

¿QUÉ SON LOS IMAGINARIOS?



Jaime Martínez Iglesias¹

Universidad Católica Silva Henríquez

1. Resumen

Este artículo trata de una aproximación al concepto de imaginario, apoyándose en los estudios sociales y culturales, para luego complementarse con cinco criterios de análisis que pueden permitir profundizar los alcances de los imaginarios como evidencias del modo en que los sujetos construyen su realidad social y cultural. Finalmente se comentan cuatro ejemplos de imaginarios relacionados con identidad juvenil, destacando en ellos la influencia de los medios, las tecnologías y sus alfabetismos en los espacios donde los jóvenes urbanos de hoy son protagonistas.

2. Aproximaciones al concepto

“El imaginario otorga la tranquilidad de un modelo de respuesta fiable, en cierto modo ideado ex profeso para conjurar, contestar o contrapreguntar las grandes interrogantes del hombre respecto del mundo en el que vive” (Jaime Martínez).

La reflexión acerca de los imaginarios sociales tiene su origen en Europa, específicamente en Francia y en los últimos años en España, no obstante los pensadores franceses han sido los más comprometidos con su estudio y reflexión, destacándose entre otras, dos líneas de pensamiento lideradas por Durkheim (1968) y Durand (2003). Durkheim a través de un trabajo acerca de las representaciones colectivas expresadas en su libro *Las formas elementales de la vida religiosa*, destaca el carácter inherente de la representación, cuestionando el dualismo de lo material y lo ideal que impide hacer justicia a la intrínseca dimensión práctica de las representaciones sociales por considerarlas parte constitutiva de la realidad social.

¹ Profesor del curso Arte y Literatura en la Facultad de Educación de la Universidad Central, Doctor en Artes Visuales y Educación por la Universidad de Barcelona.

Durand, plantea que lo imaginario tiene lugar en lo simbólico y el mito. Lo simbólico viene a ser un lenguaje que expresa un significado que va más allá de lo sensible, en tanto que el mito da sentido al mundo social. Así, lo imaginario es una forma, desenmascaradora de la modernidad que busca desmitificar y desencantar al mundo mediante la racionalidad crítica, materialista, científicista y objetivista. Con Durkheim y Durand entran en escena otras vías para la comprensión de lo imaginario, caracterizadas por una experiencia subjetiva de lo real irreductible a un marco objetivo.

Cornelius Castoriadis es otro de los representantes contemporáneos, acaso el más significativo en relación con la construcción de los imaginarios sociales – colectivos. A través de una mirada crítica de la sociedad actual, intenta comprender la dinámica del mundo moderno que tiende a empujar la racionalización hasta su límite, permitiéndose de este modo mirar con respetuosa curiosidad, las costumbres, los inventos y las representaciones imaginarias de las sociedades pasadas. Pero a pesar de esta racionalización la vida del mundo actual responde a lo imaginario como cualquiera de las culturas del pasado (Castoriadis, 1983). Por lo tanto, su mirada para la construcción de lo imaginario parte de la base de que lo social no sólo puede ser conceptualizado objetivamente. Introduce con ello la subjetividad en la creación de sentido, por lo que un imaginario no es sinónimo de ficción sino de una posición determinante en el sentido de que no puede entenderse por medio de la explicación causal, funcional o incluso racional (Castoriadis, 1989).

Juan Luis Pintos (2005), por su parte dice que los imaginarios sociales tienen que ver con una racionalidad alternativa del conocimiento espontáneo. Es una especie de inconsciente colectivo incuestionable del que no se puede averiguar su origen a través de la metódica objetivista, de causa-efecto- consecuencia. Dicho de otro modo, son representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación e integración social que permiten ver la invisibilidad social. Otro aspecto fundamental en las reflexiones de Pintos (2004: 16) viene dado por la idea de la relevancia y la opacidad en directa analogía con los medios audiovisuales y tecnologías relacionadas a las que se refiere así:

“El foco de la cámara que graba lo visible produce siempre una diferencia, inicialmente material: lo visible, lo que aparece en el campo y lo que queda fuera de campo, y por tanto invisible, desde la posición o para la perspectiva que asume y trasmite la cámara en cuestión. Un ejemplo cotidiano de este hecho

lo tenemos en las retransmisiones deportivas, especialmente de fútbol, por televisión. Se producen en un mismo instante temporal diferentes realidades dependiendo del punto de vista que se asuma. El árbitro no es omnisciente, no puede verlo todo. Se necesitan por tanto varias cámaras que asuman perspectivas distintas para definir lo que realmente pasó. Pero, ¿qué interés puede tener esa realidad a posteriori si el árbitro ya ha decidido acerca de la realidad que vale para el resultado del partido?

Tenemos, por tanto, que no existe un punto de vista privilegiado, un punto de vista no limitado por la geometría y el tiempo desde el que se pudiera definir linealmente la realidad como única, como verdadera, como válida universalmente, como auténtica, como cierta. Estaremos siempre en la situación de limitación en la definición de realidad, ya que tendremos que asumir que diferentes perspectivas establecerán diferentes relevancias e ignorarán diferentes opacidades. Como estamos tan habituados a la percepción lineal de los objetos nos extrañamos que nuestras percepciones desborden ampliamente la capacidad de ser representadas en un plano”.

Manuel Antonio Baeza (2004) destacado sociólogo, ha dedicado gran parte de su vida profesional a la comprensión de los imaginarios sociales desde una óptica fenomenológica. Para Baeza los imaginarios son múltiples construcciones mentales compartidas acerca de la significancia práctica del mundo con lo cual se puede dar sentido a la vida (Baeza 2004:3). De acuerdo con sus palabras “*más allá de cierto plano de descripciones fundamentales, y sobre todo cuando ese algo no se da completamente en la superficie y en una apariencia concreta, la tarea que se asigna la actividad mental es la de construcción plausible o convincente de la realidad*”. También señala que los imaginarios son homologadores de las formas de pensar y relacionarnos socialmente reconocidas como propias en la sociedad. Acerca de esto, Baeza debate ampliamente ocho argumentos en su texto, “*Imaginarios Sociales. Apuntes para la discusión teórica y metodológica*” que permiten comprender y construir una teoría fenomenológica de los imaginarios sociales.

Néstor García Canclini (2007) observa que el ser humano imagina lo que no conoce, lo que no es o lo que aun no es, es decir hay una referencia a un campo de imágenes diferenciadas de lo empíricamente observable que “*corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o que*

quisiéramos que existiera” (Canclini, 2007:90). Dice además que la dificultad que existe en este tiempo para estudiar el imaginario es la relación entre totalizaciones y destotalizaciones, entendiendo que es imposible conocer toda la realidad porque las epistemologías contemporáneas desconfían de estas visiones. *“Lo imaginario viene a complementar, a dar un suplemento, a ocupar las fracturas o los huecos de lo que si podemos conocer”*. El esfuerzo hecho para generar totalidades no totalidades relativas y modificables, permite que el imaginario y las representaciones de la realidad, aparezcan como componentes de la imaginación que busca entender el modo en que funciona el mundo y como podrían operar los vacíos y las carencias de lo que sabemos. En resumen se trata de una carencia de conocimiento y el deseo de tenerlo difícil de soportar. El imaginario no solo representa simbólicamente lo que sucede sino que además es el lugar donde se expresan los deseos, las insatisfacciones y la búsqueda de comunicación con los otros.

El imaginario social está formado por un conjunto de relaciones imagéticas que actúan como memoria afectivo-social de una cultura, un substrato ideológico mantenido por la comunidad (Lizcano, 2003). Se trata de una producción colectiva, ya que es el depositario de la memoria que la familia y los grupos recogen de sus contactos con el cotidiano. En esa dimensión, identificamos las diferentes percepciones de los actores en relación a sí mismos y de unos en relación a los otros, o sea, como ellos se visualizan como partes de una colectividad. Es decir se trata de todo aquello que se habla en los colectivos considerando a la vez el modo en que se habla de ello. La expresión del imaginario social se traduce en símbolos, alegorías, rituales y mitos, que plasman modos de ver el mundo, modelando estilos de vida y comportamiento y particulares formas de ver y entender el mundo con lo cual lo preservan o generan cambios. La forma dinámica en que está concebido el imaginario, permite ver el uso social de las representaciones y de las ideas. Su eficacia depende del grado de reconocimiento social alcanzado por la producción de imágenes y representaciones en el marco del imaginario específico de un colectivo. Esto expresa e impone ciertas creencias comunes, implantando principalmente modelos formadores, pero que a la vez conllevan la posibilidad de transformarse en obstáculos por cuanto no permiten percibir ciertas cuestiones. Aun así ponen a disposición de la gente todo su potencial (Lizcano, 2003).

Las significaciones imaginarias generadas por las imágenes, implican referencias que definen para una misma comunidad las formas visibles de sus intercambios con las demás instituciones, educando la mirada que no mira nunca directamente a las cosas

sino a través de las configuraciones de las que el ojo se alimenta. La conciencia obliga al hombre a salir de sí mismo para buscar satisfacciones aun no encontradas. La imaginación motiva a explorar posibilidades que sólo virtualmente existen pero que quieren materializarse.

El imaginario es el lugar de la creatividad social, de los límites y fronteras dentro de los cuales cada colectividad puede desplegar su imaginación, su reflexión y sus prácticas. Es el núcleo del que se alimentan los sentidos, el pensamiento y el comportamiento, acotando lo que en cada caso puede y no puede verse, lo que puede y no puede pensarse, lo que puede y no puede hacerse, lo que es un hecho y lo que no es un hecho, lo que es posible y lo es imposible. Así, el imaginario es el lugar del prejuicio en el directo sentido de la palabra, porque es el espacio donde se alojan las configuraciones que son previas a los juicios y sin las cuales sería imposible emitir afirmación o negación. De este modo el prejuicio no puede pensarse porque es precisamente aquello que nos permite ponernos a pensar. El imaginario también es el sitio de los presupuestos, es decir aquello que cada cultura y cada grupo social asume previamente. Es el lugar de las creencias que no son las que uno tiene, sino aquellas que a uno lo mantienen atrapado. Lo imaginario va más allá de todo cuanto pueda decirse o argumentarse, porque también es, *“una idea de las expectativas normales que mantenemos los unos respecto de los otros, de la clase de entendimiento común que nos permite desarrollar las prácticas colectivas que informan nuestra vida social”* (Taylor, 2006:38).

Como estructuras subjetivas que dan sentido a la realidad, los imaginarios sociales se nutren de una base de conocimientos y prácticas sociales establecidas y de la capacidad cognitiva de imaginar y recrear. Se mantienen o reproducen a partir de factores simbólicos como la tradición, la rutina o la memoria histórica. Así se pueden constatar los diversos elementos constitutivos de la vida social que conforman nuestra propia subjetividad / identidad. En consecuencia, en los imaginarios sociales encontramos elementos de la cultura y elementos propios de la subjetividad. Baeza, (2000: 33) comenta que los imaginarios sociales son *“composiciones ya socializadas en el tramado mismo de las relaciones sociales, con el propósito de dar inteligibilidad al cosmos, al mundo y a la sociedad”*. De este modo el imaginario se configura como un medio para dar significado y sentido a la vida, creando realidades propias que a su vez son compartidas con los demás. Pasan entonces a ser sociales porque se producen en el

marco de relaciones grupales favorables para que sean colectivizados, es decir instituidos socialmente.



Por otra parte el imaginario establece un parámetro valorativo de la realidad, donde los sujetos crean niveles de significación, atribuyendo validez y significado a ciertos aspectos de la realidad que constituye la base interpretativa a través de la cual las personas estructuran y desarrollan sus vidas, dándoles sentido, personalidad y carácter a sus estilos particulares que se expresan colectivamente por medio de formas identidad heterogéneas.

El proceso de construcción de la realidad social, se apoya en la imaginación como proceso creativo individual y que se muestra como social al ser compartido y aportado a la sociedad que en cierta forma es coautora, al entregar las pautas y conocimientos para situar las imágenes que se representan en la mente y desde las cuales trabajan elementos compartidos y por lo tanto socializados. Los imaginarios sociales forman parte de nuestra cultura puesto que al constituirse como un nivel interpretativo de la realidad, generan formas de pensar que se traducen o reflejan en prácticas objetivas.

3. Cinco criterios para entender el funcionamiento de los imaginarios

Los imaginarios como construcciones sociales, permiten a los sujetos apreciar algo como real y explicarlo en acuerdo a la realidad del sistema en el que se encuentran (De Moraes, 2004). Como tal son un mecanismo de percepción social que interviene en la interpretación de la realidad ayudando hacer visible lo invisible, a conocer la posición, la identificación y la condición desde la que nos habla como elemento heterogéneo para el colectivo (Pintos, 2004).

La propuesta de este modelo se apoya en cinco criterios que tienen que ver con *su emergencia, las cuestiones a que responde, a las acciones que impulsa, de que se compone y por que se mantiene o cambia*, inspirado en la definición de los imaginarios sociales de Pintos (2004)² y en las ideas que plantea Gómez (2001:198)³. Permiten ofrecer una mirada del modo, situación y condición en que el imaginario emerge en el discurso del sujeto, identificando el momento y las razones de esa emergencia. Esto

² Definición, Operaciones, Funciones, Ámbito de contingencia, Procedimientos.

³ ¿Qué hay en ellos? ¿En qué consisten? ¿Qué contienen?

ayuda a determinar un camino y la historia del mismo como componente de las relaciones sociales (García Canclini, 2007). A continuación se comenta brevemente a qué se refiere cada uno de los criterios del modelo mencionado.

3.1 ¿Por qué emerge o se adopta un imaginario?

La emergencia del imaginario está determinada por la necesidad de los individuos de un modelo de respuesta ante la realidad social. Se inicia en las percepciones colectivas y luego por prácticas subjetivas que se manifiestan en un cierto estado o modo de mirar y entender el mundo. El imaginario así identificado proviene de una serie de cruces sociales (espaciales, subjetivos e intersubjetivos) que pueden ser localizados y relacionados con ciertas realidades. Es un modo de identificar e integrar a las prácticas sociales una nueva construcción de la realidad, que se transforma en un modo de mirar, sentir y visibilizar la manera de estar en el mundo. Es decir que al momento en que un sujeto adopta un imaginario se suma a un colectivo que lo comparte, siendo para él en un referente espacio- temporal que lo ayuda a asumir un modelo de acción y respuesta ante la realidad (Carretero, 2004). Esto no significa que ante la adopción de un imaginario no existan previamente otros en la vida del sujeto. Lo que ocurre es que la adopción o emergencia de un imaginario, permite además la problematización de los mismos y el establecimiento de miradas críticas y preguntas a las que probablemente no haya respuestas permanentes, ya que la naturaleza de un imaginario es estar siempre cambiando.

3.2 ¿A qué responde?

El imaginario es comparable a los anteojos a través del cual los colectivos buscan percibir y percibirse. Esta prótesis (que no debe ser percibida como parte de la percepción) permite al sujeto convertir las evidencias que se le presentan, en algo observable desde donde puede construir una realidad social en su beneficio e interpretar sus propias vivencias (Gómez, 2001). De esto se desprende que los sujetos en su necesaria búsqueda de respuestas ante el mundo, perciben y aceptan la realidad como algo que además puede ser intervenido y explicado en función de aquello que cada sistema social considere como realidad. El imaginario responde entonces a la necesidad de posicionamiento de los sujetos en un intento por explicarse su relación y posición ante la realidad. En definitiva usar la imaginación para entender el modo en que

funcionaba el mundo y suplir lo que no se sabe con respuestas construidas comunitariamente en acuerdo a insatisfacciones y deseos (García y Canclini, 2007)⁴. La imaginación libera de la evidencia del presente inmediato, motivando la exploración de posibilidades que virtualmente existen y que deben ser realizadas (Lizcano, 2003).



Un imaginario también se relaciona con lo polifónico en razón de las necesidades o posicionamientos a los que puede responder. Están vinculados con cuestiones que van mucho más allá que los individuos, los colectivos y las instituciones, conectándose con aspectos sociales, históricos de la red de cada individuo. Podría decirse entonces que los imaginarios llenan espacios y vacíos del imaginario social que equivale a decir depósito de puntos de vista, deseos, etc. asignados al sujeto por aquellos que lo engendraron o criaron. Se trata de una producción colectiva ya que es el depositario de la memoria que la familia y los grupos recogen de sus contactos con el cotidiano. En esa dimensión se identifican las diferentes percepciones de los actores en relación a sí mismos y de unos en relación a los otros, o sea, como ellos se visualizan como partes de una colectividad.

3.3 ¿A qué acciones impulsa?

Ante la emergencia o adhesión del imaginario, el individuo modifica o redefine sus comportamientos sociales a través de actitudes, formas de pensar, definición de estéticas corporales, modos de reconocer y valorar la cultura visual, la visualidad etc. Los imaginarios y los actos de los sujetos, son concomitantes porque reflejan lugares, tránsitos, modos de estar, modos de verse y ver. De este modo ante los nuevos escenarios hay también una nueva forma de presentarse aprovechando la fluidez y la abarcabilidad espacio – temporal de que disponen los sujetos de estos tiempos permitiéndose posicionamientos y reinversiones constantes (García Canclini, 2007).

En este contexto no resultan extraños entonces las estéticas, comportamientos y conductas que reflejan la participación y cultura de los sujetos en las que el uso del cuerpo es soporte cultural y espacio para la expresión de puntos de vista y nuevos posicionamientos relacionados con los imaginarios adoptados. En resumen, impulsan a

⁴Se trata de ocuparse con la imaginación, de cómo funciona el mundo y cómo podrían llegar a funcionar los vacíos, los huecos, las insuficiencias de lo que sabemos (...) el imaginario no sólo es representación simbólica de lo que ocurre, sino también es el lugar de elaboración de insatisfacciones, deseos, búsqueda de comunicación con los otros.

un proceso de establecimiento y definición de la identidad, permitiendo la articulación de nuevos discursos ante el mundo real manifestados en lo simbólico y en la praxis social (Gómez, 2001). También mantienen los esquemas tradicionales de la vida en sociedad a la vez que la iluminan para apreciar sus contradicciones y así poder transgredirlas. Esto permite aportar nuevos esquemas colectivos de interpretación de las experiencias individuales. Por lo tanto impulsan y proveen consistencia a los fenómenos sociales para que puedan ser entendidos como manifestaciones de la realidad social.

3.4 ¿De qué se compone?

La pregunta tiene que ver con determinar qué aspectos individuales, sociales, imaginativos, políticos y afectivos se cruzan en el discurso de una sociedad globalizada para componer un imaginario. Identificar los atributos estructurales que permiten analizar qué es lo que los forman, tiene que ver principalmente con aquello que los imaginarios tienen y que conecta con los sujetos. Cuestiones como la *sensibilidad* que actúa como puente vinculante entre el mundo de la imaginación, los *afectos* derivados del placer individual por la modificación del estado de las cosas, el grado de *afinidad* que se tenga con un objeto determinado, suponen la puesta en acción de procesos de la mente humana regidos por lo emotivo que implican: soñar, significar, resignificar, actos que pueden variar de un sujeto a otro pero que son concordantes con el momento histórico en que el sujeto se encuentra. Es decir un sujeto enfrentado a una realidad y los mecanismos que el imaginario ofrece como puente para adherirlo. No obstante uno de los componentes fundamentales del imaginario social es el sistema de la *lengua*. Cada grupo humano que se define con alguna finalidad, comparte un denominador común, en este caso el discurso que no es lo mismo que compartir un idioma.

Podría decir entonces que el imaginario está constituido por la motivación *personal*, las motivaciones *sociales*, las *creencias* y el contenido de las *analogías* del grupo (Pintos, 2005). En un mundo rizomático asociado a la cultura global, podríamos determinar un imaginario considerando variables como: *espacio- tiempo*, *individuo*, *grupo*, *la imaginación* que libera de la evidencia del presente inmediato y la *relación empática* entre el sujeto y el imaginario (Lizcano 2003). Estamos siempre en un proceso de fundamentación y reconstrucción del imaginario porque son la substancia del significado o de la significación.

3.5 ¿Por qué se modifica o termina?

Los imaginarios *están siendo* (Pintos 2004:5) o están en proceso de cambio y acomodo permanente, en pulsión con las prácticas sociales (individuales y grupales) por lo que su vigencia o caducidad está en directa relación con la necesidad de los grupos. Aunque por otra parte, el imaginario opera como tal cuando adquiere independencia de las voluntades individuales aunque necesita de ellas para su materialización. Los sujetos cambian de discurso cada vez que cambian de roles o instituciones. La eficacia del discurso depende del éxito en conseguir los objetivos, pero debe estar avalado por las prácticas. Los imaginarios sociales al ser productos humanos no permanecen estables o duraderos a lo largo de la historia, al contrario, se van modificando constantemente. Los medios masivos de comunicación intervienen en forma activa en las ideas reguladoras de las conductas de nuestro tiempo y finalmente en la formación de subjetividades que influyen para que los individuos vayan variando sus gustos. Hay instituciones y colectivos que son capaces de mantenerse en ciertos imaginarios a través del tiempo porque las realidades sociales construidas posibilitan la existencia de los mismos (sujetos e instituciones).

Es decir el carácter temporal de un imaginario está relacionado con los cambios de la realidad social y con los sujetos involucrados en su práctica. De este modo la duración queda determinada por la dinámica de las fuerzas que lo generan y la necesidad de configurar determinadas realidades que, una vez aprehendidas, volverán a ser reconfiguradas en un acto circular permanente de imaginación individuo – colectivo – individuo. Por lo tanto un imaginario no desaparece en el sentido literal, sólo se modifica y resitúa en función de las necesidades de respuesta dentro de un tiempo - espacio relativo

4. Algunos imaginarios de la Cultura Juvenil

4.1 Identidad juvenil

Como se ha dicho antes, las culturas juveniles buscan construirse al margen de la formalidad social desde representaciones en muchos casos divergentes respecto de objetivos y valores culturales preconcebidos. De acuerdo con Reguillo (1991: 273) los

jóvenes se ubican históricamente a través de emblemas y significaciones generacionales contextualizadas socialmente que *“les dotan de imágenes auto construidas, reapropiadas y, muchas veces, contrapuestas a los estereotipos y representaciones de la industria cultural”*, dando nuevas significaciones a los valores, conceptos y mensajes del mundo de acuerdo a sus percepciones. Así también a los aspectos inherentes a la integración social, estableciendo códigos de referencia distintivos entre lo propio y lo del otro, los amigos y los enemigos lo que da origen a una tensión permanente con los imaginarios de los adultos. Por otra parte desde las condiciones socio-económica, de género, etnia o identidad sexual, emana un discurso diferenciador, convergente o divergente que los distingue de los demás, conquistando espacios de significación para lograr reconocimiento (Reguillo, 1991).

Los jóvenes logran relevancia en la medida que ejercen unas prácticas de vida en desacuerdo. Eso explica porque, en cierto modo, los colectivos marginales tratan de distanciarse culturalmente de los otros grupos apoyándose en la música, la ropa y el lenguaje como elementos que diferencian, protegiendo sus espacios de autonomía. Navarro (1996) se refiere a la condición juvenil enfatizando que es necesario conocer su peso social, sus producciones, y de algún modo llegar a un reconocimiento como sujetos activos de sus destinos sociales. Las prácticas diferenciadas o discordantes del resto de la sociedad, destacan a los jóvenes adjudicándoles relevancia y notoriedad, encabalgadas también en el consumo, la divergencia y la diferenciación que inciden en la construcción de sus culturas e imaginarios. Brito (2002:58) señala que en el consumo también hay divergencia, evidenciando las distancias que hay entre ellos y los colectivos sociales. Eso determina grados diferenciación social reconocibles en los colectivos que menos tienen, pero también en aquellos que gozan de ciertos privilegios económicos que rechazan los moldes y patrones establecidos. La discrepancia en cuestión, va asociada con el posicionamiento en nuevos espacios, desde allí pueden ser reconocidos por los demás y por ellos mismos.

4.2 Juventud e imaginarios mediáticos

El término medios de comunicación abarca todo el abanico de textos mediáticos modernos de comunicación social: televisión, cine, radio, fotografía, publicidad, prensa y revistas, música, juegos de ordenador e Internet. Al referirse a muchas de estas

formas de comunicación se añade a menudo que se trata de medios de comunicación, lo que implica que alcanzan a auditorios muy amplios, aunque naturalmente algunos medios están pensados sólo para auditorios pequeños o especializados.

Las sociedades modernas reciben una fuerte influencia de los medios de comunicación, poniendo a disposición de la juventud alternativas atractivas y diferentes a las ofrecidas por la educación formal. De este modo los medios inciden más que nunca en la educación de las nuevas generaciones moldeando gustos y tendencias, generando espacios y nuevos lenguajes para que los jóvenes reflexionen acerca de sí mismos y también construyan sus relaciones con los demás. Transformados en formadores culturales los medios de comunicación muestran una creciente influencia al determinar muchos de las ideas, hábitos y costumbres. En la actualidad se puede conseguir con gran rapidez mucha y actualizada información sin importar el sitio y el momento en que surgió. De este modo los medios favorecen la difusión de ideas e ideologías, formas de pensar etc. proporcionando información y elementos para que la persona o el público construyan, ponderen y formen sus opiniones. Se sitúan muchas veces entre la sociedad y el poder político con los instrumentos y mecanismos que les dan la posibilidad de imponerse; condicionar las conductas de otros poderes, organizaciones o individuos con independencia de su voluntad y de su resistencia (Carpizo, 1999).

Actualmente los medios de comunicación son determinantes en la construcción cultural de los individuos y en la forma en que este se relaciona con el mundo y con los demás, resultando inimaginable un mundo sin televisión, internet, tv cable, radio, prensa y cine. Los medios de comunicación, más allá del mayor o menor poder que se les atribuye, han generado una revolución en los jóvenes, puesto que su influencia se prolonga en los distintos espacios de la vida social cotidiana, manifestándose en el cuerpo, en el rostro, en la manera de hablar, en lo que cantan, en lo que ven, en lo que comen, en los modelos de belleza etc. De este modo los medios acompañan los procesos de sociabilización ofreciendo referencias muy importantes, imágenes del mundo exterior y de personajes que constituyen parámetros de interpelación, modelos étnicos y sociales de éxito y fracaso, que interactúan con los que vienen de la familia, el barrio o el entorno social inmediato.

La diversidad cultural y los universos juveniles están directamente ligados a los modelos de vida y de relación con los medios. Cuestiones como la valoración del hogar, la vida de barrio, la relación entre los sexos, la concepción del tiempo libre, quedan

también influenciados por los medios, por lo que la construcción de significados se da de manera diversa en los sujetos y en los colectivos. Dicho de otro modo, los medios se han incorporado a las experiencias personales, familiares y estudiantiles transformando los modos de percepción.

4.3 Tecnologías e imaginarios

Las tecnologías de información y comunicación y su determinante influencia en todos los ámbitos del quehacer humano, han encontrado en los jóvenes un segmento ideal para desarrollarse, sobre todo porque desde estas prácticas se construye una posición que *“tiende a cuestionar lo establecido más que a naturalizarlo, favorece la creación de conocimiento a partir del diálogo y el debate desde posiciones no siempre coincidentes, permite que todos los aprendices encuentren su lugar para aprender”* (Hernández, 2007). La historia de las TICs y su romance con la educación y por extensión con la juventud, se remonta al pasado (Tallada, 2009) presentándose en los años 70 como técnicas audiovisuales y tecnología educativa, en los años 80 y 90 se les llamó enseñanza asistida por ordenador, medios audiovisuales, tecnologías de la información, (CAI, CBL, CML, ICT, media education). Actualmente se la denomina eLearning, gestión del conocimiento, Web 2.0. El término actual TAC pretende hacer referencia al componente de eLearning pero también a la de gestión del conocimiento, en otras palabras es la concreción de las TICs en el aula como tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento.

La incursión de las tecnologías en todos los órdenes de la vida social, forman parte del proceso cultural que ha transformado nuestros paisajes físicos e imaginarios. En una primer etapa histórica a través de unos cuantos dispositivos analógicos dispersos (cine, televisión, video, etc.) que crearon el camino para la llegada para los medios masivos de comunicación y las industrias culturales de consumo masivo. Hace bastante tiempo que aquellos dispositivos analógicos que eran parte de nuestras vidas, han empezado a ser reemplazados por los procesos de digitalización y la convergencia local y global de los dispositivos de mediatización donde las *“nuevas tecnologías de información desempeñan un papel fundamental al permitir el surgimiento de este capitalismo flexible y dinámico, proporcionando las herramientas para la comunicación a distancia mediante redes”* (Castells, 1999:37). La convergencia digital

no solo es un hecho tecnológico sino también económico que busca crear y recrear universos reales y virtuales a través de las tecnologías de registro, reproducción y reconstrucción ilimitada de imágenes, sonidos, textos por medios técnicos y los también llamados medios de comunicación. En los últimos años la implementación casi generalizada de las Tics han supuesto un desafío y la necesaria actualización de los viejos paradigmas soportados en la lógica del lenguaje y la escritura, para aprender a organizar el mundo perceptivo de acuerdo a múltiples y simultáneos códigos, lenguajes imagéticos, sonoros e imaginarios que generan la sensación de “*vivir en todas partes y en ninguna, con una panorámica virtual a través del escaparate electrónico que nos asegura un simulacro de viajeros internacionales por museos, paisajes, arquitecturas de países que visitamos como ciber-turistas*”(Fajardo, 1999:3). Pertrechados de aparatos tecnológicos se desea acomodar el mundo a nuestra escala, ponerlo a nuestro alcance, violando las leyes del espacio y del tiempo, la tridimensionalidad que nos limita y habita (Piscitelli, 1995) para ocupar lugares de importancia en la articulación entre ambientes físicos, sociales, procesos de construcción de sentido y en las formas de la subjetividad de la vida social que permite a los jóvenes apropiarse simbólicamente e imaginariamente de la vida social y cultural. Desde este posicionamiento hay que asumir también los medios utilizados por las instituciones educativas en sus procesos de socialización.

Arriba de La Fuente, (2008:40) sostiene en su artículo *Estudio experimental en un contexto de formación universitario*, que los fines de las TICs en la enseñanza formal y no formal podrían resumirse en las siguientes cuestiones:

- *Interdependencia positiva.*

Los usuarios aprenden que el logro de objetivos y el aprendizaje, no es posible sin el concurso de los otros, lo que significa que el trabajo de cada persona es un medio para conseguir las propias metas, pero también para alcanzar los objetivos de los demás. Situaciones como esta no es posible encontrarla en ambientes de trabajo individualistas y competitivos.

- *Promover la interacción*

Los estudiantes se enseñan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real. La clave está en brindarse ayuda eficiente y eficaz para asumir desafíos de grupo.

- *Responsabilidad individual y de grupo*

El grupo se compromete a completar la tarea y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso. Fortalecer la responsabilidad individual (por ejemplo, evaluando el desempeño de cada integrante y devolviéndole los resultados), o grupal (valorando procesos y productos colectivos), facilita el aprendizaje y dominio de estrategias y habilidades específicas.

- *Competencias interpersonales y de grupos pequeños*

La mayoría de los estudiantes necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos. El desarrollo de habilidades de interacción como resolver conflictos, proponer y aceptar ayudas, comunicarse, etc. puede verse favorecido con experiencias de este tipo, lo que en el futuro promoverá una mayor cantidad y calidad de los aprendizajes. No es de extrañar que las habilidades interpersonales suelen ser indicadores eficaces de productividad o criterios fiables para la consecución de un empleo.

El ordenador e Internet forman parte del imaginario popular, siendo también el primer acto fundacional de la relación entre los sujetos y las TICs que está mediado por experiencias anteriores y por los imaginarios sociales que determinan funciones y sentidos como sucede con internet y su particular modo de diseminar sobresignificados, ambigüedades y temores “*fuertemente estructuradas por estereotipos, es decir por imaginarios cristalizados que operan como modos de reducir la incertidumbre frente a lo desconocido y lo que amenaza*”(Bhabha, 2002:91-92) aunque estas tecnologías no sean usadas por todos o en el peor de los casos, desconocidas por otros (Cabrera Paz, 2001). Un acercamiento a las TICs, se cruza necesariamente con otras formas de socialización vinculadas a los ámbitos y oficios de cada persona. Las diferencias de uso y sus apropiaciones se construyen en las praxis diarias de cada usuario o en los ámbitos de trabajo de cualquier sitio del mundo. Sin embargo hay otro discurso que se configura fuera del contexto o realidad donde éstos ocurren. Son los estudios que sirven para comparar lo que unos y otros pueden y no pueden hacer con y en la red, lugar donde las diferencias se construyen y se legitiman en relación a los segmentos sociales, culturales, de género o generacionales.

Los atributos y objeciones de que son objetos las TICs, especialmente Internet, se remontan en el tiempo, y lo que han hecho las nuevas tecnologías es presentarlas en

contextos nuevos y a través de novedosos dispositivos. Se dice de Internet que es una cultura en sí misma más que un artefacto cultural, lo que significa que las experiencias y construcciones relacionadas con sus prácticas empezarían y acabarían en un contexto on line, donde los espacios físicos de estas interacciones; hogar, el trabajo o la escuela, sólo son considerados como lugares o escenarios. Cuestión a la que Winocur (2006) agrega que, es en estos espacios donde se establecen las mediaciones de carácter práctico, afectivo y simbólico para la apropiación de las TICs. Cabrera Paz, (2004:5), coincide con Winocur cuando dice que *“cada sistema comunicativo se instituye en un hábitat de recepción, que funciona como un espacio en el cual se insertan experiencias multimediales de las comunidades de audiencias”*.

Los medios están rodeados de universos simbólicos, de referencias en muchos casos compartidas que suelen integrarse en las dinámicas de trabajo cotidiano, aunque sean el resultado de diversos tipos de experiencias cuyos sentidos sean diferentes para unos y otros. Esto significa que no se puede comprender la total magnitud de las TICs separadas de los contextos físicos donde se las opera. El lugar para los contactos no es solo la intemporalidad de la red, lo fundamental antes que otra cosa, es el sitio físico en el que las interacciones y las interfaces se producen. No es lo mismo conectarse a internet en un locutorio rodeado de otras personas desconocidas que hacerlo desde el ordenador de la casa, ambos espacios definen comportamientos, estados emocionales e interacciones diferentes. Dice Heine (2004:187) que *“resulta tremendamente problemático afirmar que Internet trascienda el tiempo y el espacio. Si bien quizás tal afirmación resulte convincente desde un punto de vista sumergido en abstracciones, ni se manifiesta en la experiencia cotidiana de sus usuarios, ni tiene lugar en la interpretación que estos hacen de la red”*

La incorporación de una nueva tecnología implica un conjunto de procesos socioculturales vinculados a su uso, socialización y significación que también está relacionado con distintos capitales culturales, experiencias vitales y circuitos diferenciados particularmente en las grandes urbes. En el caso de los jóvenes, el uso que le dan a Internet y al teléfono móvil no es igual en el trabajo, que en el hogar, o en los centros de estudio. Cada espacio le da un sentido diferente al proceso de apropiación de TICs que no está determinado ni supeditado a las prestaciones de las tecnologías, sino a el universo de referencias simbólicas y prácticas compartidas, porque como ya se

mencionado, las personas se relacionan con los objetos tecnológicos a través de un entramado de representaciones subyacentes.

4.4 Irrealidad e imaginarios en la vida juvenil

“La multiplicidad de códigos interpretativos y la velocidad con que circulan informaciones y símbolos aceleran la obsolescencia de las experiencias pasadas e instalan una especie de permanente presente, una secuencia de actos sin relación histórica entre ellos” (Maurizi, 2009:52).

Aparte de la individualización, diferenciación y desmaterialización como características de las nuevas tecnologías, hay otras de gran relevancia como la comprensión del nuevo espacio-tiempo y el consecuente desvanecimiento de los conocidos horizontes para trascender lo inmediato, cuestión que incrementa la contingencia de la realidad social bajo cuyas condiciones los jóvenes han de hallar sentido a su vida diaria. El desarrollo ingente de las tecnologías ha propiciado la invención de espacios virtuales, seudorealidades paralelas al mundo real donde los imaginarios de los individuos pueden desarrollarse abarcando nuevas geografías conformadas por la fantasía, el deseo y el juego, que se encuentran al alcance de todos. Según Baudrillard (1993) la simulación es la escenografía de una ilusión, incluso de una suposición de orden y de poder cuyo slogan sería que los deseos de los sujetos son la realidad. Una suerte de extensión que quiere controlar la realidad física para generar hiperrealismos ojalá lo más parecidos a los que se viven diariamente, en tanto que de este modo los individuos pasan a segundo plano en reemplazo de una objetividad simulada que traga información (Fajardo, 1999).

La novela, la música, luego el cine, han sido los elementos que han acompañado la vida cotidiana proveyendo las necesarias cuotas de irrealidad que permiten ir más allá de la realidad. La emergencia de las ciberculturas aporta la presencia de un territorio cristalizado, otro mundo, paralelo en equilibrio y simbiosis con el mundo real, es decir con aquel en el que ocurren las interacciones de la vida físicamente. En el mundo virtual que se presenta detrás del espejo, los sujetos pueden ver satisfechos sus deseos, a veces archivados por la racional postura de una civilización que tiende a bloquear e ignorar lo que desconoce. Balandier (1988) denomina *tecnoimaginario* a la conexión de las dimensiones de la imaginación y los ámbitos de las nuevas tecnologías y sus máquinas.

Aquí se cruzan fluida y equilibradamente los procesos constructivos de los imaginarios y los soportes conceptuales del hardware, donde los jóvenes han hallado espacios sin cotas para reorientar sus fantasías en mundos que liberan de los límites y sometimientos de la vida cotidiana. En cierto modo el ciberespacio es el lugar ideal para fugarse desde el tiempo cotidiano gracias a *“un poder subjetivador profundo (...) y sus nuevos lenguajes que arroja como resultado la producción de nuevos sujetos y subjetividades, en la que no se trata de la dimensión del poseer, sino del ser”* (Balardini, 2004:923).

Así no es de extrañarse que para los jóvenes sea más satisfactorio el mundo virtual que el mundo real. En cierto modo, es una auténtica escapada hacia espacios donde se puede desarrollar interacciones basadas en afinidades, gustos o incluso pasiones comunes. La distancia espacial no es en absoluto un obstáculo para estrechar vínculos en torno a algo compartido, en torno a algo que une a individuos con afinidades semejantes. El mundo del ciberespacio constituye, en este sentido, un mundo en donde se generan fuertes lazos afectivos y de amistad en el caldo de cultivo de una sociedad en la que además predomina, cada vez en mayor medida, un acusado individualismo y la construcción de nuevas identidades. Para Wenger (2001) existe una directa conexión entre identidad y práctica. Esta última exige la formación de comunidades de miembros comprometidos y reconocidos mutuamente. Una identidad digital en cambio es la representación de un indicio soportado en redes distribuidas que otorga a priori la comfortable posición del anonimato. Esta nueva posición respecto de la realidad tarde o temprano se transforma en el modo en que los sujetos se relacionan con el mundo (Da Porta 2008). Por su parte Windley (2005) señala que la identidad real de un sujeto es un conjunto de datos que en cierta forma lo representan y que permite saber quién es quién. Las ciberrealidades crean de este modo subculturas juveniles con una vida paralela y opuesta al mundo institucionalizado, construyendo espontáneamente nuevas realidades distanciadas y en oposición a las sociedades del mundo real que directa e indirectamente aportan visiones renovadoras y vitalidad a las a veces rígidas estructuras sociales del mundo real.

5. Referencias bibliográficas

Baeza, M. (2000): Los caminos invisibles de la realidad social. Ensayo de sociología profunda sobre los imaginarios sociales. Santiago de Chile: RIL editores.

- Balandier, G. (1988) Poder y modernidad. Oviedo: Jucar.
- Baudrillard, J. (1993) Cultura y Simulacro. Traducido por Pedro Rovira. Barcelona: Ed. Kairós.
- Bhabha, H. (2002) El Lugar de la Cultura. B. Bloomington: Indiana University
- Brito, R (2002) Identidad Juvenil y praxis divergentes. En Nateras A. Jóvenes, Culturas e identidades. Distrito Federal México. Consejo nacional de la cultura y las artes.
- Cabrera, P. (2001) Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del Internet en jóvenes escolares, en M. Bonilla y G. Cliché (eds.): Internet y Sociedad en América Latina y el Caribe, FLACSO Ecuador/IDRC, Quito.
- Castells, M. (1999) La era de la información. Economía sociedad y cultura Vol 3, Editorial alianza Madrid.
- Castoriadis, C. (1983) La institución imaginaria de la sociedad Tomo 1: Marxismo y teoría revolucionaria. Barcelona: Tusquets Editores.
- Castoriadis, C. (1989) La institución imaginaria de la sociedad Tomo 2: El imaginario social y la institución. Barcelona: Tusquets Editores.
- Hine, C. (2004) Etnografía virtual, Barcelona: Editorial UOC.
- Navarro, R. (1996) Cultura juvenil y medios. En Perez y Maldonado, Jóvenes, una evaluación del conocimiento. La investigación sobre juventud en México 1986-1996. Distrito Federal de México: Centro de investigación y estudios sobre la juventud.
- Piscitelli, A. (1995) Las ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.
- Reguillo R. (1991) Cuerpos juveniles, políticas de identidad. Gil Calvo, E., Nacidos para cambiar. Cómo construimos nuestras biografías. Madrid: Taurus.
- Wenger, E. (2001) Comunidades de prácticas, significado e identidad. Barcelona: Paidós.
- Windley, P. (2005) Digital Identity. Sebastopol: O'Reilly.
- Winocur, R (2002) Ciudadanos Mediáticos. La construcción de lo público en la radio. Buenos Aires: Gedisa.

Consultas en la web

Arriba de la Fuente, J. (2008) Aprendiendo a resolver casos reales mediante la utilización de herramientas Informáticas de aprendizaje y colaboración. Estudio experimental en un contexto de formación universitario RU&SC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 5, Núm. 2, octubre 2008. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=78011201009>

Baeza, M. (2004) Ocho argumentos básicos para la construcción de una teoría fenomenológica de los imaginarios sociales. Chile. Disponible en: http://www.gceis.cl/index.php?option=com_remository&Itemid=49&func=fileinfo&id=1. Último acceso: 26-05-2008.

Carretero, Á. (2004) La noción de Imaginario Social en Michel Maffesoli. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=832109>

Carpizo, J. (1999) Los medios de comunicación masiva y el Estado de derecho, la democracia, la política y la ética, en Boletín Mexicano de Derecho Compartido. Nueva serie, No. 96. Disponible en: http://en.scientificcommons.org/jorge_carpizo

Da Porta, E. (2008) Imaginarios de la comunicación y la educación. La escuela como lugar de resistencia. 12 Jornadas nacionales de investigadores en educación: Nuevos escenarios y lenguajes convergentes. Disponible en: <http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2008Daponencia%20da%20porta,%20eva%20ok.pdf>

De Moraes, D. (2004). Imaginario social y hegemonía cultural en la era de la información. Disponible en: <http://www.comminit.com/lateoriasdecambio/lacht/lasld-258html>.

Fajardo, C. (1999) Hacia una estética de la cibercultura. Disponible en: http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html

García Canclini, N. (2007) ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad? Entrevista realizada por Alicia Lindón, 23 de Febrero del 2007, ciudad de México. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71612007000200008&script=sci_arttext

García Canclini, N. (1997) Ciudad invisible, ciudad vigilada. Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/1997/05/18/sem-nestor.html>

Gómez, P. (2001) Imaginarios sociales y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. Cuadernos Febrero numero 17. Universidad de Jujuy, Facultad de humanidades y ciencias sociales. Secretaria de ciencia, técnica y

estudios regionales. San Salvador de Jujuy, Argentina. Pp.195-209. Disponible en:
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=18501713>

Hernández, F. (2007) La investigación basada en las artes: Propuestas para repensar la investigación en educación. Disponible en:
<http://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>

Lizcano, E. (2003) Imaginario Colectivo y análisis metafórico. Disponible en:
http://www.unavarra.es/puresoc/pdfs/c_salaconfe/SC-Lizcano-2.pdf

Macassi, S. (2002) Culturas Juveniles, medios y ciudadanía. El nuevo horizonte generacional y las disyuntivas de la inserción de los jóvenes en la ciudad. En:
<http://www.comminit.com/la/materiales/lamateriales/materiales-181.html>

Maurizi, R. (2009) Una mirada multidimensional a internet como fenómeno tecnológico. Capítulo 3 de la tesis de Magister en Comunicación social. Universidad Diego Portales. Chile. Disponible en: <http://www.slideshare.net/mariarosamaurizi/cap3-imaginariostecnologicos-mrmaurizi>

Pintos, J. (2004) Inclusión y exclusión. Los imaginarios sociales de un proceso de construcción social. Publicado en Semata. Ciencias sociales y Humanidades vol 16 pp.17-52 Universidad Santiago de Compostela disponible en
www.usc.es/cpoliticasy/mod/book/print.php?id=778

Pintos, J. (2005) Comunicación, construcción de la realidad de los imaginarios sociales. Utopía y praxis latinoamericana. Universidad Santiago de Compostela. Disponible en:
<<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=27910293>>

Tallada, A. (2009) La competencia digital y las Tac. Disponible en:
http://bits.ciberespinal.net/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=55