosos en sus vidas. Pero también existen las generaciones más jóvenes quienes nacieron con estas tecnologías, los cuales las ven como algo normal e indispensable en su vida, para estas generaciones es importante realizar sus actividades diarias a través de estos aparatos electrónicos, ya que, tienen acceso a la información de manera rápida.

En la actualidad los jóvenes están rodeados de espacios digitales que les permiten establecer un grupo de personas con intereses y gustos en común, en el cual buscan hacerse presentes y ser aceptados por los demás.

Las redes sociales se han convertido en nuevos paradigmas de la comunicación con la creación de las redes sociales como lo es *MySpace*, *Hi5*, *Foto blogs*, *Twitter*, *Facebook* entre otras, siendo *Facebook* quien ha tenido gran impacto en el interés de los jóvenes.

Sin duda, *Facebook* está reconfigurando la identidad de los jóvenes, ya que, les permite construir varias identidades a la vez. Por medio de un ordenador comparten experiencias a través de la imagen y pequeños textos, pantalla a pantalla mismos que realizamos cara a cara pero de manera hablada y estableciendo contacto frente a frente con el otro.

Consideramos que a nivel social es importante conocer acerca de este tema porque la población joven es la que más consume y hace uso de estas tecnologías. Pensamos que la sociedad puede o no tener conciencia de las ventajas y los peligros que puede traer consigo este fenómeno.

### **Justificación académica**

Consideramos que esta investigación es importante, ya que, se quiere realizar un análisis reflexivo sobre la construcción de la identidad digital a través de la publicación de su fotografía de perfil, con la finalidad de analizar el tema desde el ámbito de la comunicación interpersonal mediatizada por la interacción digital y de la práctica social influenciada por los dispositivos inteligentes o una computadora.

Académicamente, es importante investigar este tema como estudiante de la Carrera de Comunicación y Cultura porque estamos viviendo también en un mundo digital en las cuales las tecnologías han venido a transformar la manera comunicarnos. Los jóvenes poco a poco estamos adoptando estas herramientas y las hacemos parte de nuestra vida.

A su vez estamos envueltos en imágenes visuales y escritos en busca de una construcción de identidad. Ya que, siguen interactuando ya no tanto cara a cara sino lo hacen de manera digital, es decir, pantalla a pantalla, en donde se muestran elementos de la comunicación verbal y no verbal, se ven plasmados en los espacios digitales por medio de imágenes, videos, audios, entre otros.

De esta manera se pretende analizar, qué tan importante es la interacción digital para los jóvenes, y la construcción de la identidad en un espacio digital, y qué tan significativo es ser aceptado por los demás usuarios en un entorno digital.

### **Justificación Personal**

Finalmente como justificación personal consideramos importante estudiar a cerca de este fenómeno, ya que, las redes sociales y en específico *Facebook* se han convertido en una herramienta más de la comunicación y son indispensables en

nuestras vidas, los jóvenes son quienes se ven más influenciados por estas tecnologías, ya antes mencionadas.

Dentro de nuestra vida cotidiana interactuamos con jóvenes y adolescentes, compañeros y amigos cercanos y lejanos, los cuales nos vemos involucrados por estas tecnologías, a través de nuestras actividades cotidianas. El poder compartir las actividades rutinarias a través de la fotografía es meramente importante. Es por ello que creemos pertinente esta investigación es importante para así poder comprender las ventajas y desventajas que puede traer las tecnologías a los jóvenes.

Consideramos que la realización del análisis se hará de manera muy amplia, ya que, en la actualidad interactuamos no solo cara a cara, sino que también lo hacemos de manera digital, utilizando otras herramientas de comunicación como lo son las fotografías o imágenes, videos musicales, textos, entre otros, que nos permiten establecer una comunicación a ciertas distancias en cualquier parte del mundo.

### **1.5 Supuesto de partida**

En relación con los supuestos de partida que motivaron esta investigación nos percatamos que el mundo digital es una herramienta que sirve para la realización de actividades del ser humano y es también un medio de comunicación personal, sin embargo, existen cambios en sus prácticas sociales.

Por lo que nuestro estudio parte de cuatro supuestos particulares:

- En el primero se afirma que los jóvenes hacen mayor uso de las tecnologías digitales. Hoy en día el internet y en especial las redes sociales son medios de comunicación e interacción en los cuales nos mantienen informados o son utilizadas para pasar el tiempo de ocio para quienes tienen acceso a internet.

- El segundo se asume que los jóvenes de 18 a 29 años han cambiado su formas de interactuar gracias al avance de la tecnología digital, actualmente lo hacen a través de aparatos electrónicos, utilizan la red social digital *Facebook* como una herramienta de comunicación, pero principalmente buscan grupos de aceptación de pertenencia a partir de que utilizan medios digitales, ya que, son una parte importante de sus interacciones. Los jóvenes crean sus propios grupos en *Facebook* compartiendo experiencias de su vía cotidiana a través de un *nick* o apodo, así mismo muestran una fotografía o imagen de perfil la cual puede tener acceso a cualquier usuario.
- El tercero sostiene que el uso de la fotografía juega un papel muy importante para su búsqueda de identidad.
- El cuarto plantea que los jóvenes usan las redes sociales y en general el internet como una herramienta de trabajo aunque lo utilizan más en su tiempo de ocio que en trabajos académicos. La socialización *online* que *Facebook* les ofrece es una nueva forma de interactuar de los jóvenes.

## 1.6 Planteamiento del problema

### **Problema práctico:**

El problema práctico identificado es el análisis simbólico de imágenes fotográficas en *Facebook*, que se da en la interacción digital en busca de una construcción digital. Ya que, las tecnologías forman parte de las actividades cotidianas del ser humano, las cuales, les permiten realizar actividades al mismo tiempo a través de espacios digitales.

### **Problema de investigación:**

Esta investigación pretende abordar el problema de descubrir el significado que le dan los jóvenes a su fotografía de perfil en la red social digital *Facebook*.

Gilberto Giménez (2007) plantea que la construcción de la identidad se realiza en el interior de marcos sociales que determinan la posición de los actores, y por lo mismo, orientan sus representaciones y acciones (Giménez: 2007: 53), la interacción virtual se hace propia siempre y cuando el cibernauta encuentre satisfacer sus necesidades. Los jóvenes buscan sentirse identificados con el personaje que configuran. Las nuevas tecnologías y en particular las redes sociales son espacios donde se puede observar cómo construyen su identidad. Los jóvenes determinan su identidad en *Facebook* a través de su nombre de usuario ya sea real, un *nick* o apodo así como su foto de perfil, provocando la interacción digital con otros usuarios de la red. Este proceso de libertad es difícil que se pueda realizar en la interacción cara a cara, ya que, los gestos corporales y las posturas son esenciales en nuestra comunicación. El ciber-espacio, da las herramientas de crear e imaginar personajes ficticios que los jóvenes crean en su fotografía de perfil.

En este sentido, las redes sociales les dan la libertad de crear otras identidades puesto que les permiten representarse a sí mismos como deseen dentro de la comunidad virtual. La identidad en *Facebook* se modifica, se transforma, se crea consciente o inconscientemente. Se puede crear diferentes identidades en un mismo tiempo y en diferentes contextos. El uso de *nicks*, apodos, nombres o sobrenombres son características de las redes sociales, las cuales permiten construir distintas identidades en una misma o en diferentes cuentas.

Tal y como lo menciona la autora María Cipriano en su artículo “ Aportaciones sobre la fotografía, redes sociales y subjetividad” son pocas las palabras con las que un sujeto “se narra” o se da a conocer con descripciones, por el contrario, las fotos, la narrativa del YO que genera la construcción del relato (mensaje, post o actualización de *Facebook*), un avatar<sup>1</sup>, fotografía o imagen de perfil, un nombre

---

<sup>1</sup> Un avatar es un personaje virtual que crea él mismo usuario para identificarse.

de contacto (real o inventado) en lugar de un *nick* o apodo, crean una construcción virtual (María Cipriano,s/f).

Es decir:

Si uno recorre los perfiles de algunas redes sociales (*Facebook*, *fotoblogs*, etc.) en los que la fotografía es un elemento esencial, se encuentra con una serie de retratos que terminan pareciéndose entre sí: imágenes de cuerpos que poseen una cierta sensualidad estandarizada. Autorretratos sacados frente a espejos, fotos con gestos y poses repetidas, en espacios pretendidamente íntimos - como dormitorios, baños-; fotos que terminan por delatar un lenguaje erótico 'de plástico' y estándar. Aún en su uso más narcisista, la fotografía termina por despersonalizar la relación con el mundo y por borrar singularidades. Cuando se trata de construir y mostrar su perfil, a la mayoría de los jóvenes les parece que el uso de la propia fotografía es lo más lógico, en la medida en que mostrarse tal y como es facilita la comunicación y refuerza el sentido de dialogo o conversación de las interacciones virtuales (María Cipriano, s/f).

Es decir, los muros en son comunidades virtuales en las que los jóvenes comparten situaciones por las que están atravesando en esos momentos y por esa razón hacen uso de la fotografía donde manifiestan sus estados de ánimo.

El uso de la fotografía hoy en día juega un papel muy importante, ya que nos muestra un instante de la realidad y la hace presente. Los jóvenes usuarios de *Facebook* crean álbumes virtuales en donde le asignan un valor significativo para reafirmar y confirmar su identidad.

La fotografía de perfil más que un documento social le permite al usuario mostrar un acontecimiento importante de su vida y a su vez construye y plasma historias a través de sus fotografías.

Por lo que se pretende reflexionar sobre la importancia de la interacción y el uso que le dan a las nuevas tecnologías en el ámbito social y cultural por parte de los jóvenes sometidos a la red.

### **1.7 Tipo de investigación**

Nuestro objeto de estudio es investigar sobre la representación y la construcción de la identidad digital por medio de las redes sociales, y el uso excesivo de imágenes. Para ello reflexionaremos de manera analítica las prácticas culturales y búsqueda de identidad entre los usuarios, así como elementos de la cotidianidad, que podemos observar en los perfiles de los usuarios.

Nuestra investigación no pretende hacer un estudio sobre la manipulación que le dan a sus imágenes fotográficas (filtros, sepia, blanco y negro, etc.), si no como estas son utilizadas para la representación de sí mismos con una intención construida con un fin. Es decir, como la imagen visual es utilizada para la construcción de su identidad. Está investigación nos abre nuevas líneas posibles para profundizar sobre el tema.

Esta indagación busca hacer una reflexión sobre los cambios comunicativos que las redes sociales han venido modificando en la manera de interactuar y relacionarse las personas, sin embargo, ha alcanzado una gran innovación, ya que, es la manera en que actualmente nos comunicamos y establecemos contacto con los otros en nuestra vida cotidiana.

# **CAPÍTULO II**

## **ANTECEDENTES Y CONTEXTO**

En este apartado se hablará sobre la historia y evolución del internet un tema central en nuestra investigación, ya que, ha tenido un rápido crecimiento en las nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como las redes sociales digitales que forman parte de la evolución tecnológica como lo es el internet. También se mencionan elementos que caracterizan los espacios digitales como el uso de las fotografías en las redes sociales y en específico en *Facebook*, que actualmente son espacios digitales, así como la historia de la tecnología digital que actualmente es indispensable en nuestras vidas como una herramienta de trabajo y de socialización.

## **2.1 Historia del internet**

La historia y evolución del internet, de las comunidades digitales y redes sociales nace en el año de 1930 como parte de la evolución electrónica de aquella época, por parte de la comunidad científica y militar de Estados Unidos cuando la Segunda Guerra Mundial se encontraba en su mejor momento, con el fin de tener comunicación e intercambio de información.

Esta red era conocida como la “Red de la Agencia de proyectos de Investigación Avanzada” (ARPANET) por parte del gobierno estadounidense. Dicha red tenía la capacidad de conectar varios ordenadores a la red, por la cual se podía alterar las comunicaciones, con la finalidad de que siguieran funcionando aun cuando algo fuese destruido en algún ataque de combate.

El origen de lo que ahora conocemos como internet, fue fundado por el doctor Licklider profesor del instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) quien fue el primero en descubrir la posibilidad de que existiera una red de ordenadores a nivel mundial, a través de unas notas, memorables, escritas en agosto de 1962, “proponía el establecimiento de una “red galáctica” la cual formaba un conjunto de

ordenadores interconectados entre sí y con la posibilidad de acceder rápidamente a datos y programas desde cualquier lugar” (Martínez, 2002)

En octubre del mismo año, el doctor Licklinder, se convirtió en el director de la oficina de técnicas para el procesamiento de la información (Information, Processing Techniques Office, IPTO) de la ARPA (Martínez, 2002).

En 1957 Estados Unidos descubrió la necesidad de crear un organismo que desarrollara al máximo “los más recientes avances científicos y técnicos en el campo de la defensa”. Fue como surgió la Agencia de proyectos de investigación avanzada ARPA, (*Advanced Research Projects Agency*) cuya misión era el financiar investigaciones concretas en Universidades (Martínez, 2002).

Ante este contexto, surge la posibilidad de un ataque nuclear manejado por las autoridades norteamericanas, las cuales detectaban la necesidad de contar con una red inalámbrica que controlara el mandato que uniera todas las bases militares que existían en el país, sí las bases militares esparcidas por todo el país, así que la ARPA” financió a la empresa RAND la investigación sobre las redes de comunicación asociada a los ordenadores” (Martínez, 2002).

Para el año de 1964, Paul Baran integrante de la empresa RAND, propone un sistema de comunicaciones que no estuviera a cargo de una autoridad central a la que se le nombró red distribuida.” Para el posible desarrollo de esta red, se propuso el uso de distintos elementos de comunicación, entre los cuales se destacaba la utilización de la línea telefónica de impulsos, los enlaces de microondas, las emisoras de televisión y los satélites artificiales” (Martínez, 2002).

Las características de este modelo beneficiaban a las bases militares, ya que, no era tan fácil para el enemigo destruirlo. Sin embargo, nada se concretaba aún, y las investigaciones seguían con base a la idea original del Dr. Licklinder. A sí mismo a mediados de los años 60 Lawrence G. Roberts en los 60`s propuso a la

ARPA conectar más de 30 ordenadores que funcionaban totalmente aislados en 17 universidades (Martínez, 2002).

La conexión entre dos ordenadores entre sí era posible gracias a un ordenador pequeño que sirviera de puente, de interface, para enviar mensajes entre los dos ordenadores y controlar las comunicaciones. Dicho ordenador, se le denominó IMP (*Interface Message Processor*), y fue creado por la Bolt; Beranek and Newman (BBN), “BBN se comprometió a entregarles mensualmente seis IMP a partir de septiembre de 1969” (Martínez, 2002). La ARPA logró conectarse al ordenador de la UCLA a partir de septiembre 2. La segunda conexión se dio por medio del Instituto de Investigaciones de Stanford, Stanford Research Institute (SRI) y finalmente, “en diciembre de 1969) ya había otros dos IMP más: en la Universidad de California en Santa Bárbara (UCSB) y en la Universidad de UTA, que junto con los anteriores formaron la red conocida como ARPANET” (Martínez, 2002).

Es así como surge internet en el año de 1969 como un sistema de comunicación para el ejército, cuya función era estar en constante comunicación en caso de algún ataque con el enemigo.

Entre los años 60 y 70 comenzaron a unirse a la red otras empresas e instituciones educativas, que solo pertenecían al colegio militar. De tal forma que fueron creando otras, las redes similares a ARPANET. Sin embargo, estas no podían comunicarse entre sí, ya que utilizaban protocolos de transmisión de datos diferentes. (Rubio: 2010)

Para el año de 1974 Vinton Cerf junto con Bob Kahn publicaron un protocolo para la intercomunicación de redes por paquetes, cuya función era estándar. Todos estos ordenadores estaban conectados a una red inalámbrica. De tal manera que las redes pudieran conectarse a una sola, de ahí se le denominó “internet” (Rubio: 2010).

El ARPANET pertenecía solo al colegio militar, realizando los primeros intercambios de información; gracias a este invento se conectaron otras redes interconectadas lo que ahora conocemos como "Internet". Durante la década de los 80, la red se expandió en gran medida gracias a la conexión de un gran número de ordenadores, este crecimiento favoreció al sistema de denominación de dominios (DNS, Domain Name System) (Rubio: 2010).

Es importante mencionar que aún con el alto crecimiento de la red, internet era considerado como un medio de comunicación cuya información era restringida a ciertos ámbitos. Fue en el año de 1989 que el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN) creó un nuevo desarrollo de especificación que facilitara el acceso a la base de datos, denominado "Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP)". El cual permitía acceder a documentos que contenían enlaces con otros, lo que simplificaba enormemente la localización de la información. El diseño de este protocolo promovió la aparición de la World Wide Web (WWW), concepto con el cual se da a conocer al internet que está vigente hoy en día. (Rubio, 2010).

Con el desarrollo acelerado de las tecnologías y diferentes software fue en el año de 1993 nace el navegador Mosaic creado por Marc Andersen. En 1995 internet tuvo una expansión comercial importante, comenzó a incrementarse de una manera casi exponencial el número de servicios que operaban en la Red. (Rubio, 2010).

A partir de la década de los 90`s se originó un nuevo concepto: Internet2, creado por el vicepresidente de los EE.UU., Al Gore, quien se encargó de anunciar ante la prensa la llegada de una revolución "más importante que la invención de la imprenta (Rubio, 2010).

En la actualidad los accesos digitales que existen son cada vez más rápidas, es decir, tienen mayor capacidad, así como los ordenadores que se encuentran hasta los aparatos móviles. Además supuestamente las personas tenían la libertad de acceder a internet sin importar ciertas características que en épocas antiguas eran

tomadas en cuenta. Hoy por hoy en México el tiempo promedio que los cibernautas invierten diariamente en la red en general, es de “5 horas y un minutos, 67 minutos más que en el 2012” (Juárez: 2013, consultado el 5 de octubre del 2013).

A partir de la evolución del Internet, comenzaron a parecer las redes sociales digitales. La primer red social surge de un invento Universitario por parte de un ex estudiante (Randy Conrads), el cual quería seguir teniendo contacto con quienes fueron sus compañeros de clase, por lo que decidió realizar una red social bajo el nombre de classmates.com (compañerosdeclase.com), “esto se da en 1995 en los Estados Unidos, principalmente comenzó siendo simplemente una página más de la net” (Winreich, 2013; pdf). Posteriormente la invención de redes sociales se amplió a más Universidades, “junto con los blogs, las redes sociales han sido el segundo gran impulso de las nuevas estrategias Web 2.0 y de los medios sociales en general” (Feliciano, Mallavibarrena y Román: 2010, 60).

A comienzos del año 2000, especialmente entre el 2001 y el 2002, aparecen los primeros sitios Web que promueven el armado de redes basados en círculos de amigos en línea. Este era precisamente el nombre que se utilizaba para describir a las relaciones sociales en las comunidades digitales. Estos círculos se popularizaron en el 2003, con la llegada de redes sociales específicas, que se ofrecían ya no sólo para re encontrarse con amigos o crear nuevas amistades, sino como espacios de intereses afines (Murduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini: 2012; 3). Actualmente “9 de cada 10 Internautas Mexicanos Acceden a alguna red Social” (Juárez, 2013).

## **2.2 Internet en México**

La invasión de internet en México se da en el año de 1989, cuando el Instituto Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey se convirtió en la primera Institución mexicana que logró establecer un enlace dedicado a internet, a través de una línea analógica privada de 5 hilos de 9,600 bits por segundo. El acceso a

internet se consiguió por medio de un enlace con la escuela de medicina de la Universidad de Texas en San Antonio. Una segunda conexión se dio en la Universidad Nacional Autónoma de México, “el Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey y la Universidad Nacional Autónoma de México ya contaban con una conexión alternativa conocida como BITNET. Ambas instituciones lograron su propia conexión a BITNET en 1987”. (Gutiérrez Cortés y Octavio Islas, 2000).

Posteriormente estas instituciones lograron conectarse por medio de NCAR, que era una conexión digital vía satélite. Las instituciones que empezaron a conectarse a la red eran principalmente académicas, entre las cuales está la Universidad de las Américas, la Universidad de Guadalajara, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, El Consejo Nacional de Ciencia y tecnología y la Secretaría de Educación Pública.

Los dominios .mx que aparecieron hasta el año de 1992 eran 45 de los cuales 40 eran académicos y 4 eran comerciales. Según los datos proporcionados por Nic México, en 1993 los principales protagonistas de las redes en México, deciden crear subdominios com.mx, gob.mx entre otros, que más tarde en 1996 surge el dominio edu.mx que representaba a las instituciones educativas.

“En 1991, los servicios más populares que se ofrecían en la red, para la comunidad académica, eran los siguientes: Acceso remoto (Telnet), Transferencia de Archivos (FTP), correo electrónico (e-mail), Gopher (en 1992)” (Gutiérrez e Islas, 2000).

En 1992 nace la asociación civil Mexnet, misma que ayudaría a la organización de la red de comunicación en México. La asociación estaba formada por varias instituciones académicas “el ITESM, la Universidad de Guadalajara, la Universidad de las Américas, el Instituto Tecnológico y de Estados Unidos de Occidente, el Colegio de Posgraduados, el Laboratorio Nacional de Informática Avanzada, el centro de Investigación de Química Aplicada, la Universidad de Guanajuato, la

Universidad Veracruzana, el Instituto de Ecología, la Universidad Iberoamericana y el Instituto Tecnológico de Mexicali “ (Gutiérrez Cortes y Octavio Islas, 2000). Otras instituciones como el IPN y la SEP crearon nuevos organismos denominados RUTYC (Red de Universidades Técnicas y Centros).

En 1993 se desarrolló la primera página electrónica por internet creada por la Universidad de las Américas, por lo que se inició la difusión y la su extensión iniciativa al medio.

Fue en el año de 1994 que empieza a comercializarse la conexión a cargo del instituto RedUnam, quien fue el primero en promover el servicio de internet, más adelante se unieron otras instituciones como la Conacyt y MexNet. “PIXELnet fue la primera empresa comercial en brindar un servicio de conexión a Internet” (Gutiérrez e Islas, 2000).

En 1995 se expande el internet en México, es en este año que las instituciones comerciales se enlazaron a internet de forma exponencial, superando a las instituciones educativas. El periódico *La Jornada* es la primera empresa en aparecer en la web.

Es en diciembre de 1995, que se nombra oficialmente al ITEM como el Centro de información de Redes en México (NIC-México). Desde entonces es quien se encarga de asignar las direcciones IP y los dominios ubicados bajo “.mx” (Gutiérrez Cortés y Octavio Islas, 2000).

### **2.2.1 Historia de la tecnología digital**

En 1970 gracias a la intervención de un micro-procesador se fabricaron las primeras microcomputadoras o computadoras personales (PC). Las PC son computadoras de uso personal, a un costo accesible al público y actualmente son utilizadas como herramienta de trabajo en oficinas, trabajos escolares y de uso personal.

El rápido desarrollo de la tecnología digital se da por medio de una conexión inalámbrica a la red que nos permite almacenar, procesarla y transportar la información a grandes distancias y de manera inmediata.

Fue en el año de 1947 que se diseñaron las primeras computadoras digitales por Alan Turing, evolucionó su hardware y software conforme al paso del tiempo, empezaron a tener mayor capacidad de almacenamiento y sistemas operativos más potentes. Las computadoras “laptops” son aquellas computadoras que están diseñadas para poder ser transportadas de un lugar a otro. “Se alimentan por medio de baterías recargables, pasan entre 2 y 5 kilos y la mayoría trae integrado una pantalla de LCD (Liquid Crystal Display)” (Velásquez, 1998:53).

Gracias al desarrollo de las computadoras se puede conectar varias computadoras a la red inalámbrica. Internet nos permite conectar miles de redes lo que hace que podamos comunicarnos a grandes distancias, así como poder acceder a cualquier tipo de información.

### **2.2.2 Usos del internet**

De tal manera que las tecnologías se vuelven indispensables en nuestra vida por ejemplo: podemos consultar en internet un periódico, consultar un libro, ver una película, escuchar música, ver canales de televisión abierta o por cable, podemos comprar en línea.

Como se mencionó anteriormente el correo electrónico se volvió una herramienta indispensable, como medio de comunicación, ya que a través del internet se logra una comunicación mediatizada que nos permite mantenernos informados, enviar y recibir mensajes, mandar fotos, etc.

Pues bien escuchamos con frecuencia decir “Voy a navegar por internet”, pero a que le llamamos navegar, ya que, “un navegador es una herramienta básica que nos permite visualizar los contenidos de las páginas” (Fernández, 2010:11). También se le conoce como buscador, algunos de los buscadores más populares

son Explorer, Google y Netscape, entre otros. Es por medio de estos navegadores donde se busca información y se accede a diferentes páginas.

Fue en el año de 1997 que apareció *Google*, siendo una herramienta en la cual los usuarios lograban tener acceso a la información en línea, por lo que es considerado el buscador más usado por todo el mundo.

Wikipedia fue creada por Jimmy Wales es una herramienta básica utilizada principalmente por los estudiantes, ya que, les permite realizar búsquedas inmediatas de cualquier tema, y además pueden editar o complementar la información, por la misma razón no es una fuente confiable.

Por otro lado, una de las herramientas con mayor éxito desde el 2006 hasta en nuestros días es YouTube creado por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim siendo el sitio web más visitado por las personas para buscar infinidad de videos profesionales o personales que en la actualidad es una de las páginas con mayor récord en subir una cantidad enorme de videos por día.

No obstante, en la actualidad internet ya no sólo es conectado por un ordenador, sino gracias al avance acelerado de nuevas tecnologías ya es utilizado por teléfonos inteligentes, tabletas, entre otros y seguirán creando nuevos aparatos.

Con la aparición de los teléfonos inteligentes llamados *Smartphone* en el 2007, los individuos pueden conectarse a internet y navegar por la red, por lo que hoy en día un teléfono móvil es una herramienta de comunicación muy útil, ya que se puede estar informado al día pero también es una herramienta de entretenimiento. La empresa *Apple* crea el *IPhone* que es un teléfono inteligente con una gran capacidad de tecnología, creada por Steve Jobs dueño de esta empresa, un hombre que transformó el mundo de las telecomunicaciones. Es considerado como una de las estrellas en el mundo de las tecnologías, al ser el primero en inventar un ordenador con la capacidad de realizar diferentes funciones por sí solo, además de que también ha evolucionado la forma de escuchar música por lo

que crea un aparato diminuto y elegante como reproductor de música que le da el nombre de *iPod* (Blumenthal, 2012).

Otras de las revoluciones tecnológicas del siglo XXI es la creación de tabletas electrónicas que actualmente son un producto de moda y entretenimiento.

Estos aparatos electrónicos han traído una gran tendencia en la humanidad principalmente en los jóvenes, ya que se pueden conectar a internet, tener acceso a libros, ver videos, una película, estar en las redes sociales, entre otros. Estas tabletas electrónicas cuentan con una batería de larga duración, pantalla táctil, un peso ligero y un tamaño accesible para que se puedan transportar las cuales vinieron sustituyendo a las mini laptops.

Actualmente las tecnologías son medios de comunicación e información pero también para pasar el tiempo de ocio, ya que está provocando transformaciones en todos los ámbitos ya sean familiares, laborales, amistosos, etc.

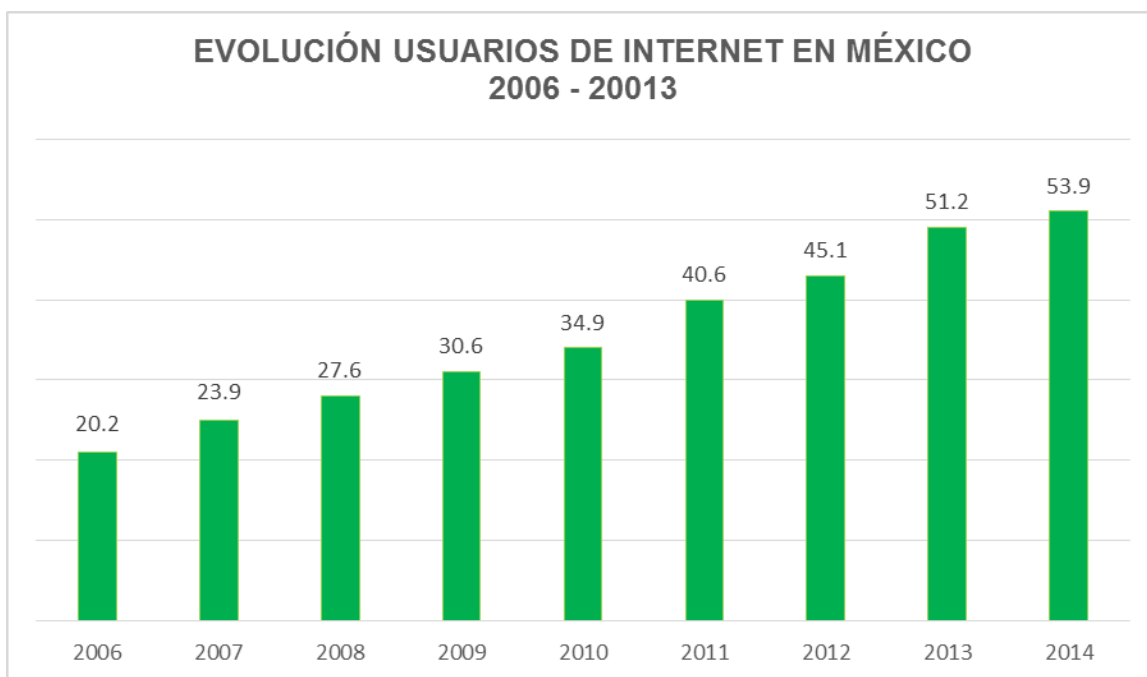
Estas tecnologías cada vez seguirán evolucionando y creando otras. Todas estas herramientas son tecnología digital que ya forma y parte indispensable en las actividades del hombre y que las nuevas generaciones son consumidoras de estos productos tecnológicos.

### **2.3 Datos relevantes sobre Internet en México**

El avance acelerado de las tecnologías cada vez están más al alcance y disposición de la población principalmente de las generaciones jóvenes; ha venido modificando a la sociedad, en nuestras formas de comunicarnos e interactuar con los demás.

En algunos estudios internacionales mencionan que los jóvenes de entre 12 y 24 años son quienes utilizan más el ciber-espacio. Se comunican con sus amigos a través de correos electrónicos, navegan a diario por la red, hacen nuevos amigos en los chats y, en ocasiones buscan nuevas formas de utilizar las tecnologías.

En México, según la *Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de las tecnologías en los hogares*, realizada en el 2006 por el Instituto Nacional de Estadística Geográfica e informática (INEGI) menciona que poco más de la tercera parte de la población mexicana entre los 12 y 24 años el 37.2% es usuaria de Internet de internet, siguiéndole un 17.7% entre 25 y 44 años de edad. Así mismo, el 52.8% de la población, lo utiliza de 1 a 3 días por semana y el 19.6% navega a diario. Las actividades de uso son para obtener información en general un 41.5 %, mandar y recibir mensajes por correo electrónico un 35.4%, cuestiones relacionadas con la educación un 35.4%. La identificación de personajes de acceso a la red son similares entre hombres (51.8%) y mujeres (48.2%)

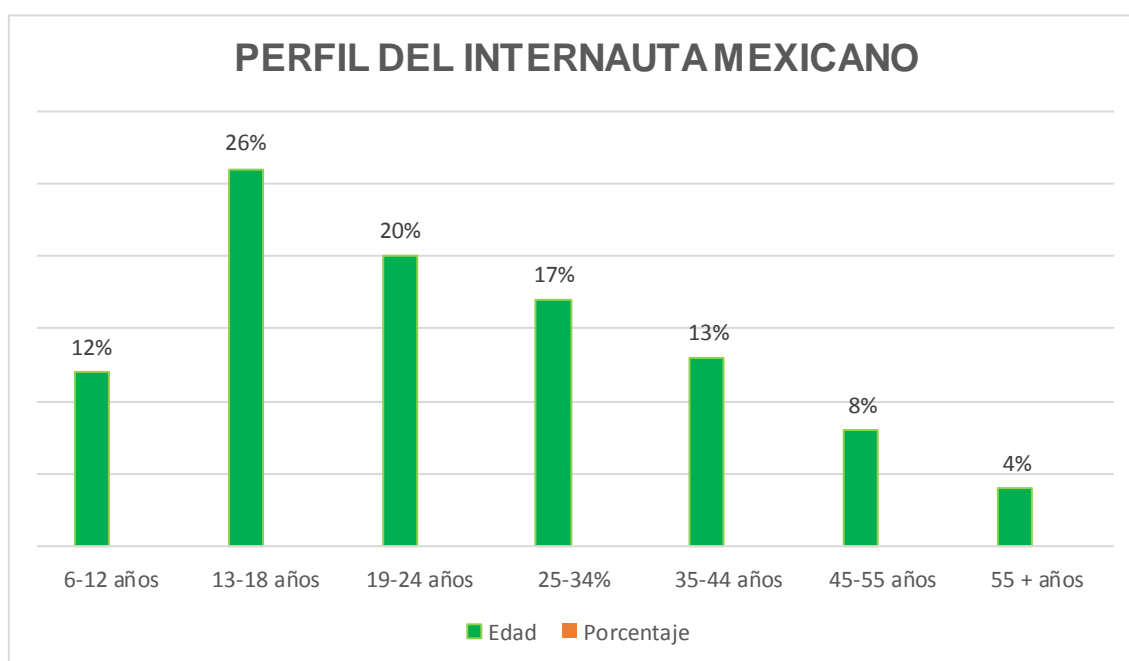


**Fuente: INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Usos de las Tecnologías de la Información en los Hogares.**

En otro sentido el “*Estudio de Hábitos de usuarios de internet en el 2011*”, realizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) menciona que en el 2010 el número de internautas alcanzó los 34.9 millones. De cada 100 viviendas en México 29 poseen una computadora y 21 tiene internet en casa. El tiempo

promedio de conexión es de 3 horas y 32 minutos. 11 minutos más que en el 2009. Las principales actividades que realiza el internauta mexicano están el enviar y recibir correos electrónicos, mensajes instantáneos, contactar amigos y familiares por medio de las redes sociales digitales y buscar y/o leer noticias tanto nacionales como internacionales. Los principales usos que se le dan a las redes sociales son para comunicarse con familiares y amigos, mantenerse informados, además de conocer e interactuar con otras personas. Los dispositivos más utilizados son la Laptop y la PC.

En los últimos años el número de usuarios se ha ido incrementando rápidamente, esta herramienta es utilizada usualmente por los jóvenes por las actividades que realizan dentro de sus espacios virtuales, podemos darnos cuenta en la siguiente gráfica ya no es solo uso exclusivo de los jóvenes sino también es utilizada por los niños de entre 6 y 12 años de edad. Como lo menciona Marcelo Urresti: “se conectan para encontrarse con personas de otros partes del mundo, buscan información de interés personal, conversan a través de diversos aparatos electrónicos de mensajería instantánea, bajan música, tienen acceso a las redes sociales “postean comentarios, juegan, también tienen acceso a la información de tipo académica o comercial” (Urresti, M., 2008:14).



Durante la encuesta realizada por el INEGI, en el año 2001 para el 2009 se pudo observar que alcanzó un 27.2 millones de personas en estos últimos años hicieron uso de este servicio un 28% de la población. La tasa de crecimiento de usuarios de internet en el 2001 al 2009 fue del 18.3%.

Para poderse inscribir a una red social como *Hi5*, *Facebook* o *Twitter*, sólo se necesitaba ser mayor de edad, registrarse con un correo electrónico. Para el año del 2008, el 77% de los cibernautas mexicanos tenían menos de 35 años, lo que nos hace pensar que los jóvenes son los primeros en adoptar este espacio <sup>2</sup> Hoy en día los jóvenes son los que más utilizan los ciberespacios, en las que realizan diversas actividades.

Estos datos han evolucionado, en los últimos años del 2009 para llegar al 2012 el número de internautas alcanzó los 40.6 millones. Actualmente el número de usuarios ha ido incrementando, puesto que la interacción en redes sociales es una de las principales actividades de los usuarios de internet del año 2006 al 2013. Cabe mencionar que con relación a la edad de los individuos, el actual levantamiento confirma que el uso de las TIC se da predominantemente entre la población joven del país, considerando que el contenido de las TIC se convierten en un elemento de interacción y socialización, principalmente con sus pares, debido a que comparten aficiones por determinadas actividades (música, moda, cine, deportes entre otras).

Para sustentar lo dicho anteriormente, el Instituto Nacional de Estadística, Geográfica e Información (INEGI) publicó en la encuesta realizada sobre la Disponibilidad y uso de las Tecnologías de la Información en los hogares en el año 2013 que en México, respecto al 2012, el día viernes se ha convertido en el de mayor actividad en internet con 85% de los internautas conectados, mientras que

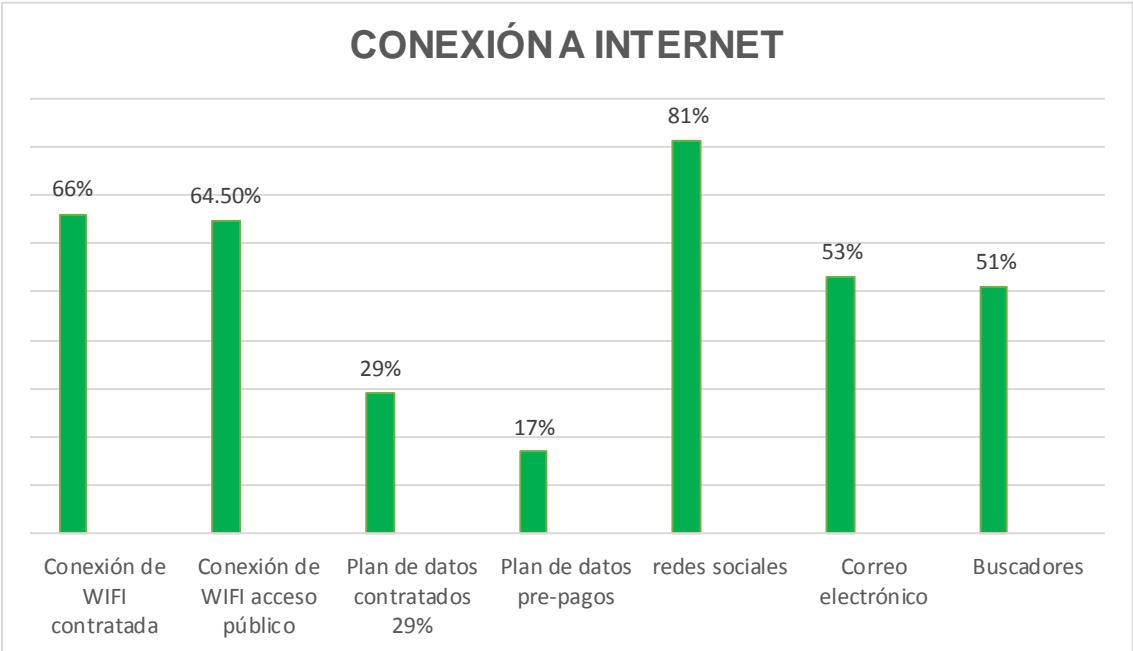
---

<sup>2</sup> En, 2<sup>da</sup> Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Usos de las Tecnologías de la Información en los Hogares, 2009, consultada en <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/español/prensa/default.asp?c=26&e>.

durante el 2013 el tiempo promedio de conexión diario del Internauta mexicano fue de 5 horas y 1 minuto, es decir 67 minutos más que el 2012.

Estos datos, hacen referencia al uso que los jóvenes le dan al internet, como se observa en la gráfica, el 81% ocupa este espacio para buscar información general, ya que este medio ofrece una inmensidad de datos de todo tipo. Además de que los jóvenes también lo utilizan para checar su correo electrónico, pues este servicio lo ocupan con frecuencia porque es una forma de estar en contacto con otros usuarios.

Ahora bien, es importante destacar que la población a partir de los 6 – 12 años se conecta a internet a través de sus dispositivos móviles, la principal forma es a través de conexión WIFI contratada (66%), seguida por conexión WIFI de acceso público (64 %), plan de datos contratado (29%) y plan de datos pre pagado (17%). Mientras que los sitios más visitados por los usuarios que navegan en internet a través de su dispositivo móvil es para obtener información general; redes sociales (81%), correo electrónico (53%) y buscadores (51%). El correo electrónico es la principal fuente de actividad que utilizan los internautas del 2013 para el 2014 el uso de redes sociales superó a la búsqueda de información.



Para el 2014, la *Encuesta nacional sobre disponibilidad y el uso de las tecnologías de información en los hogares*, por la Asociación Mexicana de Internet, A.C. (AMPICI) hace mención que la tercera parte de la población mexicana entre los 12 y 24 años (37.2%) es usuaria de internet, siguiéndole un 17.7% de usuarios entre 25 y 44 años de edad. Asimismo, se reporta que el 52.8% de la población, la usa de 1 a 3 días por semana mientras que el 19.6% navega a diario. Las actividades de uso son para obtener información en general (41.5%), checar su correo electrónico (35.4%), cuestiones relacionadas con la escuela o trabajo (35.4%). También se asemejan los porcentajes de acceso a la red entre hombres (51.8%) y mujeres (48.2%).

Por otra parte, el “*Estudio de Hábitos de Usuarios de Internet 2014*” realizada por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) se hace mención que en el 2013 el número de internautas aumentó un 13 %. De cada 100 viviendas en México 29 poseen una computadora y 21 tienen Internet en casa. El tiempo promedio de conexión es de 5 horas y 36 minutos, 26 minutos más que en el 2013.

Para el 2015, el *Estudio de Hábitos de Usuarios en los Hogares*”, menciona que, el tiempo de conexión promedio aumentó 6 horas y 11 minutos 24 minutos más que en el 2013. El lugar de conexión por excelencia sigue siendo el hogar, siguiendo por el trabajo. La escuela ha vuelto a ganar usuarios respecto al año pasado. La vía de acceso es WIFI (ya sea pública o privada), puesto que aumentó significativamente el acceso contratado.

Las actividades *online* en este año son principalmente el acceso a redes sociales digitales, por encima de enviar o recibir mails, aunque lo utilizan mayoritariamente para pasar el tiempo de ocio (seguido, bajo este prisma de ocio, de gestión de mails y descarga de música). Dentro del uso profesional, lo utilizan para enviar y recibir correos electrónicos, buscar información o enviar documento.

Los dispositivos más utilizados son *Laptops*, *Smartphone* y tabletas que han aumentado la penetración de acceso a internet. El PC es el único dispositivo que ha perdido presencia. El tener un Smartphone es muy importante para la mayoría de los usuarios y esto se mantiene respecto al 2014.

El uso de las redes sociales se mantiene entre los internautas mexicanos: 9 de cada 10 internautas acceden a alguna red.

### **2.3.1 El origen de las redes sociales como alternativas de comunicación entre los jóvenes.**

Las redes sociales digitales, son una parte esencial para los individuos dentro y fuera de su vida cotidiana. En 1995 Randy Conrads en Estados Unidos creó el sitio web que se le dio el nombre de *Classmates*, “el cual consistía en una red social que brindaba la pasividad de que las personas de todo el mundo pudieran estar conectadas y estar en constante comunicación con sus antiguos amigos, ya sea compañeros de primaria, secundaria o de la Universidad, de distintos lugares laborales, en un mundo globalizado” (Barrt M., Stephen Wolff :199).

Para el año de 1997, se creó *Sixdegrees*, que era una herramienta que permitió crear un perfil en la web, agrupar a los contactos e intercambiar información con ellos. Para 1999 se creó *LiveJournal.com*, siendo uno de los primeros servicios de redes sociales digitales en crear blogs y diarios en línea. Es en el mismo año que nace el *Messenger* (MSN) siendo un programa de mensajería instantánea, que en la actualidad ya es descontinuado sustituido por *Windows Live Messenger*. En el 2001 aparece *Ryce.com*, y nace con ella la primera red social especializada, hoy en día esta agrupada con 500 mil profesionales aproximadamente.

En el 2002 nace *Friendster* que es la primera red en tener un sistema inteligente capaz de relacionar a los usuarios de la red según sus gustos en común. En el mismo año nace *Fotolog*, siendo la primera red en intercambiar fotografías. En el 2003 se crea *Linked in*, que es una red social en administrar las redes

empresariales. En el mismo año nace *MySpace*, una red social que tuvo un gran éxito en su momento agrupando a más de 130 millones de usuarios para el año del 2011. También en el 2003 nace *Hi5* que llegó a juntar a 50 millones de usuarios, como una red social que funciona a través del servicio de compartir fotografías de una manera dinámica. En el 2004 nace *Facebook* con más de 600 millones de cuentas activas y 50 millones de usuarios a diario. En el 2005 nace *Yahoo* es una red social que cuenta con un servicio de correo electrónico, calendario, fotos, eventos, blog y música. En el 2006 nace *Twitter*, es un blog donde no puedes escribir más de 140 caracteres, cuenta con 2000 millones de usuarios actualmente.

Además de estas redes mencionadas, existen otras pero las que han tenido mayor popularidad son *MySpace*, *Hi5*, *Facebook*, *Twitter*, entre otras, ya que les ofrecen ciertos elementos a los cibernautas.

Las redes sociales son sitios virtuales les permiten a los usuarios estar conectados y compartir e intercambiar información de todo tipo por medio de una conexión a internet. La temática en todas las redes suele ser el mismo, un miembro invita o agrega a sus preferencias a otros usuarios compartiendo un algún interés o gusto en común. De esta manera aunque dos usuarios de una red no tengan una relación directa o ni se conozcan físicamente, si pueden estar conectados indirectamente a través de otros miembros de la red.

## 2.4 Historia de *Facebook*

*Facebook* fue creado en 2004 por Mark Zuckerberg, en sus inicios era exclusivo para estudiantes de la Universidad Harvard, pero hoy en día es una red social gratuita, en el que cualquier persona mayor de edad puede acceder a ella teniendo una cuenta de correo electrónico.

Cabe añadir que la forma de relacionarse con los otros ya sean amigos, grupos o páginas es a través de un perfil de usuario, en donde a través de una línea de tiempo de noticias se comparten estados de ánimo, gusto, fotos, canciones etc. de nuestros amigos entre otras aplicaciones de comunicación. Los usuarios pueden tener conexión a una o varias redes sociales, en relación a sus áreas de interés (López, 2010:13).

En otras palabras, *Facebook* es una red social la cual tiene como finalidad no solo contactar a otros sujetos alrededor de todo el mundo, sino también que los usuarios puedan tener acceso a un grupo de acuerdo a los intereses o inquietudes que tengan en común, para compartir todo tipo de información como son: la fecha de nacimiento, situación sentimental, idiomas, creencias religiosas, ideología política, entre otros datos, siempre con la opción de mostrarlos o no a los demás.

Ya para septiembre del 2006, esta red digital fue abierta al público que tuviera alguna cuenta de correo electrónico, fue en ese mismo año que la red alcanzó los 12 millones de usuarios. En ese tiempo, ya existían dos inversores más, y el nombre de la red social se había acertado a *Facebook*, y aún con las siguientes y atractivas ofertas, el creador siguió adelante con su proyecto, el cual para 2007 ya contaba con 50 millones de usuarios (López, 2010).

No obstante, para el año 2008 la red contaba con los idiomas en francés, alemán y español lo que le permitió la expansión en Estados Unidos, con un crecimiento de 100 millones de usuarios. (López, 2010).

Así mismo, para el año 2010 *Facebook* ya era una de las redes sociales más populares con 500 millones de usuarios activos en todo el mundo. (López, 2010:15). En ese año la red social estaba ya disponible en 64 idiomas y México era una de los países con mayor número de usuarios (12.5 millones). *Facebook* es una red social que además de que permite a los usuarios establecer relaciones con sus grupos de socialización (por medio del chat, expresiones, fotografías, etc.), ofrece juegos y más de 550 aplicaciones a los usuarios, pero también, permite la creación de páginas empresariales o grupos diversos (activistas sociales, etc.). (López, 2010). Se piensa que para los próximos años este crecimiento sea cada vez más grande.

A continuación presento la forma para registrarnos en *Facebook* y crear un perfil, primeramente se tienen que llenar los siguientes datos:

<http://www.facebook.com><sup>3</sup>



facebook

Remember Me    [Forgot your password?](#)

Email

Facebook helps you connect and share with the people in your life.

Sign Up  
It's free and anyone can join

Full Name:

Your Email:

New Password:

I am:

Birthday:

Why do I need to provide this?

To create a page for a celebrity, band or business, click here.

<sup>3</sup> Visto en: [http://oa.upm.es/14514/1/Manual de Facebook.pdf](http://oa.upm.es/14514/1/Manual_de_Facebook.pdf) (Fecha de Consulta 8 de abril del 2012)

## ¿Cómo funciona *Facebook*?

Cómo podemos observar *Facebook* cuenta con una estructura física de un portal de Internet con la finalidad de que los usuarios puedan interactuar y comunicarse a distancia. También cuenta con aplicaciones que les permiten a los usuarios crear nuevos espacios, como juegos o información de su interés, Para registrarse basta con que tengan una cuenta de correo electrónico personal, y ser mayores de edad para tener acceso a ella y hacer uso de la misma.

El perfil de la página personal de cada uno de los usuarios de *Facebook*, está compuesto por la información personal del individuo, el subir fotos, y mostrar los gustos del usuario, está expuesto para que otros usuarios de la red puedan identificarlos y de esta manera los agreguen o no a su lista de amigos. También *Facebook* tiene la función de buscar amigos con gustos en común.

El muro de los usuarios es el espacio que se les asigna para publicar lo que cada persona desea expresar ante los demás. Desde palabras escritas por el mismo usuario, hasta fotos y videos de *YouTube*. Existe un apartado exclusivo para las fotos de cada usuario, en donde las personas tienen la libertad de etiquetar personas o de personalizar sus fotos. Sin embargo, la privacidad en general de *Facebook* permite personalizar la exposición del contenido de los perfiles en general, es decisión del usuario si gusta o no compartir información, al igual que poner candados privados en sus datos, fotos, videos, música, e información que no desee compartir.

Existen diversos apartados en el que el usuario puede ingresar a las aplicaciones de *Facebook*, tales como juegos, grupos de personas que se unen con un mismo fin, páginas de su interés como, grupos musicales, series de televisión, entre otras. El *chat* es una herramienta en el que el usuario puede establecer una

conversación privada y escrita con sus contactos “amigos” de *Facebook* o mandar mensajes vía inbox.

Las actividades que por lo general realizan en *Facebook* son para buscar amigos, amigos, es decir, otros usuarios con gustos en común, publicar en el muro sus estados de ánimo, fotografías de acontecimientos importantes durante el día, enlaces de los videos extraídos de *YouTube*, todo esto con el objetivo de ser vistos por los demás usuarios y a su vez que estos posteen lo publicado, es decir, existe una serie de retroalimentación en la transmisión de diversas temáticas en el muro de *Facebook*. Espacio que aparece en la parte inferior derecha del *Facebook* y que permite mantener al usuario en línea si él lo desea, sino puede desactivar el chat.

En la actualidad el acceso a internet ha aumentado en todo el mundo, en México el 51% de las personas que ingresan a la net son hombres por lo que el 49% son mujeres. “Casi el 30% de los internautas en México se encuentra en los rangos de 25 a 44 años” (Juárez, 2013).

#### **2.4.1 Facebook en México**

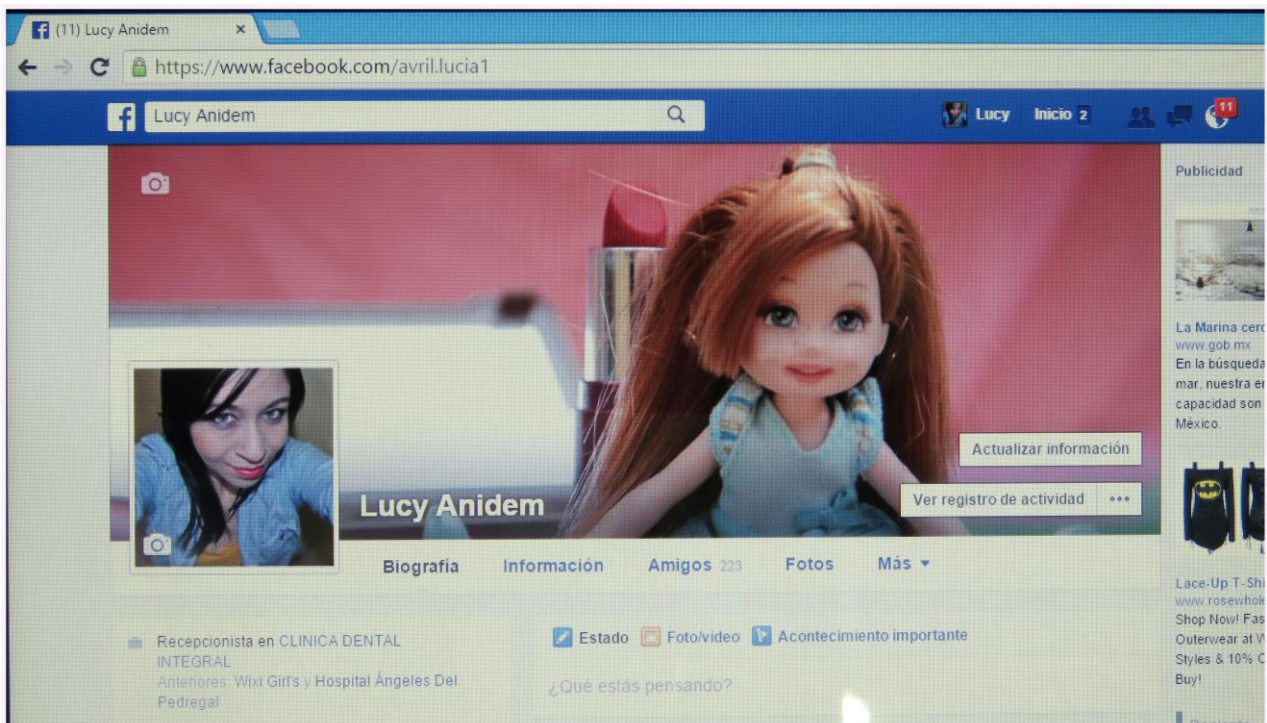
En México, las redes sociales, principalmente *Facebook*, se han convertido en un fenómeno social. Han modificado la forma de comunicarnos e interactuar con otros sujetos. Es por ello, que una de las ventajas al utilizarlas radica en la participación e interacción que proporcionan a los usuarios.

Las redes sociales en Internet son comunidades virtuales, que nos permiten comunicarnos con otras personas de manera rápida y compartir información e intereses en común, ya que su principal objetivo es permitir el contacto con otros sujetos.

Por ello, se considera a las redes sociales como espacios visuales en la que los usuarios comparten información personal, como fotografías e intereses

personales, los cuales pueden ser personas conocidas o desconocidos, que entablan una comunicación por medio de la red digital; dicha red, identifica a todos los contactos como amigos, lo sean o no. El término “amigo”, es totalmente diferente a lo que consideramos en la vida real a un amigo, ya que, en la red social, amigo es todo aquel que ha sido aceptado en la solicitud.

Estos círculos de amigos se dan con mayor frecuencia en el año en el 2003, ya que con la llegada de las redes sociales, nos permite reencontrarnos con amigos de la primaria, secundaria, preparatoria y universidad, hacer nuevas amistadas, conocer gente de diferentes partes del mundo, estableciendo intereses en común. Actualmente hay diversas variedades de redes sociales, pero las más populares son; *Facebook* y *Twitter* las cuales albergan a más de 800 millones de usuario en todo el mundo.



Fotografía tomada de: <https://www.facebook.com/avril.lucia1>

# **CAPÍTULO III**

## **ESTADO DEL ARTE**

En este apartado hacemos una recopilación de diversos estudios, tesis, artículos, etc., sobre los temas relacionados a nuestra investigación, tales como los espacios digitales como los son las redes sociales, las cuales son utilizadas como espacios de interacción y socialización. Todo esto con la finalidad de ver que se ha hecho referente al tema, desde diferentes disciplinas, es decir, comparamos las diferentes investigaciones las cuales se acercan a nuestro tema de investigación, para así comparar las metodologías que utilizaron, sus conceptos del marco teórico, así como la conclusión a la que han llegado, basándonos en los resultados obtenidos.

Actualmente las nuevas tecnologías especialmente las redes sociales digitales, tienen mayor libertad de acceso para intercambiar y compartir información con otros usuarios con intereses en común, lo cual ha influenciado en el interés de los jóvenes. En la llamada era digital permite la fluidez de datos de información dentro de la red, con el objetivo de que las personas interactúan en el ciberespacio, para así compartir y acceder a la información como receptores y emisores a través de un dispositivo electrónico.

Los espacios donde se conectan las redes sociales, son inducidas por las nuevas tecnologías, con el fin de agrupar u organizar usuarios con intereses en común dentro de un espacio dentro de una comunidad digital, tal y como lo es *Facebook*, “el cual ha tenido una gran aceptación por el público usuario y en la actualidad cuentan por varios cientos de millones en todo el mundo” (Feliciano Y Mallavibarrena, 2010: 60). Sin embargo, gracias a su crecimiento y evolución constante, existen ciertas limitaciones para encontrar fuentes teóricas, ya que, al ser un tema actual, la información cambia, ya que existen muy pocas investigaciones referentes al tema.

Cuando comenzamos a indagar sobre el tema “El uso de la fotografía de perfil en la red social digital *Facebook* como máscara de identidad entre los jóvenes” asumimos que existirían muchas investigaciones sobre el uso y manejo de redes

sociales, en específico sobre *Facebook*, pero las investigaciones realizadas sobre jóvenes y la construcción de la identidad en las redes sociales digitales son muy pocas, encontramos artículos que se centran en el tema muy precisos. En la búsqueda por la red, se nos presentó infinidad de información que nos fue útil en nuestro tema de investigación, ya que internet, especialmente las redes sociales es un fenómeno que ha llamado la atención de muchos investigadores provenientes de muchas disciplinas.

### **3.1 Investigaciones realizadas sobre Fotografía**

Encontramos distintos ensayos, que hablan sobre la fotografía digital y su aprendizaje, ya que en la actualidad los jóvenes utilizan la imagen fotográfica como un medio para comunicarse, sin embargo, con la llegada de la tecnología digital se puede producir y almacenar imágenes que pueden ser vistas con mayor frecuencia. El autor Bañuelos, describe los rasgos epistemológicos que determinan el signo visual así como los rasgos distintivos que establecen la producción del signo visual y audio digital. (Bañuelos, 26).

También encontramos temas de investigación acerca de la fotografía como lenguaje, este texto nos hace ver a la fotografía como una herramienta de comunicación, ya que es un medio que nos permite comunicar, expresarnos entre otros, elementos (González, 1979). Por otro lado, existe otro texto que nos habla sobre el lenguaje visual, puesto que el autor J. Costa, menciona cómo son los comportamientos que hay durante la producción fotográfica, dentro de su análisis estudia la sumisión y la subversión (Costa, 1991:171).

Otro autor que nos ayudó con el tema relacionado con la fotografía y jóvenes es Dubois P. (1986), en su texto *El acto fotográfico*, donde menciona que la fotografía no es sólo una imagen, sino que es el producto de una técnica y de una acción, por ser resultado de un ser y un saber hacer, que se convierten en una imagen de

papel que se mira en su soporte de objeto terminado, y que representa y significa algo. Es decir, es un objeto simbólico producto de la cultura.

Durante la búsqueda de fuentes, se encontraron distintas tesis que hablan sobre la fotografía y su relación con el entorno social, ya que la fotografía forma parte de la vida cotidiana, es también vista como un documento social (Freud, 2001). Todas estas tesis consultadas ven a la fotografía desde distintos ámbitos sociales y culturales, de esta manera podremos entender por qué los jóvenes la utilizan como una herramienta indispensable en su vida cotidiana.

Otra autora que nos ayudó a entender la fotografía fue Susan Sontag en su libro "Sobre la fotografía" la cual plantea el tema *La Caverna de Platón* en el que menciona "La construcción de un imaginario familiar para dar un sentido de pertenencia. Expone la necesidad de los seres humanos tienen en construir su historia visual. La captura del tiempo y transformarlo en recuerdos, plasmados en un papel", hoy en día lo hacemos de manera digital o en cualquier dispositivo móvil.

Por otra parte, dentro del libro *Álbum de familia* del autor Armando Silva (1998), éste analiza los álbumes de distintas familias, ya que por medio de la imagen se crean discursos, en el cual encontramos elementos tales como: el encuadre, los planos generales, plano americano, plano medio, entre otros, sin embargo, a través de los álbumes, hay una historia detrás de cada familia que pueden referirse a temas o ritos, ya que estos se establecen dentro de una cultura visual.

El estudio de la imagen es otro de los temas que nos ayudaron en la investigación, este juega un papel muy importante dentro de la fotografía, ya que con la investigación de distintos autores logramos estudiar la imagen que producen los jóvenes desde el punto de vista del lenguaje visual. El autor que retomamos se llama Zunzunegi (1989), el cual en su texto habla sobre la información y la cultura,

de textos visuales, enfocándose en el estudio de la imagen como lenguaje, es decir, se produce un conocimiento dirigido a la “lectura” de la imagen.

Otro autor que investiga la imagen es Morales (1991) en su texto *La imagen comunicacional funcional*, menciona que la imagen es algo material y a su vez transmite información ligada a lo social. Existen varios autores que estudian la imagen desde la perspectiva de la semiótica, a partir del signo icónico y los procesos de significación a través de la imagen, uno de los autores que habla sobre la comunicación visual y estudia la imagen es el autor Tanius Karam (2006) el cual analiza la estructura de la imagen desde su composición, colores, entre otros.

Rafael Rodríguez en su ensayo *Semiología de los mensajes foto periodísticos*, estudia los mensajes fotográficos, plantea que por medio del análisis semiológico se puede interpretar las imágenes, principalmente en los elementos estéticos, su estructura de composición, entre otros.

Otro texto que nos ayudó al análisis de la imagen fue el libro de “Análisis de la estética audiovisual” del autor R. Alonso el habla del papel que desempeñan los medios audiovisuales en la actualidad y al hacer un análisis de la imagen nos permite profundizar en el tema, ya que este artículo nos ayuda a entender cómo están construidas las imágenes que los jóvenes suben a la red, como medio para comunicarse y expresarse.

Asimismo, se encontraron distintos textos que hablan sobre los jóvenes y la comunicación, como es el caso de Rossana Reguillo (2000), en su libro “*Emergencia de culturas juveniles*”, habla sobre las prácticas juveniles que tienen los jóvenes para hacer visibles el entorno en el que se desenvuelven, en el utiliza

la metodología cualitativa, en donde estudia a los jóvenes por medio de la observación y entrevistas a profundidad.

Otro tema que encontramos relacionado con la fotografía y jóvenes fue de la autora Mercedes Creel, en su texto titulado “Los medios de comunicación en la construcción de la cultura de los jóvenes”, la cual menciona que, los medios de comunicación forman parte de la cultura de los jóvenes, que producen en sus interacciones.

Otro texto que encontramos fue “El papel de las tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana”, de los autores Zermeño, Ana Isabel, Arellano, Aideé C, Ramírez y Vanessa Aiddé (2007) los cuales plantean como estas tecnologías han transformado la manera de comunicarnos, ya que, para los jóvenes se han convertido en una herramienta indispensable en su vida.

Por otro lado Marcelo Urreti (2008), habla sobre las ciber-culturas juveniles, el cual menciona que las nuevas generaciones juveniles están actualmente involucradas en el mundo de la tecnología digital y de la comunicación.

Para nuestro objeto de estudio tenemos como base fundamental las representaciones sociales y el interaccionismo simbólico en el cual nos apoyamos del autor Erving Goffman en su artículo “La representación de la persona en la vida cotidiana” en el cual Goffman menciona que el individuo hace una representación de sí mismo frente a él y para los demás, es decir “el individuo actuará con un criterio totalmente calculador expresándose de determinada manera con el único fin de dar a los otros la clase de impresión que, sin duda, evocará en ellos la respuesta específica que a él le interesa obtener” (Goffman, 1959, p.20).

### 3.2 Investigaciones sobre redes sociales digitales

Los jóvenes en el proceso de búsqueda de identidad hacen que las redes sociales sean espacios de encuentros que les permiten representarse en diferentes escenarios y situaciones pero a su vez quieren hacerse sentir presentes ante los demás.

Algunas investigaciones encontradas fueron realizadas acerca del tema de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, ya que, es un tema que ha tenido un gran impacto en la sociedad, actualmente ha sido el área de interés para muchos investigadores. Nos pudimos percatar que las aportaciones así como los hallazgos son dirigidos principalmente al uso y manejo que le dan los jóvenes en su vida cotidiana al hacer uso de estas tecnologías.

Esto nos permitió acercarnos al objeto de estudio para contribuir a nuevas investigaciones, ya que es un tema actual pero que está en constante cambio. Los jóvenes hacen uso de estas herramientas con frecuencia. El uso de las tecnologías nos permite estudiarlas desde diferentes disciplinas.

Las investigaciones encontradas sobre las nuevas tecnologías y la comunicación digital están realizadas con relación a los jóvenes, son estudiadas desde lo psicológico, social y cultural. Cabe mencionar que dichos estudios están relacionados con las redes sociales ya que han logrado tener un gran urge entre los jóvenes y adolescentes.

Así mismo se consultaron investigaciones sobre el tema de las Redes Sociales, de las que a continuación mencionamos a sus autores y trabajos:

Hütt Herrera Harold (2012) en su texto: *Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión* menciona que:

En la actualidad al hablar de medios de comunicación, nos referimos a los medios de difusión, pasando así de un esquema tradicional a un proceso interactivo,

cambiante y dinámico. Es decir, los medios de difusión involucran a los medios tradicionales como espacios virtuales, en las cuales destacan las redes sociales y los diferentes mecanismos de interacción con grupos de personas con el apoyo de las nuevas tecnología. El papel que juegan las redes sociales es la proyección corporativa. Las relaciones interpersonales son parte de la esencia natural del hombre, y sin lugar a dudas esta dinámica es trasladada a las organizaciones, las cuales como entes vivos y simbióticos requieren y dependen de una interacción permanente entre sus integrantes y el entorno. Desde luego, la forma en que estas interactúan, al igual que en el caso de los seres humanos, puede darse en una dinámica natural y espontánea, o bien dentro de un esquema direccionado y estratégico (Herrera Harold: 2012).

Otro autor es Carles Feixa (2000) quién en su texto *De la Generación @ a la Generación #* nos dice que la juventud ya no es solamente una etapa de la vida sino que se transformó en uno de los ideales de esta época. Los niños se visten y bailan como los adolescentes, los jóvenes de más de treinta no consiguen establecerse en un trabajo, a veces aún estudian y viven todavía con sus padres, conservando así su dependencia, mientras que los mayores se vuelven cada vez más juveniles.

Por su parte Néstor García Canclini en su texto: *Diferentes, desiguales y conectados*, el cual habla sobre la interacción entre culturas impulsadas por los cambios tecnológicos, estudiándolo desde una perspectiva transdisciplinaria e intercultural, el autor lo analiza desde el enfoque de las culturas juveniles.

Lynette Gómez (2010) menciona que las redes sociales son páginas digitales, en donde los usuarios pueden comunicarse con familiares y amigos e incluso conocer gente de diferentes partes del mundo. En estos espacios los usuarios comparten información personal, como fotografías e intereses en común. En las redes sociales por Internet, se emplean tres mecanismos: comunicación, comunidad y cooperación. Su objetivo principal es interactuar con las personas.

Para Carlos Lozares, una red social “es un conjunto bien definido de actores, grupo de individuos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, entre otros que están vinculados unos a otros a través de conjuntos de relaciones sociales” (Lozares, 1995: 107 citado en Crovi, 2009,42).

Mientras que para el autor Jaimes Mitcell, las redes sociales son: “Un conjunto de lazos que define un grupo de personas, con características en común los cuales interpretan los comportamientos sociales de las personas implicadas” (Mitchell en Lozares, 1995: 114 citado en Crovi, 2009: 42).

Otro tema que nos ayudó en la investigación, es el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) entre los jóvenes, un investigador sobre el tema es Herrera, autor que menciona que las TIC son la convergencia, resultado de la función de la telemática con la información es decir, objetos y procesos, ordenadores y redes.

Mientras que para Cobo (2009), las TIC son dispositivos electrónicos (hardware y software) que permiten editar, almacenar, producir e intercambiar datos entre diferentes sistemas de información que cuenten con protocolos comunes.

Este tema coincide con el texto titulado *El papel de las tecnologías de la información y comunicación en la vida cotidiana* (Ramírez, 2007:152-160), que habla de cómo las tecnologías se han convertido en una necesidad para estar conectados y comunicarnos con los otros en el ciberespacio.

Otro tema importante es el uso de las redes sociales como estrategia de aprendizaje de Islas Torres y Carranza Alcánzar Ma. Del Rocío (2011) las cuales mencionan que: las redes tecnologías de comunicación se han convertido en herramientas que permiten el aprendizaje colaborativo e involucra espacios de

intercambio de información que fomentan la participación de enseñanza y aprendizaje desde un enfoque constructivo.

Se han hecho varias investigaciones relacionadas al tema del uso de las TICS y los medios digitales que hoy en día se han convertido en una necesidad indispensable para nuestra vida cotidiana. Estos aportes se han estudiado desde diferentes disciplinas y campos de la comunicación. Es importante mencionar que se han hecho estudios muy precisos con relación a las tecnologías.

Durante nuestra búsqueda se encontraron diversas investigaciones sobre el uso de internet que hacen los jóvenes, ya que, el internet es la herramienta más utilizada por su infinidad de información y es un medio de comunicación, sin embargo tiene ventajas y desventajas por quienes hacen mal uso.

Gracias a las tecnologías y especialmente las redes sociales han dado origen a las nuevas generaciones las cuales han transformado y modificado la comunicación cara a cara. Todos estos autores han estudiado el tema de las redes sociales digitales desde distintas disciplinas ya que, tienen un gran impacto en los intereses de los jóvenes.

### **3.3 Investigaciones sobre interacción en espacios digitales/comunidades digitales**

En el 2004, Claudia Fabiola Ortega Barba realizó una tesis para maestría en ciencias de la comunicación, titulada “Modelos de comunicación interpersonal mediada y a distancia: de la conversación cara a cara a la interacción digital”, de la Universidad Nacional Autónoma de México. Con un marco teórico con temáticas como: comunicación, comunicación interpersonal, código, lenguaje verbal y no verbal. En cuanto a la metodología, la investigación fue de tipo monográfico

descriptivo, pues su objetivo únicamente era "mostrar el comportamiento y modificación de los modelos de comunicación mediada por diversos instrumentos".

En el 2005 se publicó un artículo en la *Revista de Antropología Iberoamericana* en Madrid España, escrito por Ana María Gálvez Mozo llamado "Sociabilidad en pantalla. Un estudio de la Interacción en los entornos digitales". Con un marco teórico: sociabilidad, interacción social, entornos digitales y etnografía digital. La metodología es cualitativa, ya que se lleva a cabo un análisis a la interacción en los entornos digitales. Y concluye que, "la interacción en entornos digitales, permite tener relaciones sociales incluso a distancia, suelen ser un "fenómeno genuino que constituye una sociabilidad en pantalla".

En el 2006 Lucía Thierbach de la Universidad Nacional de San Martín en Buenos Aires Argentina, realizó una investigación académica llamada "El foro Digital ¿Hacia una comunicación sin sujetos?". En donde el marco teórico es: foro digital y las nuevas tecnologías. Se realizó un análisis profundo sobre la investigación por medio de la observación del foro educativo. Todo esto con el fin de conocer si ese foro traía consigo beneficios educativos. Los resultados fueron favorables, ya que los foros permitían mantener gente reunida de diversas áreas para poder exponer sus ideas desde el lugar en el que estuviesen.

En el 2007 se publica un artículo en la *Revista Argentina de Sociología*, por Eduardo Andrés Sandoval Forero de la Universidad Autónoma del Estado de México, titulado "Cibersocioantropología de comunidades digitales". Con temáticas como: Tecnologías de la Información y Comunicación, Sociedad de la información, etnografía digital y Ciberespacio. Utilizando una metodología cualitativa ya que se realiza un análisis sobre el tema. Los resultados fueron los siguientes: Existe una sociedad de la información que ha creado cambios a gran velocidad en la forma en como interactuamos, el lugar donde lo hacemos y los modos que utilizamos para hacerlo, lo que permite también el aumento del uso de las TICS día con día.

En el 2009 se publica un artículo en la *Revista de investigación* de la Universidad de Venezuela, escrita por Lily Stojanovic Casas titulado “Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos digitales de enseñanza y aprendizaje”. Basada en un método de investigación documental de diversos autores, con un marco teórico de entorno digital, enseñanza, aprendizaje y tecnologías de comunicación y educación. Los resultados fueron los siguientes: gracias a la evolución y aparición de las nuevas tecnologías de comunicación existe la posibilidad de tener un entorno digital abierto y flexible, para el estudio y aprendizaje sin la necesidad de ir a un aula.

En el 2011 por parte de la revista Venezolana de información, María Cásares, Francisco García y Gaspar Bradley realizaron una publicación titulada “Gestión de conflictos a través de nuevas formas de sociabilidad digital”. Con el objetivo de realizar la gestión del conflicto de las nuevas formas de relación en espacios digitales. Se utilizó una metodología cuantitativa por medio de la encuesta en jóvenes de España. “nativos digitales e inmigrantes digitales de ambos sexos”. Donde el marco teórico fue: sociabilidad digital, conflicto, compromiso y relaciones interpersonales. Los resultados fueron los siguientes: el Messenger se destaca por ser el sistema de mensajería como espacio digital, donde se produce mayor conflicto entre los usuarios, pero a su vez es el medio digital que más se asemeja a la conversación natural.

En el 2013 la revista electrónica *Razón y Palabra*, publicó un artículo de María Martín y Mariana Torres, llamado “imágenes e imaginarios en el espacio público digital: apuntes para una agenda de investigación”, como lo suelen ser las imágenes dentro de estos espacios así como los significados simbólicos como parte del consumo visual y de significados. Se habla desde un marco teórico de temáticas como: comunicación, imágenes, imaginario, identidad, espacio público digital, redes digitales. Y las cuales permitieron realizar la investigación basándose

en una metodología cualitativa, ya que se realiza un análisis, no obstante se complementa la investigación con una metodología cuantitativa, ya que se mencionan cifras y datos exactos sobre el consumo y uso de estas nuevas tecnologías. Se escribieron ciertos puntos a tomar en cuenta, como parte de la conclusión y resultados obtenidos, en donde se menciona que: existe una polisemia de imágenes dentro de un espacio digital, por lo que existe un vínculo entre el sujeto y el espacio digital. A su vez las imágenes forman un imaginario dentro de esos espacios, por lo que tienen una gran influencia. Por lo que se concluye que las imágenes denotan y connotan significados, pero el imaginario únicamente connota por lo que tienen que “acceder a dimensiones que den cuenta de lo comunicacional y lo sociocultural desde lo visible y aquello que no se ve en el espacio público digital” (Martín y L. Torres: 2013, 12).

Algunas de las investigaciones mencionadas, sirvieron como apoyo teórico así como para diferenciar los conceptos entre sí, ya que la mayoría de las temáticas que cada trabajo maneja, tienen que ver con mi tema. También me sirvió conocer las diversas metodologías utilizadas, así como los instrumentos de investigación llevados a cabo. Los objetos de estudios así como los resultados obtenidos en estas investigaciones, sirvieron para sustentar y comparar mi trabajo. Todo esto es de gran ayuda, ya que sirvió para tener una idea, de cómo llevar a cabo mi investigación tomando en cuenta los diferentes puntos de vista y enfoques ya realizados.

### **3.4 Tesis encontradas**

Asimismo encontramos algunas tesis que se acercaron a nuestro tema de investigación, la primera es la de “Los jóvenes y el uso de las fotografías en las redes sociales. El caso del Fotologs” de Verónica Noemí Corona Cuevas estudiante de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) del 2012. En el que describe y analiza el uso de las fotografías en las redes sociales

digitales utilizando la metodología de etnografía digital (observación participante, intercambio vía email, chat, Nick), entrevista cara a cara y auto etnografía, con la finalidad de analizar la parte textual y visual. Su desarrollo se centró en presentar particular atención entre lo privado y lo público para dar a conocer qué son estas prácticas.

Dentro de la consulta se encontró una segunda tesis relacionada con las nuevas tecnologías de comunicación, bajo el título “El impacto y usos de gratificaciones de *Facebook* en la vida cotidiana” de Yeni Arely Fernández Benítez estudiante de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) del 2012 en el que utiliza la teoría de Usos y Gratificaciones en el que aborda el uso de Facebook.

Por último, otro de los temas que me ayudaron a la investigación fue: “Las Tecnologías de la Información y comunicación en la que encontré un trabajo de Diplomado ‘para obtener el título de licenciatura en psicología bajo el nombre “Las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje desde un enfoque constructivista” de Héctor Medina estudiante de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza (UNAM) del 2012. En el que habla de la necesidad de la inclusión de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la educación, empleándolas desde un enfoque constructivista. Hace la revisión de los antecedentes del constructivismo y de las aportaciones para la educación.

Todas estas investigaciones consultadas, ven a la fotografía, en el contexto de las redes digitales, desde distintos ámbitos sociales y culturales que pueden enriquecer y facilitar la comprensión del uso que le dan los jóvenes a su fotografía de perfil en Facebook para comunicar algo.

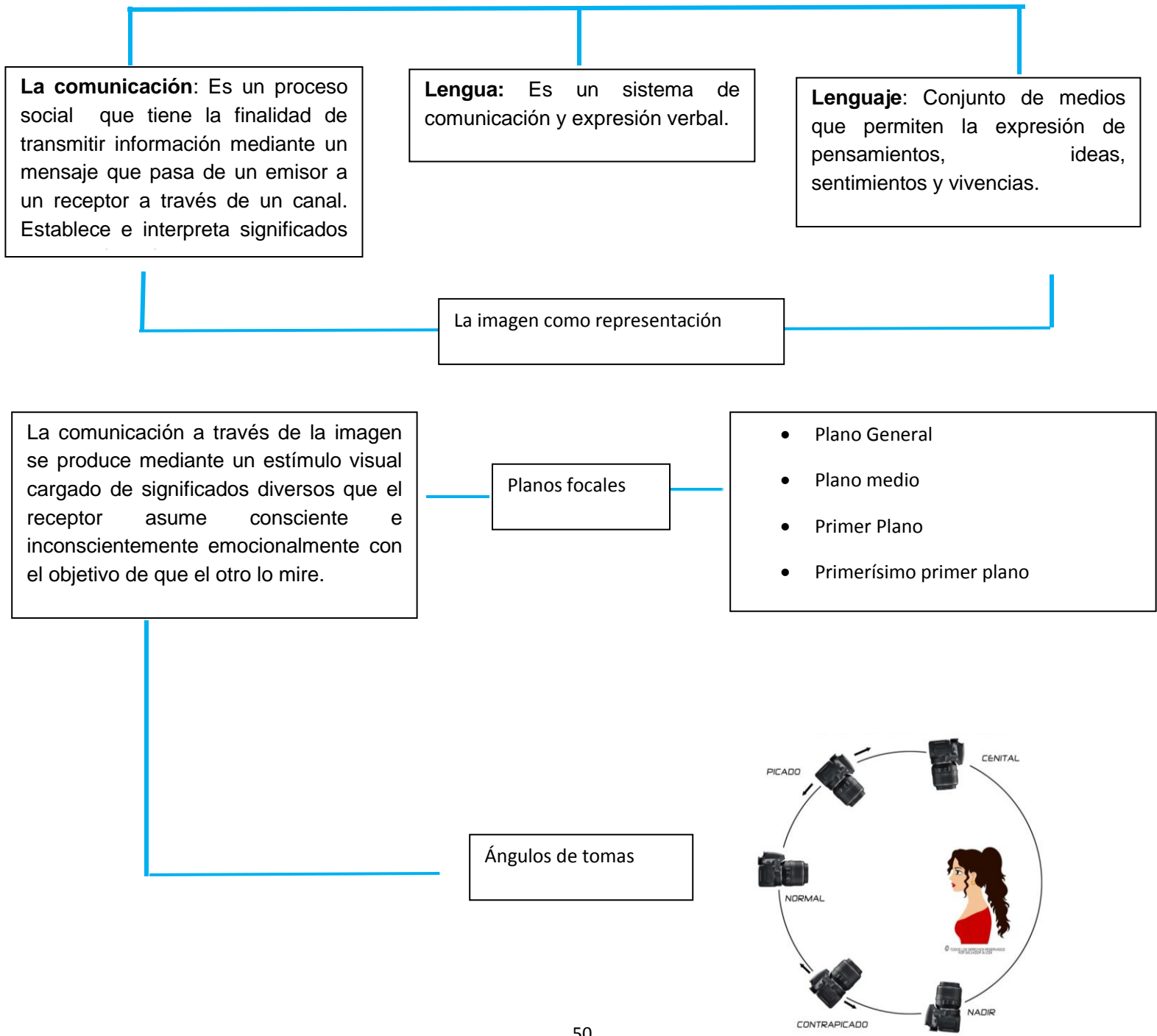
### **3.5 Conclusiones Estado del Arte**

A partir de lo encontrado es importante investigar este tema, ya que, se han hecho muchos trabajos sobre redes sociales pero pocos sobre la imagen fotográfica puesto que es un tema relevante en la actualidad.

A continuación se presenta un breve resumen sobre las aportaciones y hallazgos para dar a conocer desde diferentes disciplinas en las que se ha estudiado este tema.

### 3.6 Mapa conceptual

#### Las redes sociales digitales como medio para establecer la identidad



**CAPÍTULO IV**

**EL USO DE LA IMAGEN  
FOTOGRAFICA EN REDES  
SOCIALES COMO CONSTRUCCIÓN  
DE IDENTIDAD.**

La fotografía repite mecánicamente lo que nunca  
más podrá repetirse existencialmente.

Roland Barthes

De acuerdo con el avance acelerado y evolución de las nuevas tecnologías de comunicación e información, se han ido desarrollando nuevas maneras de interactuar, tanto en las relaciones interpersonales como digitales. Desde la invención de la primera computadora en los años treinta en los Estados Unidos de América, hasta la invención de las redes sociales como el *Facebook* y *Twitter* que en la actualidad están al alcance de la población y fácil de acceder a ellas.

En este apartado se encuentra el desarrollo teórico de los elementos y características que envuelven las tecnologías dentro de la comunicación mediatizada por la tecnología digital. También se expondrá el marco teórico que da sustento a la presente investigación sobre la interacción digital en la comunicación interpersonal.

Se mencionará en qué consiste y cómo está compuesta la comunicación interpersonal mediana por la comunicación digital desde el interaccionismo simbólico.

En el primer apartado se presentará una breve historia sobre el origen del lenguaje, conceptos básicos sobre el lenguaje visual, sus características y herramientas que lo componen, los cuales nos ayudaron en el análisis de esta investigación.

En el segundo apartado se expondrá la configuración del yo de sí mismos para dar a conocer la creación del yo virtual.

En el tercer apartado hablaremos de la comunicación interpersonal, características de la comunicación interpersonal y el interaccionismo simbólico.

En el tercer y último apartado de este capítulo se revisará el uso de la imagen fotográfica en redes sociales digitales, el surgimiento de la fotografía, aportaciones teóricas de Susan Sontag, retrato y auto-retrato.

#### **4.1 El origen del lenguaje**

El lenguaje es una herramienta del uso exclusivo de los seres humanos. “Los seres humanos que habitaron la tierra en sus etapas más tempranas desarrollaron mecanismos primitivos para intercambiar información con otros sujetos de la misma especie con el propósito de comunicarse”. (Fisher, 1999:11). Nació del deseo y de la necesidad de comunicarse; es un medio natural que se articula y expresa nuestra existencia. Hace miles de años los hombres necesitaban de interactuar con los otros y relacionarse con su entorno, para sobrevivir; lo que generó que la comunicación fuera cada vez más compleja. De este proceso evolutivo surge el lenguaje, es decir, “intercambiaban información” (Fisher, 1999:11-12). Para el hombre la comunicación es un medio importante, que actualmente se da a través de expresiones corporales, gestuales, posturas, lenguaje hablado y escritos, y se ha enriquecido por diversos medios, los más reciente son los espacios cibernéticos, entre otros.

El lenguaje hablado es lo que distingue al hombre de los animales, sin embargo antes del lenguaje el hombre se comunicaba por medio de gritos, mismos que dieron origen al lenguaje hablado. El hombre necesitaba entenderse, comunicarse, representar su realidad e intercambiar información, de esto queda prueba en los trazos que realiza en piedras. “Lo que le permitió en el 20.000 a.C, la figuración grafica evolucionara rápidamente. Durante el año de 15.000 a.C. hubo un control técnico del grabado y la pintura rupestre por medio de signos, puntos, líneas entre otros” (Baldellou, 1984-1985:11-137).

En la actualidad los seres humanos nos comunicamos por medio del lenguaje hablado y escrito, de acuerdo a la autora Julia Kristeva, “el lenguaje es un sistema de códigos y signos que nos permiten comunicarnos y establecer relaciones con otros sujetos, ya que, por medio de este nos permite establecer una articulación comunicativa, dentro del proceso de significado y significante que surge entre los sujetos y esto se da a través de la cultura sociocultural, la cual nos permite comunicarnos a través de la interacción entre dos o más sujetos que transmiten información a través del mensaje ” (Kristeva, 1988:101).

El lenguaje es la base del proceso comunicativo en el que intercambiamos mensajes, ya que nos permite, por medio de nuestros sentidos, construir las experiencias por medio de las cuales nos relacionamos con la realidad e interactuamos con los demás.

La comunicación se da por medio de distintos lenguajes los cuales son: verbales y no verbales, en el primer caso nos referimos a la palabra hablada y la escrita –en nuestro caso con el sistema fonético codificado en el alfabeto-, en el segundo se trata de la comunicación corporal -que se transmite a través de movimientos con las manos y gestos-, espacial –prosémica, kinésica- y lenguajes visuales, no codificados, o con códigos contextuales; este tipo de comunicación lo podemos observar en la comunicación gráfica: fotografías, ilustraciones, imágenes, símbolos, entre otros.

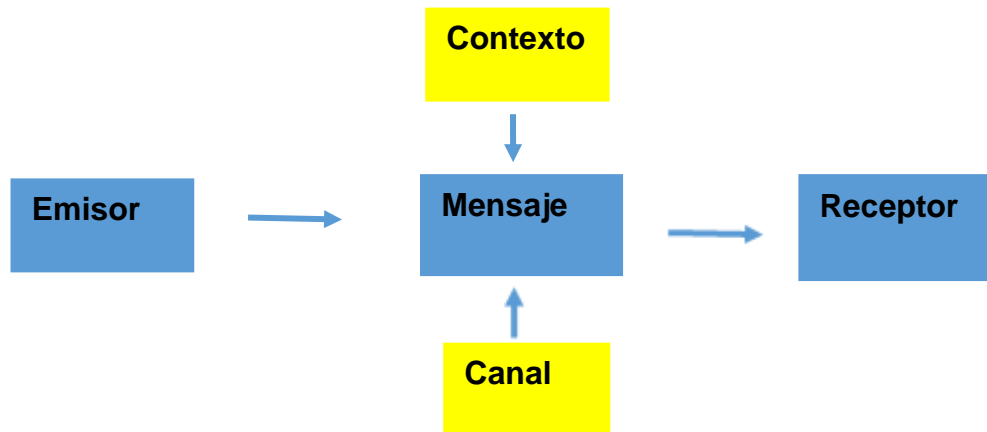
## **LA SEMIOLOGÍA**

La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos; lenguas, códigos, señalizaciones, entre otros. Por lo tanto, la lengua es una parte central del objeto de estudio de la semiología. El estudio de la teoría lingüística es propuesto por Ferdinand de Saussure (1916), para él cual la semiología es “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”. Por lo tanto:

“El lenguaje es: la capacidad humana, universal, para expresar pensamientos y sentimientos por medio de signos; el lenguaje es entendido como un objeto binario, un componente social (Lengua) y un componente individual (Habla). Mientras que la lengua es el conjunto de conversaciones del cuerpo social que permite ejecutar la capacidad del lenguaje, es una ejecución del cuerpo” (Saussure, 1916).

Sus características son:

- Independientes del individuo ( por su carácter social)
- Sistema de signos
- Objeto posible de estudio particular



La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de los mensajes. Este proceso implica un objeto, una cosa de la que se habla o se refiere algo, signos y por lo tanto códigos, un medio de transmisión y, evidentemente, un destinatario o un destinador.

Para Saussure (1916) el signo lingüístico, es una representación verbal, una noción que a través de una relación de significación que une un objeto material (imagen acústica) con un objeto mental (concepto), es decir, el signo, es cualquier cosa que representa un objeto. Se caracteriza por su capacidad de sustitución, es decir, nos remite a algo. Está integrado por significante y significado.

- **Significante:** Lo que representa. La forma en como es percibido un signo.
- **Significado:** Imagen mental que se presenta cuando es percibido.

El norte americano Ch. S. Peirce concibe también una teoría general de los signos bajo el nombre de *semiótica*:

“La lógica en su sentido general es, creo haberlo demostrado, solamente otra palabra que designa a la semiótica, una doctrina casi necesaria o formal de los signos. Al describir a la doctrina como “casi necesaria” o formal, tomamos en cuenta que observamos los caracteres de tales signos como podemos, y a partir de dichas observaciones, por un proceso que no me niego a llamar Abstracción, somos inducidos a juicios eminentemente necesarios, relativos a o que deben ser los caracteres, de los signos utilizados por la inteligencia científica” (Charles S. Peirce, s/f: 98).

Así mismo Saussure destaca la función social del signo, mientras Peirce realiza su función lógica. Pero ambos aspectos están estrechamente vinculados y los términos de *semiología* y *semiótica* denominan en la actualidad una misma disciplina<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> La semiología o la semiótica es el estudio general de los signos y semántica es el estudio de los significantes lingüísticos. En cuanto a la semasiología es una palabra que también se le nombra a la terminología lingüística, que es el estudio del sentido de las palabras por oposición a la onomasiología o estudio de los nombres que pueden adoptar las palabras designadas.

## 4.2 El lenguaje visual

En este apartado hablaremos de la imagen, con el fin de entender el “lenguaje visual” la cual pretende comprender, un concepto en común, es decir, aquellas realidades visuales, sean del tipo que sean, que, poco a poco, van teniendo un papel importante dentro de nuestra cultura. Así como las tradicionales categorías de la historia del arte (pintura, escultura, arquitectura, artes decorativas, etc.) en las cuales se han sumado otras tales como la fotografía, el cine, la publicidad, la danza, el teatro, el cómic, el grafiti, entre otros. Todas estas herramientas forman parte del lenguaje visual.

Por lo tanto, los enfoques interdisciplinarios de los fenómenos relacionados con lo visual que aportaron a la historia del arte nuevos puntos de vista de la imaginación. Nuestra Cultura Visual, ante todo, está constituida por imágenes producidas y manipuladas por el ser humano, antes y ahora, provistas de un significado y de una intención. Esta disciplina se ha convertido hoy en día, no sólo como una herramienta de trabajo, sino también como un campo de innovaciones y futuras investigaciones.

Para María Acaso, el lenguaje visual “es una forma de representación” (Acaso, 2006:15), es decir, es un elemento, que nos permite configurar significados basándonos en códigos específicos a través de información que capturamos por medio del sentido de la vista.

El lenguaje visual se ha utilizado a lo largo de nuestra historia. Hoy en día se ha extendido su uso, ya que, es un medio de comunicación que transmite infinidad de mensajes, gracias al avance tecnológico se ha desarrollado rápidamente con la finalidad de crear mensajes en distintos formatos. Vemos imágenes en todas

partes, desde la publicidad que está en la calle, las fotografías impresas en los periódicos, publicidad en la parada de los camiones, en el metro, imágenes en movimiento que aparecen en la televisión o el cine entre otros. Se puede decir que tenemos contacto con ellas, ya que, es algo que aparece de manera cotidiana en nuestras vidas.

#### **4.2.1 Características del lenguaje visual**

El lenguaje visual tiene ciertas características que lo diferencian de otros lenguajes. La autora María Acaso (2006) en su libro *El lenguaje visual*, plantea que es un tipo de comunicación que se caracteriza por que no es necesario estudiarse para entender su significado, a diferencia del lenguaje escrito no es necesario un procedimiento para poderlo derivar, es decir, la comprensión de los elementos que integran la teoría de la comunicación y, en especial de la cultura visual es fundamental para entender los significados que se transmiten a través de imágenes. Otra característica del lenguaje visual, es que, aun cuando se signifique desde diferentes culturas, puede ser transmitido y comprendido por su carácter informativo.

Podemos decir que la imagen es una forma de representación, es decir, comunicamos a través de la imagen. El termino imagen proviene de la palabra del latín *imago que* es una” representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. (Aparaci, R. Matilla G.A., Baena f.J., Acedo O.S., 2006, .31).

A través de la imagen construimos significados, los cuales no están fijos, ya que con el paso del tiempo y el cambio de espacio le damos una interpretación diferente. Una imagen es una forma de representar la realidad, hoy día lo podemos hacer a través de la fotografía, imagen publicitaria, carteles, videos, entre otros.

Para Roland Barthes, “La imagen se construye a través de signos y códigos” (Barthes, 2005, 29-47.). Dentro de los signos encontramos “la denotación y la connotación, el denotativo tiene que ver con el significado y se refiere al aspecto material del signo, es decir, a la parte física. De esto se desprende el discurso denotativo” (Barthes, 2005, 29-47). Barthes lo define a partir de los signos que componen un medio visual, ya sea una imagen o una fotografía. Podríamos decir que el nivel denotativo es la descripción verbal de los elementos que componen la imagen, es decir, la interpretación de la imagen, como son: el tamaño, el color, la forma, etc. En los cuales encontramos significados o valores que son componentes de la imagen.

El otro nivel que encontramos es el connotativo, Barthes menciona que: “se refiere al significado o interpretación que nosotros le damos a nuestra imagen, a partir de nuestros referentes culturales. La connotación se refiere a los significados posibles de un acto comunicativo” (Barthes, 2005,42). Dentro de este nivel el individuo es capaz de interpretar las imágenes de acuerdo a su ideología y pensamiento, es decir, es la interpretación que le dará el espectador de acuerdo a su conocimiento y experiencia.

Por lo tanto podemos decir que la fotografía tiene un contenido ideológico, ya que muestra las inquietudes y conocimientos del autor, y esto se da a través de diferentes técnicas que el sujeto emplea para mostrar su imagen, manifestando diversas experiencias estéticas en los individuos, así como posibles lecturas e interpretaciones.

Las imágenes están conformadas por puntos, líneas, formas y colores. Representan cosas que existen o que nunca han existido. Algunas características son:

- **Icónicas:** reflejan o no una realidad.

- **Figurativas:** reflejan fielmente la realidad.
- **Simbólicas:** Alguna similitud con la realidad.
- **Abstractas:** significado dado por convenciones.

La comunicación a través de la imagen se produce mediante un estímulo visual cargados de significados diversos que el receptor asume de manera inconsciente y emocionalmente.

La variedad, el número de significados y características implica disponer de una estructura ordenada de códigos comunicativos cuyo conocimiento nos permite “leer “una imagen.

En la actualidad, vivimos en un mundo virtual, en el que las nuevas generaciones registramos nuestras imágenes casi todo el tiempo y las guardamos en distintos aparatos electrónicos. La imagen es la representación de algo pasado. Sin embargo, *Facebook* a través de las imágenes de perfil, los álbumes, las fotografías que suben en sus muros lo hacen presente, y se apropia de el en el momento en que lo están viviendo.

En el mundo virtual en el que vivimos el individuo con acceso a la tecnología es un operador automático que constantemente está capturando imágenes, manifestando una nueva necesidad de dar testimonio en imágenes de lo que le ocurre y ocurre a su alrededor. La fotografía no es sólo un sistema activo de producción inmediata, en el cual, vemos a la imagen como algo temporal haciendo uso del espacio: ahora sus valores simbólicos y composiciones parecen invadir todos los espacios generados con las nuevas tecnologías.

En este sentido podemos decir, que los jóvenes son conscientes de la fotografía o imagen que quieren mostrar y a su vez tiene una intención para provocar la mirada de los otros, ya que, cada imagen expresa algo, contiene un significado en la construcción de la misma, por lo que los jóvenes desean transmitir algo y en

muchas ocasiones va incluso dirigida a una sola persona, aunque la dejen vista para todos sus contactos.

Por lo tanto, los jóvenes utilizan la red social *Facebook* como una necesidad para expresar algo, al crear álbumes de algún contenido importante, como: un cumpleaños, una reunión familiar o con sus amigos, un viaje, entre otras, en el cual el joven selecciona una serie de fotografías, en el que transmite algo. Estas fotos son intencionalmente construidas de algún acontecimiento determinado.

Los jóvenes a través del uso de *Facebook* están construyendo y reafirmando su identidad por medio de las imágenes que publican. La fotografía de perfil, más que un documento social. Les permite crear historias, para ser vistos y aceptados para los demás, buscan la aceptación de los otros.

#### **4.2.2 Herramientas del lenguaje visual**

Existen distintas herramientas que componen el lenguaje visual que nos permiten establecer imágenes a partir de diversos elementos tales como son: el color, la forma, soporte, por mencionar algunos. Entre las cuales encontramos dos tipos de herramientas: las herramientas de configuración y las de organización. “Estos dos tipos de herramientas permiten construir significados y significantes entre los mensajes y la imagen” (Acaso, 2006:49-50).

##### **Herramientas de configuración:**

Este tipo de herramientas componen la estructura de la imagen la cual me servirá de apoyo en el análisis de esta investigación. En *Facebook* el formato de la fotografía de perfil es del mismo tamaño para todos los usuarios, sin embargo, hay otras herramientas de configuración que podemos observar en las fotografías de perfil de *Facebook* como son: el color, la forma, entre otros. Utilizando la

clasificación propuesta por Dondis, D. A., & Beramendi, J. G. (1978).” *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*” a continuación se describe cada elemento básico de composición:

- a) **El color:** Es una herramienta visual, que está cargada de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común.

El color no solo dependerá de la pigmentación de las superficies físicas, sino también de la intensidad y el tipo de luz natural. Observamos determinado color con relación a los demás que están en su entorno. Cuando percibimos un objeto con un determinado color, su superficie refleja una parte de la luz blanca que recibe y absorbe las demás.

Los colores se clasifican en tres dimensiones los cuales son: primarios, secundarios y terciarios y de acuerdo a su temperatura en: cálidos (amarillo, naranja y rojo) y fríos (azul, verde y morado). Cada color posee su propio significado.

COLORES PIGMENTO
• CIAN
• AMARILLO
• MAGENTA

COLORES PRIMARIOS
• ROJO
• VERDE
• AZUL

- b) **Equilibrio:** El equilibrio, es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, pues se basa consciente o inconscientemente para la formulación de juicios visuales. Lo extraordinario es que, aunque todos los *patterns* visuales contienen un centro de gravedad técnicamente calculable, no hay un método de cálculo tan rápido, exacto y automático como la sensación intuitiva de equilibrio que es inherente a las percepciones del hombre.

Es por eso que la posición horizontal o vertical es la relación básica del hombre con su entorno. Se basa en la simetría Pero no exige simetría. Refleja estabilidad y calma en el que existe una armonía la cual genera una tensión dentro de la composición.

- c) Línea:** La línea puede definirse como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto, pues cuando hacemos una marca continua o una línea, lo conseguimos colocando un marcador puntual sobre una superficie y moviéndolo a lo largo de una determinada trayectoria, de manera que quede registrada.

En las artes visuales, la línea, a causa de su naturaleza, tiene una enorme energía. Nunca es estética, es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto. Siempre que se emplea, la línea es el instrumento esencial de la previsualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solamente en la imaginación. Por eso es importante para el proceso visual.

- d) El tamaño:** Se selecciona de acuerdo a las dimensiones físicas, es decir, el tamaño en el cual se quiere representar el producto visual. Estas dimensiones pueden realizarse bajo tres criterios que propone la autora María Acaso, las cuales son: impacto psicológico, el efecto de notoriedad y la comodidad de manejo de ubicación.

- **Impacto psicológico:** Es la relación que se establece entre el espectador y la representación visual.
- **El efecto de notoriedad:** Es cuando el producto visual supera los límites de lo habitual y la imagen es demasiado grande. Este recurso es usado en

las representaciones artísticas como museos o galerías, así mismo por compañías publicitarias.

- **Comodidad:** Es un recurso utilizado en la selección de la herramienta de tamaño y es utilizado cuando el tamaño viene impuesto al creador de la imagen.
- e) **Forma:** El valor exterior de la materia, los límites exteriores de la materia visual. Podemos encontrar dos tipos de formas: formas orgánicas que son irregulares y ondulante y las formas artificiales, éstas son creadas por el hombre, son geométricas con características rectas y regulares.

De acuerdo a las características de color, es importante tomar en cuenta tres aspectos relacionados con el color los cuales son: luminosidad, saturación y temperatura. El primero de ellos, la luminosidad, se refiere a la cantidad de luz que entra por luz propia, lo importante de este aspecto es el valor simbólico, que el sujeto le otorga en su interpretación, esto dependerá del contexto en el que se encuentre el interpretante.

- a) La **iluminación:** Es un elemento importante en la composición de nuestra imagen, este elemento transmite significado en dos niveles, el primero se refiere al tipo de iluminación elegida por el autor que es el contenido particular del objeto y se utiliza en las representaciones bidimensionales, como es el caso de la fotografía. El segundo se refiere a la luz artificial que se utiliza para iluminar un objeto.
- b) La **textura:** Es un producto visual que nos sirve de cualidades al tacto, la textura podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto, mediante la vista o mediante ambos sentidos, está relacionada con la

composición de sustancias a través de variaciones diminutas en la superficie del material.

La textura sirve como experiencia sensitiva y enriquecedora. Desgraciadamente, los anuncios de “no tocar” de las tiendas departamentales responden a una conducta social. Pues estamos ciertamente condicionados a no tocar las cosas o a las personas, con una actitud aproximadamente sensual. La experiencia táctil mínima e incluso un temor al contacto táctil; el sentido del tacto ciego queda cuidadosamente restringido en los videntes, es decir, que ellos no tienen un soporte de luz que se proyecta sobre la imagen para poder verla.

La textura es la superficie por la cual podemos llegar a ver una imagen, es decir, si estamos viendo una imagen a través de un dispositivo electrónico (computadora, teléfono móvil, laptops, Tablet's, iPad, entre otros) el soporte será la pantalla por la que estamos viendo la imagen. Este es el medio que nos permite observar la fotografía, y por otra parte la textura que conforma la imagen (ropa, accesorios, etc.). Existen tres tipos de texturas:

- a) **Textura real:** es la representación visual que percibimos a través de la vista y del tacto. Por ejemplo: una prenda de vestir.
- b) **Textura simultánea:** Se percibe por medio de la vista por ejemplo: la imagen de un retrato fotográfico de algún personaje en particular.
- c) **Textura ficticia:** Es el tipo de textura por definición engaña al receptor. María Acaso dice que hace creer que el producto visual es de una calidad, cuando realmente es de otra. Este tipo de

textura es muy utilizada dentro de la imagen comercial, que consiste en objetos decorativos.

Todas estas herramientas, que se han mencionado anteriormente, construyen parte de la configuración del lenguaje visual, lo cual nos permiten clasificar nuestra imagen según su forma, tamaño, color, iluminación y textura, para poder entender y analizar su significado a través del mensaje que nos muestra. Por otro lado tenemos las:

### **Herramientas de organización:**

Permiten la construcción de un producto visual, es decir, el orden de las herramientas del lenguaje visual dentro del sitio que abarcan los límites del soporte, es decir, que la composición de una imagen consiste en ordenar las herramientas en función del mensaje que quiere transmitir.

Dentro de las herramientas podemos encontrar el encuadre, que consiste en los límites de la imagen, y permite determinar la parte seleccionada de la realidad representada, la cual me servirá como base en la observación de esta investigación. Utilizando la clasificación propuesta por José Luis Rodríguez. (2008) Dentro del encuadre encontramos los planos de composición, que son los siguientes:

- a) Plano americano (*médium shot*):** La figura humana es cortada a la altura de las rodillas, lo cual valoriza las actitudes del personaje.



Fotografía propia 1, modelo Ana Lilia Ortega. Plano americano.

**b) Plano medio (*médium close up*):** La figura humana es cortada a medio busto. Es indicado para personas que dicen a cuadro parlamentos que requieren de particular atención por parte del espectador.



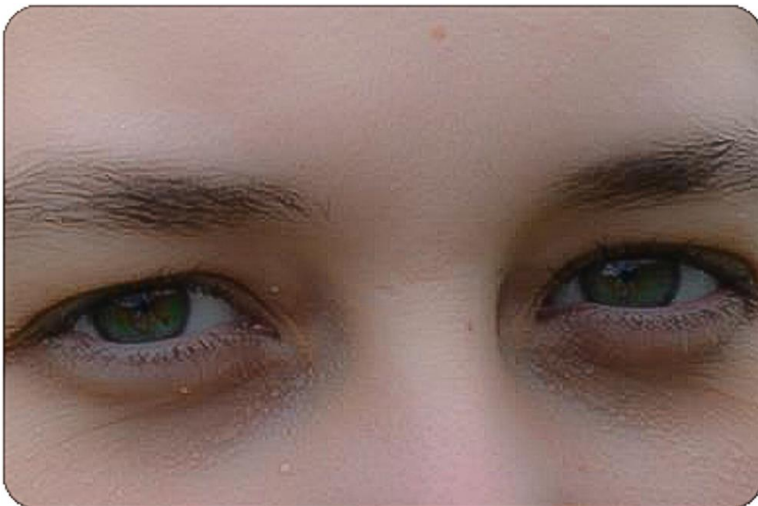
Fotografía propia 2, modelo Ana Lilia Ortega. Plano medio.

- c) **Primer plano (*close up*)**: El encuadre comprende la cabeza y los hombros o la espalda de la figura humana. En este plano “la imagen presenta una parte esencial del sujeto.



Fotografía propia 3, modelo Ana Lilia Ortega. Primer plano.

- d) **Primerísimo plano (*very close up*)**: En este encuadre aparece los detalles del rostro (la boca, un ojo, etc.). El sujeto adquiere una gran expresividad.



Fotografía 4, modelo Ana Lidia Ortega. Primerísimo plano

- e) **Gran acercamiento (*big close up*)**: presentación del rostro ocupando la mayor parte del cuadro.



Fotografía propia 6, modelo Ana Lidia Ortega. Plano gran acercamiento.

- f) **Panorámico (*gran plano general, big long shot*)**: En este tipo de plano el sujeto puede verse de cuerpo completo, es decir, desde la cabeza hasta los pies. Permite ubicar a los personajes en su entorno.

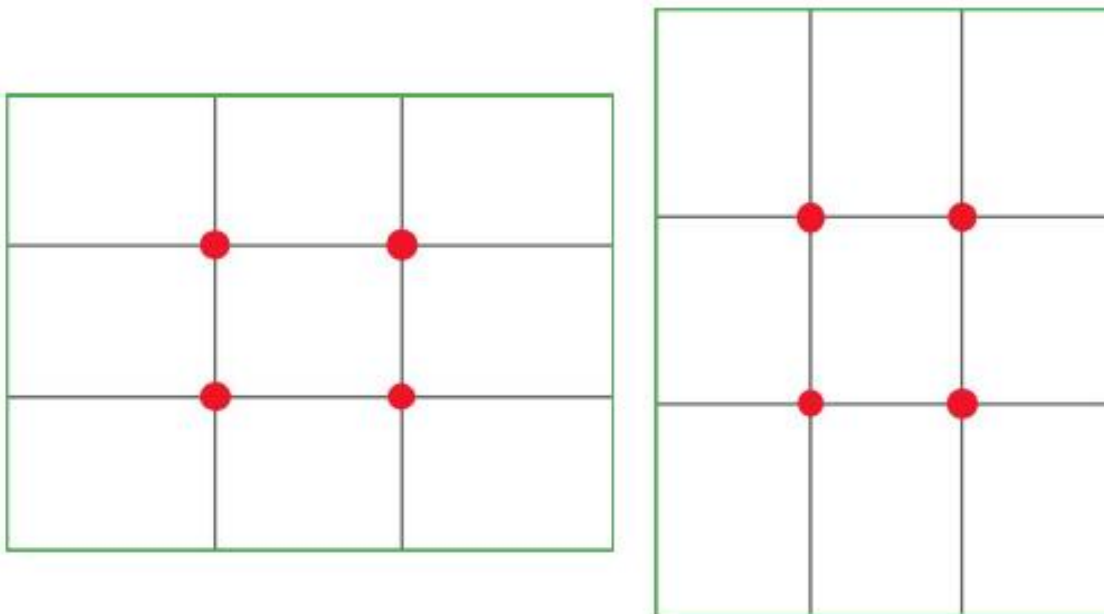


Fotografía propia 7, modelo Ana Lidia Ortega. Plano Panorámico.

Otros elementos compositivos que encontramos en la fotografía son el encuadre y perspectiva los cuales son:

- a) **Regla de tercios:** La regla de tercios es una técnica de composición fotográfica más utilizada por personas aficionadas o que tienen conocimientos previos de fotografía, sin embargo algunas personas la utilizan sin saber que es una técnica. Se puede aplicar en cualquier tipo de foto para producir imágenes bien equilibradas y que atraigan la atención de sus espectadores.

Se refiere en dividir mentalmente la imagen en 3 partes iguales. Para ello colocaremos en un cuadro dos líneas imaginarias paralelas. Tanto verticales como horizontales. Con esto conseguiremos cuatro puntos en los que las líneas coincidirán que son los llamados puntos fuertes o principales de la imagen.



La regla de los tercios consiste en la composición de los elementos que están alejados al centro de nuestra imagen la cual es más satisfactoria para el ojo y suele ser más natural, que una en la que el objeto o sujeto está colocado justamente en medio del cuadro.

Es por ello, que las imágenes resultarán más armónicas y ordenadas en cuanto a su composición si colocamos los elementos importantes en los puntos fuertes o principales. Esto hará que el peso visual aumente y toda la fotografía esté más equilibrada.<sup>5</sup>

**b) Limpieza de esquinas:** Nos referimos cuando la imagen fotográfica no hay ruido, es decir, cuando en las cuatro esquinas no hay elementos como objetos, colores, luces, texturas o líneas que hacen que nos distraigan.

**c) Plano focal:** Es el plano en el que objeto se proyecta a foco, la imagen del objeto que desea fotografiar.

**d) Enfoque selectivo / 3 planos de enfoque:** Existen tres tipos de enfoque selectivo los cuales son:

- Primer plano enfocado y segundo plano desenfocado
- Primer plano desenfocado y segundo enfocado
- Primer plano desenfocado, segundo plano enfocado y un tercer plano desenfocado.

Otro elemento importante que encontramos dentro de las herramientas del lenguaje visual, es el punto de vista, es decir, los ángulos de toma que le

---

<sup>5</sup> <http://www.fotonostra.com/fotografia/reglatrestercios.htm>

damos a una imagen para darle el valor y significado, y éstas son las siguientes:

- a) **Toma cenital:** Es cuando la imagen se toma en un ángulo totalmente de arriba hacia abajo, en posición perpendicular con respecto al suelo, es decir, lo más extremo posible de una toma en picado.
- b) **Toma en picada:** Es cuando realizamos una fotografía que se toma desde una posición más alta al elemento fotográfico, de arriba hacia abajo.
- c) **Toma a normal:** Es cuando la fotografía se realiza desde la misma altura de la persona u objeto a fotografiar, la cámara se coloca al ras del piso.
- d) **Niño:** Es cuando la fotografía se toma a la altura del niño.
- e) **Toma en contra picada:** Es cuando la fotografía se realiza desde un lugar más bajo que el motivo tomado, quedando este más alto que la cámara. Este tipo de ángulo connota enaltecimiento, importancia o poder.
- f) **Nadir:** Es cuando la cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de manera perpendicular al suelo.

Todas estas herramientas son importantes, ya que, le dan un cierto valor a nuestras imágenes, son indispensables para obtener el resultado visual que deseamos, en donde se desarrolla la composición, lo cual hace referencia a las relaciones de altura y anchura de la imagen, ya que puede ser:

- ✓ **Horizontal.** Nos permite separar los elementos de composición
- ✓ **Encuadre.** Nos permite controlar las formas y las líneas para llamar la atención del espectador.
- ✓ **Vertical.** El autor busca resaltar la precariedad de los objetos.

Todas estas herramientas nos permiten mostrar nuestras imágenes de una manera ordenada y obtener resultados como resultado visual. Para que la imagen se pueda representar debe estar organizada de acuerdo a los elementos que la componen tales como son: tamaño, color, la textura, etc.

### **4.2.3 Representaciones visuales**

Anteriormente, se habló sobre el lenguaje visual y cuáles son las herramientas que lo componen, en este apartado se planteará los tipos de representaciones que existen. Por ejemplo, en la actualidad con las nuevas tecnologías, las cámaras digitales y los espacios que existen en las redes sociales, se pueden crear diversos tipos de representaciones visuales, ya que, lo hacemos a través de diferentes soportes técnicos y sus funciones (Acaso, 2006: 105).

La primera de ellas se refiere a una representación tridimensional, que se transforma en una superficie de dos dimensiones, es decir, lo ancho y alto de una imagen. Este tipo de productos visuales los encontramos en las imágenes fijas tal es el caso de las fotografías.

Por otra parte las representaciones visuales se clasifican de acuerdo a su función. (Acaso, 2006:109). Las representaciones visuales informativas es la primera categoría general que tiene como objetivo transmitir información entre el emisor y el receptor, dentro de las cuales existen tres categorías:

- a) **Informativos epistémicos.** Su función principal es representar la realidad de forma verosímil posible. Es decir, se asemeja a la realidad en mayor grado posible. Las podemos encontrar en las radiografías, fotografías infantiles, de ovalo o titulación que forman parte de documentos de identificación entre otras.

- b) **Informativos simbólicos.** Su principal objetivo es transmitir determinada información es de carácter abstracto de manera que no se puede recurrir a la realidad para configurar dicha imagen.
- c) **Informativos didácticos.** Transmiten determinada información para que el receptor aprenda uno o varios conceptos. Son imágenes que intentan enseñarnos algo. Por ejemplo: las banderas, mapas, etc.

Las siguientes son las representaciones visuales comerciales o publicitarias, que la autora María Acaso, las define como: la ventana de un producto o de un auto-servicio. Entre las cuales existen dos categorías: las que intentan vender un producto y las de colocación de dicho producto, es decir, productos situados para su venta.

Y por último encontramos las representaciones visuales artísticas, estas tienen como objetivo formar un conocimiento crítico que genere un significado personal hacia el espectador, es decir, crea un conocimiento mediante uno nuevo. Las podemos encontrar en la pintura, el cine, fotografía entre otras.

Para concluir este apartado podemos decir, que el lenguaje es una herramienta indispensable para el ser humano, puesto que a través del podemos comunicarnos con otras personas, sin lenguaje no habría comunicación y sin comunicación no habría lenguaje además de formar parte de una sociedad no tendríamos una cultura. Sin embargo, existen otros tipos de lenguaje tales como mímico, oral, escrito, visual los cuales nos permiten interactuar con otros sujetos.

En particular el lenguaje visual, es uno de los lenguajes que en la actualidad vemos a nuestro alrededor. Ya que, ya no leemos sino todo lo queremos hacer de manera visual y al estar rodeados de infinidad de imágenes muchas veces no nos damos cuenta de todo lo que miramos, no obstante este tipo de lenguaje lo

utilizamos en muchas ocasiones para dar información. Además de interpretar las imágenes de acuerdo a nuestro contexto social, así como nuestras experiencias y conocimiento.

### **4.3 Comunicación interpersonal**

La comunicación se da por medio de un emisor y un receptor/destinatario, un mensaje, por medio de códigos y un canal, como veíamos anteriormente. La comunicación que se da es interpersonal, es decir, la comunicación se da cara a cara entre dos o más personas, donde están presentes el lenguaje verbal y no verbal. Los seres humanos formamos parte de la comunicación interpersonal que nos moldea y la construimos moldeándola por medio de las redes sociales digitales (Sluzki, 2002:37), entendiéndose como red social digital las relaciones sociales y lazos de afecto que tenemos en nuestra vida cotidiana.

El autor Carlos Sluzki menciona que la red social personal “ puede ser definida como son las relaciones que un individuo percibe como significativas o define como diferenciadas de la masa anónima de la sociedad” (Sluzki, 2000:42). Es decir, nosotros nos relacionamos a través de la construcción de nuestra red social personal, ya que, por medio de estas relaciones interpersonales, podemos tener distintos contactos ya sea íntimos, ocasionales y de con menor contacto.

Una red social personal, “se da por medio de relaciones interpersonales entre los sujetos que interactúan entre sí. Y estas relaciones pueden ser de cuatro tipos de cuadrantes tales como: la familia, los amigos, las relaciones escolares o laborales, relaciones comunitarias de servicio. Es decir, que estos tipos de cuadrantes son como formamos una red social, por medio de las diferentes interacciones entre los sujetos” (Sluzki, 2000:42-45).

Nuestra primera interacción se construye en el núcleo familiar o red primaria, pero después nuestra interacción se agranda por medio de los amigos, compañeros de

clase y de trabajo, relaciones basadas en actividades culturales, deportivas entre otras.

A través de los contextos nuestra red social se construye de manera esencial en las prácticas sociales y desde nuestra visión del mundo.

En otras palabras la comunicación interpersonal, se da a través de señalamientos. Dentro de la sociedad, este tipo de comunicación se da entre los jóvenes, puesto al convivir con su grupo de amigos interactúan y establecen distintos códigos.

La comunicación interpersonal se define como “el encuentro cara a cara entre dos personas que sostienen una relación de interdependencia a través de un intercambio de mensajes que proceden de señales, tanto verbales como no verbales” (Rizo, 2009:14). Es decir, existe una interacción entre dos o más personas, que se encuentran en un determinado espacio en el que tienen un lazo social en donde expresan sus ideas, pensamientos, sentimientos, comparten costumbres culturales e información individual y estas actitudes se ven reflejadas en los encuentros físicamente y la manera en cómo nos comportamos frente a los otros.

Con la llegada de nuevos dispositivos electrónicos como celulares, iPad, tabletas, cámaras fotográficas, redes sociales se están utilizando como una herramienta necesaria para estar en constante comunicación. En la actualidad el uso excesivo de celulares son parte indispensable en la vida cotidiana de las personas en interacción.

Las nuevas generaciones han crecido con estas tecnologías, forman parte de su herramienta de trabajo, parte de su entorno social y cultural. Por lo tanto el uso de estos aparatos son necesarios en su vida cotidiana para interactuar y mantenerse informados. Las nuevas generaciones están acostumbradas a estos aparatos inteligentes, no es algo innovador para ellos, al contrario lo ven como una

herramienta común para estar en contacto con los demás. Utilizan muy bien los espacios digitales desde cualquier dispositivo electrónico.

Se ha vuelto para los jóvenes un hábito despertar y agarrar su teléfono inteligente para ver las nuevas notificaciones, recibir y enviar mensajes, compartir información relevante del país u otras partes del mundo por medio de aparatos digitales. Lo que se logra es que se pierda la comunicación interpersonal y el contacto físico en su entorno.

Los jóvenes sienten la necesidad de expresarse e interactuar con otras personas, las redes sociales digitales son espacios de interacción y socialización en las cuales utilizan imágenes, fotografías, lenguaje escrito y fuentes sonoras con códigos y significados distintos. La interacción se lleva a cabo al compartir e intercambiar información entre dos o más personas en el ciberespacio, partiendo de su cultura y experiencias.

#### **4.3.1 Características de la comunicación interpersonal**

Algunas características de la comunicación se da a través de un mismo contexto. La interacción se da a través de un emisor y un receptor el cual transmite un mensaje por medio de un canal, es decir, dentro de una conversación se transmite un dialogo el cual tiene una intensión de significados desde la kinesia, es decir, a través de gestos corporales, lo mismo sucede con las redes sociales en las cuales se utiliza la comunicación visual, es decir imágenes con diálogos que se encuentran escritos y plasmados en la imagen “los sujetos participan de la interacción en una situación de co-presencia, de presencia física simultánea en un mismo tiempo y espacio” (Rizo, 2009:33).

Un ejemplo de esto: son las imágenes y fotografías publicadas en *Facebook* por el mismo usuario, las cuales tienen una intensión que quiere ser expresada, es decir, tiene un valor simbólico del actor hacia su público. En ese momento los usuarios

que postean la fotografía se convierten en los receptores y al mismo tiempo emisores de ese mensaje visual, la interacción se da a distancia en un escenario digital, en el cual se utilizó la comunicación no verbal.

Dentro de la sociedad la interacción se lleva a cabo a través de un grupo de personas que se encuentren presentes en un contexto determinado, es decir, existe un intercambio de información que pueden ser emitidos y recibidos de acuerdo al valor simbólico de quienes interactúan. Por lo tanto, “en la interacción social, el acento está puesto en la comunicación y la reciprocidad entre quienes promulgan, utilizan y construyen los códigos y las reglas” (Rizo, 2009: 5). La interacción se lleva a cabo cuando existe una comunicación, es decir, un intercambio de ideas e información. En donde quién emite es receptor y quien recibe es emisor con un determinado contexto.

Otra de las características particulares que hay es que la comunicación interpersonal está relacionada con el YO de sí mismo. Es decir, el yo es el término central para el proceso de la comunicación interpersonal. El cual se puede definir como: las costumbres y valores que el individuo tiene, el papel del yo en la comunicación interpersonal es el que define nuestra idea como sujetos, es decir, quiénes somos, qué somos, qué somos dentro de nuestro entorno social.

A partir del yo es como nos representamos ante los demás y las personas con las que establecemos una relación se forman una imagen de nosotros mismos. Esto lo observamos entre los jóvenes, cuando se quieren conocer muestran ciertas actitudes para comenzar a entablar una comunicación, puesto que mientras se da el proceso comunicativo cada sujeto muestra características propias: gustos musicales, alguna actividad física que realice, película favorita, etc., con la finalidad de impresionar al otro.

Sin embargo, las imágenes que suben a través de las redes sociales establecen el proceso de comunicación interpersonal, se les denomina máscaras de identidad,

entendiendo éstas como la personalidad que establece el individuo mediante un intercambio comunicativo, esta personalidad presenta rasgos psicológicos y características sociales que posee un individuo, como lo menciona Erving Goffman, en su libro *La representación de la persona en la vida cotidiana*, donde señala que todo individuo ofrece una actuación y presenta su función para el beneficio de otra gente. (Goffman, 1959: 29).

Una característica importante dentro de la comunicación interpersonal, es que se da a través del contacto físico, es decir, los individuos tienen que estar relativamente cerca, unos de otros para comunicarse, el intercambio se da cara a cara. Pero en algunos casos esta interacción esta mediada por el teléfono o la pantalla de algún dispositivo móvil o computadora. Las cuales han venido modificando las características del intercambio comunicativo.

Estableciendo como interacción, la base existencial de todo ámbito social. Los seres humanos, establecen una relación con otros sujetos por medio de esta. En otras palabras, la interacción es concebida como el proceso de comunicación que establecen dos o más sujetos.

### ***EL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO***

El interaccionismo simbólico es una corriente centrada en los procesos de la interacción en la vida cotidiana, para este enfoque el individuo intercambia información desde el momento que empieza a definir su personalidad, lo que ocurre desde su nacimiento, al socializar con los demás. Esta corriente de pensamiento se enfoca en la interacción, la sociología fenomenológica, basada en la construcción de significados dentro y fuera del entorno social. La interacción comunicativa se da en la vida cotidiana, que se ritualiza incorporando significados simbólicos a nuestros actos.

El interaccionismo simbólico nace en 1930 de la mano de Herbert Blumer, quien afirma y establece tres puntos importantes en las interacciones sociales de los individuos: “En primer instancia nos habla de cómo las personas se comportan dentro y fuera de una sociedad, basándose en los significados que cada individuo le da a las cosas que lo rodean. Posteriormente, habla de cómo las personas le damos cierto significado a las cosas, se debe a la interacción que éste tiene con otros individuos, es decir significados empíricos de la interacción social. Por último, se habla de un significado de las cosas, que es interpretado debido a la relación que el individuo tiene con los objetos” (Blumer, 1982: 2).

El interaccionismo simbólico es una rama de las ciencias sociales que estudia y analiza las interacciones sociales del individuo, tomando en cuenta los elementos que lo componen, tales como signos, códigos y lenguaje que suelen influenciar en situaciones sentimentales y sus costumbres culturales, es decir, con relación al individuo con el entorno que lo rodea, dándole un significado afectivo en cuanto a su interacción.

La autora Marta Rizo en su texto “De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal” plantea que:

“La interacción por parte del interaccionismo simbólico puede sintetizarse en tres principios básicos: el primero refiere al valor dado a la alienación del sentido de la comunicación cotidiana y al importante papel que juega en la sociedad la empatía, esto es, la capacidad del sujeto para ponerse en el lugar del otro; el segundo principio hace hincapié en que la realidad social se explica -y se construye- a través de las interacciones de los individuos y los grupos sociales, consideración que desmarca a esta corriente del determinismo social; y el tercero tiene que ver con la estrategia metodológica, basada en el uso extendido de estudios de caso, el predominio absoluto de procedimientos inductivos y el abordaje de la realidad en términos microsociales y sincrónicos” (Rizo, 2011).

Los individuos pertenecemos a una sociedad determinada por códigos, símbolos y señalamientos a través de los cuales damos significado a las cosas u objetos que

nos rodean, así mismo creamos una crónica de nuestra vida en el que plasmamos recuerdos en sentimientos. Esta construcción es una práctica social basada en nuestra vida cotidiana, llevando a cabo nuestras prácticas culturales, es por eso que nuestra interacción está basada en las cosas con las que determinamos los significados.

Blumer establece “el reconocimiento de que el ser humano interpreta las acciones de los demás como un medio de actuación recíproca” (Blumer, 1982: 60). Es decir, estos significados determina la interacción entre las personas ya que cada persona tiene costumbres diferentes que denotan un significado en relación a su vida cotidiana. Esta teoría determina el valor simbólico que el individuo le da a su interacción.

Nuestra investigación se llevó a cabo mediante la comunicación no verbal, determinada por lo visual que nos muestran las fotografías de perfil por medio del valor simbólico que los jóvenes le dan a la fotografía de perfil, propia y de los integrantes de sus redes digitales.

Por otro lado, desde de los enfoques sistémicos de comunicación el interaccionismo simbólico parte de varias premisas como son las siguientes: (Blúmer, 1969; Manís y Meltzer, 1978; Rose, 1962).

- a) La capacidad del pensamiento es dada a través de la interacción social.
- b) Dentro de la interacción social los individuos incorporan significados y símbolos a través de la interacción, es decir, dentro de la comunicación, se desprenden ciertos significados por medio de la relación entre sujetos.
- c) Los sujetos son capaces de modificar o alterar los significados y símbolos, es decir, que cada sujeto dependiendo de sus referentes contextuales, va a

modificar o aceptar los significados, dependiendo de la interpretación que cada individuo le dé a los símbolos, esto va a depender de los resultados dentro del proceso de interacción.

Estas premisas nos permiten entender cómo es que los individuos construyen significados a objetos, situaciones sentimentales, entre otros a través de la interacción, dependiendo de los procesos interpretativos que cada individuo les dé. Sin embargo, el interaccionismo simbólico, plantea que el lenguaje puede ser tanto oral como escrito, es lo que permite la comunicación.

A partir del lenguaje se establece la comunicación entre los sujetos. El lenguaje es considerado como “un sistema de símbolos” (Ritzer, 2002: 300), las palabras son consideradas símbolos que se utilizan para darle un significado a objetos o personas.

También esta teoría plantea que los símbolos permiten que las personas actúen de determinada manera, ya que, el lenguaje y los símbolos establecen funciones específicas de los individuos (Ritzer, 2002:247-300). Las cuales son:

- a) Los símbolos van a permitir que los sujetos se relacionen con el mundo social y la materia.
- b) Los símbolos incrementan la capacidad de las personas para percibir su entorno.
- c) Los símbolos aumentan la capacidad de pensamiento.
- d) Los símbolos ensanchan la capacidad para resolver diversos problemas.

- e) El uso de símbolos permite a los actores trascender el tiempo, el espacio e incluso sus propias personas.
- f) Los símbolos permiten imaginar una realidad metafísica, es decir, imaginar algo real o irreal.

Los símbolos están presentes mediante nuestra interacción y forman parte de la identidad personal de cada individuo. Por medio de los símbolos es como generamos y percibimos mensajes, códigos, ideologías, entre otras, así como relacionarnos socialmente. Por ejemplo, en la fotografía de perfil que el mismo sujeto público encontramos símbolos, accesorios, etc., que tienen un significado particular para el individuo y su comunidad.

Otro punto importante para el interaccionismo simbólico es la relación que existe entre los significados, los símbolos y la interacción humana. La interacción social implica la relación entre los símbolos y su significado. Dentro de la comunicación interpersonal, la interacción es fundamental, pues es por la cual se da el proceso de comunicación, a su vez mediante la comunicación interpersonal los individuos toman papeles sociales o roles que cada individuo adoptara durante la comunicación.

Para concluir este apartado, se puede decir que la comunicación interpersonal es la base fundamental en la que existe un vínculo entre los individuos. Las relaciones interpersonales de los jóvenes se dan a través de la familia, amigos, compañeros, etc. Sin embargo, en la actualidad, la comunicación interpersonal se ha venido transformado y modificando ya que antiguamente los jóvenes se comunicaban a través de la interacción física y ahora los jóvenes se comunican en gran medida por medio de algún dispositivo electrónico con acceso a internet. A través de las redes sociales digitales pueden comunicarse a través de la

interacción mediatizada por la computadora que les permite estar conectados en cualquier parte del mundo.

A partir de esto hacemos una reflexión sobre los cambios que implican estas formas de interactuar por medio de las herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías como alternativas de comunicación y cómo es que estos cambios han transformado la manera de relacionarnos principalmente la de los jóvenes y a través de lo digital.

#### **4.3.2 El esquema teatral de Erving Goffman: representaciones de su yo de sí mismo**

En este apartado se exponen los principales aportes a los estudios de la comunicación del sociólogo Erving Goffman, autor central para la presente investigación. Goffman plantea el interaccionismo simbólico como una corriente social entre el entorno y el actor, conceptos que son básicos del enfoque dramático de la vida cotidiana; a los que acompañan los de fachada, máscara y actuación, categorías centrales de los estudios de la comunicación interpersonal.

El interaccionismo simbólico es una corriente centrada en los procesos de la interacción en la vida cotidiana, para este enfoque el individuo intercambia información desde el momento que empieza a definir su personalidad, lo que ocurre desde su nacimiento, en el que a través del llanto se da a entender. Esta corriente de pensamiento se enfoca a la interacción, a la sociología fenomenológica, basada en la construcción de significados dentro y fuera del entorno social. La interacción comunicativa se da en la vida cotidiana, que se ritualiza incorporando significados simbólicos a nuestros actos ante los demás sujetos.

Goffman establece la interacción comunicativa desde el enfoque dramático; la comunicación interpersonal está presente en distintas situaciones comunicativas,

como en el caso de las redes sociales digitales, y éste autor la describe en términos de actuación dramática y la analiza cómo situación teatral, es decir, que desde esta perspectiva los jóvenes son actores de sus representaciones, juegan un rol social mediante escenificaciones casi teatrales, donde los jóvenes se encuentran en un escenario para producir las interacciones sociales. Este es el caso de Facebook, en el que están representando diversos personajes que ellos crean o adoptan como fachadas de identidad, según su pertenencia al grupo con el que se sienten identificados. Los jóvenes son como actores que representan un papel determinando según su entorno social, de esa forma aceptan y adaptan su perfil a las máscaras y fachadas que consideran propias.

Como plantea Goffman, el papel que desempeña cada persona dentro de su interacción es de actuante, ya que el sujeto adquiere en realidad los atributos que aparenta poseer frente a su público, mediante símbolos, que porta y muestra en el cuerpo, los gestos, las posturas, etc., de acuerdo a elementos tales como la ropa, accesorios, etc., que le permiten actuar adoptando una identidad. Para los actuantes creer en sus propios actos es convencer y convencerse de su función y puesta en escena, ya que, su objetivo es construir desde su representación, una identidad creíble para sí mismo y los demás.

El actuante puede no convencer con su actuación, en ocasiones debido a que no cree en el papel que representa. Cuando el individuo no deposita su confianza en sus actos, no lee correctamente el contexto y las características del lugar que quiere ocupar ante los demás, o no le interesa lo que piense su público, se le da el nombre de cínico, ya que, no es sincero con los sujetos que creen o buscan creer en la impresión que la puesta en escena requiere.

Para Goffman la actuación debe ser expresiva, ha de corresponder a lo que le llama fachada, que es: “la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencionalmente o inconscientemente por el individuo durante su actuación”

Parte del escenario que funciona regularmente de un modo general a fin de definir la situación (Goffman, 1959:278), es decir, la fachada es tanto las expresiones que buscan generar o reforzar la idea de que se tiene una identidad socialmente reconocida, así como el espacio contextual en que esta es probada.

En los encuentros con otros individuos ya sea física o en forma digital, el sujeto se presenta a sí mismo de acuerdo a los elementos y actividades que lo caracterizan, y, a su vez, lo identifican. Ya que si las actividades y elementos mostrados llegan a ser significantes para la definición del sujeto, la interacción con los otros partirán de estas y desde ahí construirán la comunicación. El actuante no solo se expresa en la interacción directa, sino que lo hace de forma continua, desde su fachada, sin que esta sea exclusiva para un interlocutor definido.

Para generar o reforzar la fachada se puede recurrir a la dramatización, ya que, es fundamental para llevar a cabo el papel que representa, un ejemplo de esto sería, la familia, ya que cada miembro configura un papel que nos caracteriza dentro del núcleo familia, desde el punto de vista de la comunicación, es un medio para transmitir información, pero también es un medio en donde la sociedad te etiqueta dándote roles que desempeñas y dotándote de significado, es decir, ocupando un lugar dentro de la sociedad, en la interacción cotidiana.

La actuación se presenta a través de la fachada como una forma de socialización para moldear y transformar la manera en que se nos significa adecuándola a los intereses en común y al contexto de la interacción. Es importante considerar que los *actores* le brinden a su público una impresión idealizada, es decir, resaltando rasgos significativos en el contexto cultural.

Dentro de las redes sociales los jóvenes crean máscaras que son representaciones de ellos mismos, personajes que ellos mismos crean de lo que les gustaría ser. Este proceso forma parte de su personalidad y juega ciertos roles.

A esta máscara Goffman la define como fachada. “La fachada es la dotación expresiva de tipo de corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación” (Goffman,1959:36). En cada actuación desarrollara una fachada diferente.

La fachada le permite al individuo crear una actuación en la que pueden expresarse. Es importante el lugar donde desarrollaran su actuación. Las redes sociales es un mundo virtual donde las relaciones y las prácticas sociales se dan de manera rápida. En Facebook los jóvenes a estar cambiando constantemente la fotografía de perfil, buscan ser identificados y aceptados por los demás usuarios.

Así mismo Goffman plantea el concepto de “fachada personal” la cual está cargada de significados relacionados con el individuo por mencionar algunos se encuentra: la vestimenta, el sexo, la edad, las expresiones faciales, los gestos corporales, entre otras. (Goffman, 1959: 38). En el caso de Facebook, esto se ve reflejado a los álbumes que crean con situaciones sentimentales para los jóvenes, por ejemplo: un cumpleaños, un viaje, una reunión familiar o una fiesta con sus amigos entre otros, que manifiestan en el individuo significados simbólicos para mostrar su fachada personal frente a él y para los demás.

Existen dos tipos de fachada personal los de “apariencia” (appearance) y “modales” (manner), La apariencia son los momentos que nos informan acerca del status social al que pertenece el actuante. Mientras que los modales se refiere al rol que desempeña el actuante para interpretar su actuación. (Goffman, 1959:38). Tanto la apariencia como los modales van de la mano, es decir, se representan socialmente.

Por lo tanto, “La fachada se convierte en una “representación colectiva” y en una realidad empírica por derecho propio” (Goffman, 1959:41) Por lo que Goffman plantea que las fachadas son seleccionadas una de otras.

Facebook es una red social digital que les permite a los jóvenes construir su identidad perteneciente de un grupo social. Por lo que es importante afirmarla y confirmarla no tanto para él sino para los demás usuarios.

#### **4.4 Los jóvenes y sus nuevas formas de interacción**

##### **¿QUÉ ES SER JOVEN?**

Rossana Reguillo en su libro *Emergencias de culturas juveniles* (Reguillo, 2000), define lo que implica ser joven desde el punto de vista sociocultural. Para esta autora ser joven no se define desde las delimitaciones biológicas. Como la edad que va desde los 16 a los 28 años, a lo largo de los tiempos, las distintas sociedades han desarrollado sus conceptos acerca de las características que hacen que un individuo sea considerado joven y es cuando pasa a la etapa adulta.

Ser joven no es sólo una cuestión de edad, sino una apropiación simbólica de lo que significa serlo, que se hace evidente en la interacción interpersonal cara a cara, dada en la vida cotidiana. Es decir, que la juventud es identificable dentro de la comunicación, por el lenguaje visual – ropa, actitudes, gestos, los ritos, las actividades, etc., que están determinados como factores socioculturales.

El concepto “jóvenes” es indudablemente ambiguo: para Bourdieu” es considerado más viejo o más joven para alguien “( Bourdieu: 2000: 170); es decir, la juventud a la vejez es la comparación entre personas, que está previamente establecido por la sociedad y se construye de acuerdo a la edad social y biológica.

Como lo menciona Rossana Reguillo: “un conjunto social heterogéneo dinámico y discontinuo en donde el vestuario, la música, objetos emblemáticos que los identifica como (piercing, tatuajes, accesorios, etc.) son una mediación para la construcción de las identidades de las y los jóvenes y que configuran no solamente como símbolos, sino en modos de entender al mundo. (Regillo, 2000:24-25).

#### **4.4.1 Identidad**

La palabra identidad se puede definir como el conjunto de propiedades que tiene un individuo con rasgos diferentes que lo caracteriza de los demás tal es el cómo su cultura, costumbres y valores, roles, género, clase social, lugar de origen entre otros. Es un valor simbólico construido por intereses y gustos en común, ya que es objeto de representaciones, costumbres y creencias tanto sociales como históricamente establecidas.

Por lo tanto, tener una determinada identidad implica conocerse y hacerse reconocer como tal mediante la confrontación con otras identidades. La identidad se afirma y se reconoce en los contextos de interacción y comunicación social (Marín, 2006). Ya que por medio de la interacción los sujetos se representan así mismos ante los demás. La identidad es un proceso social, en el que se da la interacción cotidiana.

El concepto de identidad es inseparable de la idea de cultura, ya que, las identidades sociales son construidas y reconstruidas mediante la conformación de otros culturas y subculturas a las que pertenecen y en las que participan (Giménez, 2000, 54). Stephen Frosh menciona: que para desarrollar las identidades, la gente se adapta a los recursos culturalmente disponibles en sus redes sociales inmediatas y en la sociedad como un todo. Por lo tanto, las contradicciones y disposiciones del entorno sociocultural ejercen un profundo impacto dentro del proceso de construcción de identidad (Frosh, 1999, 54-55).

Este autor menciona que la identidad está ligada con la cultura, ya que, el individuo que quiera permanecer o se sienta identificado con algún grupo social tendrá que cumplir con ciertas características y normas establecidas por las creencias y costumbres de un grupo social determinado. Para Gilberto Giménez la cultura es “la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas

y objetivando en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados” (Giménez, 2007:56-57).

La identidad nos ayuda a formar e integrarnos a un grupo, dentro de la sociedad, es construida por medio del proceso de la interacción y la comunicación entre los individuos.

Sin embargo, la identidad puede ser modificada y reconstruida cuando los sujetos se relacionen a través de las redes sociales digitales, las cuales les permiten moldear, crear y construir personajes con diferentes características virtuales, que más adelante hablaremos sobre ello.

#### **4.4.2 Culturas Juveniles**

El término de “culturas juveniles”, se refiere a las prácticas sociales de adolescentes y jóvenes que construyen una colectividad mediante la construcción de un estilo de vida diferente, de una identidad. También es conocido como “micro sociedades juveniles” (Feixa, 1988:84-87), la idea de culturas juveniles se remite a las culturas subalternas. La articulación social de las culturas juveniles aborda tres escenarios los cuales son los medios de comunicación, los espacios y los momentos específicos (Hall y Jefferson, 1983: 84-87).

Los jóvenes tienen cierta relación con los medios de comunicación como la radio, la televisión, y en la actualidad el internet; estos medios tienen la capacidad de transmitir infinidad de información con dichos contenidos, mientras tanto los jóvenes pueden adoptar y apropiarse de ellos.

La cultura para García Canclini, es el conjunto de procesos sociales de significación comprende al conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social (Canclini, 2004, 84-87), es decir, dentro de la cultura nosotros como sujetos podemos aceptar o rechazar

ciertos ideales, objetos, rituales, ya que, podemos compartir y determinar roles hacia ciertos patrones de consumo cultural.

Sin embargo, la idea de cultura, nos referimos a las “específicas que adquieren los jóvenes en espacios institucionales, espacios parentales y en espacios de ocio” (Feixa, 1988: 88). Dentro de este último podemos considerar las redes sociales (*Facebook, Twitter*, entre otras) pues los jóvenes las utilizan para comunicarse y formar parte de un grupo social.

Una de las características importantes que hay entre las culturas juveniles es que no son homogéneas ni estéticas. Dentro de ellas adoptan e intercambian estilos ya que no acostumbran a quedarse siempre con un mismo estilo, sino que influyen los gustos musicales, formas de hablar, de escribir para relacionarse con los demás.

Una de las principales causas que determinan las culturas juveniles son las generaciones, ya que, pueden considerarse como un nexo que une la bibliografía, estructura y hechos históricos que va pasando de generación en generación. Para los jóvenes la identidad se construye a través de ciertos elementos que adoptan y los hacen diferentes de otras culturas o subculturas juveniles. La edad, es una variedad que está muy marcada dentro de las culturas juveniles, pues en ella se forman las interacciones entre los sujetos.

Los jóvenes al encontrarse con otros sujetos interactúan por medio de ciertas características de identificación con determinados comportamientos y valores diferentes a los de los adultos. Como menciona Carles Feixa, “la cultura es vista como una instancia simbólica de la producción y reproducción de la sociedad”. (Feixa, 1988: 37). Puesto que la cultura no es algo esencial que este marcada dentro de la sociedad, sino que es una construcción y reconstrucción que se da a partir de procesos socioculturales que tiene el individuo dentro de la sociedad.

El término subculturas juveniles, se utiliza para nombrar los grupos de jóvenes que comparten diferentes tipos de códigos, es decir, establecen modas generando nuevos looks dentro del mercado industrializador, el cual crea productos, para que los jóvenes se hagan consumidores de su propia subcultura.

Los espacios de relación que mencionan Hall y Jefferson son considerados como lugares de encuentro en los cuales se dan los procesos de interacción entre los sujetos, espacios que los jóvenes se apropian de ellos como; la calle, la escuela, transporte público entre otros. Que generalmente son considerados como lugares de resistencia, en donde pueden ser escuchados por los demás y plasmar sus puntos de vista y en donde comparten determinados códigos como; accesorios, vestimenta, maquillaje, etc.

Cada subcultura tiene un tiempo y espacio a través de un contexto determinado. Puesto que cada situación social, cultural, económica, entre otros, cada grupo determina las posibilidades de poderse desarrollar en todos los ámbitos ya sea social o cultural.

Sin embargo este tipo de culturas, al interactuar con otras, modifican o incorporan elementos de la nueva cultura como son las prácticas socioculturales, rituales, valores, creencias, etc. (proceso que es adoptado por elementos con características específicas de la cultura alcanzada).

#### **4.4.3 La identidad juvenil y su integración en el mundo digital**

Las redes sociales digitales les permiten a los jóvenes presentarse y representarse ante los demás. Es en este proceso de interacción en donde buscan ser reconocidos por medio de sus likes o comentarios cortos, son expresiones simbólicas que determinan su aceptación en la sociedad dentro del mundo virtual.

Los jóvenes construyen su identidad de acuerdo a la manera de percibir el mundo y a través de sus propias experiencias. En este apartado plantearemos dos

perspectivas de realidades en la interacción humana; la realidad de lo “real” y el mundo “virtual”.

La influencia de la tecnología digital en la vida cotidiana tiene una gran influencia en las personas principalmente en los jóvenes y en la actualidad hasta en los niños ya que lo ven como un juego de entretenimiento y distracción. Estos nuevos medios de comunicación digital están generando cambios en la sociedad, Internet ha venido cambiando y modificando la manera de comunicarnos, relacionarnos e interactuar como seres humanos, ya no convivimos tanto cara a cara sino ya lo hacemos casi todo el tiempo de manera digital.

La identidad es “un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas” (Larraín y Hurtado, 2003). Es decir, soy en cuanto estoy presente en Facebook, las redes sociales son espacios de interacción en donde les permiten a los jóvenes interactuar y mostrar parte de su vida cotidiana plasmadas en imágenes narradas en la pantalla. Al construir un perfil en un espacio virtual se crea una identidad virtual en donde se acepta o se es ignorado por los demás usuarios o bien se busca la popularidad para sentirse bien.

Gracias a la interacción mediada por medio de un aparato tecnológico, es por ello que la comunicación interpersonal se está transformando dándonos nuevas herramientas de comunicación por medio de la tecnología digital y que los jóvenes las utilizan como una alternativa más de socialización, sin embargo, también es utilizada como un espacio de convivencia y refugio de salida cuando se sienten solos.

#### **4.4.4 La representación de la identidad de los jóvenes a partir de las redes sociales y la imagen**

En el presente apartado se expone una revisión de algunos conceptos relacionados con la cultura y la identidad juvenil. Existe una cierta concordancia simbólica entre la idea de cultura e identidad. Como punto de partida para explorar la definición de cultura se puede considerar como una forma subjetiva y simbólica de compartir conocimiento en el proceso de construir nuestra cara social.

La identidad está relacionada con la idea de quiénes somos y cómo nos ven los demás. Es la representación de nosotros mismos en relación con los otros, que pueden tener rasgos en común semejantes a los nuestros, es decir, a lo que nos distinguen de otros grupos como: la cultura, las creencias y costumbres.

La interacción en las redes sociales digitales les permiten presentarse y representarse frente a los otros. Es en este proceso de interacción en donde esperan hacerse presentes y ser reconocidos por los demás.

Los jóvenes construyen experiencias personales que se vuelven central en sus actividades cotidianas. El sentido de pertenencia e identidad se manifiesta a través de sus prácticas sociales que hoy en día se dan a través de las redes sociales.

La identidad se puede entender como la relación entre los sujetos que se comunican entre sí, por medio de símbolos, vestimenta, accesorios, etc. La identidad está en constante construcción en la vida cotidiana y su información se codifica culturalmente.

La identidad se puede definir como el conjunto de grupos con características diferentes, pero códigos en común como se da a partir de: género, el lugar de origen, la condición social, es decir, que los jóvenes se identifican a través de la

construcción de su propia identidad individual y colectiva, desde la que se establecen el estilo y tipo de accesorios, maquillaje, peinados, vestimenta, sonidos, grupos, canciones y expresiones culturales en general, como símbolos de su identificación cultural.

En esta búsqueda de identidad, los jóvenes la construyen consciente e inconscientemente, al ser la identidad la interacción de las distintas identificaciones procesadas por el propio individuo, es una apropiación, asimilación e interiorización de los datos. Fernández (1991), identifica que el proceso de la identidad se realiza mediante la acción de constantes y sucesivas interrelaciones. Poseer una determinada identidad implica conocer y hacerse reconocer mediante la confrontación con otras identidades.

La identidad para Larraín y Hurtado es “un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas” (Larraín y Hurtado, 2003). Los autores mencionan que la identidad de los individuos se construye mediante las prácticas sociales y su interacción en diferentes espacios. A través de las redes sociales estas prácticas son muy comunes ya que los jóvenes muestran acontecimientos de su vida cotidiana pantalla a pantalla. Al crear un perfil en una comunidad virtual los jóvenes están construyendo su identidad a través de un espacio virtual, en este caso de Facebook.

Para Néstor García Canclini (1995) la identidad es una construcción que se relata y que normalmente es la apropiación de un territorio. Los otros se vuelven objeto de estudio y observación, al mismo tiempo, el individuo se vuelve objeto de estudio de los otros y de sí mismo, pues al relacionarse con los otros y tomar actitudes de los otros como propias va construyendo narrativas propias, sobre sí mismo.

Las identidades juveniles, les ayudan a integrarse a grupos sociales, con características propias a través de las cuales los jóvenes se representan en un mundo dominado por los adultos. Su forma de hablar, de vestirse, de comportarse frente a los demás, sus espacios y sus códigos hacen que se integren socialmente. La identidad puede ser modificada o restaurada cuando los sujetos se relacionan en las redes sociales digitales, donde no sólo establecen o confirman las características identitarias que quieren representar, sino también cuando experimentan al moldear y crear personajes ficticios con ciertas características virtuales, tema del que hablaremos más adelante.

El internet se ha convertido en un espacio para integrarse y formar parte de grupos sociales, en los que podemos tener vínculos con personas lejanas a nosotros. Internet tiene la capacidad de mantener lazos con intereses en común entre los usuarios.

#### **4.5 Configuración del yo de sí mismos**

Dentro de las redes sociales digitales se configura la creación del yo virtual que nos ofrece la oportunidad de crear diferentes fachadas en distintos contextos pero siempre centrando nuestra atención en un determinado momento.

Es decir:

En la actualidad las pantallas de los ordenadores son lugares de encuentros en donde proyectamos nuestros propios dramas, dramas de los cuales somos productores, directores y estrellas. Algunos de estos dramas son privados, pero cada vez somos más capaces de atraer a otras personas. Las pantallas de los ordenadores son un nuevo lugar para nuestras fantasías. Las personas se pueden ver así mismas en el ordenador. La máquina puede parecer un segundo yo. Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pesar en la identidad en términos de multiplicidad, en internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos (Turkle, 1997, citado por Claudia M. Torres, 2013).

Tomando en cuenta lo anterior, la creación de un perfil es una representación de sí mismo, para identificarse con los demás, las cuales les permite crear máscaras de identidad ocultando de alguna manera su verdadero “yo”, dándoles la libertad de construir y reconstruir su identidad personal.

Otro punto importante que debemos tomar en cuenta es la configuración del otro: quien me mira y vincula un acto de atracción en lo que yo publico y se apropia de él. Los amigos por ejemplo, son el elemento más importante dentro de una red social, ya que, por lo general se agregan personas que conocemos aunque no se tenga un trato directo tal es el caso de: compañeros de escuela, amigos de la primaria, secundaria, prepa y universidad, compañeros y amigos del trabajo, familiares gente con los que tengo un vínculo cercano o con los que se interrelacionan cotidianamente.

Seguir en contacto con los amigos es esencialmente importante para los jóvenes y el tener una interacción dentro de la red, logra esa cercanía de “seguirse viendo” y estar en contacto. Por lo tanto los amigos se convierten en el elemento principal de lo que mostrarán y no en sus perfiles, creando códigos, símbolos y lenguaje.

Para los jóvenes es indispensable ser aceptados y formar parte de la red para la construcción de su identidad.

Los jóvenes cuentan sobre acontecimientos importantes de su vida cotidiana en función con su público Toda fotografía de perfil, comentario o like tiene un grado de pertenencia, es decir, como el joven se representa ante los demás usuarios y como estos lo miran. En cuanto más grande sea la lista de contactos, más like o comentarios tendrán. Los jóvenes constantemente buscan la aceptación social, el ser vistos o leídos por sus amigos les levanta el ánimo o el autoestima más si el

comentario es halagador, sin embargo, corren el riesgo de ser ignorados o darse like así mismos, dejando mostrar su soledad en la red.

La interacción se da por medio de su fotografía de perfil y lo que publican o le publican en su muro En este sentido los jóvenes desarrollan y construyen su máscara para representarse a sí mismos y estar jugando con su yo virtual.

Su personalidad se ve reflejada con la influencia de amigos que en ocasiones son una copia o modelos a seguir. Los jóvenes suelen mostrarse a sí mismos o buscan perfiles de otros para representarse y que son importantes para la configuración y construcción de su identidad, aunque a veces traten de hacer cosas diferentes.

#### **4.6 El uso de la imagen fotográfica en las redes sociales digitales**

El uso de las tecnologías y los aparatos portátiles han influenciado y transformado la comunicación y la manera en que nos relacionamos, es decir, son parte de las nuevas generaciones que nos muestran una serie de servicios para estar informados al día han tenido un gran innovación en la producción, distribución y consumo, principalmente la de los jóvenes, gracias a su evolución apareció lo digital que despertó en los años 80, pero ha sido hasta los primeros años del nuevo siglo que ha tenido un vínculo en nuestra vida cotidiana.

Las tecnologías en las nuevas generaciones logra la creación de nuevos productos y servicios de consumo de parte de las telecomunicaciones a costos accesibles para mantenernos informados.

El desarrollo de estas tecnologías ha permitido nuevos servicios que hoy en día las encontramos en internet, el uso y diseño de páginas webs, las redes sociales que le permiten a los cibernautas estar en contacto con familiares y amigos o en

cualquier parte del mundo y a su vez encontramos páginas que nos ofrecen infinidad de información de todo tipo. También existen múltiples aparatos portátiles que nos permiten acceder a esta información. Dentro de estos aparatos y manejo, uso y consumo de las redes sociales digitales la imagen fotográfica juega un papel importante en la vida y actividades de los seres humanos.

### ***EL SURGIMIENTO DE LA FOTOGRAFÍA***

En 1829 Joseph Nicéphore Niépce, es el primero en descubrir una técnica para fijar una imagen. Esta era también una inquietud práctica de Daguerre quien lo lleva a la reproducción automática de las imágenes de la cámara oscura. Desde 1829, en colaboración con Niépce, establecen los principios de su gran invento: el daguerrotipo. Pero el conjunto de objetos extraños que registra no muestran una búsqueda estética particular. Es decir las reproducciones en yeso de figuras clásicas, los tapetes, y la cristalería son sólo un pretexto a la experimentación y el desarrollo de la nueva técnica. Puesto que, en aquellos tiempos los motivos de Niépce y Daguerre eran prácticos, sin una preocupación estética, sus inventos fueron el resultado de una reproducción y multiplicación automática y mecánica de las imágenes.

Con el nacimiento y evolución de la fotografía, se han hecho varias investigaciones con intuiciones generales, los principios ópticos y químicos en los cuales está basado el proceso fotográfico, ya eran conocidos en la antigüedad, sin embargo, fue en el siglo XIX cuando se registró, reveló y se hizo fija por primera vez una imagen sobre una placa de peltre cubierta con una suspensión bituminosa de cloruro de plata (Hill, 1979:8). En el año de 1883, el americano George Eastman, fabricó la primera película fotográfica en carrete de 24 exposiciones, mientras que para el año de 1888 se lanzó al mercado otro aparato de pequeñas dimensiones (18 cm de largo) que contenía un cargador de 100 exposiciones, este estaba compuesto por un foco fijo y una velocidad de obturación. A este invento se

le da el nombre de KODAK (Hill, 1979: 12), donde su inventor introdujo en 1891 la primera película intercambiable a la luz de día, posteriormente en el año de 1889, este tipo de película pasó a otro proceso llamado celuloide. En la actualidad este tipo de procedimiento se utiliza cada vez menos.

Sin embargo, con la llegada de la fotografía se liberó a la pintura de la necesidad de representar la realidad, ya que la fotografía heredo distintos elementos tales como el retrato, ya que antiguamente, era la pintura quien tenía un papel histórico en la sociedad y gracias a la fotografía se contribuyó el desarrollo del modernismo ( Museum,s/f:25).

En los primeros años del siglo XX, la fotografía tuvo un papel importante, ya que, durante la primera Guerra Mundial fue testigo de los acontecimientos ocurridos en aquella época. En la segunda y tercera época del siglo pasado en América se desarrolló la fotografía como un elemento social, siendo este su objetivo principal.

La fotografía desde sus orígenes funcionaba como una forma de representación icónica, por medio de un dispositivo de papel y la luz, ya que, en el se mostraba parte de la realidad. La fotografía al ser un invento científico del siglo XIX, ha venido a transformar el conocimiento y la experiencia de los seres humanos hoy en día, ya que congela un segundo del tiempo y se acerca al reflejo de lo real. (Freud, 2001: 9). Con la fotografía se puede fijar el pasado y hacerlo presente en la vida cotidiana, siendo este un elemento indispensable en nuestra cultura.

En el año de 1824, gracias al desarrollo tecnológico y el avance de la ciencia, se produjeron cámaras fotográficas a precios económicos. Cuando la fotografía tuvo acceso al público, la gente se acercó al estudio y a la experimentación. Los primeros aparatos pesaban alrededor de 50 kilos y los tiempos de exposición eran de 8 horas. Los revelados se realizaban con químicos, que no siempre eran accesibles a los interesados en la fotografía. El desarrollo de nuevas cámaras y la aceptación del público que por fin tuvo acceso a retratos familiares de un costo

inferior a los que la burguesía y los nobles se hacían mediante encargo con pintores de renombre, afectó la forma de concebir la imagen liberando a la pintura de la reproducción de la realidad.

La fotografía tuvo un efecto sobre la pintura, es aceptada en todas las clases sociales, ya que es una forma de representación. La pintura óleo, el retrato en miniatura y el grabado poco a poco comenzaron a desaparecer. De estos artistas y artesanos, que se quedaron sin su trabajo, surgieron los primeros fotógrafos.

En relación con la fotografía, el autor Dubois (1989) dice que esta:

”No es solo una imagen, sino el producto de una técnica y de una acción, el resultado de un hacer y de un saber hacer; una imagen de papel que se mira sencillamente en su soporte de objeto terminado; es también, y de modo especial un verdadero acto icónico. Símbolo que mantiene una relación de semejanza con el objeto que representa” (Dubois, 1989:187).

#### **4.6.1 De lo análogo a lo digital**

El origen de la fotografía proviene de la caja oscura, de lo que se deriva la cámara fotográfica (Hill y Cooper, 1979: 6).

En 1840, ya existían diferentes formas de utilizar la imagen fotográfica desde la construcción de una sociedad burguesa. Esto se da gracias a la aparición de retratos. La fotografía análoga es conocida también como la fotografía tradicional, está relacionada con procesos de revelado, fijado, positivo, que utilizaban un material sensible a la luz o película fotográfica y papel que necesitan ser revelados y fijados con químicos, este proceso básicamente será lineal, es decir, el fotógrafo tenía que tomar una serie de decisiones en cuanto al soporte técnico, el tipo de película, en función a sus necesidades y características de la imagen final que deseaba obtener.

Actualmente “las imágenes fotográficas están en todas partes, desde las revistas, periódicos, libros, etc., todas estas imágenes están creadas para significar algo, a su vez fueron tomadas y expuestas con la intención de mostrar un acontecimiento, una conducta o un acto a la sociedad” (Flusser, 1990:6), ya que hoy en día el papel de la fotografía es parte de la memoria histórica, al resguardar datos visuales de diferentes hechos, y como testigo conservar esos datos históricos, como personas, fechas, patrimonios culturales, entre otros.

La fotografía desde sus inicios ha tenido un papel esencial porque ha acompañado los procesos sociales de todo el mundo ha sido parte de una identidad visual e histórica, como lo menciona el autor Martin Lister (1997): “durante un periodo de 150 años, las imágenes fotográficas han contribuido a entender cómo vemos y

pensamos sobre el mundo, sobre nosotros mismos y sobre los demás” (Lister, 1997:50).

A su vez ha sido considerada también como un medio de comunicación, puesto que la imagen permite a los seres humanos comunicarse, representar y mostrar la realidad. La fotografía abrió una nueva forma de relacionarse con el mundo, no sólo de modo cognitivo, sino emocional, estético, moral y político. Ya que la fotografía se convirtió en un lenguaje y desde el punto de vista antropológico, el lenguaje es la herramienta de excelencia con la cual el hombre expresa e intercambia información.

Posteriormente, el lenguaje visual se fue desarrollando, pues no solo la fotografía desempeño un papel fundamental en las transformaciones sociales y culturales, sino que también la imagen fue ganando terreno a la palabra impresa, “creando una identidad ilusoria entre el objeto y su imagen, que junto con una gran capacidad de multiplicación, afecto de diversas formas las relaciones sociales con la información, generando la sensación de que desaparecían o se acortaban las distancias espacio temporales” (Naranjo, 2006:17).

Podemos decir, que las imágenes fotográficas ha tenido un papel muy importante dentro de la memoria de la identidad de los individuos y de la sociedad. Con los avances tecnológicos la fotografía ha evolucionado pasando de lo análogo a lo digital. La fotografía análoga se puede definir como la fotografía tradicional, relacionada con los procesos químicos de revelado, fijado, positivado, entre otros, que existe desde hace más de 100 años y es utilizada con materiales sensibles a la luz o película fotográfica y papel especial para ser revelados y fijados con químicos.

El proceso fotográfico en estas cámaras tradicionales, era básicamente un proceso lineal, es decir, se tenía que tomar una serie de decisiones en cuanto al soporte técnico, el tipo de película, en relación a las necesidades del fotógrafo en función a las características de la imagen que se deseaba obtener. Otra

característica de la fotografía tradicional es que la imagen no se podía ver hasta ser revelada en un laboratorio.

Con la llegada de nuevas tecnologías, surge lo digital, que implica procedimientos diferentes, pero su contenido es el mismo. Gracias a los aparatos electrónicos se puede acceder fácilmente al uso de una cámara y tomar fotografías, sin tener conocimientos previos de fotografía que antes era considerado solo de fotógrafos profesionales. Fue el siglo XX, cuando se produjo una revolución industrial y por lo tanto un cambio tecnológico en la manera de comunicarnos y mantenernos informados.

Se establecieron nuevos medios de comunicación basados en la tecnología electrónica denominada analógica pasando a ser posteriormente digitalizada. Las primeras cámaras digitales surgen en medio del desarrollo tecnológico de los países subdesarrollados y en distintas empresas en los años 70, así mismo se empiezan a desarrollar las computadoras en los 80`s, en la misma década se perfeccionan las cámaras digitales mismas que incorporan en algunos dispositivos electrónicos con almacenamiento extraíble de las imágenes digitales que permiten guardar las fotografías en un disco de tres pulgadas y media y por lo tanto extraerlas directamente a una computadora personal.

Por lo que, las cámaras tradicionales que usaban rollos de película fotográfica, se denominaron cámaras compactas <sup>6</sup> Durante la década de los 90`s, se empieza a tener una innovación de las cámaras fotográficas por medio de las empresas que empiezan a fabricar las cámaras digitales con la finalidad del consumo fotográfico. Se empieza a trabajar en los nuevos soportes de almacenamiento y desarrollan tarjetas de memorias extraíbles. (Trabadela, 2005)

---

<sup>6</sup> Se le da el nombre de compactas porque son cámaras pequeñas, que cuentan con un visor director y fácil de utilizar.

Tal y como lo menciona William J. Mitchell: “el surgimiento de la imagen digital ha transformado de manera irrevocable estas certidumbres, obligándonos a adoptar una postura interpretativa mucho más cauta y vigilante. La autopista de la información no traerá un flujo creciente de información visual en forma digital, pero debemos tener mucho cuidado al tamizar los hechos de las ficciones falsedades” (William J. Mitchell, citado por Lister, M.: 1997:104).

Es decir, que con la llegada de lo digital la fotografía no es sólo vista como un documento social, sino que se ha incorporado en la sociedad en toda existencia humana. También el uso de programas digitales permite la creación de nuevas imágenes a través de la manipulación de las mismas. Con la aparición de la fotografía digital permite el acceso al público, por su rapidez inmediata que nos ofrece internet y en específico las redes sociales que son espacios donde se pueden compartir infinidad de fotografías que cualquier persona puede ver.

En la actualidad, y en la modernidad la maquina está sustituyendo gradualmente al hombre en muchas de las actividades que realiza y a su vez le está facilitando el trabajo.

La fotografía es, antes que nada una manera de mirar.  
No es la mirada misma.

Susan Sontag

#### 4.6.2 Retrato de familia

Los álbumes familiares surgen y propician rituales <sup>7</sup> ya que, la fotografía es medio donde se capturan momentos en que se significa a las personas desde su identidad, que sirven como testimonio de acontecimientos históricos personales y familiares a través de álbumes, en ellos se registran eventos sociales como bautizos, bodas, XV años, cumpleaños, graduaciones, entre otros, por medio de la imagen impresa.

Para Martin Listen: “el álbum familiar, supone una relación privilegiada con el tiempo, una idea de que la identidad se construye a través de la continuidad y la memoria”. (Listen, M.: 1987: 184)

Como menciona Susan Sontag, en su libro “*Sobre la fotografía*” en “la caverna de Platón” el uso que le damos a la fotografía ha llegado atraparnos fuertemente:

La humanidad persiste irredimiblemente en la caverna platónica, aún deleitada, por costumbre ancestral, con meras imágenes de la verdad. Pero educarse mediante fotografías no es lo mismo que educarse mediante imágenes más antiguas, más artesanales. En primer lugar; son muchas más las imágenes del entorno que reclaman nuestra atención. El inventario comenzó en 1839 y desde entonces se ha fotografiado casi todo, o eso parece. Esta misma avidez de la mirada fotográfica cambia las condiciones del confinamiento en la caverna, nuestro mundo. Al enseñarnos un nuevo código visual, las fotografías alteran y amplían nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar. Son una gramática y, sobre todo, una ética de la visión. Por último, el resultado más imponente del empeño fotográfico es darnos la impresión de que podemos contener el mundo entero en la cabeza, como una antología de imágenes (Sontag, 1981:13).

---

<sup>7</sup> Entendemos por ritual, un proceso de almacenamiento colectivo que existe dentro de una sociedad, partiendo de prácticas y costumbres que se dan dentro de un núcleo familiar.

Para Susan Sontag (1981) la imagen fotográfica es un mecanismo de control para compartir experiencias a través de cuadros, álbumes familiares, y así mostrárselas a los demás lo que hoy en día hacemos a través de las redes sociales. Manipulamos la imagen intencionalmente dándole algún efecto, para subirla a Facebook, en la cual presentamos una parte de nuestra identidad.

Para Susan Sontag:

A través de la fotografía, cada familia construye un retrato y un relato –crónico de sí mismo- un kit portátil de imágenes que le dan testimonio a sus conexiones. Si las fotografías permiten la posesión imaginaria de un pasado irreal también ayudan a tomar posesión de un espacio donde la gente se siente insegura. Así, la fotografía se desarrolla en conjunción con una de las actividades modernas más características de turismo. Por primera vez en la historia, grupos numerosos de gente abandonan sus entornos habituales por breves periodos. Parece decididamente anormal viajar por placer sin llevar una cámara. Las fotografías son la prueba irrecusable de que hizo la excursión, se cumplió el programa, se gozó el viaje (Sontag, 1981: 18).

Lo que significa que cada familia tiene un álbum familiar en el que muestra ciertos juicios de valores y símbolos con acontecimientos importantes que construimos y que van pasando de generación en generación dentro de su núcleo familiar. Las imágenes capturan experiencias de vida, lugares de encuentros, etc., en la actualidad casi todo el tiempo fotografiamos algo y lo subimos a la red, dejándonos ver un “turismo de redes sociales”. (Sontag, 1981).

Para Susan Sontag, la fotografía es parte fundamental en la construcción de un imaginario familiar para dar un sentido de pertenencia. Menciona que los seres humanos creamos nuestra propia historia visual, la cual se captura en el tiempo y se transforma en recuerdo, plasmados en papel o de manera digital.

“Un modo de certificar la experiencia, es también un modo de rechazarla: cuando se confina a la búsqueda de lo fotogénico, cuando se convierte la experiencia en una imagen, un recuerdo “(Sontag, 1981:19).

Es por ello que la fotografía se ha transformado en uno de los medios de comunicación más importantes, se representa y se muestra la apariencia de una participación, es decir, cuando agregamos una fotografía a una red social y nuestros contacto le dan like o la comentan, nos hacen sentir presentes. Por eso la fotografía es utilizada como identidad “visual”. Para muchos de nosotros y principalmente para los jóvenes:

La propia actividad fotográfica es tranquilizadora, y mitiga esa desorientación general que se suele agudizar con los viajes. La mayoría de los turistas se sienten obligados a poner la cámara entre ellos y toda cosa destacable que les sale al paso. Al no saber cómo reaccionar, hacen una foto. Así la experiencia cobra forma: alto, una fotografía, adelante. El método seduce sobre todo a gente subyugada a una ética de trabajo implacable: alemanes, japoneses y estadounidenses. El empleo de una cámara atenúa su ansiedad provocada por la inactividad laboral cuando están en vacaciones y presuntamente divirtiéndose. Cuentan con una tarea que parece una simpática imitación del trabajo: pueden hacer fotos (Sontang: 1981).

Es por eso que *Facebook* es considerado un álbum virtual, ya que en esta red se permite almacenar recuerdos por medio de las fotografías, pero con ciertas características en particular: es efímero y nos muestra el presente. El pasado es una forma de mostrar un instante cotidiano. La fotografía es un producto material cuya característica física y estética se define desde el momento de la toma. Así, la “desmaterialización” y descontextualización tecnológica de la obra fotográfica no solo ocurre al conformarnos con una copia, una imagen digital o con una reproducción sobre papel, sino también olvidar los procesos fotográficos que le dieron origen. La fotografía digital ha pasado a formar parte de la información que circula por las redes sociales. La fotografía está asociada a las actividades de los seres humanos.

#### 4.7 Retrato y Autorretrato

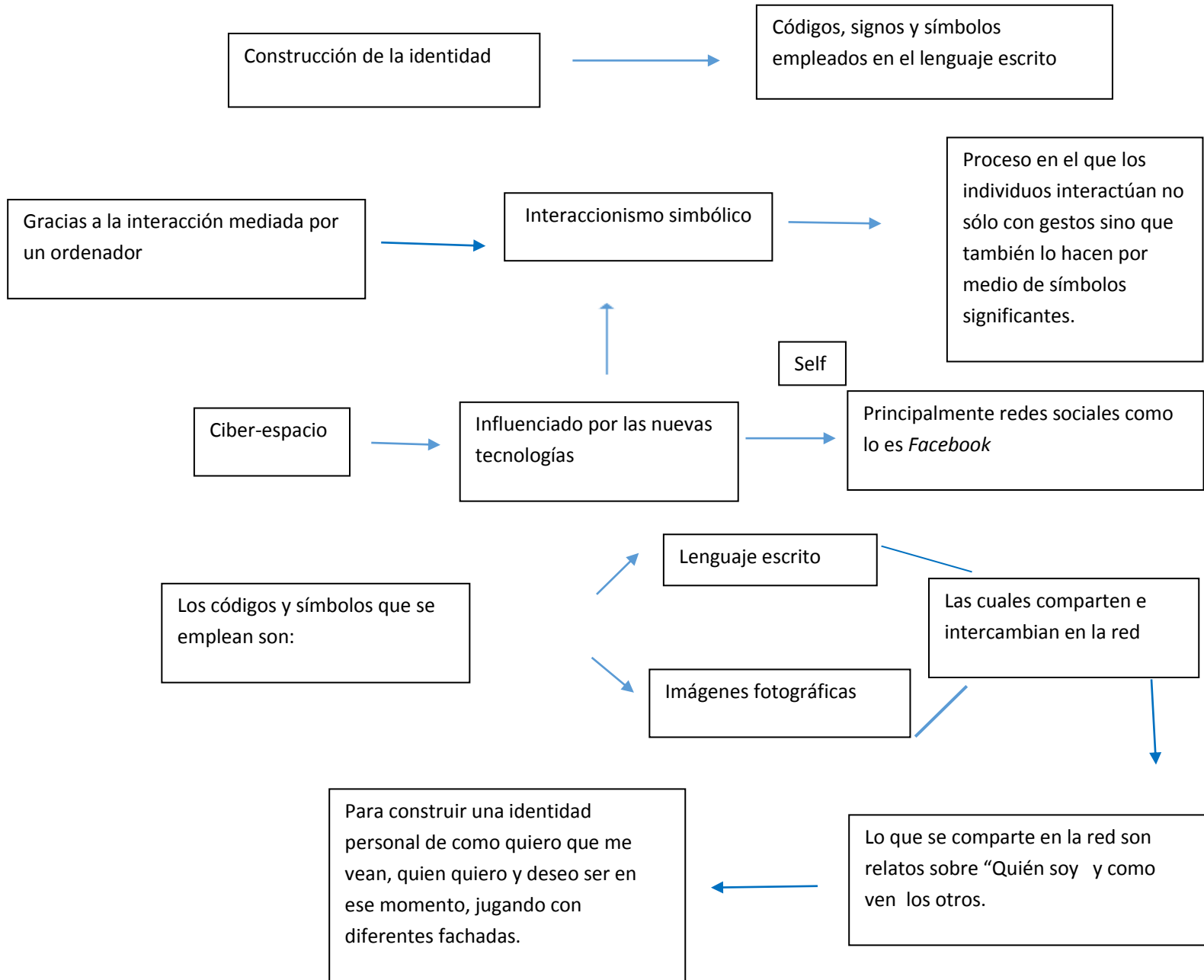
El retrato es un género fotográfico, sin embargo, este tiene como finalidad mostrar las cualidades físicas o morales de las personas que aparecen en las imágenes fotográficas.

La atracción y el reflejo a través del espejo es una herramienta basada en la psicología y el ego, la pintura a través del autorretrato ha sido ha sido el espejo en el cual los artistas realizaban sus obras, en el cual se representaban a sí mismos por medio de la pintura, a pesar que la fotografía ha existido años atrás ha sido desde hace poco que el autorretrato cobro un urge de la vida social que artístico, pues existe un tipo de autor representación mejor conocidas como selfies que son fotografías que uno mismo se toma frente a un espejo a sí mismo hoy en día las selfies son un promocional de las redes sociales.

Para Goffman (1959) los *self* son la representación de uno mismo que surge de la actuación motivada por el deseo de aceptación y credibilidad. Este tipo de fotografías se ha convertido en un gran fenómeno dentro de las redes sociales digitales. Como se ha mencionado anteriormente, para muchos jóvenes es importante que su fotografía de perfil de *Facebook* genere una impresión inmediata, es decir, que sea “aceptada” por los demás usuarios, si logra expresar un ser definido y aceptado por su público, habrá logrado una satisfacción.

Estas fotografías de autorrepresentación son una nueva practica social, que las generaciones de jóvenes han adoptado para confirmar, transformar p presentar su identidad ante las personas de sus diversos círculos sociales.

#### 4.8 Mapa conceptual del marco teórico



# **CAPÍTULO V**

## **ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

## 5.1 Definición de técnicas de investigación de la etnografía

La técnica de investigación utilizada es la etnografía ya que permite una aproximación al objeto de la investigación, por medio de la observación participante, y la relación directa entre el sujeto y el investigador. Esta estrategia incluye varias técnicas (observación participante, conversación, entrevista y grupo de discusión), en particular nos apoyamos en la observación participante y entrevista a profundidad.

A continuación se explican las técnicas de la metodología etnográfica.

### a) Observación:

Otra de las técnicas que se utilizan en esta investigación es la realización de la observación participante, ya que, los observadores participantes entran en el campo con la esperanza de establecer relaciones abiertas con los informantes” (Taylor, S.J., & Bogdan, R., 1987:50).

La observación participante, ha sido utilizada en varias disciplinas es una técnica que nos permite recuperar datos específicos. El investigador tiene un acercamiento con el sujeto a estudiar, se busca interactuar con él.

Kawulich (2006), en su artículo “*La observación participante como método de recolección de datos*” cita a Gold y Buford (1958) los cuales mencionan que existen 4 tipos de observación los cuales son las siguientes:

- **Participante completo:** El investigador es un miembro del grupo a estudiar.
- **Participante como observador:** El investigador participa en la situación que observa y puede obtener responsabilidades en las actividades del grupo que observa.

- **Observador como participante:** El investigador cumple su función durante periodos cortos. Las técnicas que se utilizan son entrevistas estructuradas.
- **Participante completo:** Los participantes no notan al observador, la observación es desconocida para los participantes.

#### **b) Entrevista a profundidad:**

Otro tipo de metodología que comprende la etnografía es la entrevista a profundidad, es una técnica de investigación que nos permite recuperar información sobre un tema determinado, se basa en el seguimiento de un guión de entrevista, es un encuentro intersubjetivo entre investigador e investigado, es una metodología que está relacionada con la observación participante. En el que el investigador busca interactuar con el sujeto de una manera más subjetiva, desde un escenario específico.

Para Taylor-Bogdan (1987) existen tres tipos de entrevista a profundidad, por lo que se muestran a continuación:

- **Historia de vida o auto- bibliografía sociológica:** Se trata de comprender las experiencias que vive una persona, en la que predomina la relación con el fenómeno observado y el valor que esa persona le da a tales experiencias.
- **El segundo tipo de entrevistas en profundidad:** se refiere al aprendizaje sobre acontecimientos y actividades que no se pueden observar directamente, la función del investigador es describir lo que sucede y el modo en que otras personas lo perciben.
- **Entrevistas a un cuadro amplio sobre un tema:** El investigador establece un rapport con los informantes a través de un lapso de tiempo relativamente corto, y desarrollan una comprensión detallada de sus experiencias y perspectivas.

Una entrevista tiene como propósito principal interactuar con el sujeto, contiene una guía de preguntas estructurada. Su objetivo principal es entender el tema desde el punto de vista del entrevistador, y desmenuzar los significados de sus experiencias y tratar de entenderlas.

Al realizar una entrevista se requiere hacer un análisis detallado de lo que se quiere y pretende llevar a la investigación.

## **5.2 Etnografía digital**

La etnografía virtual surge cuando se pretenden estudiar la identidad de los usuarios, por lo tanto, esta práctica es eficaz ya que nos permite un estudio detallado de la cultura virtual, que se concreta en los sujetos de investigación recuperando las características singulares como son las fotografías de perfil en la red social *Facebook*.

La etnografía virtual no es una metodología de investigación, sin embargo, hace uso de varias técnicas de investigación, es decir, que la etnografía es utilizada por diversas perspectivas teóricas como una estrategia de investigación que nos permite estudiar temas de sociabilidad e identidad en línea a través del método cualitativo tales como: observación participante, entrevista en línea o cuestionarios enviados por correo electrónico.

Hine (2011) plantea que “la etnografía digital requiere no ser limitada de la observación y recoge información de la esfera *on line*, y seguir también fuera de la red las prácticas y a quienes las practican. Limitarse a uno de los dos ámbitos sería como mapear la mitad de un territorio o, peor, contribuir a sustentar la falacia de que lo virtual se opone a lo real, de que lo *on* y lo *offline* son dos ámbitos separados e independientes. Como si lo que ocurre en las prácticas comunicativas mediatizadas tecnológicamente no formara parte de la realidad y la vida cotidiana de los que participan en ellas. Dicho seguimiento fuera de los espacios virtuales

particularmente complejo cuando tratamos con fenómenos emergentes que desdibujan las fronteras entre lo público y lo privado, propio de lo íntimo, aunque se trate de una intimidad pública o semipública” (Hine, 2011).

La etnografía digital funciona como modelo que dificulta el uso de internet. Es un medio de comunicación dentro de la red digital, es un objeto que divulga la vida de las personas y le da lugar a los mensajes interpretados y reinterpretados, como es el caso de *Facebook*. La etnografía digital le permite al investigador extraer información a través de las tecnologías digitalizadas.

La etnografía digital nos permite estudiar lo visual, considerando el internet un espacio de interacciones aunque no cuenta con la comunicación cara a cara.

### **5.2.1 Diseño de estrategia metodológica**

Para responder las preguntas de nuestra investigación sobre nuestro objeto de estudio, utilizamos el método cualitativo, que busca la comprensión de motivos y creencias detrás de los fenómenos sociales y las personas (Taylor, S.J., & Bogdan, R, 1987). Este método de investigación es utilizado principalmente en las ciencias sociales, su estrategia parte de aproximarse a los procesos para obtener información desde la observación directa y la construcción y reconstrucción de experiencias y testimonios por vía de entrevistas pues se basa en el principio teórico fundamental de la observación participante; que es coherente para nuestro objeto de estudio.

Esta metodología es una herramienta muy útil, pero algo compleja, puesto que se requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan, ya que, busca explicar el comportamiento y sus aspectos tanto individuales como sociales, es decir, investiga el por qué y el cómo se llevó a cabo una acción o se tomó una decisión.

Para Sampieri (2007), la metodología cualitativa se basa principalmente en la descripción de las cualidades del fenómeno, a diferencia de la metodología

cuantitativa no busca medir ni comprobar algo, es decir, no generaliza nada, sino que trata de descubrir la mayor cantidad de cualidades posibles, por lo tanto es un método que profundiza más en lugar de dar con exactitud diversos datos.

Para Steve Taylor y Robert Bogdan (1990), en su libro *“Introducción a los métodos cualitativos de investigación”* plantean diez características de la investigación cualitativa las cuales son las siguientes:

- La investigación cualitativa es inductiva.
- El investigador va al escenario y a las personas en una perspectiva holística.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias y predisposiciones.
- Para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas.
- Los métodos cualitativos son humanistas.
- Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación
- . Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
- La investigación cualitativa es un arte.

La metodología cualitativa permite entender cómo los participantes de una investigación perciben los acontecimientos. La variedad de sus métodos como

son: estudio de caso, la etnografía, historia de vida, entre otros., reflejan la perspectiva de acuerdo a la propia experiencia.

Utilizamos la técnica de observación participante con la finalidad de conocer las identidades que producen, reproducen y actualizan los jóvenes al hacer uso de la red social digital *Facebook*. Una metodología complementaria que utilizamos fue la entrevista a profundidad, que fue un acto de comunicación muy importante para obtener información específica que nos ayudó en nuestra investigación, por ello el tipo de preguntas que se realizaron fueron abiertas; también para confirmar algunos datos en casos específicos se hicieron preguntas cerradas. Así mismo utilizamos la metodología de etnografía digital, ya que, nuestro un objetivo principal fue hacer una tipología de las fotografías de perfil en la red social digital *Facebook* como mascarás de identidad entre los jóvenes. Se realizó la observación etnográfica en el 2013, 2014 hasta el 2015).

### **5.3 Selección de la muestra / selección de informantes**

Para la selección de los informantes se siguieron criterios sobre su edad, sexo, educación, relación con medios digitales y redes sociales, accesibilidad a internet y facilidad de palabra. Para el análisis se observaron ocho jóvenes universitarios de la Ciudad de México, usuarios habituales de la red social digital, *Facebook*, 4 hombres y 4 mujeres con un rango de edad de 18 a 29 años que cambiaban su fotografía o imagen de perfil constantemente. Con dichos jóvenes se cuenta con contacto personal y así aceptaron participar en nuestra investigación.

Los hallazgos provenientes de nuestra investigación se basan en su fotografía de perfil de *Facebook* donde muestran actuaciones, conductas y fachadas personales distintas a como lo hacen un sus interacciones cara a cara, situación que genera que el actor modifique su actuación. Como pudimos ver, las informantes mujeres cambian su fotografía de perfil con más frecuencia, las fotos tienen mayor variedad de estilos y sus estrategias identitarias en *Facebook* son más evidentes que las de los hombres informantes, quienes se mostraron sumamente reservados

A continuación se muestra a los informantes en la siguiente tabla:

### Informantes

N. DE SUJETO	NOMBRE REAL	SOBRE NOMBRE	LINK DE PÁGINA	GÉNERO	EDAD	PROCEDENCIA
01	S/N	García Karina	<a href="https://www.facebook.com/people/Garcia-Karina/1390947296">https://www.facebook.com/people/Garcia-Karina/1390947296</a>	Femenino	25 años	D.F México
02	S/N	Cheli Amaya	<a href="https://www.facebook.com/cheli.letounorigen?fref=ts">https://www.facebook.com/cheli.letounorigen?fref=ts</a>	Femenino	26 años	D.F México
03	S/N	Eni Cano	<a href="https://www.facebook.com/messages/eli.cano.5">https://www.facebook.com/messages/eli.cano.5</a>	Femenino	27 años	D.F México
04	S/N	Pamezuka Velázquez	<a href="https://www.facebook.com/messages/pamezuka">https://www.facebook.com/messages/pamezuka</a>	Femenino	27 años	D.F México
05	S/N	Alekos Jaramillo	<a href="https://www.facebook.com/alekosjaramillo/about">https://www.facebook.com/alekosjaramillo/about</a>	Masculino	27 años	D.F México
06	S/N	Francisco Ramírez	<a href="https://www.facebook.com/franciscojavier.ramirezhernandez.9?fref=ts">https://www.facebook.com/franciscojavier.ramirezhernandez.9?fref=ts</a>	Masculino	27 años	D.F México
07	S/N	Oswaldo R. Medina	<a href="https://www.facebook.com/medinabarra">https://www.facebook.com/medinabarra</a>	Masculino	26 años	D.F México

			<a href="#">nco1/about</a>			
08	S/N	Pedro Gallegher Vázquez	<a href="https://www.facebook.com/pedro.vazquez.904?fref=ts">https://www.facebook.com/pedro.vazquez.904?fref=ts</a>	Masculino	25 años	D.F México

Se realizaron cuatro entrevistas a profundidad a las informantes que participaron en la primera parte definida en la metodología. Esto se debió a la riqueza en imágenes de sus perfiles, así como a que por diferentes motivos los demás informantes se vieron impedidos para participar en esta segunda etapa de la investigación.

<b>INFORMANTE N.1</b>	<b>Cheli Amaya</b>	<a href="https://www.facebook.com/cheli.letounorigen?fref=ts">https://www.facebook.com/cheli.letounorigen?fref=ts</a>
<b>INFORMANTE N.2</b>	<b>Elizabeth Cano</b>	<a href="https://www.facebook.com/messages/eli.cano.5">https://www.facebook.com/messages/eli.cano.5</a>
<b>INFORMANTE N.3</b>	<b>Karina García</b>	<a href="https://www.facebook.com/people/Garcia-Karina/1390947296">https://www.facebook.com/people/Garcia-Karina/1390947296</a>
<b>INFORMANTE N.4</b>	<b>Pamezuka Velázquez</b>	<a href="https://www.facebook.com/messages/pamezuka">https://www.facebook.com/messages/pamezuka</a>

## **Protocolo de aplicación de la entrevista**

Hola, Estoy realizando un trabajo de investigación, con el propósito de conocer, las identidades que adquieren los jóvenes al hacer uso de la red social digital *Facebook*, para ello me gustaría realizarte una serie de preguntas con fines académicos.

### **CONDICIONES SOCIALES**

- Nombre
- Edad
- Sexo
- Trabajas o estudias

### **PREGUNTAS REFERENTES AL TEMA**

1. ¿Con qué frecuencia te conectas a *Facebook*?
2. ¿Qué contenido compartes en *Facebook*?
3. ¿Para qué utilizas la red social digital *Facebook*?
4. ¿Cómo definirías un amigo en *Facebook* y como lo defines en la vida real?
5. ¿De tus amigos de *Facebook*, cuántos conoces realmente?
6. ¿Consideras que con la llegada de las redes sociales se ha transformado la comunicación cara a cara? Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ ¿Por qué?\_\_\_\_\_
7. ¿Por qué te tomas fotos y las compartes en la red?
8. ¿Cambias seguido tu fotografía de perfil? ¿Por qué?
9. ¿Qué sensación sientes al ver un like o un comentario en tu fotografía de perfil?
- 10.-¿Realmente eres como te presentas en las fotos?
- 11.¿Te has fijado que las fotos de perfil de muchos usuarios son muy parecidas?
- 12.¿Por qué crees que se parecen?

13. ¿Qué tipo de fotos has visto que son comunes?
14. ¿Y las tuyas son así?
15. ¿Cómo son las tuyas?
16. ¿En qué son diferentes?
17. ¿Qué parte te gusta enseñar de ti mismo?
18. ¿Consideras *Facebook* como un álbum virtual? Sí\_\_\_No\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
19. ¿Cómo era tú vida antes que conocieras internet y cómo es ahora?
20. ¿Crees que está bien que otros usuarios que no sean tus amigos puedan ver lo que publicas?
21. ¿Adoptaste el uso de este espacio como un estilo de vida o cómo una moda o cómo que...?

## **CAPÍTULO VI**

# **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRAFICA DE PERFIL EN *FACEBOOK***

*Me conecto todos los días.*  
**Pamezuka Velázquez, 27 años.**

En este capítulo a partir de algunos argumentos teóricos por medio de la metodología etnográfica digital llevada a cabo en la red social digital *Facebook* e información derivada de las cuatro entrevistas a profundidad (Cheli Amaya, Eli Cano, Kari García y Pamezuka Velázquez) . Se realizó un análisis sobre el uso que le dan los jóvenes a su fotografía de perfil para representarse.

Las redes sociales digitales se han convertido en espacio de interacción y comunicación interpersonal, en las cuales los individuos continúan y solidifican sus relaciones sociales, para ello se presentan a sí mismos, los jóvenes han adaptado estas redes a sus necesidades de expresar las emociones de su vida cotidiana y estar en contacto con familiares y amigos, cercanos o lejanos a ellos

Como pudimos observar en capítulos anteriores cada vez la práctica de publicar fotografías es mayor, las redes sociales permiten construir fachadas mediante la imagen fotográfica y pequeñas narrativas en las cuales expresan su identidad individual. *Facebook* es una herramienta virtual que ha facilitado la continuación de la interacción entre los jóvenes siendo un espacio en el que el usuario establece lo que desea publicar y a su vez construye su “yo” con su autor representación en un entorno digital. En las fotografías los informantes pueden mostrar una máscara de identidad personal, de acuerdo al contexto e impresión que quieran causar en los demás usuarios, es decir confirman y construyen su representación.

## 6.1 Representación de mi “yo” virtual”

Partiendo del esquema teatral de Goffman mencionado anteriormente en el capítulo del estado del Arte, podemos decir que el propietario y el posteador representan al mismo sujeto. El público es quien observa al actor y en ocasiones le dan un *like* (me gusta) juega un rol pasivo y uno activo cuando postea, es decir, hace un pequeño comentario a la publicación. Al mismo tiempo se convierte en posteador y observador. El escenario es construido por el actuante pues es el que decide que publicar en su página personal. Y a su vez construyen máscaras o fachadas que es la imagen o imágenes fotografías con la que los jóvenes se representan en la red.

El escenario es el lugar o espacio donde el actor realiza tal actuación. El uso de la fotografía hoy en día juega un papel muy importante, ya que, los jóvenes buscan a través de la imagen ser observado por los demás usuarios, sus actuaciones pueden llegar hacer verdaderas o falsas según su objetivo por lo que mostrará imágenes de su personalidad, que en algunos casos van dirigidas a alguien en especial aunque lo pueda ver cualquier contacto.

Los jóvenes suben imágenes que muestren acontecimientos importantes en su vida y la comparten en la red tales como: viajes realizados, fotografías de cumpleaños, reuniones familiares o encuentros con los amigos o en el trabajo. El acto de subir imágenes se vuelve una rutina para los jóvenes actuantes de *Facebook*, se vuelve indispensable para los jóvenes cargar con alguna cámara fotografía o algún dispositivo electrónico que tenga integrada una para capturar las mejores escenas de su vida y subirla a la red para que esta sea posteadas, es decir, tengan comentarios que los alaguen los cuales les levantan el autoestima.

Por lo tanto, para mostrar su fachada o actuación los jóvenes seleccionan una serie de fotografías, en el que crean álbumes virtuales. Las características que

contienen estos álbumes es un título sobre tal acontecimiento, la descripción del mismo, la ubicación, es decir, dónde se tomaron las fotografías, el etiquetado, la fecha en que se tomó dicha fotografía, los like o comentarios cortos son los medios en que se está disperso en la red.

Para Goffman es importante aportar no solo elementos escénicos sino también expresarme mediante mi actuación a esto se le conoce como “fachada personal” Los elementos que conforman la fachada personal se encuentran en la vestimenta, el sexo, la edad, expresiones y gestos corporales entre otros.

La representación de la fachada personal se da a través de la información publicada en la biografía en nuestro caso fueron estudiantes universitarios con un rango de edad de 18 a 29 años en algunos casos ya egresados, trabajadores o padres de familia.

## **HIPERMEDIACIONES**

Carlos Scolari ( 2008) define a las Hipermediaciones como la suma de hipertexto y multimedia, donde además se encuentran inmersos los conceptos de interactividad y digitalización, de tal forma que hablar de comunicación interactiva o digital, es igual a hablar de comunicación hipermediática. Así hablar de hipermediación es hablar “de un proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008:113)

Es importante señalar que el prefijo *hiper* proviene del origen griego (*hyper*), y se refiere a la superioridad de la palabra que le sigue, por ejemplo hiperactivo que se refiere a la actividad exagerada que realiza un individuo y la atención que nos requiere, en las Hipermediaciones, se refiere “ a la trama de reenvíos,

hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del ecosistema mediático (Scolari, 2008: 114).

Martín Barbero estableció en 1987 el concepto de mediaciones, el cual concebía como un espacio cultural donde se articula el sentido. Con dicho concepto daba cuenta de procesos, es decir, desplazó la mirada de los medios masivos de comunicación a las mediaciones, esto es, a “las articulaciones entre prácticas de comunicación y movimiento sociales, a las diferentes temporalidades y la pluralidad de matrices culturales” (Barbero, 1987:203).

Barbero decía que los sujetos no somos en esencia porque somos mediados por las relaciones en la sociedad, y los individuos somos nuestra historia y relaciones, por tanto, nuestra identidad no está dada, sino que es el resultado de las relaciones sociales que tenemos a diario, ya sea familiares, amistosas, institucionales, etc., por lo tanto, la importancia para él radicó en mirar al sujeto, sus articulaciones entre las prácticas de comunicación y los movimientos sociales.

Pues bien, al hablar de Hipermediaciones, Scolari concentra su mirada en el proceso y no en el objeto, es decir, en las dinámicas cognitivas y culturales que las nuevas tecnologías han desencadenado. La posibilidad que los usuarios tienen de manipular, intercambiar o reproducir textos o datos, además de la producción, creación y jerarquización de información, que produce una elevada interacción, lo cual, es un rasgo asertivo de las Hipermediaciones.

Las Hipermediaciones “construyen su mirada científica a partir de los nuevos espacios participativos de comunicación y de su irrupción en lo masivo” (Scolari, 2008: 115), y se centran en la agrupación de mensajes, reconfiguración de géneros y la aparición de nuevos sistemas semióticos; por tanto, el camino de las mediaciones a las Hipermediaciones, dice el autor, tiene más continuidades que

rupturas, su diferencia radica en la mirada de cada una (mediaciones: articulación comunicación y sociedad; Hipermediaciones: transformaciones sociales generadas por las nuevas formas de comunicación).

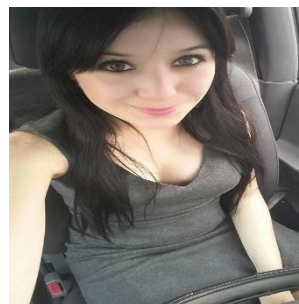
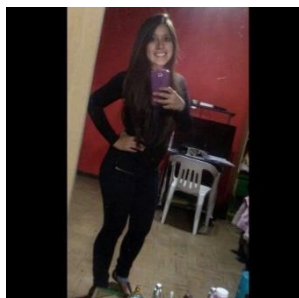
## **6.2 Como me miran los otros.**

Los jóvenes cibernautas agregan información personal a su perfil con los recursos que la misma red le ofrece para representarse frente a su público.

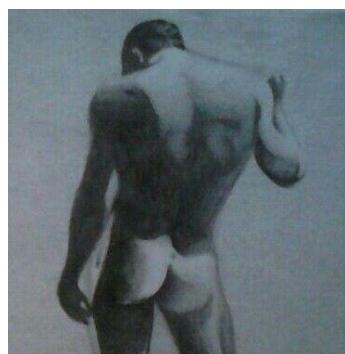
Existen tres tipos de usuarios los cuales son: El primero de ellos, él actor que es la persona que crea su página personal a través de un perfil y a su vez juega el papel de posteador. El segundo se representa por medio de la descripción de sus propias fotografías o los comentarios que realiza de otros usuarios o las suyas propias. El tercer usuario es el posteador - observador es el usuario que interviene en la interacción virtual y este se hace visible por medio de los posts o comentarios que realiza. El rol que desempeña es pasivo, ya que, sólo observa el perfil del usuario sin hacer ningún comentario, y se limita a dar me gusta o like tanto a las fotos como a los comentarios de los demás sujetos. A este tipo de fachada se le conoce como “representación colectiva” (Goffman, 1959).

Para Goffman el individuo se muestra frente a los otros para una establecer una determinada situación. Por lo que, el sujeto actuará con una intensión para generar una impresión inmediata a su público. Con el fin de obtener una respuesta deseada. En este sentido, el propietario del perfil, se muestra frente a su público con un personaje que es meramente construido con características específicas. Por ejemplo: En el caso de las mujeres seleccionan una serie de fotografías para subirlas como fotografía de perfil, en las que posan sensualmente dejando ver una parte específica de su cuerpo que les da la expresión femenina de ser mujer mostrando un pequeño o exagerado escote en el caso de los senos o entre piernas en el que existe una intención para generar una reacción inmediata en el

caso el público masculino acerca del estereotipo de belleza y de ser mujer por medio de los like y comentarios recibidos. La persona muestra una máscara de identidad, es decir, construye su personaje, algo que no haría o no se atrevería hacer en la vida real y lo podemos observar a continuación con algunas fotografías de nuestras informantes.



En el caso de los varones suben fotografías de perfil con personajes bajados de internet o ellos mismos mostrando su espalda o abdomen completamente desnudo con la misma intención de las mujeres de recibir *like* y comentarios aunque en menor grado, aunque ambos esperan obtener *like* y comentarios. En el caso de los hombres buscan aumentar el ego varonil y de su buen físico mientras que las mujeres buscan más los halagos, su aprobación de belleza. Algunos ejemplos de nuestros informantes fueron los siguientes.



Para Goffman los jóvenes serán calculadores, intencional y conscientemente de la selección de sus imágenes, ya que, a través de estas interacciones construyen su identidad digital. El subir y exhibirse a través de este tipo de imágenes nos hacen

pensar que los jóvenes se preocupan por su propia imagen, pero también influye el ego que tengan esos like o comentarios para aumentar su autoestima o incluso bajarla puesto que pueden llegar a sentirse solos e ignorados.

La fotografía de perfil es una máscara social dentro de la comunidad virtual, esto les permite jugar con su “yo” de sí mismos y crear diferentes fachadas.

Dentro de las fachadas seleccionadas por los jóvenes encontramos músicos, bailarinas, estudiantes que saben sobre fotografía y las plasman en sus imágenes, aficionados por el *fútbol* entre otros, en el que nos dejan ver sus estados emocionales dentro de la vida cotidiana y lo manifiestan en *Facebook*.

### **6.3 Las redes sociales como constructoras de identidad**

Las identidades en las redes sociales son intencionadamente construidas. Es decir, existe un escenario, un público que participa activamente con el actor, sin embargo, en las redes sociales, a diferencia de la interacción cara a cara, la interacción se da por medio de la imagen, y en algunos casos por pequeñas narrativas, en los que se muestran experiencias de vida.

Las redes sociales principalmente *Facebook* permiten a los usuarios crear personajes “virtuales” con características pre-determinadas. Cuando hablamos de identidad digital, lo hacemos para referirnos a las fachadas que se construyen a partir de nuevas formas de comunicarnos y relacionarnos con los demás a través del internet y en específico de las redes sociales.

En los perfiles revisados por nuestros informantes utilizan nombres propios, seudónimos, la publicación de datos personales, como edad, sexo, lugar de residencia, entre otros, así como su fotografía de perfil, en el que crean personajes “virtuales”, como se ha venido mencionando anteriormente. Un mismo usuario puede crear otras cuentas o en su misma cuenta, tener varias identidades.

Finalmente, cuando se cierra por completo una cuenta y se deja de permanecer en la red se puede decir, que se deja de “existir virtualmente”, sin embargo puede seguir perteneciendo a la red por sus amigos de contacto. Dentro de *Facebook*, los usuarios construyen una identidad “digital” desarrollando un “yo” que le da sentido a su personaje, que puede ser diferente a su identidad social, constituida desde las interacciones cara a cara.

#### **6.4 La imagen fotográfica como representación simbólica de identidad**

Las fotografías de perfil muestran una cronología de la vida de los jóvenes pero también códigos y signos en la que comparte información sobre quiénes son, sus gustos y pasiones, dejando ver una parte de su realidad frente a su público. La mayoría de las fotografías de perfil analizadas fueron *selfies*, es decir, autorretratos tomados en espacios íntimos como sus habitaciones o baños, frente a espejos, en los cuales posan con cierta sensualidad entre otros. (María Acaso, S/f)

Al subir este tipo de fotografías lo hacen con una cierta intención de comunicar algo y a traer la mirada de los demás actuantes. La actuación que realizan los jóvenes en la red, la realizan conscientemente pues su objetivo es afirmar o informarles a su público quienes son, su “yo” como individuos.

Puesto que las redes sociales digitales, les ofrece a los jóvenes un espacio digital en el que pueden representar su actuación en el momento en el que está sucediendo tal acontecimiento. Las redes sociales digitales nos permiten hacer los acontecimientos pasados-presentes con las rutinas que realizamos día con día y mantener informados a nuestros contactos de nuestras acciones en el momento en el que están ocurriendo las cosas.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el mundo digital en el que vivimos la comunicación está siendo mediada por herramientas meramente visuales que nos permiten crear infinidad de códigos y signos el cual se le da cierto significado modificando un poco el uso del lenguaje escrito y esta se da con cualquier ordenador portátil vía pantalla a pantalla. El uso de la fotografía digital juega un papel muy importante para relacionarnos e interactuar con los demás sujetos.

Es por ello que nuestro análisis nos apoyamos también en el Autor Roland Barthes (1989) en su texto *La Cámara Lúcida*, el cual menciona que la fotografía es una huella de la realidad. Para Barthes en la imagen fotográfica permanece la intensidad del referente, es decir, la fotografía siempre lleva consigo lo que fue y lo que ha muerto. Mirar las fotografías contiene nostalgia, dice Barthes: “repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente”, elemento pasado que se pretende prolongar al registrarlo en la fotografía y enviarlo a todos los contactos.

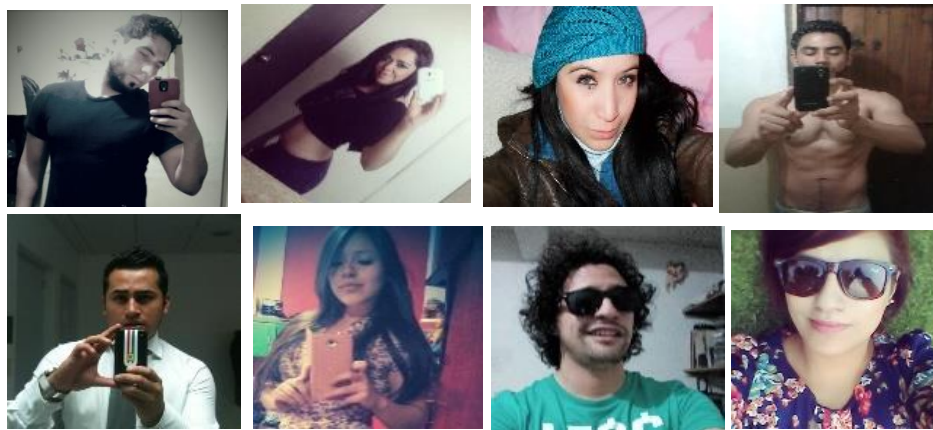
Roland Barthes propone dos categorías las cuales retomaremos:

- **El *punctum*:** Pinchazo o corte. El *punctum* es la primera impresión que tienes sobre la fotografía o imagen, el impacto emocional que hace que nos detengamos a mirarla.
- **El *studium*:** Tiene que ver con la cultura y el gusto.

## 6.5 Temáticas encontradas en las fotografías de perfil de Facebook

Las temáticas encontradas en la fotografía de perfil que subían los jóvenes usuarios fueron muy variadas. Encontramos fotografías de su rostro, de cuerpo completo, donde reflejaban su identidad, otras en las cuales suben a la red representando el momento y contexto cotidiano y algunas más en las que recurren a efectos especiales.

Las fotografías encontradas con mayor frecuencia fueron imágenes en “*selfies*”<sup>8</sup>. Son fotografías tomadas en primero o segundo plano, con tomas frontales, que pueden ser frente a un espejo con el celular o en contra picada, es decir, levantando los brazos y haciendo la toma desde arriba, estos tipos de fotografías son autorretratos, sacadas por uno mismo, con cualquier dispositivo móvil, desde el que automáticamente se pueden subir a la red. A continuación presentamos algunos ejemplos de nuestros informantes:



En algunas fotografías de perfil de distintos usuarios observamos las mismas poses. Los jóvenes entrevistados mencionan que la fotografía de perfil “son muy parecidas” pero tratan de hacer “cosas distintas”, ya sea editándola o dándole un

---

<sup>8</sup> Las *selfies* son autorretratos.

efecto de blanco y negro o sepia, generando un escenario adecuado para el significado que se quiere transmitir y buscando producir efectos que permitan distinguir a un usuario de otros.

Para Goffman (1959) los *self* son la representación de uno mismo que surge de la actuación motivada por el deseo de aceptación y credibilidad. Este tipo de fotografías se ha convertido en un gran fenómeno dentro de las redes sociales digitales. Para muchos jóvenes es importante que su fotografía de perfil de Facebook genere una impresión inmediata, es decir, que sea “aceptada” por los demás usuarios, si logra expresar un ser definido y aceptable por su público, habrá logrado una satisfacción. Estas fotografías de auto representación son una nueva práctica social, que las generaciones de jóvenes han adoptado para confirmar, transformar o presentar su identidad ante las personas de sus diversos círculos sociales, ya antes mencionado. Goffman (1959) menciona:

“que el sí mismo de las personas ante un público, es el resultado de un proceso al cual denomina manejo de impresiones y con el cual las personas utilizan esas impresiones que emiten o comunican a los otros con la finalidad de que aquellos se formen la imagen que la persona quiera dar de sí misma. Esas impresiones e imágenes que integran en conjunto de expresión de la persona (gestos, postura, maneras de hablar), En otras palabras, los gestos y posturas de las personas no son meras acciones físicas, sino verdaderos signos que emiten significados a quienes los observan” (Goffman, 1959:8)

Goffman (1959) plantea que el individuo se representa a sí mismo para él y ante su audiencia, las características de esta concepción del mundo social vienen del teatro<sup>9</sup> y de la dramatización, es decir, el individuo realiza una representación teatral, en nuestro caso se representa así mismo en un mundo digital pero existe otro escenario que es el de la vida real. Los personajes digitalizados por los emisores son una representación trabajada para confirmar la significación

---

<sup>9</sup> El teatro es un texto actuado y representado por un actor ante un público.

individual-social; el personaje que representan; sino que también son producto de las interacciones que llevan a cabo fuera del mundo digital.

Erving Goffman habla de “una sociedad en donde se actúa para los demás, utilizando los símbolos teatrales, en las que las personas interpretan papeles dentro de un escenario” (Goffman, 1959), es decir, en *Facebook* se construyen fachadas con la fotografía de perfil, ya que, el individuo no se comporta de la misma manera en un espacio digital que cara a cara, utilizan máscaras dependiendo del espacio y contexto en el que se encuentre, compartiendo experiencias de su vida cotidiana.

Para Goffman (1959) las interacciones sociales en este caso la fotografía de perfil que suben los usuarios a la red crea emociones para impresionar a los demás, en donde los individuos presentan información de sí mismos. De manera que a través del teatro nos permiten adoptar elementos del drama.

Este enfoque parte de la idea de que las actividades humanas son expresivas y por lo tanto producen impresiones a los demás. Las expresiones pueden ser de dos tipos, las que la persona ofrece y las que emite, es decir, signos que el actor envía durante su interacción y la segunda expresión en signos relacionados por el actor, pero no forman parte de las interacciones comunicativas. Este tipo de expresión es interpretada por el espectador, pero no siempre forma parte de la intención con que se envía el mensaje.

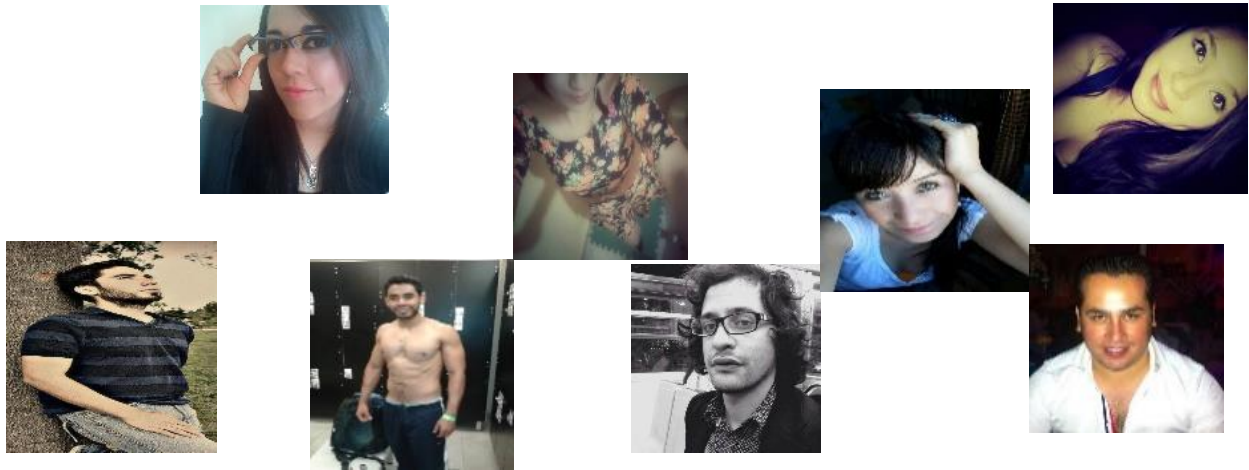
Las impresiones son el resultado de las interpretaciones dadas por los actantes por su audiencia como lo ha venido siendo el teatro. Para Goffman las interacciones “son aquellos procesos por los cuales se producen impresiones “(Goffman, 1959). Por lo tanto, el enfoque dramático es que los actantes representan papeles de su vida cotidiana.

Las expresiones son símbolos verbales, que el actuante utiliza para transmitir información a través de códigos y signos, que es la información que el actor presenta de sí mismo, mientras que las expresiones emitidas se refieren a lo que el actor no desea revelar de su persona.

Goffman emplea “el uso del escenario y los bastidores como parte de sus constructos teóricos “(Goffman, 1959). En el escenario, el actor trata de impresionar a su público con la finalidad de producir reacciones inmediatas a sus espectadores. En los bastidores, el actor ensaya el manejo de sus representaciones, con el objetivo de no caer en contradicciones durante su actuación. De modo que sus interpretaciones no sean diferentes a como se presenta en escena.

De acuerdo a la adaptación teatral desde el drama Goffman menciona que “el individuo es observado como actor y como audiencia, ya que, busca impresionar a los demás, los individuos se presentan a los otros compartiendo información de sí mismos, a diferentes personas en diferentes situaciones “ (Goffman, 1959). La importancia, las conductas y modos de expresión nos llevan a la realización puesta en escena. El asumir un papel determinado conduce al sujeto a representar diversos personajes dirigidos a un público en particular.

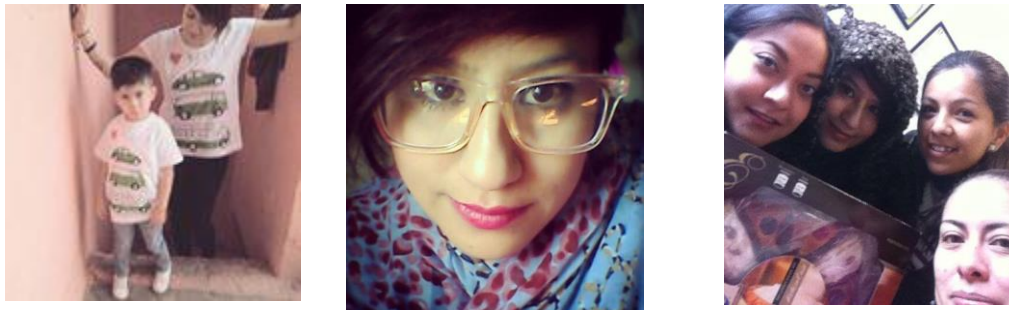
A través de la fotografía de perfil nos hacemos interesantes, atractivos, intelectuales, seductores o divertidos. El mundo digital en el que nos movemos es un espacio de construcción social. El cual permite compartir inquietudes, preocupaciones, anhelos o estados de ánimo entre los usuarios, sin embargo estos siempre son formas de significar o significarnos ante otros. Algunos ejemplos que observamos en la fotografía de perfil de nuestros informantes son las siguientes:



Los jóvenes entrevistados mencionan que las temáticas que representan en sus fotografías de perfil son muy variadas, por lo general suben fotografías de ellos mismos, autorretratos en los cuales muestran su rostro, reuniones con sus amigos o familiares, entre otras, algunos ejemplos los podemos observar a continuación:

Subo fotografías de todo tipo, mías, con mis amigos, en el trabajo, con mi hijo.

**Eli Cano, 27 años.**

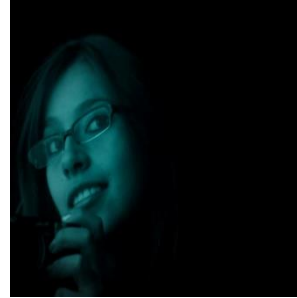
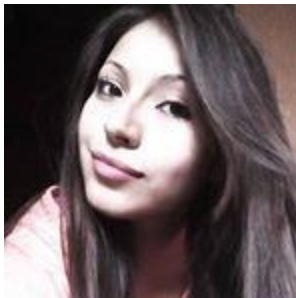
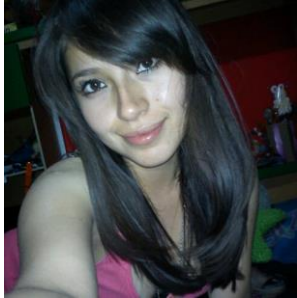


[https://www.facebook.com/eli.cano.5/media\\_set?set=a.101197656659839.2132.100003088146298&type=3](https://www.facebook.com/eli.cano.5/media_set?set=a.101197656659839.2132.100003088146298&type=3)

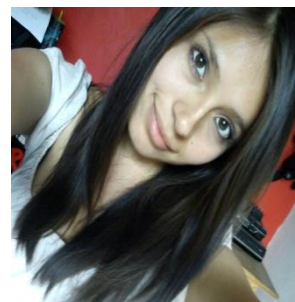
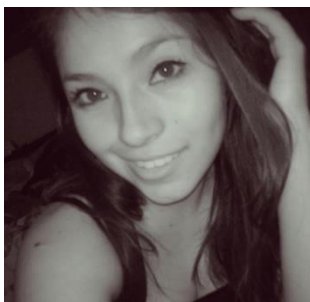
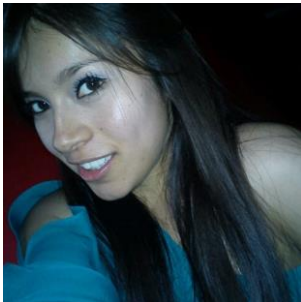


Principalmente mías, de mi rostro.

**Kari García, 23 años.**

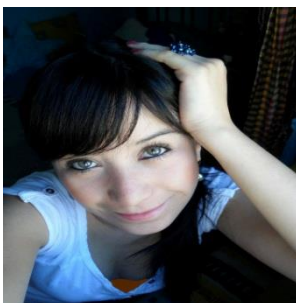


[https://www.facebook.com/profile.php?id=1390947296&sk=photos&collection\\_token=1390947296%3A2305272732%3A69&set=a.1592172329476.88278.1390947296&type=3](https://www.facebook.com/profile.php?id=1390947296&sk=photos&collection_token=1390947296%3A2305272732%3A69&set=a.1592172329476.88278.1390947296&type=3)

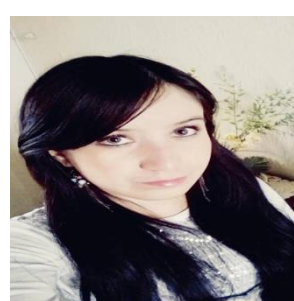


Subo fotografías de todo tipo, mías de cuerpo completo, de mis amigos y de mi familia.

**Pamezuka Velázquez, 27 años.**

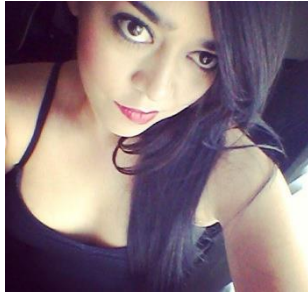


[https://www.facebook.com/pamezuka/media\\_set?set=a.144597428910441.14349.10000805531127&type=3](https://www.facebook.com/pamezuka/media_set?set=a.144597428910441.14349.10000805531127&type=3)



Generalmente mías.

**Celina, 27 años.**

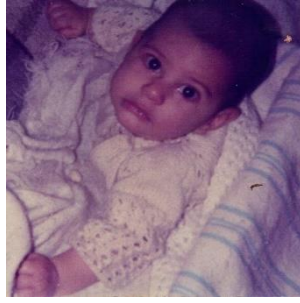


<https://www.facebook.com/cheli.letounorigen?fref=ts>

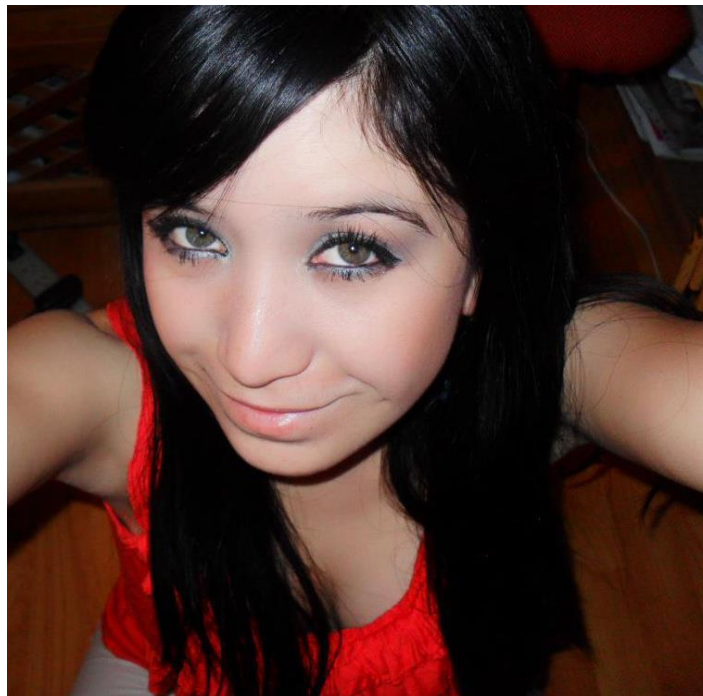


Para Goffman, dentro de las interacciones cara a cara los seres humanos están continuamente al pendiente de sus acciones y adoptan puntos de vista cambiantes.

Las tipologías que encontramos en nuestros informantes fueron en primera instancia, fotografías de infancia, álbumes virtuales cuando eran niños, en el que los jóvenes suelen publicarlo generalmente en la fecha simbólica del 30 de abril que representa el día del niño, publicando su foto de perfil y recordando el ser niño y lo podemos observar a continuación con algunos ejemplos que publicaron nuestros informantes.



La segunda tipología que encontramos son las famosísimas *selfies* y lo podemos observar en la siguiente fotografía que subió la usuaria Pamezuka Velázquez es una presentación más posada, en donde se conserva el auto-retrato en primer plano, tomada con el celular, cámara, *Tablet* o *IPad*. Fotografías que revelan momentos o acontecimientos especiales y lo comparte en la red.



**Pamezuka Velázquez**

El *puctum* de esta fotográfica se refleja en su estado de ánimo (pensativa, feliz, etc.), al publicarla en la red social digital, lo hace presente, hacia sus amigos y

para los demás. Se muestra una *self* típica de una mujer que deja ver parte de sus senos de forma sensual, esta foto principalmente va dirigida a los hombres desde un punto de vista subjetivo en su mirada transmite un coqueteo de manera provocativa y seductora, sin embargo, en esta imagen la fachada de la usuaria es de una niña tierna, que se considera bonita y se toma una foto, dejando ver su belleza de ser mujer y el brillo del color de sus ojos, por un lado juega con la inocencia de ser niña y por el otro refleja su lado femenino.

Otro tipo de fotografías que llegan a subir son fotos retocadas en el que plasman un toque emocional meramente construido algunos ejemplos los podemos observar a continuación.



**Karina García**

El *punctum* de esta fotografía es que da la impresión de un desnudo, sin embargo se muestran figuras geométricas rectangulares, líneas verticales en la posición de su mano derecha así mismo su hombro a la altura de su rodilla da una impresión de una pierna alargada, dependiendo de la posición de como la veas muestra una cabeza colgada en vez de su mano.

En el *studium* da muestra del conocimiento y dominio de los códigos Artísticos – Fotográficos, mismos que presume al publicar la foto a miembro de una comunidad involucrada en procesos fotográficos (estudiante de comunicación y cultura).

Hay un buen manejo en la iluminación, se utilizaron una escala de grises y negros, se revela el uso de flash interno y luz artificial para darle efectos a la imagen. La fotografía tiene nitidez. Se trata de una imagen con fondos negros y grises.

Por ejemplo, en la siguiente fotografía de la usuaria Kari García, podemos apreciar su fachada siendo esta una fotografía en blanco y negro desde la que construye su actuación, con un punto de vista subjetivo esta imagen nos transmite ciertos elementos de soledad, suicidio, muerte, depresión, angustia, etc.

Siguiendo a Goffman, en Facebook los jóvenes actúan y se presentan ante los demás usuarios con la finalidad de mantener una impresión inmediata ante ellos a través de su actuación en donde el sujeto presenta y representa distintas máscaras de identidad.

Para Goffman las características del entorno digital permiten al usuario construir su fachada personal, la cual se compone por elementos que adopta una persona y a su vez, permiten crear distintos personajes para los demás usuarios según el escenario adecuado para su “actuación”. Es decir el contexto determinará la

conducta del sujeto, ya que, depende de su actuación el papel que se le reconoce al individuo.

Menciona que; “la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto aquellos que observan dicha actuación. La fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo de corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación” (Goffman, 1959). Por lo tanto cada actuación tendrá una actuación diferente.

La fachada se forma de varios elementos que le permiten al sujeto determinar códigos expresivos para mejorar su actuación, es decir, el escenario donde realiza su actuación, “que incluye mobiliario, el decorado, los equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico, que proporciona el escenario y utilería para el flujo de la acción humana, que se desarrolla ante, dentro o sobre él” (Goffman, 1959:36). Este es el medio por el cual el actuante inicia su actuación.

En el mundo digital en el que vivimos las relaciones y prácticas sociales son cada vez más aceleradas; *Facebook* es un espacio virtual en donde los jóvenes construyen códigos y signos, representan personajes,” en donde muestran parte de su identidad de manera controlada y selectiva, con la finalidad de ofrecerle una versión idealizada de sí mismo” (Goffman, 1959:19). Con las fotografías de perfil se representan máscaras de identidad, asociadas a gustos e intereses en común. El papel que juega en su actuación Karina García, fue personal, siendo esta una actuación construida para compartirla con los demás usuarios de *Facebook*.

En cuanto a la composición fotográfica es una imagen en primer plano, está bien enfocada, hay un buen balance en la gama de grises, se hizo uso del flash y luces artificiales para darle efecto a la fotografía.

Como menciona Reguillo (2012), las redes sociales digitales han transformado la cultura, ya que son espacios de representación donde los significados se viven colectivamente, en virtud de experiencias compartidas, haciendo visibles significados que no están presentes, pero somos nosotros quienes le damos ese significado de presencia. La fotografía de perfil es una forma de representación.

Otro ejemplo es el de Pamezuka Velázquez que del mismo modo de la anterior muestra una sensación de nostalgia, muerte, etc.



**Pamezuka Velázquez**

En esta fotografía sigue mostrando su fachada de ser bailarina de ballet desde un espacio teatral, en un escenario específico, en donde realiza su actuación dentro

de los pasillos de la universidad, siendo ella una estudiante de Comunicación, la cual no le da pena actuar y representar el personaje que simboliza la bailarina herida, ausencia, soledad, al ser una caracterización en el cual se utilizó un maquillaje blanco para representar la muerte.

Es una fotografía tomada en un plano general, en la noche, pero nos pierde nitidez la luz de las lámparas, sin embargo, es una buena toma. Además el punto de luz que sobresale al fondo de esta fotografía, nos da la impresión de que alguien la viene siguiendo y por tanto tiene esa cara y mirada de angustia, susto, miedo, soledad, entre otras.

Las redes sociales principalmente *Facebook* permiten a los usuarios crear personajes “virtuales” con características pre-determinadas. Cuando hablamos de identidad digital, lo hacemos para referirnos a las fachadas que se construyen a partir de nuevas formas de comunicarnos y relacionarnos con los demás a través del internet.

En los perfiles revisados por nuestros informantes utilizan nombres propios, seudónimos, la publicación de datos personales, como edad, sexo, lugar de residencia, entre otros, así como su fotografía, en el que crean personajes “virtuales”, como se mencionó anteriormente. Un mismo usuario puede crear otras cuentas o en su misma cuenta, varias identidades.

Finalmente, cuando se cierra por completo una cuenta y se deja de permanecer en la red se puede decir, que se deja de “existir virtualmente”, sin embargo puede seguir perteneciendo a la red por sus amigos de contacto. Dentro de *Facebook*, los usuarios construyen una identidad “digital” desarrollando un YO que le da sentido a su personaje, que puede ser diferente a su identidad social, constituida desde las interacciones cara a cara.



**Pamezuka Velázquez**

Otro ejemplo que subió la usuaria Pamezuka Velázquez es una fotografía, en el que sigue jugando su fachada la cual muestra una imagen que es un mero ejemplo de la representación en un espacio teatral como menciona Goffman y como lo vimos en la fotografía anterior en el que la usuaria esta frente a su actuación puesta en escena de una payasita bailarina de ballet, reflejando sonrisa hacia su público.

Es una fotografía tomada en un plano general, puede haber sido tomada de día o de noche, es una buena toma ya que existe una iluminación en el escenario por lo que no pierde su nitidez, Además del personaje que sobresale al fondo de la escenografía y no, nos permite ver que es, nos refleja un personaje alegre, feliz, que transmite carisma hacia los demás.

Otros ejemplos de la usuaria Pamezuka Velázquez los podemos observar a continuación:



**Pamezuka Velázquez**

El punctum de esta fotografía se encuentra en el movimiento de sus pies. La joven está mirando hacia el fotógrafo, hay tensión en la posición de sus pies, el cuerpo de la joven muestra figuras geométricas rectangulares, hay líneas horizontales y verticales en la postura de sus piernas y brazos. Se encuentra en primer plano, su cabeza está ligeramente inclinada y esboza una leve sonrisa. Esta fotografía es tomada con luz natural, la cual ilumina su rostro pero nos hace sombra que contrasta al ras del piso, tiene profundidad de campo y nitidez. La fachada está construida con un “Tutú” y zapatillas de ballet, la postura muestra el conocimiento y la habilidad necesaria para realizar una pose que sólo pueden llevar a cabo quienes han estudiado dicho arte; así la fachada apoya la identificación de la joven con una práctica artística determinada.

La cuarta tipología son fotografías con poses sensuales, provocativas que van dirigidas al sexo masculino meramente con una intención, ya antes mencionado, algunos ejemplos los podemos observar en nuestra informante Celina Un Origen (Cheli), quien subía fotos principalmente de autorretratos, analizaremos las siguientes fotografías que ella público.



**Chelina Un Origen**

El *punctum* de esta fotografía nos hace mirar en medio de sus piernas por la colocación de la guitarra, la cual refleja cierta sensualidad. Esta fotografía está en primer plano, su mirada es fija. El cuerpo de la joven muestra figuras geométricas, hay líneas horizontales y verticales en la postura de sus piernas y brazos, nos refleja cierta incomodidad en cuanto a su postura. Estas formas contrastan figuras

geométricas triangulares. Utilizando las simetrías de su cuerpo situados en primer plano de la imagen: las piernas y su brazo derecho deteniendo la guitarra.

La posición de su cuerpo es un elemento que transmite tensión en la imagen. El contraste de líneas verticales, horizontales y la colocación de sus piernas y su brazo derecho crean tensión desde el punto de vista compositivo.

En el *studium* muestra conocimiento y dominio de la fotografía, así mismo un gusto por la música elemento de la guitarra. Hay un buen manejo en la iluminación, se utilizaron escalas de negros, se revela el uso de flash interno y luz artificial para darle efectos a la imagen. La fotografía tiene nitidez. Se trata de una imagen con fondo negro.

En esta fotografía se observa su fachada personal, presentada también como apariencia, representa elementos como la edad, sexo, su vestimenta, su aspecto físico, su porte, la manera en que utiliza el lenguaje, expresiones, gestos, etc., con estos elementos nos deja ver la imagen que quiere mostrar. En ella se muestra una parte de su identidad, es decir, con lo que ella se siente identificada que es la música y lo hace notar dentro de su entorno social; lo demuestra con elementos presenciales que se observan en su imagen fotográfica.

*Facebook* es una red social digital para que los jóvenes construyan su máscara de identidad y a su vez fijen una pertenencia grupal. Es decir, crearla y hacerla meramente visible, escenificándola para sí mismo y para los demás. *Facebook* es una herramienta para compartir información sobre la persona misma, en el que se crea una idea de cómo es la persona ante los demás.

Otro ejemplo que subió la usuaria Cheli Huerto Leto fue una fotografía con la misma vestimenta de la anterior pero con diferente pose, en la cual sigue

manejando cierta sensualidad con la posición de su cadera y en la colocación de sus brazos. El *punctum* nos llega en su mirada y en el escote de su vestido.

Como podemos percatarnos el tipo de fotografías que sube esta joven son atrevidas y provocativas, por la manera en la que posa y el color de seducción que refleja el negro.

Es una fotografía bien enfocada, maneja bien la iluminación, se utilizaron escalas de negros, se revela el uso de flash interno y luz artificial, tiene buena profundidad de campo.

El *studium* muestra un gusto y conocimiento de la fotografía y lo podemos la observar a continuación:



Como podemos observar la joven pone en escena una parte de su intimidad, de manera aparentemente privada, lo que antiguamente eran guardados en álbumes de uno mismo o familiares, fotos impresas, las cuales se compartían a un grupo determinado. En *Facebook* estos álbumes pueden ser vistos por cualquier persona y en cualquier momento, permitiendo que otros usuarios aunque no sean “mis amigos en *Facebook*” puedan ver mi fotografía de perfil. La usuaria Cheli nos deja ver una imagen de ella misma y como quiere ser vista por demás.

Por ejemplo, algunos de nuestros informantes en su fotografía de perfil predominaban los autorretratos, donde mostraban parte de su vida cotidiana y su “fachada personal”, por medio de sus poses. Partiendo del modelo dramaturgico de Goffman mencionado anteriormente, “el individuo se presenta ante los otros tratando de mostrar una impresión inmediata” (Goffman, 1959:64).

Esto se da debido a su fachada y relaciones comunicativas cara a cara, dentro de las redes sociales, nos permiten subir fotografías en las que se construye una representación de sí mismo. Barthes (1980) menciona, cuando se utilizan fotos personales, se trata de imágenes convencionales, por medio de la cual se sienten y esperan ser reconocidos.

Los jóvenes publican y cambian su fotografía de perfil de manera constante, con un interés establecido; mantener actualizados a sus contactos de sus actividades recientes. Las fotos que publican muestran parte de sus actividades cotidianas.

En la siguiente fotografía de la usuaria Eli Cano podemos observar desde un punto de vista subjetivo que refleja una cierta sensualidad en la posición de sus labios y una invitación al beso. El *punctum* de esta fotografía nos muestra que esta usuaria se quiere mostrar sensual por la posición de su dedo y el color de sus labios nos enseña unos labios rojos entre abiertos, donde refleja una cierta atracción en la posición de su dedo dejándonos ver sus dientes. Es una fotografía bien tomada, ya que, juega con la sensualidad de la mujer, y a su vez no, nos permite ver la totalidad de su rostro, quedando ocultos sus ojos. Desde un punto

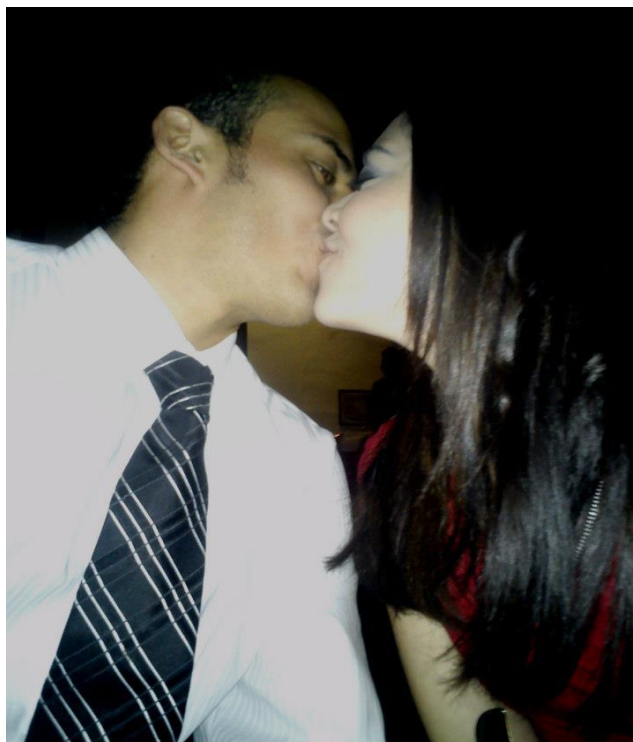
de vista subjetivo, la posición de su rostro está mirando hacia el frente, dirigiéndose a alguien en especial.



**Eli Cano**

Los jóvenes en su fotografía de perfil se personifican como personajes, se muestran actuando para presentarse desde un contexto que refuerce el rol social con el que quieren ser identificados; es decir que retoman la máscara que la sociedad les pone para construirse como individuos, como menciona Goffman “el individuo actuará con un criterio totalmente calculador expresándose de determinada manera con el único fin de dar a los otros la impresión que sin duda evocará en ellos a la respuesta específica que a él le interesa obtener” (Goffman, 1959:18), es decir, crean personajes que les permite construir su fachada personal y crear su identidad.

Otro tipo de fotografías que muestran nuestros informantes son las relaciones afectivas entre amigos o en parejas algunos ejemplos los podemos observar a continuación:



**Chelina Un Origen**

Las mujeres tienden a publicar más su foto de perfil en una relación amorosa mientras que el hombre es menos afectivo, ya que, ellos prefieren representarse de manera individual aunque en algunas ocasiones suben fotografías con sus amigos o sus hijos, dejándonos ver el rol que juega de padre de familia como la fotografía que subió nuestro informante Francisco Ramírez.



**Francisco Javier**

Existe el afecto familiar tal es el ejemplo de la usuaria Pamezuka Velázquez es común encontrar en *Facebook* fotografías en las que se está posando en un ambiente familiar. Se encuentra en plano medio, con un toque de efecto iluminando los rostros, los sujetos miran hacia el fotógrafo, esbozando una leve sonrisa, al fondo sobre sale una cantina, un cuadro que contrasta en la pared, y un librero. El cuadro es la representación del núcleo familiar unido, la foto muestra el recuerdo para la abuelita y sus nietos y nos hace una invitación de entrar a conocer a su familia, por la edición de esta y un efecto muy parecido al de un ojo.



**Pamezuka Velázquez**

En el caso de los varones subían imágenes en donde representaban la pasión y afición de algún equipo de fútbol y lo reflejan en su fotografía de perfil tal es el caso del usuario Osvaldo Medina

La siguiente fotografía es del usuario Osvaldo Medina el cual nos dejaba ver su pasión y afección por el fútbol y lo observamos a continuación:



En la primera imagen es un *self* tomada frente a un espejo de la camiseta de su equipo de *fútbol* favorito por eso las letras de coca cola, de Bimbo y el logo del América aparece al revés. Su fachada muestra ser una persona ordenada. En la segunda fotografía es tomada por el mismo, ya que nos podemos dar cuenta por la posición que tienen sus brazos o por alguien más en el cual podemos ver el logo bien. Además es un joven que es fanático del fútbol y en especial de las Águilas del América, uno de sus lugares preferidos para estar, reflexionar, etc.; es su habitación. No es un joven que presume de estar en un estadio de fútbol sino de tener ropa con su equipo favorito.

Otro tipo de fotografías que los jóvenes subían eran fotografías en *selfies*, es decir, tomadas frente al espejo. Algunos ejemplos de nuestros Informantes son:



**Alekos Jaramillo**

La fachada de este personaje es la representación teatral de uno mimo el cual refleja ciertas emociones reflejadas en su actuación.

Otro ejemplo es el del usuario Pedro Gallagher Vázquez el cual subía por lo general fotografías donde reflejaba nostalgia, soledad, tristeza, refugio, etc., y podemos observar algunos ejemplos a continuación:



**Pedro Gallagher Vázquez**

El *punctum* de esta fotografía nos llega en el lente de la cámara y su mirada fija, el fondo esta desenfocado, es una fotografía tomada en la noche por lo que nos hace sombra. Al ser una toma muy oscura no nos permite ver bien su rostro.

En el *studium* nos muestra que es un estudiante de Comunicación, que domina y maneja su cámara a la perfección, mismos que presume al publicar la foto.

Otro tipo de fotografías son de viajes realizados tal es el ejemplo del usuario Pedro Gallagher Vázquez:



**Pedro Gallagher Vázquez**

El *punctum* de esta fotografía nos muestra parte de su cuerpo, el tatuaje de una lagartija refleja una parte de su identidad, la cual no, nos dejaría ver si tuviera camisa, su mirada es fija hacia un cierto punto, se pierde en el horizonte, esbozando una leve sonrisa. La fotografía ha sido tomada por alguien más. Desde un punto de vista subjetivo se encuentra tranquilo, está disfrutando las olas del mar, hay más gente a su alrededor que lo acompaña, está a punto de meterse a nadar. La fachada que construye es de un joven atrevido por el tatuaje que lleva sobre su espalda refleja que le gusta sentirse libre, estar en ocasiones solo, busca la paz interior en su cuerpo, le gusta recorrer el mundo y conocer lugares, y lo presume en su publicación.

Otro tipo de fotografías que subían los usuarios eran en el trabajo tal es el ejemplo del usuario Alekos Jaramillo.

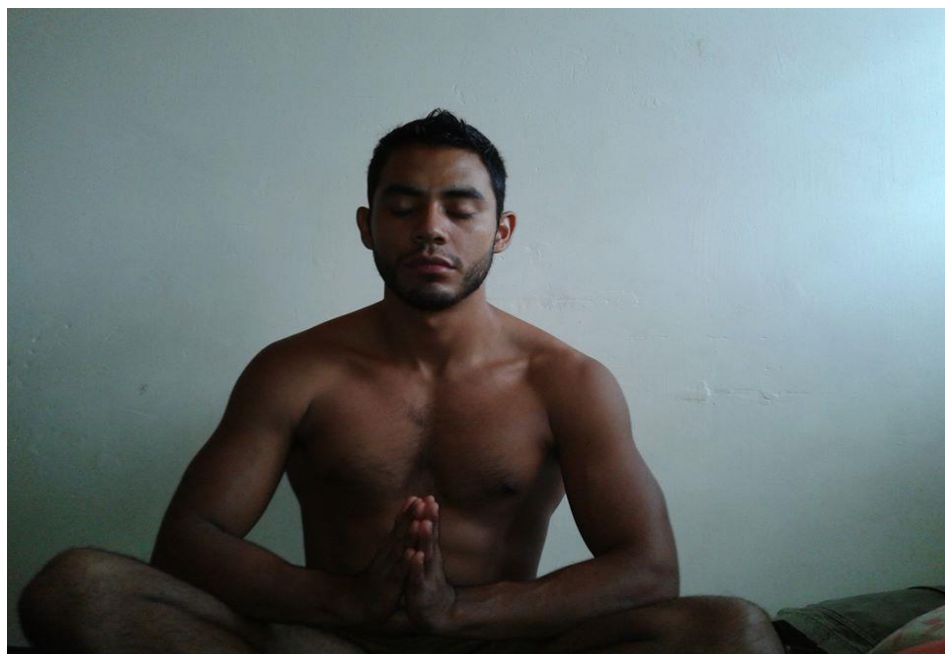


**Alekos Jaramillo**

El *punctum* de esta fotografía nos llega en su mirada fija hacia quien le está tomando la fotografía, desde un punto de vista subjetivo podemos pensar que esta fuera de sus área laboral por lo tanto deja un poco floja su corbata. Desde un punto de vista subjetivo el joven sale a descansar un rato en su tiempo libre del trabajo.

Es una fotografía en plano general, tomada a la luz del día, tiene profundidad de campo y nitidez. La fachada que construye es de un joven trabajador.

Y por último nos encontramos con fotografías que mostraban completamente desnudos de una manera sensual y seductora, dirigido intencionalmente al sexo femenino y lo observamos a continuación:

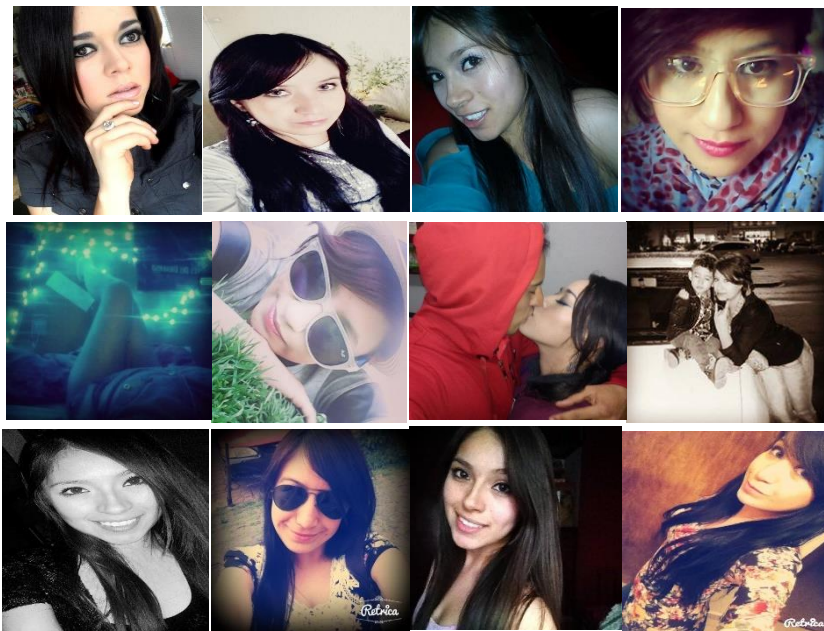


**Francisco Ramírez**

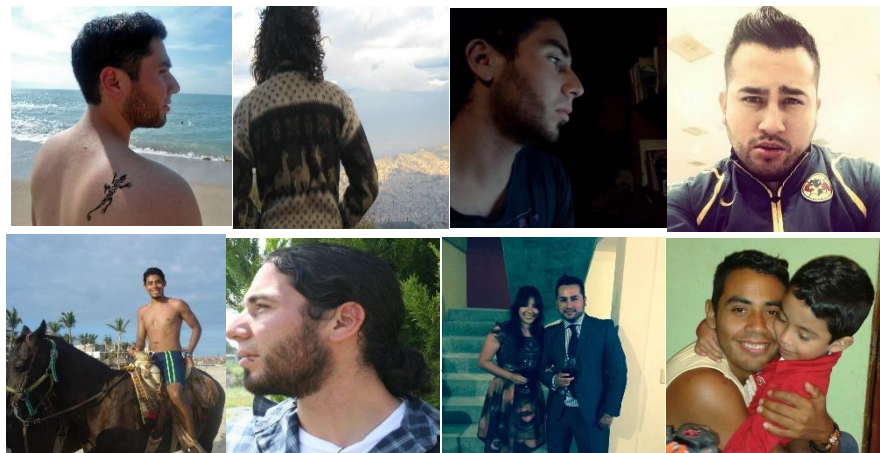
El *punctum* de esta fotografía nos hace mirar en su rostro pero principalmente en todo su cuerpo, la cual refleja cierta sensualidad. Esta fotografía está en primer plano, su mirada desde un punto de vista subjetivo nos hace pensar que está meditando o haciendo alguna actividad de relajación. El cuerpo del joven muestra figuras geométricas, hay líneas horizontales y verticales en la postura de sus piernas y brazos, nos refleja que está tranquilo y a su vez está posando. Es una fotografía tomada por alguien más, la cual le permite entrar a su intimidad, en un espacio íntimo como lo es su habitación.

El *studium* muestra que le gusta hacer actividad física. La fachada que construye, es de un joven que hace ejercicio o busca la paz interior en su cuerpo, haciendo

alguna actividad de relajación, las cuestiones que tienen que ver con el Ying y el Yang (lo bueno y lo malo) pero en ocasiones no lo hace para él, por salud o bienestar en su cuerpo sino lo hace para que los demás admiren su cuerpo. Como mencionamos antes las mujeres son más dadas a cambiar su fotografía de perfil y juegan mucho con su máscara y fachada personal, al subir imágenes en que gesticulan al sonreír, hacer muecas, algunas muestran su sensualidad o afectos amorosos, otras simplemente posan.



En el caso de los hombres, posan de una manera natural y pueden dejar su fotografía de perfil varios días, hay quienes la cambian por meses.



## **6.6 Facebook como un álbum virtual**

Las fotos de perfil así como los álbumes familiares y la sección de álbumes virtuales de *Facebook* muestran una parte de la identidad. La representación que el actuante hace de sí mismo son interpretadas en espacios a escenificación. Las redes sociales digitales son espacios de representación simbólica.

Las imágenes “colgadas en cuadros”, los álbumes familiares, ahora los álbumes virtuales y las fotografías de perfil, son parte de la ausencia, es decir, de lo que fue y ya no existe, pero se puede seguir viendo. Es una manera de transportarnos en un tiempo y espacio. *Facebook* cuenta con una herramienta donde establece un estado, la cual nos permite saber el lugar donde fue tomada esa fotografía.

Por lo tanto “un actuante tiende a encubrir o dar menor importancia a aquellas actividades, hechos y motivos incompatibles con una versión idealizada de sí mismo y de sus obras. Además, el que actúa produce a menudo en los miembros de su auditorio la creencia de que está relacionado con ellos de un modo más ideal de lo que en realidad lo está” (Goffman, 1959: 63). Al seleccionar una serie de fotos los jóvenes muestran a los otros sus actividades rutinarias, estableciendo una relación con sus pares y hacia los demás. Así mismo al etiquetar a sus amigos en sus fotos muestran importancia a sus actividades.

Los espacios donde realizan los jóvenes su actuación los hacen en espacios donde se encuentran solos tales como: habitaciones y baños, y en espacios públicos como: cafeterías, bares, zonas verdes, en la escuela o en el trabajo. En el primer caso siendo este un espacio privado lo hacen público, en el segundo, las fotografías sólo los captan a ellos lo que parece revertir el efecto, es decir, siendo un espacio público destaca sólo su presencia.

Por consiguiente se establece una separación con el auditorio y el contexto, como menciona Goffman, el joven juega un rol que representa, de acuerdo al público al que va dirigido, en éste caso se destaca el público del espacio digital.

A diferencia de los álbumes fotográficos donde sólo se mostraban las fotos a algunas personas lo que los hacía de carácter privado, en las redes sociales digitales la exposición es más abierta al público, aún y cuando se establezca la configuración “personalizada”, ya que el que determina si ve o no una foto es el usuario.

Como menciona Martin Lister: “el álbum familiar”, es la relación con el tiempo, una idea de que la identidad se construye a través de la continuidad y la memoria.

“El álbum familiar puede existir, y puede ser considerado como objeto real, es decir, un libro de imágenes resguardadas o de manera más amplia, la selección de imágenes mediadas las cuales representan la identidad familiar a propios y extraños, que se pueden encontrar sobre la chimenea o escritorio, en la cartera o enmarcadas en la pared. La metáfora del “álbum familiar”, no importa que forma física tome, significa un proceso de edición de imágenes en símbolos y líneas narrativas mediante las cuales se constituye y establece la identidad familiar. Podemos reeditar el álbum familiar (suprimir las imágenes que nos gustan, o las personas que ya no apreciamos), pero lo que construye representa una identidad que trasciende la vida diaria (aunque sea sólo de forma temporal)” (Slader, 1995:184).

Lo que significa que crear un álbum cuenta con ciertas características que nos permiten asignarle valores con cargas simbólicas a las fotografías, teniendo como resultado una representación de los rituales, y acontecimientos de la familiar dentro de su entorno social.

Por lo tanto, *Facebook* se puede considerar un álbum virtual ya que nos permite crear álbumes sin ningún límite de imágenes, en donde almacenamos

acontecimientos pasados y en las cuales podemos seguir viendo a lo largo de los años. Al preguntarles a los sujetos entrevistados que si consideraban *Facebook* como un álbum virtual ellas contentaron lo siguiente:

Claro que *Facebook* es un álbum virtual, tal vez ya no guardas las fotos en tu computadora o en el celular las guardas en *Facebook*; lo abres y te puedes encontrar fotos de hace tres años, entonces vas como que resguardando todas esas memorias y las sigues viendo a través de la red.

**Elizabeth Cano, 26 años.**

Sí, yo consideró *Facebook* un álbum virtual porque vas haciendo tus álbumes, vas haciendo carpetas en donde metes todas las fotografías que tú quieras sin ningún límite y sabes que ahí van a estar guardadas y en cualquier momento tus amigos o tú las puedes ver.

**Pamela Velázquez ,26 años<sup>10</sup>**

Los jóvenes consideran *Facebook* un álbum virtual porque pueden guardar y almacenar imágenes, y seguirlas viendo con el paso de los años.

Armando Silvia en su texto “álbum familiar”, menciona que existen tres condiciones que determina la existencia de un álbum. En primera instancia, la fotografía permite mostrarle a la familia que papel determina cada miembro. En los álbumes virtuales esta condición se ha modificado porque se presenta más al sujeto de manera individual y dándole más referencia a lo personal.

La segunda menciona que el archivo está presente como forma física del propio álbum a modo de sistema a partir del cual “se almacenan” y ordenan las imágenes. Dentro de *Facebook* los archivos no están físicamente pero se

---

<sup>10</sup> Las entrevistas realizadas se cuentan en el apartado de Anexos.

encuentran virtualmente almacenados y ordenados por fechas que pueden estar acompañadas por un título o descripción.

La tercera condición que menciona Armando Silva, para que un álbum sea imprescindible, es que esto lo podemos observar en el uso de *Facebook*, que por medio de la creación de álbumes nos permite almacenar nuestras fotos y ponerles un título o descripción visual.

Armando Silva menciona que todo álbum debe proporcionar un discurso visual con las fotografías, y esto lo observamos en *Facebook*. Ya que nos describen las fotografías.

Sin embargo no es sólo un álbum, ya que también refleja el instante, la mirada del presente: los alimentos que comemos, el espacio en que nos encontramos, la compañía en la que estamos, etc. Es una documentación y prueba de quienes somos hoy y no sólo de quienes fuimos.

Para concluir este capítulo, de manera general se puede decir que los jóvenes usuarios de *Facebook* utilizan la imagen fotográfica para ilustrar temáticas de la vida cotidiana como: reuniones con sus amigos, viajes, relación con su familia, fiestas, etc., también para mostrar por medio de ellas registro de expresiones artísticas y culturales.

Por otro lado, la interacción dentro de *Facebook* se da por medio de la red. Al publicar una fotografía cada usuario tendrá sus propias interacciones con sus posteadores, por medio de mensajes, los cuales se caracterizan por ser breves, así como también por ser escritos con una ortografía creativa, con ciertos elementos simbólicos. Los jóvenes han ido creando nuevas estrategias comunicativas para poder interactuar, entender y comunicarse a través de nuevos códigos de escritura.

En cuanto a la identidad, cuando publicamos una imagen los jóvenes muestran una parte de ellos, de lo que son y lo que les gusta, proporcionan información y crean personajes ficticios, que son inventados por ellos mismos, para ser aceptados dentro de un grupo social, ya que en este medio como el internet, la identidad no es cuestionable, todo sujeto puede crear cualquier tipo de identidad imaginaria, la razón es que este medio no limita las cuestiones culturales. Como consecuencia los jóvenes pueden mostrar identidades “virtuales” diferente a su identidad presencial. Al publicar una fotografía crean un personaje o fachada.

Los jóvenes ocupan la red social digital *Facebook*, como lugares de encuentro en las que interactúan a través del intercambio de fotografías, en la actualidad los álbumes fotográficos se muestran a través de las redes sociales. Por lo tanto *Facebook*, se puede considerar un álbum virtual, ya que cumple ciertas características que nos permiten considerarlo así: permite mostrar fotografías al público, el archivo no existe físicamente pero está almacenado y ordenado cronológicamente y se puede observar por medio del soporte de una pantalla de computadora, celular o Tablet y por último construye una narrativa visual de la vida de los usuarios.

# **REFLEXIONES FINALES**

### ***Soy en cuanto estoy presente en Facebook***

En esta investigación se realizó una exploración y análisis de las fotografías de *Facebook* que abre el tema. Es un campo de estudio que apenas es abordado en su superficie, debido a lo extenso del mismo, por lo que para poder dar conclusiones tendríamos que hacer un trabajo mucho más extenso, ya que, es un tema que día con día está cambiando constantemente. Es por eso que consideramos que es necesario señalar sólo reflexiones finales no concluyentes.

De acuerdo a nuestra pregunta y las preguntas generales de nuestra investigación podemos responder lo siguiente:

El acelerado desarrollo de las tecnologías ha evolucionado rápidamente en los últimos años, estamos viviendo en un mundo donde la era digital está produciendo cambios en la sociedad tanto en la manera de comunicarnos como de relacionarnos con los demás sujetos, es la cultura con la que estamos inmersos, y al hacer uso de estos aparatos electrónicos portátiles en múltiples momentos y espacios de la vida cotidiana se ha convertido en una constante sobre todo para las generaciones jóvenes.

Como lo menciona García Canclini, a “las nuevas generaciones se les propone globalizarse como trabajadores y como consumidores” (García Canclini, 2004:168). No podemos alejar a los jóvenes de las tecnologías, porque son una generación que nació con ellas que ha crecido con ellas y que generación con generación el acercamiento con los teléfonos inteligentes son multifuncionales, las PC, laptops, el uso del internet así como otros inventos como el *iPod*, *iPad*, *Tabletas*, entre otros, que son cada vez utilizadas más a edades menores. Es decir, que las nuevas tecnologías han transformado y modificado la comunicación, la manera de interactuar y relacionarnos en la vida cotidiana, así como los procesos de configuración identitarias entre los jóvenes y adolescentes.

Los jóvenes buscan la manera de representarse y construir su identidad a través de la información personal que la misma red les ofrece, en el cual se representan a sí mismos consiente e inconstantemente. Las imágenes deben de tener un sentido de pertenencia para atraer la mirada de los demás usuarios. Para los jóvenes es importante subir fotografías en la que construyen su identidad en un mundo virtual, de igual forma es importante a traer la mirada de su público frente al escenario que forma parte de su vida cotidiana, verse confirmados por otros.

Las redes sociales como *Facebook* les da la libertad de expresarse a través de su muro y fotografías de perfil compartiendo parte de su identidad y fachada que denotan un valor simbólico frente a los otros.

*Facebook* les permite compartir elementos virtuales como es el caso de las fotografías de perfil en las cuales representan situaciones de su vida cotidiana a través de la imagen el cual tienen un valor simbólico para los jóvenes, es decir, utilizan las redes sociales digitales como lugares de encuentro en donde presentan distintos personajes que les permiten representarse en distintos espacios y situaciones dependiendo del contexto en el que se encuentren y la situación que están viviendo en ese momento.

Con la publicación de su fotografía de perfil, que puede ver cualquier usuario dejando a un lado lo público de lo privado, y en algunos casos presentan públicamente su identidad. Las fotografías personales y los textos que ellos mismos publican son fachadas construidas a través de sus representaciones sociales. Sin embargo, se pueden hacerse usos indeseables con sus fotografías de perfil, ya que, al digitalizar su vida de manera individual dejan atrás lo bueno y malo de éstas, pues a los jóvenes no les importa o más bien no se percatan de que *Facebook* es una red social abierta al público por tanto al subir una imagen o fotografía le pertenece a *Facebook* independientemente que se le pongan candados,

es decir, no es tan privado pero si les deja plasmar con libertad sus inquietudes y compartir lo que pasa a su alrededor cuantas veces lo decidan.

Para algunos jóvenes es importante ser vistos por los demás usuarios, ser reconocidos y aceptados por los otros a través de sus *like* o comentarios cortos. Hoy en día la fotografía se ha convertido en una práctica social y en un consumo cultural para los jóvenes. Así, la práctica de la fotografía adquiere una nueva dimensión con la presencia de la cámara digital como dispositivo de uso cotidiano, para representar la vida en medios digitales; pasando de ser un objeto ritual, relacionadas con fachadas establecidas, a ser una práctica cotidiana para la creación y re-creación de identidades. Su identidad se construye a partir de su consumo visual, es decir, de tomar fotografías todo el tiempo compartiendo su vida cotidiana en la red.

A través de la información que comparten en su página personal, les permite forjar la imagen que tienen sobre ellos mismos identificándose como sujetos. A demás de ser una forma de comunicarse, el lenguaje está en constante cambio por las necesidades de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, y hoy se vincula como nunca antes, con la imagen.

En la actualidad el uso de la fotografía tiene un gran impacto e influencia principalmente entre los jóvenes, ya que desean estar actualizados. Hoy en día los jóvenes con poder adquisitivo cuentan con una cámara digital o con cualquier dispositivo electrónica ya integrada, estos aparatos les permiten tomar fotografías de todo tipo, en cualquier momento y circunstancia, compartiendo en el momento que está sucediendo tal evento y subirla de manera inmediata a la red.

Para nuestro análisis nos basamos en tres puntos importantes, los fueron:

- El uso de la fotografía de perfil en la red social digital *Facebook*.

- La representación de su identidad como una máscara.
- El uso que le dan a su fotografía para ser vistos por los demás.

La red social *Facebook* fue elegida porque representa un escenario social en el que nos permite interactuar y crear infinidad de códigos, signos, lenguaje, etc., que son representaciones simbólicas de configuración.

Los jóvenes publican fotografías sobre temas de su interés en las cuales están basadas en los procesos culturales y socialmente construidos, es decir, la vida cotidiana dentro del mundo virtual, ya que, desde la semiótica de la imagen nos encontramos infinidad de signos dentro del lenguaje virtual y el papel que representan en las interacciones.

Para analizar las representaciones construidas en los perfiles de *Facebook* siguiendo a Goffman nos basamos en el enfoque dramático del teatro. En que las representaciones de los individuos ejercen una puesta en escena que influye en las miradas de los otros. Son representaciones construidas culturalmente, simbólicamente que nos afectan en el proceso de socialización dentro de la vida virtual.

En el siguiente recuadro se mencionan las temáticas encontradas.

<p><b>Las temáticas que</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Las fotografías de infancia en donde traen el pasado para hacerlo presente</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las famosas selfies que son autorretratos los cuales se han convertido en una moda pero también utilizadas socialmente para hacer fotografías dinámicas, en el que marcan un estilo narcisista y egocentrista del joven</li> </ul>

<b>tienden más a subir en su fotografía de perfil son</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos retocadas</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografías con un toque emocional en el que en algunas acciones hacen descripción de sí misma</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de ilustración en donde representan la pasión y afición de un equipo de fútbol.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La representación que los jóvenes hacen de si mismos tomadas frente al espejo.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografías con la familia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografías de viajes</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografías de desnudos o poses provocativas.</li> </ul>

Como lo mencionamos en capítulos anteriores en el caso de las mujeres seleccionan una serie de fotografías para subirlas como fotografía de perfil, en las que posan sensualmente dejando ver una parte específica de su cuerpo que les da la expresión femenina de ser mujer mostrando un pequeño o exagerado escote en el caso de los seno o piernas en el que existe una intención para generar una

reacción inmediata en el caso del público masculino acerca del estereotipo de belleza y de ser mujer por medio de los *like* y comentarios recibidos.

A diferencia de los hombres que suben fotografías de perfil mostrando su espalda o abdomen completamente desnudo con la misma intención de las mujeres de recibir *like* y comentarios aunque en menor grado, aunque ambos esperan obtener *like* y comentarios. En el caso de los hombres buscan aumentar el ego varonil y de su buen físico mientras que las mujeres son más halagos y su aprobación de belleza.

Con este procedimiento, los jóvenes se relacionan entre sí, Sin embargo, en la vida presencial los jóvenes se relacionan cara a cara por medio del lenguaje hablado; con la llegada de las redes sociales digitales, las interacciones entre las personas se da por medio de la vida “virtual”, es decir, pantalla a pantalla, y específicamente a través de la escritura, la imagen e imagen fotográfica y el audio. Aunque este tipo de representaciones no las harían en la vida presencial.

Para muchos jóvenes es importante ser vistos a través de un *like* o comentario corto sobre la fotografía que subieron es así como empiezan a interactuar a partir de sus comentarios y la cronología de sus fotografías.

Para muchos jóvenes la fotografía es una manera de revivir en pantalla a acontecimientos pasados y hacerlos presentes a través de la cotidianidad. Por medio del lente de la cámara se puede capturar imágenes de todo lo que pasa a nuestro alrededor los cuales se comparten en el mundo virtual. A partir de este intercambio de fotografías, es como los jóvenes crean una imagen de ellos mismos y a la vez van construyendo su identidad digital.

En las que comparten experiencias de viajes, escuela, trabajo, reuniones con familiares y amigos, etc., es por ello que la fotografía juega un papel muy importante dentro de la comunicación de los jóvenes.

Las redes sociales son herramientas que les permiten establecer relaciones sociales, así mismo crear nuevas identidades o fachadas sin limitaciones físicas como lo es la identidad real del individuo. A diferencia de las interacciones cara a cara, en las relaciones vía a pantalla a pantalla se pueden crear fachadas, máscaras o personajes ficticios a través de la selección de imágenes que deseen publicar. De esta manera construyen su imagen para representarse ante los demás usuarios. La fotografía forma parte indispensable de autorrepresentación, pero también para crear nuevas identidades “virtuales” o identidades meramente construidas y reconstruidas cuantas veces el sujeto lo decida.

Sin embargo. Al hablar de identidad virtual nos referimos a la presencia real y lo virtual, puesto que al tener una interacción vía a pantalla construimos una identidad, en que predomina el yo de sí mismo acompañado de información que el mismo usuario decide agregar a su página personal. Mientras que la interacción cara a cara, se origina parte de una identidad con base a expresiones corporales, tonalidad en el manejo de la voz entre otros.

Para los jóvenes es meramente importante crear representaciones virtuales. Los jóvenes utilizan la fotografía para hacer fotografía de arte, como elementos sociales. Los jóvenes adoptan estos espacios sociales y virtuales, siendo una herramienta de comunicación pero también un consumo social en cuanto a la fotografía.

La fotografía hoy en día se ha convertido en una práctica de consumo cultural para los jóvenes. La práctica de la fotografía se ha dado gracias a la presencia de la

cámara digital como dispositivo de uso cotidiano, el cual es considerado un objeto ritual, ya que, es creadora de nuevas identidades.

Esto se ha convertido en una forma de expresión, a través de la imagen, dejando ver consumos, sentimientos, inquietudes, formas de pensar, entre otros, que los jóvenes utilizan como espacios de encuentro así como espacios íntimos como habitaciones , en el que virtualmente es considerado como un espacio propio.

En cuanto a la comunicación interpersonal, esta se da vía pantalla a pantalla, la cual está conformada por interacción breve, rápida y precisa, siendo esta una respuesta inmediata, los mensajes son cortos, directos, el uso del lenguaje escrito es informal, las reglas y códigos lingüísticos no se utilizan, sino que van añadiendo nuevos símbolos y códigos.

En la actualidad la fotografía juega un papel muy importante dentro de las redes sociales digitales, ya que son utilizadas como un medio de comunicación alternativa, ya que, no existen reglas sobre la publicación de imágenes fotográficas.

Está relacionado con el avance acelerado de nuevas tecnologías, lo que apresura la producción de imágenes así como la publicación de las mismas, ya que, *Facebook* les permite tener un mejor manejo en cuanto a imagen en cuanto al mundo virtual. En el siguiente cuadro se mencionan algunos puntos importantes en la fotografía digital.

<p>La fotografía digital como máscara de identidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La fotografía nos permite capturar parte de la realidad en la que vivimos, dejándonos compartir información de quienes somos y de cómo percibimos el mundo.</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jóvenes se ven involucrados en estas redes para crear y reafirmar su yo de sí mismos, así como reforzar sus relaciones sociales.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jóvenes se representan a través de la imagen fotográfica parte de su identidad individual, creando diferentes personajes o fachadas virtuales, que les permite buscar y construir su identidad digital.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los dispositivos electrónicos por medio de la comunicación vía pantalla a pantalla y la comunicación mediada por computadora se han convertido en una nueva forma de comunicarnos interpersonalmente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En cuanto a la creación de imágenes en la era digital, el tiempo y espacio es más sencillo puesto que ahora nos esperan ver como salieron en las fotos e imprimirlas en algún laboratorio para después colocarlas en cuadros, porta retratos o álbumes, sino que ahora las pueden ver al instante e incluso editarlas.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La publicación de fotografías en las redes sociales es considerada como álbumes virtuales, que nos detienen en el presente.</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• El uso de la fotografía dentro de las redes sociales digitales, están más orientadas a dar testimonio del tiempo real los cuales general soporte para la presencia social.</li></ul> |
|--|--|

A grandes rasgos a los que ha llegado nuestro proyecto de titulación al realizar esta investigación acerca del uso que le dan y le damos los jóvenes a la fotografía digital en las redes sociales, como resultado del uso de la tecnología digital y del impacto que tienen los dispositivos electrónicos hoy en día con las nuevas generaciones de jóvenes. De aquí surge realizar esta investigación para explorar el papel que juega la tecnología digital en la vida cotidiana de los jóvenes.

No queremos dejar aquí nuestra investigación sino abrir nuevas líneas, en los que podemos ampliar y actualizar lo nuevo en tecnología, ya que, estamos viviendo en un mundo digital en donde las tecnologías seguirán transformándose y evolucionando con el paso del tiempo. Vale la pena señalar que quedan temas pendientes por desarrollar como: los tipos y formas de máscaras y fachadas con representaciones culturales, actividades reflejadas, expresiones políticas-testimoniales y de participación, la identidad a través del espejo, la mezcla de fachadas familiares con las de grupos sociales como estudio o trabajo, la representación y construcción de los jóvenes a partir del uso excesivo de la publicación de sus fotografías, las características del estereotipo de belleza a través de su fotografía de perfil.

# **GLOSARIO**

## **Glosario**

### **Avatar**

Un avatar es un personaje virtual que crea mismo usuario.

### **Chat**

Es una herramienta en el que el usuario puede establecer una conversación privada y escrita con contactos “amigos” o mensajes vía inbox.

### **Comunicación**

Es un proceso social que utiliza símbolos. Establece e interpreta el significado. Implica personas e interacciones. Es un proceso que tiene como finalidad transmitir información (mensaje) de un individuo a otro.

### **Composición fotográfica**

La composición es la forma en la que ordenamos a los objetos vistos dentro del encuadre.

### **Cuarto oscuro digital**

Un término genérico usado para describir cualquier ordenador y dispositivo de entrada o salida

empleado para el tratamiento de imágenes digitales.

### **Encuadre por planos**

El encuadre es la porción del espacio encuadrado o la distancia de la cámara hacia el espectador. El plano se refleja en la cámara y el sujeto.

### **Escala de grises**

La forma más simple de una imagen digital, que no contiene información sobre el color. Puede usarse para crear y guardar imágenes en blanco y negro.

### **Exposición automática**

Un sistema presente en las cámaras para ajustar automáticamente la velocidad y abertura del obturador.

### **Fotografía**

La fotografía es el arte y técnica de pintar con luz.

**Imagen**

Una imagen es una representación visual que manifiesta el aspecto de un objeto, cosa o persona real o imaginario.

**Lengua**

Sistema de comunicación y expresión verbal.

**Lenguaje**

Conjunto de medios que permite la expresión de pensamientos, ideas, sentimientos y vivencias.

**Nick**

Es un apodo, nombre o sobre nombre característica de las redes sociales, la cual permite construir diferentes identidades en una misma o en diferentes cuentas.

**Ruido**

Píxeles aleatorios no deseados que contienen información incorrecta sobre el tono o color que desagrada la calidad de la imagen. Es más visible en las áreas de sombra o color uniforme de la imagen. Similar al

grado en las emulsiones de las películas tradicionales, puede ser causada por tomar fotos con un ISO elevado. Puede ser causado también por utilizar exposiciones muy largas.

**Saturación**

Una expresión para la pureza de un color; cuanto más blanco, gris, o negro haya en un color, más baja será la saturación.

**Signo**

Es cualquier cosa que representa un objeto. Se caracteriza por su capacidad de saturación. Es algo que nos remite a algo, evoca a algo.

Está integrado por significante y significado.

**Significante**

Lo que representa la forma como es percibido un signo.

**Significado**

La imagen mental que se representa cuando se es percibido.

### **Sobreexposición**

Se da cuando llega demasiada luz a la película o captador debido a una exposición incorrecta. Provoca que la imagen se vea demasiado clara y que se pierda el detalle de las luces.

### **Subexposición**

Se da cuando llega demasiada poca luz a la película o captador, lo que produce imágenes muy oscuras con detalle escaso o nulo en las sombras.

**Teatro** Es un texto actuado y representado por un actor ante un público.

### **Selfies**

Los *selfies* son autorretratos.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Libros Consultados

Acaso, M. (2006) *El lenguaje visual*. Paidós, Madrid. P.49-50.

Alonso, R. (2001) *Análisis de la imagen estética audiovisual*. Ediciones Laberinto.P.189.

Anguera, M. (1977) La observación participante. *Etnografía: Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*, Marcombo.

Aparaci, R.Matilla G.A., Baena f.J., Acedo O.S. (2006) *La imagen. Análisis y representación de la realidad .Cap. 2 Imagen, comunicación y realidad*. Barcelona. P.31.

Barthes, Roland (2005) *La retórica de la imagen* en Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces. Traducción de C. Fernández Medrano, Barcelona, Paidós, pp.29-47.

Barthes Roland (1980. *La cámara lúcida*, Editorial Paidós, Barcelona.

Brunner, J. (1998) *Globalización cultura y posmodernidad*. FCE, México, p.29.

Bronckart, P., J. (1980). *Teorías del lenguaje*. Capítulo quinto. Aproximaciones antropológicas del lenguaje. Editorial Herder, Barcelona. P.103.

Casanova Gonzáles, Miguel Angel (1995). *Realidad digital*. Madrid: Anaya Multimedia. Pp. 128.

Costa, J.(1991) *La fotografía entre sumisión y subversión*. México: Trillas. P. 171.

Dubois.(1986) *El acto fotográfico* . De la representación a la representación, Paidós, Ibérica. P.187.

Druetta, C. María Delia, Cruz, L. María de los Ángeles y Gonzales, L. Roció. (2009) *Redes Sociales: análisis y aplicaciones*. Editorial PLAZA Y VALDES. Rustica, pp. 55- 58.

Feixa, Carles (1988) , *De cultura, subcultura y estilos, en jóvenes, bandas y tribus*, Barcelona, Ariel, 1999, p.86.

Feixa, Carles De la generación @ a la generación # la juventud en la era digital. Editorial Ned ediciones.

Fernández Collado, Carlos, “*El comportamiento no verbal en la interacción humana*”, en La comunicación humana en el mundo contemporáneo, McGraw Hill, México, 2001, pp.196-223.

Fisher, S (1999) Breve historia del lenguaje. Alianza, Editorial, Madrid.p.11

Fontcuberta, Joan y Gallego, Joaquín (ed.).(2010.A través del espejo. Madrid: La Oficina.

Freud, G. (2001) *La fotografía como un documento social*. 9. Ed. Barcelona: G Gilli. P.2007.

Gruzinski, Serge.- *La ciudad de México, una historia*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004.

Giménez, Gilberto. (2007) *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales. Capítulo II Culturas e Identidades*. ITESO, p.53.

Giménez. G. (2004) Diferentes, desiguales y desconectados. Capítulo I: La cultura extraviada en sus definiciones. España, Gedisa.p.34.

Giménez, G. (2000). Teoría y análisis de la Cultura. Vol. 2. México. Pp. 1-5.

Gombrich, E. H.- Arte e Ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica, Madrid, Debate, 1998.

Goffman, Erving [1959] (2001), *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Ed. Amoriortu, Buenos Aires.

Hammersley, M., Atkinson, P. (1994) *Etnografía. Métodos de investigación*. Editorial Paidós, 2º edición.

Hebdige, D. (2004) *Subcultura: el significado del estilo*, Barcelona, Paidós. P.127.

Hill, P. Y Cooper T. (1979) *Dialogo con la fotografía*. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona. P. 6.

Hine, C. (2011). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.

Hebdige, D. (2004) *Subcultura: el significado del estilo*, Barcelona, Paidós, p.127.

Herrera, Amilcar (1994). *Las nuevas tecnologías y el futuro de América Latina*. México: Siglo XXI: Universidad de las Naciones Unidas. Pp. 358.

Isla. J. (2005) *Arte de fotografía de creación*. Editorial Nerea.p.7.

Islas O. y Gutierrez, F. (2002) *Internet: el medio inteligente*. Capítulo 9 Productividad de la comunicación en la era de internet. México:CECSA- Grupo Patria Cultural, p.159.

Jervaise, Eric, Berumen Campos, Miguel Ángel, González Flores, Laura, Monroy Nasr Rebeca.- *Las fronteras de la visión: fotografías panorámicas de Ciudad Juárez y El Paso*, Ciudad Juárez, Cuadro por Cuadro, Berumen y Muñoz Editores, 2006.

John Beger.(S/f). *Sobre las propiedades del retrato fotográfico*. GG mínima. Pp. 19-20

*Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, Coordinadores: García Canclini, Cruces y Urteaga Castro, Ed. Ariel/ UAM, 2012.

Kiss, de A., Diana M.; Castro, R., Eduardo. (2004). *Comunicación Interpersonal en Internet. Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, septiembre-diciembre, 277-301.

Kristeva, J. (1988) *El lenguaje es desconocido*. Introducción a la lingüística. Editorial Fundamentos.

Langford, M. (2003) *Fotografía Básica*. Ediciones Omega, Barcelona. P. 16. Levy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós. P.39

Lévy, P. (1999) *¿Qué es lo visual?*, Barcelona :Paidós. P.39.

Lister, M. (1997) *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Paidós multimedia. P.50.

Martinez M. (1994) *La investigación cualitativa etnografica en educacion*. México: Trillas. P.35.

Mead, G. (1972). *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona: Paidós, p.90.

Museum Ludwing Colonia. *La fotografía del siglo XX*. TASCHEN.p.25.

Néstor García Canclini (2004) *Diferentes, desigualdades y desconectados*. Capítulo 8: ¿ser diferentes es desconectarse? Sobre las culturas juveniles. Ed. Gedisa, p.168.

Piscitelli, A. (2002) *Ciberculturas 2.0. Capítulo 7 Espacios virtuales y máquinas de comunicación* del Eros textual a la telesexualidad Argentina, Paidós, p.155.

Kawulich, B. B. (2006). *La observación participante como método de recolección de datos*. In *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research* (Vol. 6, No. 2, pp. 2-05).

Marc, Edmond; Picard (1992), Dominique, “*El análisis conversacional*”, en la interacción social, Cultura, Instituciones y comunicación, Paidós, Barcelona, Pp. 123-141.

Rizo, Marta (2009), *La comunicación interpersonal*. Colección: Cuadernos de Comunicación y Cultura. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. N.2 Segunda Edición. P.100.

Rizo Marta (2008). *Comunicología e interacción. El concepto de comunicación en el interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto*. México. Editor: CONEICC/ Universidad Anáhuac/ Universidad Iberoamericana León/ Universidad Autónoma de San Luis Potosí/ Tecnológico de Monterrey. PDF. P. 167-183.

Rizo, M. (2005) Metodología cualitativa \_Antología ., México, Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Reguillo, Rossana, (2000). *Emergencias de las culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Grupo Editorial Normal 1° Edición Argentina.

Reséndiz, P. Capítulo 8, *Bancos de imágenes audiovisuales: la nueva generación de servicios de información en internet*. En Islas O y Gutiérrez, F. (2002) *Internet: el medio inteligente*. México: CECSA- Grupo Patria cultural, p. 134.

Ritzer, G. (2002). *Interaccionismo simbólico*. En Teoría sociológica moderna. Ed. MacGraw Hill, Madrid. Pp.247-3002.

Rheingold, H. (1996) .*La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

Scolari A., Carlos (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Editorial Gedisa.

Silvia, A. (1998) *Álbum de familia. La imagen de nosotros mismos*. Ed. NORMA, Bogotá, Colombia. P.133.

Skidmore citado por Rizo, G.M. (2009) *La comunicación interpersonal*. Colección: Cuadernos de Comunicación y Cultura. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. N.2. Segunda Edición p.100.

Sluzki, C. (2002) *La red social: frontera de la práctica sistémica*. Capítulo II *La red social: proposiciones generales*. Gedisa, España, Barcelona, p.37.

Slater, D. (1995) *La fotografía doméstica y la cultura digital*. En LISTER, M. (ed.): *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona: Paidós, p. 184.

Saussure, F. (1916) *Curso de Lingüística General*, Versión Editorial Losada (1945). Buenos Aires.

Zermeño, Ana Isabel; Arellano, Aideé C.; Ramírez, Vanesa Aidée; 2007. "El papel de las tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana". *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Vol. XIII num. junio, pp. 152-160.

### **Tesis revisadas**

Corona, Verónica N. (2012) *Los jóvenes y el uso de las fotografías en las redes sociales. El caso de Fotolog*. Trabajo recepcional para obtener el grado de Licenciatura en Comunicación y Cultura. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Fernández Yeny A. (2008) *El impacto y usos de gratificaciones de Facebook en la vida cotidiana*. Trabajo recepcional para obtener el grado de Licenciada en Comunicación y cultura. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Medina, Héctor (2012) *Las Tecnologías de la Información y comunicación desde un enfoque constructivista*. Trabajo recepcional para obtener el grado de Licenciado en Psicología. Facultad de Estudios Superiores Zaragoza.

Ruiz, A. (2009) *Educación y tecnologías: nuevas formas de interacción y producción de conocimientos en los jóvenes*. Tesis de Maestría en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tesis defendida en abril de 2009.

Claudia María Torres (2013) *La representación y construcción de identidad de los jóvenes a partir de la fotografía de perfil en Facebook, Comentarios y álbumes de fotos*, Universidad Centroamericana "José Simeón Cañas"

[http://www.uca.edu.sv/facultad/maco/media/archivo/47251d\\_tesisclaudiatorres.pdf](http://www.uca.edu.sv/facultad/maco/media/archivo/47251d_tesisclaudiatorres.pdf).

## **Páginas web consultadas**

Arrizabalaga, A. R., & Velasco, S. R. (2009). Origen del lenguaje: un enfoque multidisciplinar. *Ludus Vitalis*, 17(31), 103-141. Artículo en línea: [http://www.ludusvitalis.org/textos/31/31-06\\_rivera\\_rivera.pdf](http://www.ludusvitalis.org/textos/31/31-06_rivera_rivera.pdf) (Fecha de consulta: 1 de junio del 2013)

Ardévol, E. (1994). La mirada antropológica o la Antropología de la mirada: de la representación audiovisual de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de video. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona. Tomo 1 Consultada e : [http://www.researchgate.net/profile/Elisenda\\_Ardevol/publication/242657337\\_La\\_mirada\\_antropologica\\_o\\_la\\_antropologa\\_de\\_la\\_mirada\\_De\\_la\\_representacin\\_audiovisual\\_de\\_las\\_culturas\\_a\\_la\\_investigacin\\_etnografica\\_con\\_una\\_cmara\\_de\\_video/links/0f31753b70b4b6088d000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Elisenda_Ardevol/publication/242657337_La_mirada_antropologica_o_la_antropologa_de_la_mirada_De_la_representacin_audiovisual_de_las_culturas_a_la_investigacin_etnografica_con_una_cmara_de_video/links/0f31753b70b4b6088d000000.pdf) ( Fecha de consulta 2 de junio del 2015)

Barbero, Jesús Martín (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamerica*, Revista de Cultura. Nº 0, febrero 2002. Disponible en línea: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm> ( Fecha de consulta 2 de junio del 2015).

Barbero, Jesús Martín (1987) (2008).Definiendo a las Hipermediaciones. Disponible en línea: <http://hipermediaciones.com/2008/11/02/definiendo-las-hipermediaciones/> (Fecha de consulta 13 de diciembre 2015).

Larrain, J., Hurtado, A.(2003). El concepto de identidad. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, Nº 21, agosto 2003, cuatrimestral.pp.30-42. Disponible en línea:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3211/2476>

(Fecha de consulta 2 de junio del 2015).

Barthes Roland. Retórica de la Imagen. Consultada en:

[http://www.gramscimania.info.ve/2009\\_08\\_24\\_archive.html](http://www.gramscimania.info.ve/2009_08_24_archive.html) Fecha de consulta 10 de

septiembre del 2013.

Bañuelos, J. Socialización fotográfica digital: competencias y prácticas culturales en nativos digitales. Departamento de Estudios Culturales, Tecnológicos de Monterrey- Campus Ciudad de México: En línea:

<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Socializaci%C3%B3n%20fotogr%C3%A1fica%20digital%20competencias%20y%20pr%C3%A1cticas%20culturales%20en%20nativos%20digitales.pdf>

Bañuelos, J. (2006) Aprendizaje y cultura de la imagen fotográfica digital: En línea:

<http://ccdoc.iteso.mx/cat.Asp?cmn=search&fulltext=FOTOGRAFIA&pos=21>. Consultada el

día 10 de septiembre del 2013.

Caldevilla Domínguez, David (2010), "Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual". Documento disponible en línea en: <http://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A/18656> Fecha de consulta 3 de septiembre del 2013.

Cobo, R.J. (2009). El concepto de las tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Zer, 14 (27), 295-318. En línea: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2636>.

DEDIC, A. (2012). Diálogos del espejo interior: Investigación fotográfica en la imagen de la identidad. Pp. 13. Consultado en:

<http://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/14664/DEDICALEKSANDRA.pdf?sequence=1>

(Fecha de consulta, 19 de Agosto del 2013)

Ignacio Martínez M. y Juan Luis Arsuaga F.: *El origen del Lenguaje: la evidencia paleontológica*, [www.aranzadi-zientziak.org](http://www.aranzadi-zientziak.org). (Fecha de consulta 3 de Junio 2013)

García, M. R. (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. *Quórum académico*, 8(15). Visto en línea <http://produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/quorum/article/view/17566> (Consultado el día 3 de junio del 2014)

González Arriaga, José Antonio de J. (1979) La fotografía como lenguaje. México, 1979. En línea:  
<http://quijote.biblio.iteso.mx/catia/coneicc/cat.aspx?cmn=browse&id=4329>

Herrera, M.C. (2009). Las paradojas de la sociedad del conocimiento: Las TIC y el profesorado. *Enseñanza & teaching*, 27(1), 135-155. En línea:  
[http://campus.usal.es/revista\\_trabajo/index.php/0212-5374/article/viewFile/6587/7153](http://campus.usal.es/revista_trabajo/index.php/0212-5374/article/viewFile/6587/7153).

Hütt Herrera, Harold (2012) "las redes sociales: una nueva herramienta de difusión". *Reflexiones*, num. Sin mes, pp. 121-128. En línea:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008> consultada el día 13 de diciembre del 2015.

INEGI. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2014, consultada:  
<http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/default.asp?c=26&e>.

Karam, Tanius . (2011). *Introducción a la semiótica de la imagen*. En línea:  
[http://portalcomunicacio.org/uploads/pdf/23\\_esp.pdf](http://portalcomunicacio.org/uploads/pdf/23_esp.pdf) consultada el día 26 de octubre del 2014.

Lotman, Y.M. & Rumió, J.R. (1979) *Estética y semiótica del cine*. G. Gill. En línea:  
<https://scholar.google.com.mx/scholar?hl=es&q=Yuri+Lotman+definici%C3%B3n+del+lenguaje&btnG=&lr=> consultada el día 2 de diciembre del 2015.

Reguillo, Rossana. Emergencias de culturas juveniles. Estrategias de desencanto. Argentina.2000. En línea <http://ccdoc.iteso.mx/acervo/cat.aspx?cmn=browse&id=3250>. Consultada el día 13 de mayo del 2013.

Regla de Tercios. En línea:

<http://www.fotonostra.com/fotografia/reglatrestercios.htm> (Consultada el día 13 de mayo 2014)

Robles, E. (2009) “ Cultura y Era Tecnológica “ en Razón y palabra, Núm. 35. En línea, disponible, en : <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.html>. (Fecha de consulta:22 de noviembre de 2013).

Saito, E.(2014) datos expuestos en ponencia “Día de internet”, organizado por la asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) Consultado en línea:  
[https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos\\_de\\_internet/Estudio\\_Habitos\\_del\\_Internauta\\_Mexicano\\_2014\\_V\\_MD.pdf](https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf).

Zermeño, Flores Ana Isabel, Aideè C. Arellano Caballos y Vanessa Aideè C. Arellano Caballos y Vanessa Aidèe Ramírez Vázquez. El papel de las tecnologías de información y comunicaciòn en la vida cotidiana. Junio 2007. En línea:  
<http://www.redalyc.org/pdf/316/31602527.pdf>. Consultada el día 22 de septiembre 2013.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Consultado en línea:  
<http://201.147.150.252:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1216/bogdan1988.pdf?sequence=1> (Fecha de consulta 3 de junio del 2013)

Trujillo Amaya , Julián Fernando; Gómez Elayo, Elizabeth; Vallejo Álvarez, Ximena. 2006. "Cibersociedad y brecha digital". *Quivera*, num. julio-diciembre, pp. 232-246. Visto en línea: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40180211#> Consultado el día 14 de junio del 2014.

Tomado de José Luis Rodríguez, consultado en <http://www.dzoom.org.es/el-retrato-fotografico-tipos-de-plano/> 17 de noviembre del 2008 (Fecha de consulta 23 de septiembre del 2013).

*Estadísticas mundiales del internet* de Internet World Stats. En línea, disponible en <http://www.exitoexportador.com/stats.htm>. Consultada el día 19 de octubre de 2012.

John Berger <http://seikilos.com.ar/seikilos/2010/01/entender-una-fotografia-john-berger/> Consultada el día 31 de enero del 2013

Historia de la fotografía

<http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/documentos/cav/historiafoto.pdf> Consultada 29 de septiembre del 2012.

**Fotografía digital Ver en:**

<http://www.decamaras.com/descargas/INICIACION-A-LA-FOTOGRAFIA-DIGITAL-DeCamaras.pdf> Consultada el día 22 de noviembre de 2012

**Redes sociales**

[http://www.comscore.com/es/Insights/Press\\_Releases/2012/6/Latinoamerica\\_Es\\_La\\_Region\\_Mas\\_Involucrada\\_En\\_Red\\_Sociales\\_a\\_Nivel\\_Global](http://www.comscore.com/es/Insights/Press_Releases/2012/6/Latinoamerica_Es_La_Region_Mas_Involucrada_En_Red_Sociales_a_Nivel_Global) Consultada el día 22 de diciembre 2012.

Gutiérrez Cortés, Fernando y Octavio Islas (2000), "La influencia de Internet en México y su impacto directo en la práctica política y " en Revista Investigación al día, Número 5, abril - mayo de 2000. Documento disponible en línea en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/proy/n5/investigacion/internet.html>. Consultada el 31 de noviembre 2012.

Baja Autoestima, la Depresión y la Falta de Habilidades Sociales" <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/1339/133915936002.pdf> Consultada el 31 de noviembre de 2012.

“Hábitos de consumo y usos de la fotografía en la era digital entre estudiantes de Comunicación” [www.cipa.jp/english](http://www.cipa.jp/english) Consultada el 29 de septiembre del 2012.

Rubio Moraga, Ángel L., "Historia e Internet: Aproximación Al Futuro de la Labor Investigadora", Documento disponible en línea en: <http://www.ucm.es/info/hcs/angel/articulos/historiaeinternet.pdf>. Fecha de consulta 27 de octubre de 2010.

### **Revistas electrónicas**

Área, M. (2011) Las redes sociales en internet como espacios para la formación profesorado. Revista Razón y Palabra, No 63. Consultada en línea: <http://www.razonypalabra.org.mx/n63.marea.html>, 5 de marzo del 2013.

Carmona, O. Compilador (2011) Redes Sociales. Investigar las nuevas relaciones humanas. Razón y Palabra, en línea: [http://www.razonypalabra.org.mx/Editorial/Libros/Redes\\_Sociales.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/Editorial/Libros/Redes_Sociales.pdf). Consultada el día 5 de diciembre del 2013.

Genaro García, N. (2012). Autorretrato fotográfico como memoria. Aularia: Revista Digital de Comunicación, 1(2), 271-278.  
Revista Latina de Comunicación Social 58 - julio – diciembre 2004, Infografía Tipologías, consultado en: [http://www.ull.es/publicaciones/latina/latina\\_art660.pdf](http://www.ull.es/publicaciones/latina/latina_art660.pdf) (Fecha de consulta 3 de junio del 2013).

María Ciprino (s/f), Apuntes sobre la fotografía, redes sociales y subjetividad, Consultada en: <http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num6/arte-cipriano-fotografia-redes-sociales-subjetividad.php> Fecha de consulta 5 de diciembre del 2013.

Rizo M (2004) El camino Hacia la “Nueva Comunicación” Breve Apunte Sobre las Aportaciones de la Escuela de Palo Alto. Publicada en la Revista Razón y palabra N.40. Consultada en <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n40/mrizo.html>. Consultado el día 5 diciembre del 2013.

Trabadela, J. (2005) Cambios en la fotografía como consecuencias de la digitalización en los procesos de creación de la imagen fotográfica. Revista Razón y Palabra N. 45 Junio-Julio 2005. En línea: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n45/jtrabadela.html>. Consultada el día 8 de diciembre 2013.

Revista Luna córnea dedicada al retrato. Guadalupe Sosa. Una Experiencia Personal. Pp. 127

# **ANEXOS**

## ANEXO 1

**Lucía:** Hola, ¿Cuál es tu nombre?

**Eli:** Mi nombre es Elizabeth Cano

**Lucía:** ¿Cuántos años tienes?

**Eli:** tengo 27 años

**Lucía:** ¿Estudias o trabajas?

**Eli:** Trabajo, soy communication manager de la universidad Unila campus sur

**Lucía:** Está muy padre tu trabajo

**Eli:** ajajaja, la verdad sí

**Lucía:** ¿Con qué frecuencia te conectas a Facebook?

**Eli:** Todos los días a todas horas por mi trabajo y también por ocio.

**Lucía:** ¿Qué contenido compartes en Facebook?

**Eli:** Información publicitaria, subo fotografías, videos musicales y cómicos.

**Lucía:** ¿Para qué utilizas la red social digital Facebook?

**Eli:** Por mis amigos y ahora por mi trabajo

**Lucía:** ¿Cómo definirías un amigo en Facebook y como lo defines en la vida real?

**Eli:** Yo creo que en Facebook solo es un glamur agregar a gente y decir que son tus amigos, porque en realidad son muy pocos los que realmente son tus amigos, un amigo en la vida real es aquel que convives diariamente o en distancia pero que está pendiente de ti.

**Lucía:** ¿De tus amigos de Facebook, cuántos conoces realmente?

**Eli:** A la gran mayoría, como un 90 % de todos mis contactos, los demás quizás lo he agregado por cuestiones de trabajo.

**Lucía:** ¿Consideras que con la llegada de las redes sociales se ha transformado la comunicación cara a cara? Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ ¿Por qué?\_\_\_\_\_

**Eli:** No, más bien se ha venido modificando porque seguimos interactuando con las demás personas pero si lo hacemos con frecuencia de manera digital.

**Lucía:**¿Por qué te tomas fotos y las compartes en la red?

**Eli:** Por instinto, jajajaja, siempre me estoy tomando fotos.

**Lucía:** ¿Cambias seguido tu fotografía de perfil? ¿Por qué?

**Eli:** Si, la verdad es que cambio muy seguido mi fotografía de perfil, porque me gusta compartir con mis amigos y familiares los lugares o eventos a los que asisto.

**Lucía:** ¿Qué sensación sientes al ver un like o un comentario en tu fotografía de perfil?

**Eli:** Bien, la verdad es que te levantan el autoestima si el comentario es positivo, no es muy padre si este es negativo, pero a eso nos prestamos y es un juego de aceptación al subir fotografías, te comento y me comentas, y tú eliges con que te quedas.

**Lucía:** ¿Realmente eres como te presentas en las fotos?

**Eli:** Si y no, si porque trato de presentarme siempre como una persona alegre, feliz, no porque en las fotos que subo presento otro tipo de imagen.

**Lucía:** ¿Te has fijado que las fotos de perfil de muchos usuarios son muy parecidas?

**Eli:** Si, casi todas

**Lucía:** ¿Por qué crees que se parecen?

**Eli:** Porque por lo mismo que no las tomamos nosotros mismos copiamos estilos.

**Lucía:** ¿Qué tipo de fotos has visto que son comunes?

**Eli:** Del rostro, de perfil, de cuerpo completo.

**Lucía:** ¿Y las tuyas son así?

**Eli:** Si, algunas son de ese tipo.

**Lucía:** ¿Cómo son las tuyas?

**Eli:** Si, subo fotos de todo tipo, mías, con mis amigos, en el trabajo, con mi hijo.

**Lucía:** ¿En qué son diferentes?

**Eli:** mmm en que buscamos nuevos estilos

**Lucía:** Qué parte te gusta enseñar de ti mismo?

**Eli:** Mi rostro, mis labios.

**Lucía:** ¿Consideras Facebook como un álbum virtual? Sí\_\_\_No\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_

**Eli:** Claro que Facebook es un álbum virtual, tal vez ya no guardas las fotos en tu computadora o en el celular las guardas en Facebook; lo abres y te puedes encontrar fotos de hace tres años, entonces vas como que resguardando todas esas memorias y las sigues viendo a través de la red.

**Lucía:** ¿Cómo era tú vida antes que conocieras internet y cómo es ahora?

**Eli:** Feliz, jajaja, si bueno creo que convivía más con mis amigos y familia cara a cara y ahora todo lo hacemos de manera digital, salimos menos, interactuamos menos.

**Lucía:** ¿Crees que está bien que otros usuarios que no sean tus amigos puedan ver lo que publicas?

**Eli:** No, porque por eso hay candados, esta lo público y lo privado aunque la fotografía de perfil está abierta a todo mundo.

**Lucía:** ¿Adoptaste el uso de este espacio como un estilo de vida o cómo una moda o cómo que...?

**Eli:** En principio yo creo que como una moda, porque yo tenía Hi5 y ya eras pasada de moda y te veían raro, después por la escuela porque por medio de la red nos poníamos de acuerdo e intercambiábamos información y actualmente por mi trabajo.

## ANEXO 2

**Kari:** Hola, mi nombre es Karina García, tengo 23 años estudio en la UACM plantel San Lorenzo Tezonco y actualmente estoy trabajando y estudiando al mismo tiempo.

**Lucía:** ¿Conque frecuencia te conectas a Facebook?

**Kari:** mmm Bueno, pues me conecto todos los días

**Lucía:** ¿Qué Contenidos compartes en Facebook?

**Kari:** Pues depende, depende de cómo este mi estado de ánimo, de humor. No se puedo estar trabajando, haciendo cosas de la escuela, y mmm no se estoy escuchando alguna música que me gusta y pues publico el video que estoy viendo o escuchando, comparto alguna información de noticias que me llegan relevantes del país o algo que me guste referentes algunas páginas que yo consulte.

**Lucía:** ¿Cómo definirías un amigo en Facebook y como lo defines en la vida real?

**Kari:** Bueno, para decir un amigo en Facebook esta como medio complicado, puedes tener ahí muchísimos amigos, pero aunque los tengas ahí no les hablas mucho o incluso ni les hablas, un amigo para mí es una persona que te acompaña que te escucha, que te apoya en los momentos que tú lo necesitas y no es necesario que tú le digas: oye ayúdame aquí no, él está al pendiente de ti.

**Lucía:** ¿De tus amigos de Facebook, cuántos conoces realmente?

**Kari:** Yo creo que a la mayoría, hay muchos que son mis amigos desde la secundaria o de la prepa pues los conozco bastante tiempo, algunos nuevos que me van agregando

que son amigos de mis amigos, pues entonces ya los agrego, no, pero si a la mayoría los conozco.

**Lucía:** ¿Consideras que con la llegada de las redes sociales se ha transformado la comunicación cara a cara?

**Kari:** Pues no, yo más bien creo que es como otro proceso, es importante aprovechar esa tecnología que tenemos y digo no es que se transforme la comunicación cara a cara simplemente gracias a esa nueva tecnología pues podemos, no se nos facilitan las cosas, en ocasiones ya no te quedas de ver con tus amigos por estar platicando por Facebook, a lo mejor ya no sales a tomar un café con ellos, simplemente le dices como está pero por Facebook.

Considero que Facebook más que transformar la comunicación, es una herramienta que nos ayuda a facilitarnos, no, y ahorita los tiempos que estamos viviendo son como muy rápido, todo de manera veloz.

**Lucía:** ¿Por qué te tomas fotos y las compartes en la red?

**Kari:** mmm pues porque me gusta poner fotos de mi persona, principalmente más de mi rostro, por lo mismo que yo agrego personas que me conocen pues no tengo ningún problema con que vean mis fotos. Muchas veces para etiquetar amigos que estuvieron conmigo en algún lugar o por el hecho de querer cambiar alguna fotografía como lo es la de perfil o la biografía.

**Lucía:** ¿Cambias seguido tu fotografía de perfil? ¿Por qué?

**Kari:** De vez en cuando, quizás una vez cada dos meses. Lo hago porque a veces tengo fotografías que considero que podrían verse mejor en mi perfil y también para darle cierto cambio al mismo.

**Lucía:** ¿Qué sensación sientes al ver un like o un comentario en tu fotografía de perfil?

**Kari:** Es agradable saber que a las demás personas también les agrada ver la fotografía que subiste.

**Lucía** -¿Realmente eres como te presentas en las fotos?

**Kari:** Si, aunque debo admitir que suelo subir fotografías en donde sonrió pues visualmente me agradan más.

**Lucía:** ¿Te has fijado que las fotos de perfil de muchos usuarios son muy parecidas?

**Kari:** Sí, creo que si son muy parecidas pero tratamos de hacer cosas diferentes por ejemplo, las personas que sabemos de fotografía le damos un efecto de blanco y negro o sepia, que ahora ya se puede hacer incluso desde el celular, por lo mismo que es la fotografía de perfil pues subimos donde nos vemos bien. Pero ahora ya no sólo se sube donde aparece el sujeto sonriendo si no también dentro de sus actividades cotidianas.

**Lucía:** ¿Por qué crees que se parecen?

**Kari:** Quizás por lo que es socialmente “bien” visto.

**Lucía:** ¿Qué tipo de fotos has visto que son comunes?

**Kari:** Frente a un espejo, personas abrazadas, “selfies” con diferentes poses

**Lucía:** ¿Y las tuyas son así?

**Kari:** Algunas de ellas sí es muy común la del espejo.

**Lucía:** ¿Cómo son las tuyas?

**Kari:** Sonrientes y con más personas

**Lucía:** ¿En qué son diferentes?

**Kari:** En algunas he llegado a utilizar programas de edición de imágenes dandoles otro “toque” de creatividad.

**Lucía:** Qué parte te gusta enseñar de ti mismo?

**Kari:** De mi rostro, es lo que comúnmente retrato para Facebook.

**Lucía:** ¿Consideras Facebook como un álbum virtual? Sí\_x\_\_No\_\_ ¿Por qué? \_\_

**Kari:** Si, por que no sólo contienen las fotografías que tu compartes si no que también aparecen fotografías en donde te han etiquetado y quedarse en la nube, sin necesidad de descarga.

**Lucía:** ¿Cómo era tú vida antes que conocieras internet y cómo es ahora?

**Kari:** Con el internet se han facilitado sobre todo la búsqueda y la inmediatez de la información. Respecto a las redes sociales, quizás se pierde mucho tiempo entre que revisas notificaciones de las demás personas.

**Lucía:** ¿Crees que está bien que otros usuarios que no sean tus amigos puedan ver lo que publicas?

**Kari:** No, por eso existen restricciones para los que no son tus “amigos” en Facebook.

**Lucía:** ¿Adoptaste el uso de este espacio como un estilo de vida o cómo una moda o cómo que...?

**Kari:** Considero que ya es un estilo de vida pues no sólo se comparte cosas personales si no que a partir de las redes sociales también se puede informar, vender, organizar, etc.

### ANEXO 3

**Lucía:** ¿Cuál es tu nombre completo?

**Pamela:** Pamela Velázquez Batista

**Lucía:** ¿Cuántos años tienes?

**Pamela:** mmm 27 años

**Lucía:** Estudias o trabajas?

**Pamela:** Soy estudiante de Comunicación y Cultura.

**Lucía:** ¿Con qué frecuencia te conectas a Facebook?

**Pamela:** Todos los días

**Lucía:** ¿Qué contenido compartes en Facebook?

**Pamela:** mmm, pues información de noticias, fotografías, eventos, videos y frases.

**Lucía:** ¿Para qué utilizas la red social digital Facebook?

**Pamela:** La utilizo para publicar cosas como fotos mías de mi familia, también para enterarme de eventos noticias u oportunidades de trabajo, y para estar en contacto con mis amigos.

**Lucía:** ¿Cómo definirías un amigo en Facebook y como lo defines en la vida real?

**Pamela:** En Facebook lo definiría como un amigo lejano el cual puede estar al tanto de lo que me pasa vía Facebook pero que casi no nos vemos físicamente, y en la vida real lo definiría como una persona que frecuento y que platicamos frente a frente y se encuentra conmigo en las buenas y en las malas.

**Lucía:** ¿De tus amigos de Facebook, cuántos conoces realmente?

**Pamela:** pues a todos no agrego a gente que no conozco.

**Lucía:** ¿Consideras que con la llegada de las redes sociales se ha transformado la comunicación cara a cara? Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ ¿Por qué?\_\_\_\_\_

**Pamela:** si porque ya todo se dice por ahí e incluso te enteras de tus amigos más por las redes sociales que físicamente.

**Lucía:** ¿Por qué te tomas fotos y las compartes en la red?

**Pamela:** para que la gente me vea y por vanidad.

**Lucía:** ¿Cambias seguido tu fotografía de perfil? ¿Por qué?

**Pamela:** De vez en cuando porque me aburro de la foto que tengo

**Lucía:** ¿Qué sensación sientes al ver un like o un comentario en tu fotografía de perfil?

**Pamela:** Pues me siento bien porque quiere decir que a alguien le gusta la foto, al ver un comentario si es positivo pues me agrada pero si hay algo que no me gusta simplemente lo elimino.

**Lucía:** -¿Realmente eres como te presentas en las fotos?

**Pamela:** Subo fotografías de todo tipo, más de mi cuerpo, de mis amigos y de mi familia.

**Lucía:** ¿Te has fijado que las fotos de perfil de muchos usuarios son muy parecidas?

**Pamela:** Si, casi todas se parecen mucho.

**Lucía:** ¿Por qué crees que se parecen?

**Pamela:** yo creo que se parecen porque a pesar de que tratamos de hacer cosas diferentes, encontramos los mismos estilos en varios perfiles y más aún que la mayoría se toman o nos tomamos selfies.

**Lucía:** ¿Qué tipo de fotos has visto que son comunes?

**Pamela:** si algunas sí

**Lucía:** ¿Y las tuyas son así?

**Pamela:** ups, si algunas

**Lucía:** ¿Cómo son las tuyas?

**Pamela:** Si, bueno tengo fotografías de todo tipo, más de cuerpo completo, bailo entonces subo algunas de eventos a los que asisto, tengo otras de mi misma, con la familia, con amigos y de lugares que frecuento.

**Lucía:** ¿En qué son diferentes?

**Pamela:** pues en los lugares donde se tomaron las fotos y las personas

**Lucía:** Qué parte te gusta enseñar de ti mismo?

**Pamela:** Mis ojos más que nada

**Lucía:** ¿Consideras Facebook como un álbum virtual? Sí\_\_\_No\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_

**Pamela:** Sí, yo considero Facebook un álbum virtual porque vas haciendo tus álbumes, vas haciendo carpetas en donde metes todas las fotografías que tú quieras sin ningún límite y sabes que ahí van a estar guardadas y en cualquier momento tus amigos o tú las puedes ver.

**Lucía:** ¿Cómo era tú vida antes que conocieras internet y cómo es ahora?

**Pamela:** Antes de conocer internet era más activa y veía más a mis amigos, además de que hacía más actividades en el día, ahora me mantengo más informada y paso más tiempo en el internet cuando estoy en casa.

**Lucía:** ¿Crees que está bien que otros usuarios que no sean tus amigos puedan ver lo que publicas?

**Pamela:** no, porque debes tener privacidad en tu perfil para evitar algún peligro más si subes cosas muy personales.

**Lucía:** ¿Adoptaste el uso de este espacio como un estilo de vida o cómo una moda o cómo que...?

**Pamela:** Al principio como una moda pues todos mis amigos tenía un perfil social, y porque yo al principio tenía Hi5 y ya todos te veían raro y fuera de canal, después lo empecé a utilizar para encontrar gente que ya no veía pero ahora si es parte de mi estilo de vida.

#### ANEXO 4

**Lucía:** ¿Cuál es tu nombre?

**Aura:** Aura Celina Martínez

**Lucía:** ¿Cuántos años tienes? Edad 26

**Aura:** Tengo 26

**Lucía:** ¿Trabajas o estudias?

**Aura:** Trabajo

**Aura:** Trabajas o estudias: Trabajo

**Lucía:** Bueno, empecemos, ¿Con qué frecuencia te conectas a Facebook?

**Aura:** a diario

**Lucía:** ¿Qué contenido compartes en Facebook?

**Aura:** jajajaja pues cosas chuscas, información importante o relevante del país y personales.

**Lucía:** ¿Para qué utilizas la red social digital Facebook?

**Aura:** por pasatiempo y por mi trabajo

**Lucía:** ¿Cómo definirías un amigo en Facebook y como lo defines en la vida real?

**Aura:** Pues agrego gente que conozco todos mis contactos de Facebook son mis amigos en la vida real.

**Lucía:** ¿De tus amigos de Facebook, cuántos conoces realmente?

**Aura:** Pues a todos

**Lucía:** ¿Consideras que con la llegada de las redes sociales se ha transformado la comunicación cara a cara? Sí\_\_\_\*\_\_\_ No\_\_\_\_\_ ¿Por qué?\_\_\_\_\_

**Aura:** No, a pesar de que estamos viviendo en un mundo donde la tecnología nos está bombardeando y no solo a los jóvenes sino ya lo vemos hasta en los niños, no considero que se esté transformando más bien buscamos otras herramientas para comunicarnos y dejamos atrás algunas como el teléfono de casa ya es más común usar los celulares porque en ellos hay infinidad de información.

**Lucía:** ¿Por qué te tomas fotos y las compartes en la red?

**Aura:** Unas por gusto y otras por ocio

**Lucía:** ¿Cambias seguido tu fotografía de perfil? ¿Por qué?

**Aura:** A veces si y en otras ocasiones puedo dejar mi fotografía por días.

**Lucía:** ¿Qué sensación sientes al ver un like o un comentario en tu fotografía de perfil?

**Aura:** En ocasiones son interesantes te hacen sentir bien y te alagan los comentarios otros simplemente los ignoro y en ocasiones hasta los elimino.

**Lucía:** ¿Realmente eres como te presentas en las fotos?

**Aura:** Si

**Lucía:** ¿Te has fijado que las fotos de perfil de muchos usuarios son muy parecidas?

**Aura:** A veces, no siempre

**Lucía:** ¿Por qué crees que se parecen?

**Aura:** Por Moda

**Lucía:** ¿Qué tipo de fotos has visto que son comunes?

**Aura:** De Picada

**Lucía:** ¿Y las tuyas son así?

**Aura:** Si, algunas

**Lucía:** ¿Cómo son las tuyas?

**Aura:** Tengo miles, por lo generalmente subo fotos de mías, soy músico entonces me gusta compartir un poco lo que hago y que mejor que a través de la música.

**Lucía:** ¿En qué son diferentes?

**Aura:** En las poses

**Lucía:** ¿Qué parte te gusta enseñar de ti misma?

**Aura:** Mi rostro, mis ojos, mi cuerpo, no sé.

**Lucía:** ¿Consideras que Facebook como un álbum virtual? Sí\*\_\_\_No\_\_\_ ¿Por qué?

**Aura:** Si, yo creo que si porque guardamos infinidad de álbumes y los podemos ver o recurrir a ellos cuando queramos.

**Lucía:** ¿Cómo era tú vida antes que conocieras internet y cómo es ahora?

**Aura:** Realmente si cambia algunas cosas me las facilita, cuestiones laborales, me mantiene más al tanto de personas que no frecuento cotidianamente, pero también a veces aleja o no permite una comunicación real.

**Lucía:** ¿Crees que está bien que otros usuarios que no sean tus amigos puedan ver lo que publicas?

**Aura:** Cuido mucho ese aspecto

**Lucía:** ¿Adoptaste el uso de este espacio como un estilo de vida o cómo una moda o cómo que...?

**Aura:** Al principio como moda, porque ya todos mis amigos tenían cuenta en Facebook, después por requisito laboral y posteriormente por gusto propio.

## ANEXO 5

**Tabla Etnográfica**

Categorías		Categoría del yo		Categorías de espacios		
	Configuración de su yo virtual (fotografía de perfil)	Configuración del otro (amigos inmediatos, compañeros de escuela o del trabajo, familia, relaciones amorosas)	<b>Espacios virtuales (redes sociales digitales)</b>	<b>Espacios biográficos (escuela, trabajo, actividades físicas)</b>	<b>Espacios afectivos (Reuniones con su familia o amigos, noviazgos, con su mascota, etc.).</b>	
Edades						
18 a 29 años	<b>Dentro de las fotos de perfil se destacaron:</b>	<b>En los álbumes se destacaron las fotos:</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotografías de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compañeros de clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Espacios íntimos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Música</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Fiestas</b></li> </ul>	

	<p>infancia en donde traen el pasado para hacerlo presente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las famosas selfies que son autorretratos los cuales se han convertido en una moda pero también utilizadas socialmente para hacer fotografías dinámicas, en el que marca un estilo narcisista y egocentrista del joven.</li> <li>Fotos retocadas.</li> <li>Fotografías con un toque emocional en el que en algunas acciones hacen descripción de sí misma.</li> </ul>	<p>o en el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reuniones con sus amigos.</li> <li>Álbumes dedicados a la familia o pareja.</li> <li>Descripciones de las fotos, etiquetando a sus amigos.</li> </ul>	<p>como habitaciones, baños, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vinculando la fecha y en algunos casos señalan el lugar en donde se tomaron las fotografías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Bailarina de ballet</b></li> <li><b>Ejercitándose dejando ver sus músculos.</b></li> <li><b>Apasionados por el fútbol.</b></li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Fotografías con la familia</b></li> <li><b>Fotografías con sus perritos</b></li> </ul>
--	--	--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes de ilustración en donde representan la pasión y afición de un equipo de fútbol.</li><li>• La representación que los jóvenes hacen de sí mismos tomadas frente al espejo (selfies).</li><li>• Fotografías con la familia.</li><li>• Fotografías de viajes.</li><li>• Fotografías de desnudos o poses provocativas.</li></ul>				
--	--	--	--	--