

**Este texto fue publicado en:**

De Pedro, Antonio y Rosauero, Elena (Coord.) (2015). *Cómo ver cómo. Textos sobre cultura visual latinoamericana*. Editorial Foc S.L., ISBN 978-84-15634-35-5.

Disponible en [http://www.amazon.es/Cómo-ver-cómo-cultura-Latinoamericana-ebook/dp/B010K5PNGU/ref=sr\\_1\\_7?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1438008315&sr=1-7&keywords=editorial+foc](http://www.amazon.es/Cómo-ver-cómo-cultura-Latinoamericana-ebook/dp/B010K5PNGU/ref=sr_1_7?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1438008315&sr=1-7&keywords=editorial+foc)

**Observación flotante como herramienta metodológica para el estudio de producción audiovisual amateur publicada en el portal YouTube**

Adriana Marcela Moreno Acosta<sup>1</sup>

Resumen

Teniendo como base las experiencias a lo largo de un proyecto de investigación acerca de la producción audiovisual *amateur* publicada en el portal YouTube, dentro del cual se propuso la metáfora urbana como principio teórico-metodológico y la observación flotante como técnica específica para la indagación, se presentan algunos de los lineamientos para considerar esta herramienta aplicada a un estudio de caso exploratorio en donde se conjugan conceptos provenientes de los Estudios Visuales, la Antropología Urbana y la Sociología de la Tecnología. Se busca reflexionar alrededor de estas metodologías para estudiar la imagen digital en las sociedades actuales.

Palabras clave: *Homecasting*; YouTube; *Amateur*; Metodología; Observación Flotante.

Abstract

Taking as a departure point the experiences of a research project about amateur audiovisual production posted on the YouTube website, in which urban metaphor is

---

<sup>1</sup> Doctora en Comunicación por la Universidad Nacional de La Plata-Argentina. Magíster en Estudios Culturales y Realizadora de Cine y Televisión por la Universidad Nacional de Colombia.

proposed as a theoretical-methodological principle and floating observation as a specific technique for the investigation, we present the basic guidelines to consider this tool within an exploratory case study in which concepts from Visual Studies, Urban Anthropology and Sociology of Technology come together. This project aims at reflecting on the methodologies of the study of the digital image in contemporary societies.

Keywords: Homecasting; YouTube; Amateur; Methodology; Floating Observation

---

### **Homecasting**

El término *Homecasting* fue propuesto por Van Dijck (2007) para nombrar a la producción *amateur* de contenidos audiovisuales publicada en Internet; en un texto en el cual se hace referencia a las labores «no pagas» realizadas por los usuarios en Internet quienes habrían dejado de ser simples consumidores para convertirse en *you-sers*, la autora propone ir un poco más allá del denominado *postbroadcasting* y pensar una reflexión de estos fenómenos desde las prácticas, intentando propiciar un debate en términos de cultura en lo que tiene que ver con las producciones audiovisuales de los usuarios en Internet, teniendo en cuenta que espectadores, consumidores y usuarios, constituirían distintas categorías culturales con diferentes tipos de agencia.

Con base en las experiencias a lo largo de la planificación y desarrollo de un proyecto de tesis doctoral acerca del *Homecasting*, dentro del cual se propuso la metáfora urbana como principio teórico-metodológico y la observación flotante como técnica específica para la indagación, se presentaran aquí algunos de los lineamientos de la propuesta metodológica para un estudio de caso exploratorio en donde se conjugaron conceptos provenientes de los Estudios Visuales, la Antropología Urbana, la Sociología de la Tecnología y los Estudios de Comunicación. Se busca reflexionar alrededor de la ineludible tarea de pensar en otras posibilidades metodológicas, entendiendo que el diseño de las metodologías para estudiar lo visual-digital en términos complejos es un interesante reto que hará necesario y más frecuente un verdadero trabajo multidisciplinar. Cruces entre la ingeniería, las ciencias naturales, la

antropología, el arte, la comunicación, el diseño, la ciencias económicas y políticas, serán indispensables para intentar construir mapas que nos brinden panoramas más abiertos pero al mismo tiempo más profundos de las sociedades actuales, atravesadas por grandes cambios como el de la digitalización de los procesos para crear, producir y compartir imágenes.

*Homecasting: Visualidades contemporáneas. Acerca de contenidos audiovisuales de producción casera publicados en el portal YouTube*, es el título del proyecto de tesis doctoral desarrollado por la autora de este artículo durante los años 2009 a 2013; el proyecto buscó aportar en la definición y delimitación del fenómeno del *Homecasting* a través de un estudio de caso en el cual se describieron y analizaron ejemplos específicos relacionados con sujetos, objetos y prácticas, en torno a la producción casera audiovisual alojada en el portal YouTube. El proyecto propone aplicar algunos conceptos y metodologías del estudio de la vida cotidiana y la antropología urbana al estudio de las interacciones en Internet, planteando una mirada transversal, que enfatiza en que lo audiovisual está en el centro de los cambios en el sentido de las experiencias estéticas contemporáneas, pero que dichos cambios no pueden ser analizados, descritos, ni comprendidos, utilizando únicamente las herramientas con las cuales se ha estudiado tradicionalmente lo audiovisual.

Los Estudios Visuales, al proponer abrir los campos disciplinares más allá de las teorías y metodologías asociadas históricamente con el estudio de las imágenes, nos invitan a pensar desde otros lugares los cambios recientes en la imagen, específicamente la imagen digital planteada en este caso como clave de lectura para acercarse al *Homecasting*. A continuación se presentarán algunos elementos importantes de la propuesta metodológica del proyecto acerca del *Homecasting*, enmarcada en el estudio de las visualidades contemporáneas, pero que toma herramientas provenientes de otras disciplinas para abordar casos de producción audiovisual *amateur* que circulan actualmente en Internet. Se describirá específicamente el uso de la observación flotante como una técnica apropiada para observar y describir procesos y relaciones que permitan entender las complejidades de la producción, distribución y circulación de contenidos audiovisuales actualmente, entendiendo que el estudio de estas nuevas visualidades no podría pensarse reducido

a una sola disciplina o a una descripción y análisis en términos meramente formales, pues evidentemente la digitalización de los procesos de la visualidad ha marcado un punto de quiebre en la producción de imágenes y es justamente a partir de estos cambios sociales y culturales que surgen practicas audiovisuales como el *Homecasting*.

### **Entramado sociotécnico**

Internet se erige actualmente como el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye buena parte de la forma material de nuestras vidas y de nuestras maneras de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que está ocurriendo es que la socialidad se está transformando mediante lo que algunos llaman la privatización de la socialidad, que es la sociabilidad entre personas que construyen lazos electivos. (Castells, 2000: 11). Se trata de pensar, quizás en el sentido propuesto por la microsociología, en el momento aparentemente ordinario y rutinario como estructura de la vida cotidiana, no para intentar establecer pautas de relación únicas y constantes entre la experiencia individual y la estructura social, sino más bien para resaltar su carácter siempre emergente y cambiante, reflexionando finalmente, acerca de cómo en lo micro se evidencia lo inestable y mutable del propio orden social. Sería posible por ejemplo, considerar al portal YouTube como lugar actual de permanente construcción de documentos y memorias colectivas audiovisuales y textuales, generadas principalmente por los *yousers* (Van Dijck, 2007); creadores que no se asumen a sí mismos como tal y que han desarrollado procesos de enseñanza/aprendizaje a partir del acceso individual a los aparatos para grabar y editar audio y video, así como a experiencias personales de experimentación con el denominado lenguaje audiovisual. Este panorama nos permite reflexionar entre otras cuestiones acerca de la inevitable revisión a muchas definiciones relacionadas con la figura del creador y con los procesos mismos de crear y/o documentar; lo que consideramos un documento en términos históricos y de memoria, lo que aportan estas piezas audiovisuales *amateur* más allá de una posible valoración en términos formales, resaltando que desde este punto de vista, las producciones *Homecasting* deben ser entendidas no sólo a partir de consideraciones audiovisuales y/o estéticas si no también como relevantes construcciones culturales contemporáneas. Desde esta

perspectiva, estudiar el *Homecasting* es sólo una puerta de entrada para pensar en las variaciones que está ocasionando la digitalización de los procesos, desde los más simples hasta los más complejos; considerables transformaciones que han llevado también a la eclosión de grandes volúmenes de información (textual, visual, sonora) y a importantes transformaciones en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

La instrumentalización de las diversas tecnologías «de» y «en» Internet han llevado incluso a repensar los procesos mismos de producción de los datos empíricos en la investigación, lo cual ha permitido cuestionar y reflexionar también sobre las implicaciones que tienen para la producción de datos de investigación en Internet cuestiones como la co-presencia, la temporalidad, el anonimato o no del investigador, entre otros, de manera que internet se ha convertido también en un espacio para la reflexión sobre las técnicas y métodos de investigación mismos (Estallella & Ardevol, 2011).

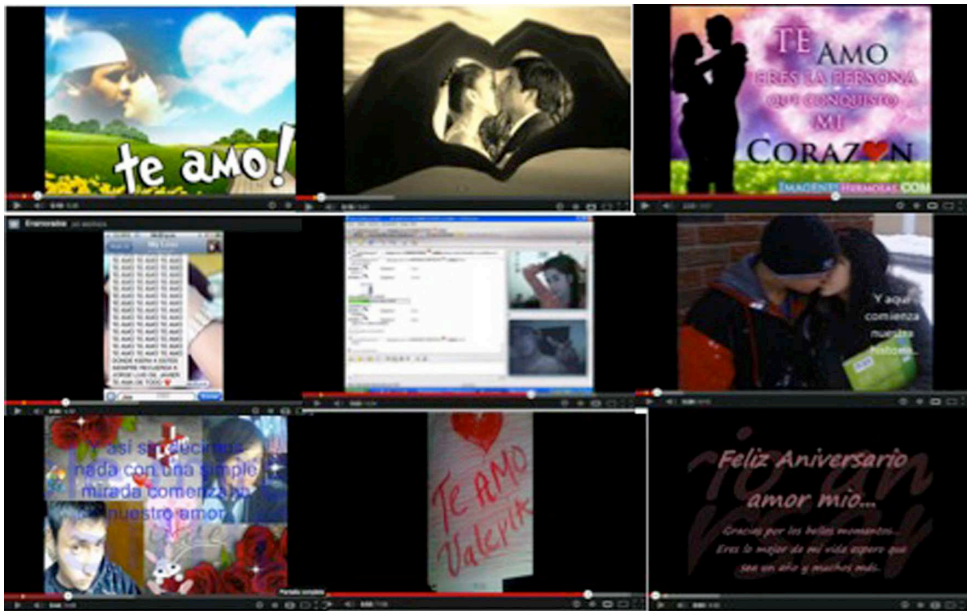


Fig.1 Algunas imágenes de videos de amor publicados en YouTube

La Sociología de la Tecnología en un periodo de tiempo relativamente corto, ha producido un gran numero de estudios de caso y ha logrado incluir interesantes puntos de vista acerca de los procesos de co-producción y/o interacción entre sociedad y tecnología, al considerar que tecnología y sociedad se co-producen continuamente, entendiendo que tanto los sujetos como los objetos, naturales o técnicos, son

justamente eso, una construcción, un tejido. La sociología de la tecnología pone el énfasis en los procesos de configuración social, planteando que más que el binomio tecnología-sociedad deberíamos pensar en el binomio tecnologías-relaciones sociales (Aibar, 1996:160), entendiendo que no hay algo que pueda definirse dentro del ejercicio como meramente social contrapuesto a algo meramente técnico, por lo que dada la imposibilidad de diseccionar este tejido entre lo técnico, lo social, lo científico y lo tecnológico, se acude al término de lo sociotécnico para englobar dicha totalidad, ya que se asume que lo técnico esta socialmente construido y lo social está a su vez técnicamente construido (Bijker, 1992). Los dispositivos tecnológicos, los objetos, no están solamente para cumplir con una tarea específica, en muchos casos meramente utilitaria. Un buen número de los procesos de creación audiovisual no profesionales están inmersos en la cotidianidad y en ese sentido, los tejidos sociotécnicos son tan densos, tan profundos, que ya no podemos deshacerlos, ni siquiera para analizarlos; se trata entonces de un tejido que podemos explorar pero que no podemos separar para estudiarlo, ese es el denominado entramado sociotécnico y es allí en donde tiene lugar buena parte de la producción actual de imágenes y sonidos.

Se trata entonces de aportar a la complejidad teórica del entramado sociotécnico, alentando la construcción de otros conceptos para salir de los dualismos hombre/máquina, natural/artificial, real/virtual, profesional/*amateur*; así cómo detenerse en los procesos a través de los cuales lo técnico impregna también las relaciones de poder, pues no tendría sentido simplemente describir o celebrar las supuestas ventajas o bondades de la técnica, sino pensarla como proceso social inserto en complejas relaciones en donde se dan interesantes tensiones, por ejemplo y para el caso del *Homecasting*, en cuanto a las posibilidades creativas de la producción audiovisual no profesional, las cuales, aunque de otras maneras, parecieran seguir siendo orientadas, manipuladas y/o moldeadas por las grandes industrias del ocio y el entretenimiento<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Para ampliar se recomienda revisar: “De la habitación al estrellato, celebridades Youtuberas: Gary Brolsma & Numa Numa.” [http://sm000153.ferozo.com/memorias/p\\_jornadas\\_p.php?id=1150&idj=11](http://sm000153.ferozo.com/memorias/p_jornadas_p.php?id=1150&idj=11)

Esta propuesta de análisis a un fenómeno aparentemente simple, cotidiano y banal, como podría considerarse a primera vista la producción *amateur* de contenidos audiovisuales publicados en el portal YouTube, tiene un carácter polisémico y esta cimentada en un profundo interés en la metáfora cartográfica, en lo micro; a través del convencimiento de que la red (Internet) no puede ser comprendida ni como un escenario vacío, ni tampoco como un modelo jerárquico, sino más bien como un espacio heterogéneo, producido por una trama de interacciones complejas dentro de la cambiante textura de las prácticas sociales y que por otra parte, estos enfoques permitirán que los Estudios Visuales vayan cumpliendo con su objetivo de configurarse cómo una nueva teoría para asumir el estudio de lo visual, como un proyecto crítico de abordaje de la complejidad, desarrollo y efectos de las prácticas productoras de significado cultural difundido a través de mediaciones, soportes y formatos de carácter visual (Brea, 2005), un proyecto cuya riqueza esté en no descartar nada, en no negar nada, sino en intentar asegurar el máximo de matices y densidades, para construir una mirada analítica sobre los fenómenos, sabiendo que ni el objeto de estudio ni quien lo estudia es inocente o neutro en relación con el mundo en el que se constituye.

### **Observación flotante**

Durante la segunda mitad del siglo XX la antropóloga francesa Colette Pétonnet piensa y delinea una forma de observar la ciudad que fuera compatible con el movimiento incesante, la circulación incontrolable y el anonimato: La observación flotante. Se trata de una técnica centrada en estar disponible, no enfocar la atención en un objeto preciso, sino al contrario, dejarla «flotar» para que no haya filtro, no haya *a-priori* hasta que aparezcan algunos puntos de referencia y de convergencia, en los que se encuentren ciertas reglas subyacentes. La observación flotante consistirá en «deambular» por la ciudad sin meta precisa y dejarse llevar por los encuentros del momento, o sea, tener la mirada distante pero al mismo tiempo disponible independientemente de la circunstancia (Pétonnet, 1982). Para hacer las anotaciones de la observación se propone un cruce con el lenguaje literario que registre lo fragmentario y lo fugaz, ejercitando la percepción aguda y atenta, se trata casi de

una *paseología* (aquella ciencia que estudia los paisajes recorridos a pie), dejándose llevar más por los sentidos que por las piernas.

El proyecto acerca del *Homecasting* no podría pensarse a partir de estructuras y normas estáticas que permitieran al investigador preestablecer hipótesis para ser comprobadas, más bien se sustituye esta idea por el concepto de proceso, en donde lo social y lo audiovisual entendidos como parte del entramado sociotécnico, están en las prácticas y en continua construcción. De esta manera, la propuesta requiere necesariamente de la descripción, entendiendo que describir una situación es también construirla, planteando así una equivalencia entre la comprensión y la expresión, lo que desembocará en acercamientos cualitativos de campo apoyados en ejercicios etnográficos de tipo reflexivo. Para el caso de la web, la experiencia del movimiento que ya ha sido aprehendida en los recorridos cotidianos se reproduce en Internet, pues puede pensarse al ciberespacio como una gran ciudad cosmopolita donde las distancias existen pero se miden de otras maneras, así los recorridos no se dan a un nivel físico si no más bien a un nivel fenomenológico (Neve, 2007).

El trabajo de Crithine Hine (2000) nos recuerda que la presencia es la base de la etnografía clásica, mientras las interacciones son la base de la etnografía virtual. De esta manera, la apropiación de los espacios en Internet estaría dada por las formas de recorrer, habitar y usar dichos espacios. Hine (2000) propone Internet como cultura y al mismo tiempo como artefacto cultural producido socialmente, el cual adquiere sentido a través de su uso, lo que hace que más allá de las características técnicas sean los *sentidos de uso* los que generan allí significados sociales.

A partir de las variables sujeto, objeto y practica, la propuesta metodológica del proyecto para estudiar el *Homecasting* hace énfasis en la necesidad de aproximarse al estudio de las visualidades contemporáneas utilizando herramientas que vayan más allá del mero análisis formal (en este caso en términos audiovisuales) y que piensen la visualidad justamente a partir de los conceptos de proceso y relación al interior de un entramado socio-técnico. Los estudios más tradicionales en torno al audiovisual se centrarían en el objeto, es decir, en la obra, en la pieza audiovisual; en este caso se propone la triada: sujeto, objeto, practica, sus relaciones y procesos, como indispensable para intentar entender la complejidad del *Homecasting* como practica



cultural. Teniendo en cuenta estas características, el enfoque de análisis no podría ser estático y convertirse en una receta de rigurosas fases, que pasan de lo analítico a lo sintético en busca de una única verdad, sino que, sin desconocer estos procesos, comportaran más bien un trabajo de observación e interpretación constantes, entendiendo la investigación como un proceso de creatividad reflexivo, pues tal como lo anotan Galindo y González (1994), la versión única es útil pero reducida, mientras que la multiplicidad de versiones aunque probablemente menos útiles, enriquecen el sentido, importante a la hora de pensar como abordar el asunto metodológico acerca del conocimiento de lo que denominamos cultura, teniendo en cuenta que este es sobretodo, un asunto de sentidos.

Hannerz (1986), nos recuerda como este tipo de relaciones inmersas en la cotidianidad (de lo urbano para el caso de Hannerz o de lo virtual para este caso), casi siempre se piensan como efímeras, fugaces y por lo tanto poco importantes, sin tener en cuenta que precisamente este tipo de interacciones, (como las que la mayoría del tiempo suceden en Internet) reflejarían como a través de los contactos transitorios, se producirían en la estructura social movimientos y encuentros, resultado del manejo de roles y relaciones por parte de los individuos. En este sentido se introduce el concepto de la «fluidez de la vida urbana», el cual permitiría una interpretación relacional de la ciudad y que bien podría aplicarse al estudio de la «fluidez de la vida virtual» asumiendo que si bien podríamos pensar en sujetos inmersos conformemente dentro de una estructura, es inevitable encontrarnos con individuos constantemente escrutadores de su entorno, combinando y recombinando roles y redes.

Eduardo Neve (2007) analiza algunos conceptos que resultan pertinentes para desarrollar una propuesta metodológica de observación en Internet y propone una adaptación de la técnica de la observación flotante propuesta originalmente por Pétonnet. La observación flotante se presenta entonces como una aproximación activa y crítica, que aunque no focaliza de inicio la mirada, está atenta a las dinámicas de interacción, de manera que orienta al investigador a participar en los contextos digitales de diversas maneras (Neve, 2007). Sería limitado ver a Internet en términos etnográficos, como medio para hacer entrevistas o encuestas únicamente (pues sería reducirlo a una versión más sofisticada del teléfono). La observación

flotante es vista entonces como una metodología que dada su apertura a la fluidez y el dinamismo, puede ser una aproximación interpretativa relevante en los estudios de lo digital, en donde es necesario pensar en metodologías que hagan énfasis en la interpretación de los plexos de sentido de las redes sociales digitalizadas que se encuentran en el constante dinamismo (Neve, 2007).

La denominada escuela de Chicago, empleó la observación participante unida al concepto de interacción simbólica como eje fundamental para dar cuenta de la actividad urbana. Se propone entonces, pensar los acercamientos a estos entornos de producción audiovisual desde el concepto de la interacción simbólica, en donde lo que el investigador encontraría no sería una serie de datos, sino un orden negociado, temporal y frágil, el cual es construido permanentemente y debe ser descrito en busca del sentido. De esta manera, las acciones son constantemente interpretadas en términos de su contexto y el contexto a su vez se comprende como lo que es a través de las acciones. Se trata de pensar que el orden social se produce local e interaccionalmente, está organizado naturalmente y es reflexivamente describable (Coulon, 1988). Este abordaje por su carácter fluido y descriptivo no resulta para nada más fácil o de menor complejidad que uno más esquemático, o que uno basado en lo meramente formal, todo lo contrario, pues se enfrenta justamente el reto de lograr a través de la observación de lo aparentemente cotidiano y efímero y con las herramientas de un narrador-investigador adentrarse y dar cuenta de la complejidad del entramado sociotécnico.

Una diferencia importante con la observación flotante originalmente propuesta por Pétonnet y que convierte este tipo de proyectos en un interesante campo de acción para investigadores de lo visual, es que en los espacios digitales no se «ve» a las otras personas más que cuando se exteriorizan a través de sus discursos digitalizados: textos escritos, imágenes, videos, sonidos. Por lo tanto, la propuesta de Neve (2007) enfatiza en la necesidad de prestar particular atención a lo invisible, pues una parte importante de la construcción de significado sucede allí, en lo visual y lo sonoro. Para la observación flotante aproximarse a lo invisible requiere de un gran esfuerzo interpretativo para intentar entender lo que se ve desde la idea de lo «borroso», es decir, otro orden explicativo, conceptos difusos, correlaciones, metáforas que

conectan lo describable con lo indescribable, en fin, una aproximación si se quiere más plástica que vuelva relevante lo aparentemente irrelevante. De cualquier manera hay que recordar que incluso la propuesta original de Pétonnet no apuntaba a una observación de incansable movimiento, sino que proponía que en el momento en que se encontraran tramas de sentido para observar e interpretar, el investigador decidiría si enfocar su mirada y sus sentidos hacia ciertas subredes (Neve, 2007).



Fig.2 Imágenes de algunos videos encontrados en YouTube bajo la etiqueta “mi historia”.

En la experiencia personal, para encontrar esas tramas que permitían adentrarse en subredes dentro de los recorridos fue indispensable el uso de las etiquetas o *tags* como una especie de claves para la orientación que permitieron guiarse al interior del portal YouTube. Uno de los aportes de este proyecto a la consolidación del uso de la observación flotante como herramienta metodológica en estudios exploratorios al interior de entornos de producción de contenidos audiovisuales virtuales, estaría en incorporar como estrategia para guiar los recorridos el uso de las etiquetas o *tags*; dicho uso fue surgiendo como necesario a medida que se avanzaba en los recorridos en donde las etiquetas se convirtieron en un tipo de orientación o pistas para dirigir el «andar» por el portal. Siguiendo con la metáfora urbana, los *tags* actuarían como una especie de nombres de las calles por las que uno decide emprender el recorrido y al caminar por esas calles, se puede ir observando y deteniéndose en los lugares que se estimen convenientes, pudiendo gracias a los *tags* y como si de un mapa se tratara, reconstruir el camino andado.



Fig.3 Imágenes obtenidas del canal de YouTube “larecetadelaabuelita”

La figura del *flâneur* como ejemplificación del surgimiento de nuevas temporalidades en las ciudades modernas, sirve para pensar en estos paseantes de los espacios virtuales en donde al igual que en las ciudades del siglo XIX y XX las mercancías están expuestas para ser observadas, llevando al paseante a una desconocida y atractiva sensación de deseo, que tanto antes como ahora, no es más que el deseo del consumo. Al igual que con los cambios que se produjeron al introducir la luz eléctrica en las ciudades cuando la iluminación rompió la idea de la ciudad ensombrecida, ajena al ciudadano, para evidenciarse ante éste, en perpetua exposición y aparente transparencia (Hernández, 2010: en línea) estos flujos continuos, este *on-line* constante, este no poder desconectarse, trastoca en formas similares la discontinuidad de los ritmos; como la luz eléctrica en las calles de las ciudades modernas hizo que estas se convirtieran en ciudades que nunca dormían, ahora vivimos también una suerte de *continuum consustancial*, un vuelco en la temporalidad del sujeto producido por éste régimen de deslumbramiento permanente (Virilio, 1990) lo que obliga a los sujetos a estar actualizándose constantemente para ir adaptándose ante la incesante producción de lo nuevo. Pero, ¿qué pasa cuando es justamente el flujo de lo banal y lo cotidiano lo que nos acerca al goce estético?, ¿nos enfrentamos a una cotidianidad hecha, actuada, construida y puesta en escena para ser pública y, a la manera del *reality* televisivo, conquistar al auditorio expectante?, ¿cuáles son los cambios que se están generando gracias a la explosión y posicionamiento de estos nuevos espacios biográficos y auto-narrativos visuales y audiovisuales?, ¿es realmente

lo íntimo lo que se muestra en este tipo de producciones? ¿no se trata más bien de una cuidada puesta en escena del yo? y por último, ¿podría hablarse de ellos como rasgo constitutivo de las sociedades contemporáneas?<sup>3</sup>.

### **La imagen electrónica como clave de lectura**

Más allá del trillado argumento de que nos encontramos en un momento dominado por los medios de comunicación y la imagen, los Estudios Visuales se erigen como un interesante campo de estudio contemporáneo en la medida en que ellos son el resultado de un largo proceso durante el cual, desde múltiples lugares, se formularon preguntas acerca de qué es y cómo se constituye lo que hemos denominado visual. Como todo proyecto en construcción los debates entre teóricos provenientes tanto de la Historia y la Teoría del Arte como de los mismos que adhieren al proyecto de los Estudios Visuales apoyando y/o criticando ciertas posturas no se han hecho esperar, algunos de los diálogos más interesantes se han dado justamente a la hora de intentar delimitar objetos de estudio y posibles metodologías (por ejemplo el debate desencadenado en su momento y que sigue suscitando hasta nuestros días el artículo *El esencialismo visual y el objeto de la cultura* de Mieke Bal, escrito originalmente como parte del primer número del Journal of Visual Culture) sin embargo, el cambio de paradigma en la Historia del Arte y la Estética que plantean los Estudios Visuales, sería solo el principio de los caminos abiertos, pues el hecho de pensar necesariamente desde lo transdisciplinar en desarrollar herramientas para afrontar críticamente la producción cultural asociada a las prácticas del ver, convierte la visualidad en uno de los más interesantes campos del pensamiento contemporáneo, encontrando en el estudio de las producciones culturales cimentadas en la visualidad, áreas fértiles para este tipo de análisis.

Definir estos conceptos se considera importante en la medida en que permite establecer posturas sobre las cuales sería posible abordar futuras investigaciones centradas en expresiones/creaciones de carácter audiovisual en Internet y las variaciones que dichos procesos estén generando en lo que históricamente se ha

---

<sup>3</sup> Se recomienda revisar el texto “Homecasting: el caso de Yessica Perez y la receta de la abuelita”.  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/31576>

denominado la experiencia estética. Se plantea aquí que estamos frente a variaciones no solo en los procesos de creación sino en las experiencias estéticas mismas, en Internet se trata de experiencias basadas en lo colectivo, lo transversal, la reutilización y la mezcla, las cuales implican variaciones también en los sentidos de lo social en sociedades altamente definidas por su carácter digital y por el cambio a gran escala en los modos de producción, distribución y utilización no solo de las imágenes si no del conocimiento mismo.

Proponer entonces a la imagen electrónica como clave de lectura para estudiar el entramado sociotécnico a partir de las variables sujeto/objeto/practica y no de un análisis formal centrado solamente en los objetos, tiene que ver justamente con entender y dar valor a estas nuevas formas de asumir lo visual, no como algo que se interpreta, que se lee por ojos expertos, como un accesorio o un ornato, si no en la necesidad de pensar el estudio de las visualidades contemporáneas como indispensable para entender la complejidad del entramado sociotécnico y la producción actual del conocimiento, mucho más cuando los proyectos intenten describir y analizar procesos y relaciones directamente asociados con la producción de imágenes digitales.

Se trata de las imágenes a través de un nuevo estatuto, dentro de un nuevo régimen y de entender la producción simbólica como uno de los ejes fundamentales de la creación de sentidos en las sociedades actuales. Así, los estudios de la visualidad, no solo proclamarían un nuevo estatuto de lo visual sino intentarían asumir sus posibilidades de acción crítica, haciendo un llamado ya no solo para revisar las imágenes tratando de leerlas, decodificarlas, convertirlas y/o equipararlas al texto, ver lo que representan, o pensando los creadores a partir de la idea del «genio creativo» sino para detenerse en la mirada, en los procesos y las relaciones que lo visual provoca actualmente, comenzando por reflexionar sobre la manera misma como nos acercamos a lo visual contemporáneo, prestando especial atención al análisis de los elementos constitutivos en los procesos de creación de significado al interior de la denominada cultura visual (Brea, 2005). De ahí la importancia de seguir pensando en el papel que juegan las imágenes digitales, cuando ya no podemos hablar tanto de ellas como patrimonio, evidencia, obra y/o archivo, si no que las comenzamos a entender

necesaria e irremediablemente como herramientas de interacción, principio de acción comunicativa y proceso relacional.

### **La metáfora urbana como posibilidad de interpretación**

Edward Soja (1989) bajo el sugerente título de *geografías posmodernas*, nos presenta hacia finales del siglo pasado la ciudad vista como un espacio de flujos, como escenario de los procesos de producción ligados a transformaciones culturales, sociales y económicas. Hay macro y micro, pero también mezo, las grandes teorías son necesarias pero al mismo tiempo se debe estudiar la vida cotidiana; la manera en la cual se vinculan lo macro y lo micro es bajo la noción del espacio social de la producción.

La propuesta metodológica con la herramienta de la observación flotante asume que es posible pensar en las producciones audiovisuales en Internet construyendo una metáfora de lo urbano, pues al igual que en su momento con las ciudades, resulta importante plantearse la necesidad de pensar esta red, Internet, desde lo orgánico más que desde lo planificado y creado, Internet como un lugar de encuentro de múltiples subjetividades, cómo el producto de complejas interrelaciones, en donde los elementos tangibles e intangibles representan hechos culturales, un espacio cuya comprensión solo se alcanza a través de la observación y el conocimiento de quienes lo habitan, de estos caminantes anónimos que pasean por las denominadas autopistas de la información, quienes sin duda van construyendo en la medida de su habitar. Una red cuya esencia misma la hace incalculable, infinita, quizás confusa, cargada de interrogantes y misterios, una red que se transforma constantemente convirtiéndose al igual que la gran ciudad en un lugar sugerente, convocante, lleno de significados, con complejos sistemas de relaciones, y episodios de interacción e interdependencia entre sus habitantes, en donde las imágenes, los sonidos y los textos, al constituirse en las formas de la visibilidad, juegan un papel primordial. Es justamente desde esta perspectiva que el trabajo etnográfico aplicado al estudio de lo audiovisual puede ser protagonista.

Son justamente esas prácticas micro, singulares, de cierta manera efímeras, las prácticas de todos los días, las que permiten que en lo cotidiano podamos hablar de la

construcción de una experiencia individual de la vida social, (expresada en Internet a través de discursos digitalizados: visuales, sonoros, textuales) pues tanto en el habitar urbano como en el que podríamos denominar el habitar virtual, es justamente a partir de la relación entre una dimensión social y una dimensión subjetiva, en la tensión entre la repetición y la ruptura, lo público y lo privado, lo individual y lo colectivo, que surge la materialidad de prácticas como el *Homecasting* las cuales por lo tanto, no podrían entenderse simplemente a partir de desgloses en términos de formas y contenidos. Una vez más, los postulados de los Estudios Visuales encuentran asidero, pues justamente a partir de reconocer la complejidad de las visualidades contemporáneas y la necesidad de trabajar con otras herramientas teóricas y metodológicas es como el campo puede nutrirse.

Esta construcción que toma elementos de diversas disciplinas y que se alimenta de otras experiencias de investigación, constituye una apuesta trazada en un momento de cimentación del campo de los estudios centrados en lo tecnológico, en donde desde múltiples lugares y con diversas herramientas se intentan construir consensos y se experimenta con procesos teóricos y metodológicos, en donde los investigadores de los fenómenos visuales y audiovisuales estamos llamados a participar activamente.

Si la construcción de Internet como lugar de interacción esta estrechamente ligada con procesos subjetivos, pues los sujetos, al igual que como lo hicieron con en su momento en las grandes urbes, no solo experimentan la red sino que interactúan con ella dialógicamente, apropiándola, será precisamente en estos «espacios públicos» como las redes sociales o los portales para compartir contenidos (discursos digitalizados: imágenes, sonidos, textos) donde justamente encontraríamos los escenarios en donde tiene lugar «la vida en Internet», en los cuales sería posible explorar la complejidad de lo múltiple. Así las cosas, será necesario conocer, describir y analizar estos otros espacios públicos, para intentar entender la vida online y las formas contemporáneas de la producción de visualidad, conociendo primero su composición evidente para a partir de ella avanzar en dirección del sentido. En esta medida, el ejercicio de recorrer para describir estos nuevos espacios y sus particularidades, resulta absolutamente necesario a la hora de comprender que tipo de discursos digitalizados



(sonoros, visuales, textuales) son creados y puestos a circular, pero también que tipo de conocimiento y que tipo de sujetos se están construyendo a partir de estos procesos.

## **Bibliografía**

Aibar, Eduard. "La vida social de las máquinas: orígenes, desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología", en: Revista Española de Investigaciones Sociológicas N°76, 1996, pp.141-170.

Bal, Mieke. "El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales", en: Revista Estudios Visuales, numero 2, 2004. Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. Consultado en línea: enero, 2013.

Bijker, W y Law, J. (Eds.) (1992) *Shaping technology / building society: studies in sociotechnical change*. MIT Press, Cambridge.

Brea, José Luis (ed). (2005). *Estudios Visuales La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Ediciones Akal S.A., Madrid.

Castells, Manuel. "Internet y la sociedad en red" Conferencia de presentación del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Universidad Oberta de Cataluña 07 -10- 2000.

Coulon, Alain (1988). *La etnometodología*. Ediciones Cátedra S.A., Madrid.

De Certeau, Michael (1996). *La invención de lo cotidiano*, Vol. 1 Artes de hacer. Universidad Iberoamericana, México.

Estalella, Adolfo; Ardévol, Elisenda. "e-research: desafíos y oportunidades para las ciencias sociales", en: Convergencia. Revista de Ciencias Sociales, Vol 18, Num 55, 2011, pp. 87-111.

Galindo, Jesús; González, Jorge (coord). (1994). *Metodología y Cultura*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.

Goffman, Erving (1979). *Relaciones en público: microestudios del orden público*. Alianza Editorial. Madrid.

Hannerz, Ulf (1986). *Exploración de la ciudad*. Fondo de cultura económica, Madrid.

Hernández, Miguel. "El descredito de la visión. Pasaje urbano, fotografía y verdad", en:

Revista La Fuga, Dossier: Lugares y Perspectivas de la Teoría. 2010. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/el-descredito-de-la-vision/326>. Consultado en línea: junio 2013.

Hine, Christine (2000). *Etnografía Virtual*. Editorial UOC, Barcelona.

Neve, Eduardo. "Exploración de espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica" en: Mora, Martín (Coord.) (2007) *Entre Escotomas y Fosfenos*. Editorial UOC. España., pp. 179–194.

Pétonnet, Colette. "L'observation flottante. L'exemple d'un cimetière parisien" , en: *L'Homme*, vol. 22, N°4, 1982, pp. 37-47.

Soja, Edward. W (1989). *Postmodern geographies. The reassertion of space in critical social theory*. Verso Press, Londres.

Van Dijck, José (2007). *Television 2.0: YouTube and the Emergence of Homecasting*. University of Amsterdam, Media in Transition International Conference, MIT. Amsterdam.

Virilio, Paul. "El último vehículo". En: *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid., pp. 37-46.